

**el ataque  
y la defensa**

HANS  
MÖLLER

HANS MÜLLER

## ATAQUE Y DEFENSA

Este libro muestra la relación que existe entre el ataque y la defensa. En el ajedrez todo es alternativo: el éxito de uno es el fracaso del otro; el atacante también tiene que defenderse; el que está a la defensiva triunfa a veces en el contraataque.

La obra de Hans Müller describe primeramente las armas del atacante (amenaza, ataque doble, clavada, diversión, cambio, ataque a la descubierta, combinación) y enseña cómo aplicarlas eficazmente estudiando las características más importantes de la colocación, fuerzas y debilidades.

A continuación el autor describe los típicos lances de ataque y combinaciones de sacrificio. Así se llega al contenido interno de cada posición, lo que es especialmente importante para la impresión óptica de la «subconsciencia ajedrecística».

Partidas cuidadosamente elegidas muestran luego la estructura estratégica del ataque y su ejecución táctica.

El libro se cierra con una excursión sobre el arte de la defensa y con numerosos ejemplos y diagramas que transmiten al lector los fundamentos necesarios para un juicio correcto de la posición.

**HANS MÜLLER**

**ATAQUE Y DEFENSA**

Si usted desea estar informado de nuestras publicaciones, sirvase remitirnos su nombre y dirección, o simplemente su tarjeta de visita, indicándonos los temas que sean de su interés.

Ediciones Martínez Roca, S.A.  
Dep. Información Bibliográfica  
Gran Vía, 774 08013 Barcelona.

HANS MÜLLER

# ATAQUE Y DEFENSA

Estrategia y táctica en el ajedrez

Con 355 diagramas, 145 partidas y 297 posiciones



EDICIONES MARTINEZ ROCA, S. A.  
BARCELONA

Título original: *Augriff und Verteidigung*.  
© 1959, 1966 by Walter de Gruyter & Co. - Berlín

Traducción directa del alemán  
por MARIANO ORTA MANZANO

Revisión técnica  
por RAMÓN CRUSI MORE

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

**RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS**

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

**IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN**

Depósito Legal: B. 2984 - 1987  
ISBN 84-270-0005-7

---

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

*Largo es el camino mediante la enseñanza;  
corto y eficaz, mediante los ejemplos.*

## INDICE

Observación previa. ....	9
Sobre la esencia del ataque. ....	11
Estrategia del ataque al rey. ....	11
Otros consejos para el atacante. ....	11
¿Cuándo está el rey en peligro? ....	12
Las armas del atacante. ....	12
La amenaza. ....	12
El sacrificio. ....	13
La combinación. ....	13
El ataque doble. ....	14
La clavada. ....	16
La diversión. ....	18
El cambio. ....	19
El ataque a la descubierta. ....	20
Del control de la posición a la combinación. ....	22
Sobre la psicología del atacante. ....	25
¿Puede aprenderse la técnica del ataque? ....	25
Catástrofes en la apertura. ....	26
El rey en el centro. ....	30
Debilidades de casillas. ....	42
Cómo nacen las debilidades de casillas. ....	42
¿Cómo se explotan las debilidades de casillas?.. ....	43
¿Cómo se evitan las debilidades de casillas? ....	43
Movimientos debilitantes de peones. ....	44
La triple regla. ....	45
Ala debilitada del rey. ....	47
El ataque vertical. ....	61

El ala del rey desgarrada. ....	75
El ala de rey no debilitada. ....	80
Ataque contra la posición de enroque largo. ....	86
Sacrificio en (7TR ó 2TR). ....	92
Sacrificio en (7AR ó 2AR). ....	98
Sacrificio en (7CR ó 2CR). ....	103
Sacrificio en (6TR ó 3TR). ....	109
Ataques en diagonal. ....	111
El fuerte caballo central. ....	120
El rey como pieza fuerte. ....	125
Ataque prematuro. ....	127
Cómo nace un ataque. ....	129
El ataque posicional al rey. ....	129
Colocación de peones y plan de ataque. ....	134
Los peligros de la pasividad. ....	135
El fuerte caballo de bloqueo. ....	137
Una batalla en dos alas. ....	139
Movimientos debilitantes de peones. ....	141
Una diagonal catastrófica. ....	144
La defensa. ....	146
Alternativas de defensa. ....	147
Algunos consejos. ....	148
Defensa insuficiente. ....	148
Defensa eficaz. ....	160

## Observación previa

Este libro muestra la relación entre el ataque y la defensa. En el ajedrez todo es alternativo: el éxito de uno es el fracaso del otro; el atacante también tiene que defenderse a veces; el que está a la defensiva, por su parte, no raras veces triunfa en el contraataque.

El libro, dedicado a las fuerzas respectivas de los jugadores, describe primeramente las armas del atacante (amenaza, ataque doble, clavada, diversión, cambio, ataque a la descubierta, combinación). Mas para poder emplearlas eficazmente, el aficionado al ajedrez tiene que aprender primero características importantes de la colocación, fuerzas y debilidades así como juzgar correctamente las constelaciones estratégicas de peones.

La mirada del lector sigue luego aguzándose en típicos lances de ataque y combinaciones de sacrificio. Así se llega a ver el contenido interno de cada posición, lo que es especialmente importante para la impresión óptica de la “subconsciencia ajedrecística”.

Partidas cuidadosamente elegidas y detalladamente comentadas muestran luego la estructura estratégica del ataque y su ejecución táctica.

Pero por hermoso y atractivo que pueda ser el “excitante” ataque para el aficionado al ajedrez, la defensa no es menos importante.

Por eso el libro se cierra con una excursión sobre el arte de la defensa.

En esta amena “enseñanza de la vista” el autor se ha esforzado en transmitir al lector los fundamentos necesarios para un juicio correcto de la posición.

Numerosos ejemplos hacen que el libro pueda servir precisamente como obra de consulta.

Hans Müller

## **Sobre la esencia del ataque**

El que quiera atacar con éxito debe primeramente observar las debilidades del adversario, porque la dirección del ataque está determinada siempre por las flaquezas de la posición adversaria.

Además de esto, hay que tener fuerzas combatientes bastante fuertes para que el ataque pueda llevarse a cabo con fuerzas superiores. Finalmente, hay que actuar con rapidez para que el adversario no pueda sacar a tiempo reservas.

No menos importante para el plan correcto de ataque es un profundo entendimiento de la fuerza de resistencia de la posición enemiga.

Por consiguiente, cualquier ataque exige:

1. Un objetivo de ataque,
2. un plan de ataque que determine el comienzo del ataque y los medios tácticos con cuya ayuda el objetivo pueda alcanzarse lo más rápidamente posible,
3. la puesta a punto de suficientes fuerzas combatientes,
4. un sereno análisis de la fuerza de resistencia del adversario; se tendrá en cuenta también si, por ejemplo, algún sacrificio proyectado producirá también las ventajas deseadas.

## **Estrategia del ataque al rey**

Quien quiera dar mate al rey del adversario debe primeramente despejar caminos de ataque para las piezas propias. Luego comienza el ataque con el objetivo de abrir o destruir la muralla protectora de peones del rey enemigo.

Esto puede alcanzarse de tres maneras:

1. Mediante el avance de los “peones de asalto”,
2. con ayuda de sacrificios,
3. mediante cambios o desviación de piezas importantes de defensa.

Estos métodos también son a menudo de éxito con correspondiente superioridad de posición cuando el ala del rey enemigo no muestra ninguna debilidad.

En este caso, el ataque al rey se cambia mediante la fase del “preataque”, que fuerza el debilitamiento del ala del rey.

## **Otros consejos para el atacante**

Las debilidades del adversario son los mejores objetivos de ataque.

Oblíguese al enemigo a hacer dos cosas al mismo tiempo, aprovéchese consiguientemente cada oportunidad que se ofrezca para un ataque doble.

Refuércese la presión cuando la movilidad del adversario esté reducida.

Si el enemigo es fuerte, entonces primeramente hay que reducir su capacidad de resistencia. Los medios adecuados son amenazas vigorosas, "pluscambios"<sup>1</sup> y operaciones ventajosas.

Actúe rápida y concentradamente.

Evite los cambios de simplificación, porque la mejor estrategia es siempre ser verdaderamente fuerte.

### **¿Cuándo está el rey en peligro?**

Una pregunta importante de cuya respuesta depende muy a menudo el destino de una partida.

1. Cuando el frente del rey queda debilitado por movimientos de los peones,
2. cuando columnas y diagonales abiertas amenazan al rey,
3. cuando el atacante puede cambiar piezas importantes para la defensa,
4. cuando el defensor está retrasado en el despliegue.

*¿El secreto del éxito?  
¡Aprovecha la ocasión!*

### **Las armas del atacante**

El que quiera atacar debe ser más fuerte que su adversario. Por eso el atacante debe esforzarse en conseguir la superioridad, que puede ser de diversas clases. Favorables para el ataque son:

1. La ventaja del despliegue,
2. la ventaja del espacio,
3. la ventaja de la mayor movilidad,
4. la ventaja material,
5. debilidades de casillas.

La ventaja del despliegue hace posible la rápida y superior intervención de las fuerzas a menudo tanto en la apertura como en el juego medio. Pero como los factores de fuerza, espacio y tiempo están estrechamente entrelazados en el ajedrez, también las ventajas de espacio, movilidad de piezas y la ventaja material ofrecen condiciones previas favorables para acciones de ataque prometedoras de éxito.

### **La amenaza**

Si falta una oportunidad para llevar a cabo un ataque, entonces se debe intentar producir debilidades en la situación del adversario por medio de amenazas.

Si un jugador amenaza al adversario, entonces éste debe defenderse, si no quiere cederle al atacante ninguna ventaja.

Mientras subsiste la amenaza, deben entrar en acción fuerzas defensivas, con lo que la libertad de acción, la movilidad, así como toda la intervención de fuerzas del defensor, quedan reducidas por amenazas del atacante.

---

1. Cambios con ventaja.

Una amenaza constante del adversario se percibe como “presión”. Con ayuda de la amenaza, el potencial defensivo queda reducido, las piezas son desviadas a menudo de puntos importantes, lo que hace posible operaciones de ataque con éxito contra otra parte frontal.

Vista de cerca, toda partida de ajedrez es una cadena de amenazas refinadas y burdas cuya intensidad cambia con cada jugada.

Por lo que a la técnica de la amenaza se refiere, esfuércese usted en transformar amenazas simples en amenazas múltiples, ya que una amenaza doble es más difícil de rechazar.

Por lo demás, sólo se lleva a cabo una amenaza cuando con ella se puede conseguir una ventaja, ya que una amenaza eficaz es a menudo más fuerte que la ejecución de la misma.

*Regla característica: Dése cuenta de las amenazas enemigas en el momento oportuno y combátalas eficazmente.*

### **El sacrificio**

Uno de los más importantes “medios obligatorios” que el atacante tiene a su disposición es el sacrificio, cuyos motivos son tan múltiples como el cambiante desarrollo de la lucha: se sacrifican peones u otras piezas con objeto de obtener ventaja en el tiempo o en el espacio, para debilitar la posición del rey enemigo o desbaratarla, para despejar columnas o diagonales de ataque. Además hay sacrificios de diversión, de evacuación, de cambio, de atracción y finalmente hay también sacrificios posicionales y psicológicos. Vistos desde un observatorio elevado, todos los sacrificios sólo son realmente un cambio ventajoso, porque se “sacrifican” peones o piezas para obtener más altos valores “ideales”.

### **La combinación**

*¿Qué es una combinación?* Según Lasker, una combinación está compuesta sólo de rasgos “violentos”; sólo es posible cuando el equilibrio de la posición está perturbado. Euwe, por el contrario, define la combinación como una “corta parte de la partida en la que ciertas intenciones se alcanzan por la violencia”.

Botvinnik ve en la combinación una serie de jugadas forzosas mediante un sacrificio. Fine opina equivocadamente: “No hay combinación sin un ataque doble”. Romanovski cree que la combinación es una variante o una red de variantes; estaría formada por movimientos obligados que terminan con la ventaja del jugador activo. Según Voellmy, la combinación es una transición que se aparta de la forma que se espera conforme a la costumbre. Finalmente, Snosko-Borovsky ve en la combinación una maniobra ventajosa que altera fundamentalmente la posición. Todas estas definiciones sólo rozan parcialmente el núcleo de la cuestión. Para fundamentarla queremos iluminar la combinación desde distintos ángulos.

Combinar viene de “combinare”: com = con, bini = dos veces. Quien combina, enlaza por tanto pensamientos. El espíritu humano junta particularidades para extraer deducciones.

*Referida al ajedrez, la combinación es una limitada serie de movimientos que, explotando una ocasión que se presenta, persigue con medios tácticos obligatorios determinados fines.*

*Vista psicológicamente, un jugador combina para imponer su voluntad al adversario en el plazo más breve posible.*

Finalmente, la combinación puede considerarse también como un triunfo del espíritu sobre la materia, porque con su ayuda es posible la transformación de los elementos fundamentales ajedrecísticos de fuerza, espacio y tiempo, con lo que a menudo, con los medios más reducidos, se alcanzan los mayores efectos.

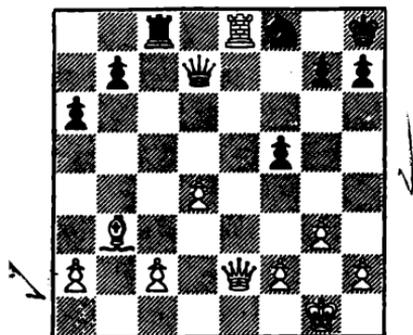
*Cualquier combinación puede retrotraerse a simples constelaciones de piezas que son vistas por el jugador como "motivos". La técnica de la combinación es susceptible de aprenderse hasta cierto punto.*

Esto quiere decir que si conocemos las palabras más importantes del lenguaje de la combinación (los motivos fundamentales), entonces, "combinando", pronto podremos formar frases sencillas. En este sentido describimos ahora los más importantes motivos de combinaciones sirviéndonos de ejemplos típicos que el lector puede aprenderse de modo especial, ya que forman parte de la inagotable panoplia de armas del jugador de ajedrez.

### El ataque doble

El ataque doble es una peligrosa arma de ataque que a menudo desconcierta al que está a la defensiva, porque dos piezas atacadas por una sola, muy raramente pueden ser defendidas con una sola jugada. Aquí triunfa el tiempo veloz sobre la materia inerte. Esta forma de ataque es por ello especialmente adecuada para combinaciones sorprendentes y espectaculares.

1



Las blancas han irrumpido con la torre en la fila fundamental del adversario. Esta pieza es atacada por partida doble mediante el movimiento D2D, con lo que las negras parecen haber resuelto el problema de la defensa. ¿Van las blancas ahora, mediante 1. TXT a entrar en un aburrido final de juego, o hay un procedimiento más rápido?

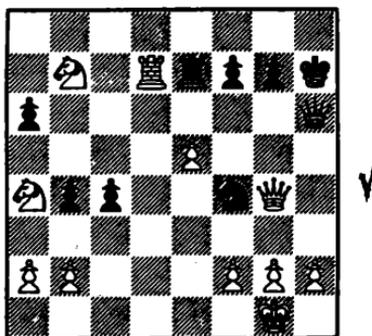
Un corto análisis nos pondrá pronto en el camino acertado:

1. La torre 1AD está dedicada a la cobertura del caballo 1AR, no debe por tanto abandonar la fila fundamental.

2. El alfil 3CD apunta a la invitadora casilla de invasión 8CR.

Esta constelación hizo posible el elegante e inmediatamente decisivo ataque doble 1. D4AD! (Lippschütz-Schalopp, Londres, 1886).

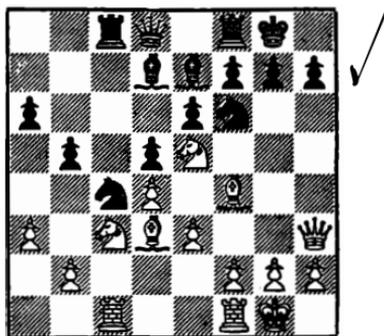
2



Si bien en el ejemplo anterior ya la primera jugada era decisiva, aquí se hace necesaria una pequeña jugada anterior. Las blancas han decidido asegurar a su rey mediante el movimiento del peón 3TR contra un jaque horizontal. ¿No puede utilizarse aquí también el motivo de la "fila fundamental" descubierta? ¿Dónde se colocaría la dama negra para llevar a la perdición al adversario con una amenaza doble? Respuesta: en 3CR! (amenazas de mate: DXP† y D8CD†.

Pero en 4CR está la dama enemiga, por lo que se plantea la última pregunta de si esta pieza puede ser desviada. Plantearse esta pregunta significa ya contestarla: 1. ..., TXT, 2. DXT, D3CR! y ganan. (Lance final de una partida Najdorf-Rossetto, Mar del Plata, 1941).

3



Aparentemente, las negras están del todo seguras, porque su posición se ve libre de debilidades orgánicas. Quien considere así esta posición no descubrirá nunca el motivo oculto de combinación. Sin embargo, con ayuda del método de los rayos X y de substracción, podremos darnos cuenta de debilidades latentes en la posición negra y explotarlas.

1. El caballo negro en 3AR está dedicado a la cobertura del peón 2TR; ópticamente, pero no "efectivamente", defendiendo también al alfil 2D.

2. La dama blanca amenaza directa-

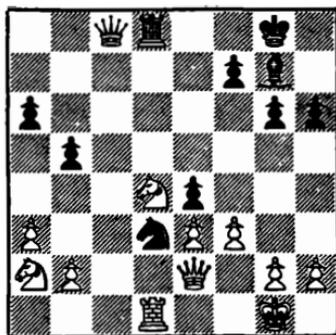
mente el peón. Lo ve y "por rayos X" también el alfil, blanco de las negras.

3. Alejamos con la mente del tablero al peón 3R de las negras (el método de substracción) y entonces sería inmediatamente decisivo el lance 1. CXA, DXC; 2. AXP† R1T (2. ..., CXA; 3. DXD) 3. A5AR†.

De aquí la pregunta decisiva: ¿No puede desviarse al peón 3R de su sitio? ¡Sí! La solución es, por tanto, 1. CXP4D! En la partida se siguió 1. ..., P3C o 1. ..., P3T; 2. CXA2R†, DXC; 3AXP, PXA; 4. DXPT seguido de 5. C4C y las blancas ganan. 2. CXA†, DXC; 3. AXC, TXA; 4. TXT, PXT; 5. A5C y las negras abandonan. (Frydman-Vidmar, Ujpest, 1934).

Cerramos la descripción del ataque doble con una combinación famosa en la que este tipo de ataque aparece como eslabón de enlace de la cadena de la combinación.

4



Aquí no se consigue nada con el método de los rayos X. A la meta lleva solamente el método de la substracción basándose en las siguientes consideraciones: Alejamos del tablero a los dos caballos centrales, con lo que la torre 1D se traslada a 5D y entonces podrían las negras, con el ataque doble D5AD, suministrar la prueba de que la atacada dama enemiga está sobrecargada porque no puede cubrir simultáneamente al caballo 2TD y a la torre 1D. Esta posición puede forzarse después de la

jugada solucionadora 1. ..., TXC! Ahora las blancas, después de 2. PXT pierden como sigue: 2. ..., AXP†; 3. R1A, C5A; 4. D2D, D5AD†; 5. R1R, P6R y ganan.

En la partida sucedió: 2. PXP, C5AR! ; 3. PXC, D5AD! ¡El objetivo está alcanzado! Las blancas abandonaron, ya que habían perdido una pieza (Grünfeld-Alekhine, Karlsbad, 1923).

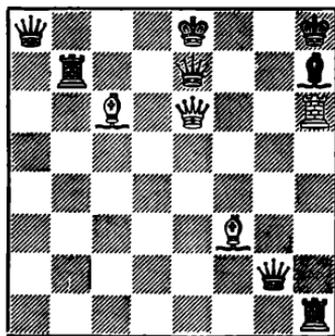
En contraste con los precedentes ejemplos simples que al mismo tiempo

podían ser logrados por una "labor de artesanía", en este último nos vemos ante una combinación creadora. En este tipo de combinación, la imagen final está determinada mucho antes y con más claridad por el trabajo del pensamiento constructivo. Concebir semejantes series de movimientos sólo le es posible a un jugador que esté dotado de riqueza de inventiva y de imaginación así como de una capacidad combinatoria desarrollada muy por encima de lo corriente.

### La clavada

Si se encuentran tres piezas, entre ellas dos del mismo color, en una fila, columna o diagonal, se habla de una clavada cuando una pieza de la línea ataca a una pieza enemiga que no puede moverse porque detrás de ella se encuentra una pieza más valiosa (clavada relativa) o el rey (clavada absoluta).

5



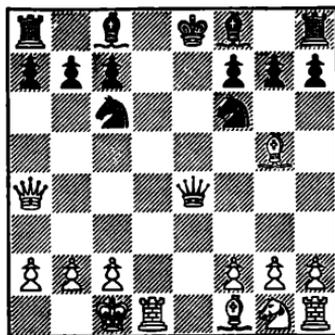
En esta posición arriba a la derecha la clavada es "absoluta", porque el alfil 2TR no puede moverse. Los ejemplos de arriba a la izquierda y en el centro muestran "clavadas relativas", ya que las dos piezas clavadas (T2CD y D2R) pueden moverse.

A la derecha abajo se contempla un "oculto ataque doble", una constelación que al defensor, al menos ópticamente, le concede más libertad de acción que la clavada relativa.

El ataque de clavada es un arma

peligrosa de frenamiento y de defensa, arma con ayuda de la cual a menudo la pieza clavada es conquistada. Vamos a describir ahora su empleo práctico.

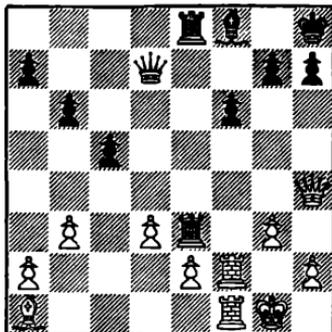
6



La dama 5R está cubierta por el caballo 3AR. Si se consigue clavar "en absoluto" al caballo, entonces se pierde su protegida.

Después de esta consideración se nos ocurre que la solución no es difícil: 1. T8D†! , RXT. Obsérvese que también el caballo 3AD está clavado. 2. DXD y ganan.

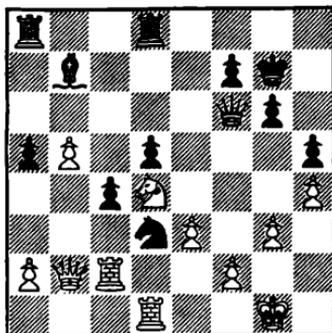
7



El rey negro en 1TR y el alfil blanco en 1TD en una diagonal. El peón de bloqueo 3AR cuatro veces atacado.

Estos síntomas deben despertar en cualquier jugador la "alarma de la combinación". Pero sólo debe decidirse al siguiente lance de sacrificio después que en esta posición pueda explotarse el motivo combinatorio "columna fundamental débilmente protegida" con ayuda de una clavada como sigue: 1. T×P!, P×T; 2. D×P3A+, A2CR; 3. D8AR†, T×D; 4. T×T†!. (Subarev-Goglidse, Odesa, 1929).

8



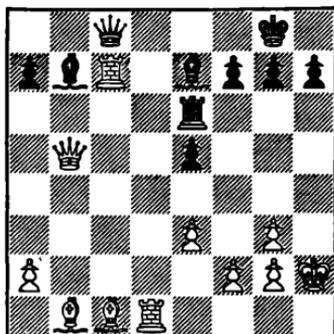
Aquí la escondida posición opuesta de las piezas D2CD, D3AR y R2C llevan a la pregunta de si las blancas no podrían capturar a la dama enemiga. Primer intento: 1. C6R†, P×C y ahora

no puede llevarse a cabo el movimiento decisivo 2. T7AD† porque la columna AD está bloqueada por el peón 5AD. Pero si se consigue apartar a esta pieza, entonces se logra el objetivo: 1. T×C! , P×T; 2. C6R†, P×C; 3. T7AD† y ganan (Benkö-Jeney, Budapest, 1949).

*Regla que hay que observar: ¡No juegue nunca mecánicamente! Aunque el adversario haya capturado una pieza, no la recupere automáticamente, porque puede ser que precisamente el "forzado" cambio de piezas sea un error.*

Sigue un ejemplo sobre el tema: "El mortal movimiento de espera".

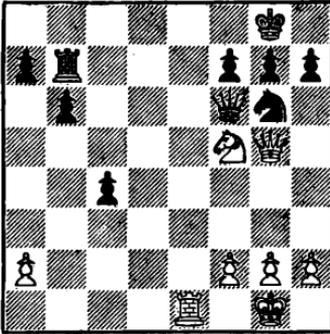
9



Sin tener en cuenta la seguridad de su rey, las blancas habían tomado una torre que estaba en 7AD en la creencia de que su adversario capturaría a su vez con la dama. Con ayuda del "método de los rayos X", las negras encontraron una brillante combinación de mate. Consideración preliminar: "Yo juego 1. ..., T3TR†, se sigue 2. R1C y ahora el rey blanco debería estar en 1TR para que yo pudiera darle rápidamente mate con 2. ..., D6TR. Pero está en 1CR, por ello tengo que llevarlo al "campo del mate" con ayuda del sacrificio de la torre 2. ..., T8TR†!". En la partida se siguió conforme al programa 1. ..., T3TR†; 2. R1C, T8TR†!; 3. R×T, D6TR†; 4. R1C, D×P7C†. (Bruce-Gandolfi, Milán, 1939).

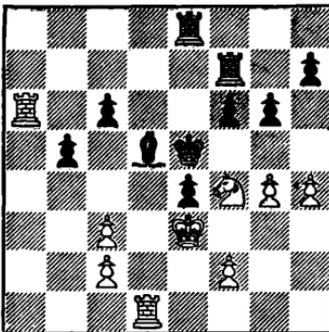
Así como el ataque doble y la clavada pertenecen a las formas "geométricas" de lucha, la diversión es a menudo el único medio para mover a voluntad del atacante piezas opuestas del adversario.

10



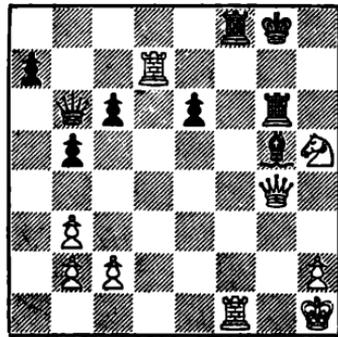
Primer hallazgo: La fila fundamental de las negras no está protegida. ¿Puede explotarse esta debilidad? Jugada de prueba: 1. T8R†, C1A con lo que, si no estuviese a mano la dama negra, las negras recibirían mate: 2. T×C†, R×T; 3. D8D††. Se plantea por tanto la pregunta de si no podría desviarse a la pieza bloqueadora que se encuentra en 3AR. Una corta prueba nos lleva a la solución: 1. T8R†, C1A; 2. C6T†!, DXC; 3. T×C†, R×T; 4. D8D†† (Alekhine-Freemann, Nueva York, 1924).

11



El rey negro está sospechosamente cercado, ¿no se le podría quizá dar mate? Probamos primero 1. C3D†, P×C; 2. P4AR†, R3D y nos damos cuenta luego, con ayuda del método de substracción, de que a las negras sólo se les puede dar mate después si se consigue desviar a los dos peones protectores 3AD y 5R. Entonces es como si se nos cayeran unas escamas de los ojos. 1. T×A†! El peón protector 3AD es desviado a 4D, con lo que la torre 6TD cubre con su fuego las casillas 6D y 6R. 1. ..., P×T; 2. C3D†! Desviación del segundo peón. 2. ..., P×C; 3. P4AR††. (Hromadka-Opo-ceski, Kaschau, 1931).

12

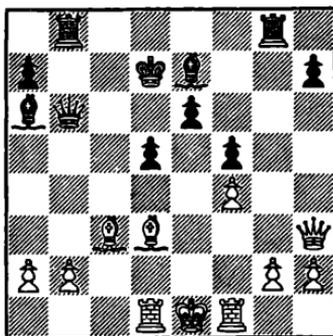


También en esta posición el método de substracción lleva rápidamente al objetivo. Sin la torre que está en 3CR, las negras podrían recibir mate mediante 1. T7CR†, R1T; 2. T×T††. Con esta comprobación está ya encontrada también la solución, porque sólo hay una jugada violenta con cuya ayuda pueda llevarse a cabo este plan de ataque: 1. D×P†!, T×D; 2. T7CR†,

R1T; 3. TXT††. (Lance final de una partida Aronin-Tschechover, Moscú, 1948).

Sería muy hermoso poder dar mate al rey enemigo mediante 1. ..., D6R, pero desgraciadamente la casilla 6R está custodiada por la dama blanca. ¿No podría ser desviada esta pieza? Pues sí. Primeramente mediante 1. ..., T6CR†; 2. DXT se la atrae a la fatídica diagonal 8R-5TR, luego la jugada 2. ..., A5TR! completa la obra de destrucción. ¡Una hermosa maniobra de desviación y de clavada! (Reggio-Mieses, Montecarlo, 1902).

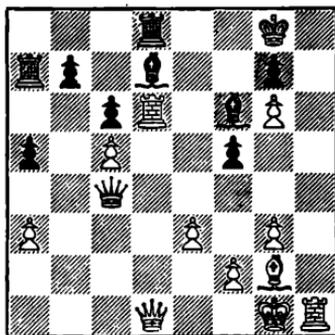
13



### El cambio

Según el "principio de la superioridad de fuerzas", el atacante trata de atacar más frecuentemente las debilidades del adversario cuando estas van siendo cubiertas. No menos importante para la técnica del ataque es suprimir mediante el cambio piezas valiosas del defensor. He aquí tres ejemplos típicos de ello:

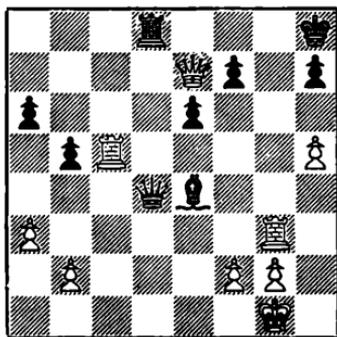
14



El conocido lance 1. T8T†, RXT; 2. D5TR†, R1C; 3. D7TR†, R1A; 4. D8T† fracasa por la parada 4. ..., D1C. Por esto el contacto de la dama negra con el hinterland debe interrumpirse primeramente mediante 1. A5D†! PXA. El final transcurre luego conforme al esquema: 2. T8T†, RXT; 3. D5T†, R1C; 4. D7T†, R1A; 5. TxA†

R1R; 6. D8C†, R2R; 7. D7A†; (Kevorkov-Tarasov, URSS, 1950).

15



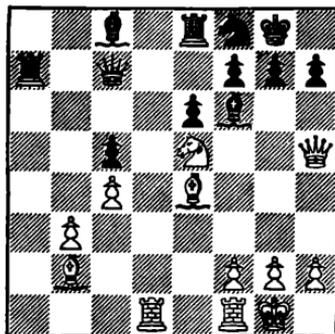
La torre 1D está atada a la fila fundamental; la dama negra, por el contrario, tiene que cubrir las casillas 1D y 3AR. Este mecanismo de defensa puede destruirse con ayuda de una

combinación de punto de intercepción.

Con 1. T5D! se suministró la prueba de que la dama negra estaba "sobrecargada". (Eliskases-Hözl, Innsbruck, 1931).

Con la errónea creencia de haber asegurado suficientemente la casilla de irrupción 2AR, las negras pasaron por alto el importante movimiento de defensa P3CR. Esto las llevó a la pérdida, porque se siguió 1. T7D†, AX†; 2. AX†, CXA; 3. DX†, R1T; 4. C6C† †. (Broe-Laurentius, 1935).

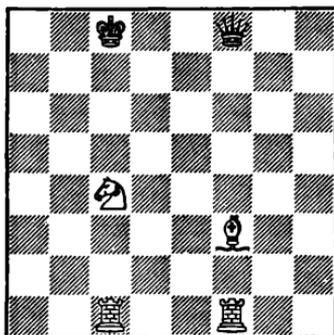
16



### El ataque a la descubierta

Surge una posición a la descubierta cuando tres piezas, entre ellas dos del mismo color, bajo determinados requisitos, se encuentran en una columna, fila o diagonal por lo demás no interceptadas.

17



En uno de los extremos de la columna de piezas se encuentra, por ejemplo a la izquierda, el rey 1A. Frente a él está la pieza bloqueadora C4A, que suspende la efectividad de la pieza amenazante T1AD. Pero tan pronto como se retire la pieza bloqueadora, el rey queda en un jaque a la descubierta que se convierte en un jaque con dos piezas si el caballo se traslada a la casilla 6C o 6D.

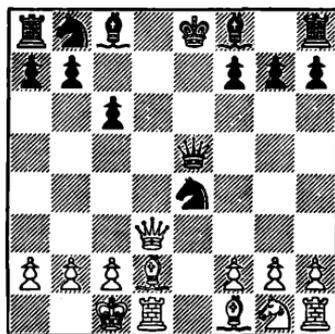
Si la pieza amenazada es un rey, entonces la retirada de la pieza barrera es "absoluta" si se produce un jaque con dos piezas; la consecuencia es que el rey tiene que emprender la fuga.

En el ejemplo de la derecha, las blancas conquistan la dama 1A al realizar la descubierta 1. A4C†.

El ataque a la descubierta es el arma más temible que tiene a su disposición el jugador de ajedrez. Porque la pieza que se retira puede, en un jaque a la descubierta, ocupar cualquier casilla a su alcance, donde, por lo general, su fuerza queda multiplicada.

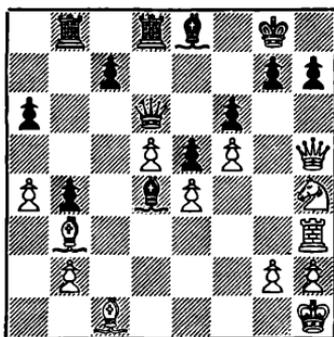
En un jaque con dos piezas, se suprime el factor "tiempo", por lo que se consigue, con el fulminante ataque a la descubierta, efectos a menudo insospechados.

18



Dos partes del mecanismo de la descubierta, la pieza de amenaza 1D y la pieza barrera 2D, están ya a mano. Sólo falta aún que el rey negro esté en 1D. Con ayuda de un sacrificio de dama, la "corrección" puede efectuarse rápidamente y entonces se produce un pequeño fuego de artificio: 1. D8D†! ¡Atrae al rey a la columna del jaque a la descubierta! 1. ..., R×D; 2. A5CR† ¡El mortal jaque a la descubierta! 2. ..., R2AD; 3. A8D† †. (Partida libre Réti-Tartakower, Viena, 1910).

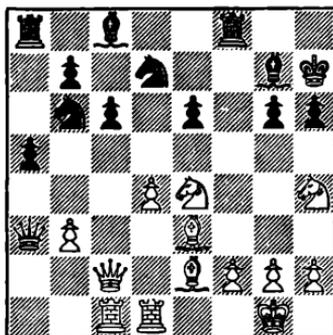
19



En esta posición altamente instructiva, el aparentemente inofensivo alfil 3C es el que pronuncia la palabra decisiva. Pero antes tiene que estar abierta la columna TR y ser empujado el rey a 2AR 1. DXP†! R×D; 2. C6C†, R1C; 3. T8T†, R2A; 4. T8A†! ¡He ahí la cuestión! Obliga a la dama negra a ceder la casilla de bloqueo D3 con lo que el alfil 3C puede dar mate. 4. ..., DXT; 5. P6D mate. (Ahues-N.N., Berlín, 1932).

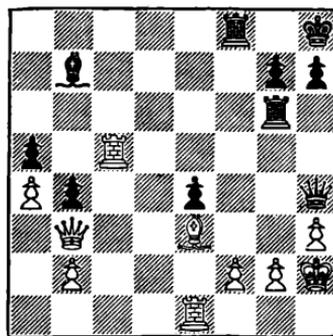
La posición disimulada de la dama 2A y del rey 2T en la misma diagonal nos hace prever una combinación. Todavía el rey negro está protegido por el peón 3C. Pero puede quitarse de en medio con ayuda del sacrificio 1. CXP! R×C con lo que después de 2.

20

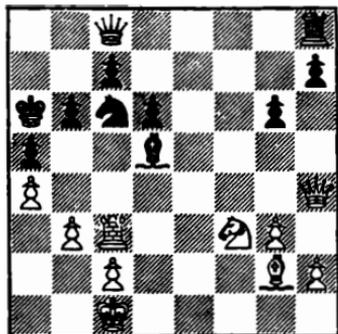


A5T†! en pocas jugadas se dará el mate. (Botvinnik-Judovitsch, Moscú, 1933).

21



¿Puede el alfil 2C ser activado de forma tal que se corone con jaque el movimiento 5R-6R? ¡Imposible! "Porque después de 1. ..., TXP†; 2. RXT el peón 5R queda bloqueado por el alfil 3R". Pero quien siga buscando sin errar, se dará cuenta finalmente de que la deseada operación en diagonal puede realizarse a pesar de todo. En la partida L. Schmid-Rossolimo, que se jugó en 1949 en Heidelberg, se siguió 2. ..., TXP†! El bloqueador fue desviado. 3. AXT, tras lo cual el mortífero jaque a la descubierta 3. ..., P6R† derriba al suelo a las blancas.



La combinación que sigue ahora sólo la podrán encontrar los aficionados que intuitivamente tengan la

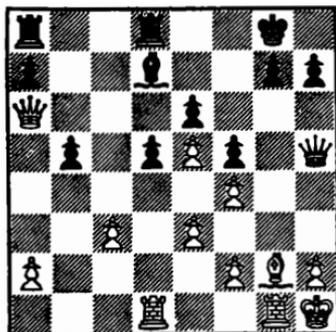
visión de la espléndida imagen del mate. Con ella se elabora en el análisis a posteriori el enlace de movimientos con la posición inicial. Los actores principales de esta posición son dos piezas menores aparentemente inofensivas: el amenazador A2C y la pieza barrera C3AR. En un dramático prelude, el rey negro es obligado a marchar a 3AD con lo que empieza a funcionar el fatídico mecanismo del jaque a la descubierta: 1. T×C! A×T; 2. D4AD†, R2C; 3. D×A†!! R×D; 4. C5R† ¡El decisivo jaque con dos piezas! 4. ..., R4A; 5. C3D† R5D; 6. R2D, D6R; 7. P3A mate. De una partida jugada por Kasparjan en una exhibición de simultáneas.

*La mera contemplación de una cosa no puede incitarnos. Cada contemplación se transforma en consideración, cada consideración en pensamiento, cada pensamiento en ligazón.*

Goethe

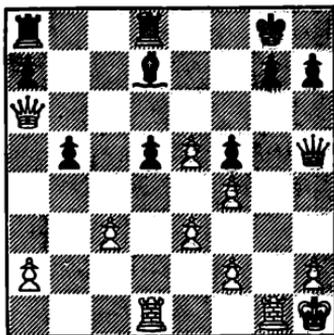
### Del control de la posición a la combinación

Los precedentes ejemplos sencillos nos capacitarán para resolver ahora también problemas más complicados de táctica.



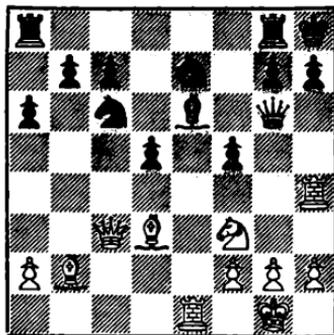
El "control con rayos X" de las columnas TD y D da un resultado negativo. Por eso nos volvemos a la

columna CR, mucho más importante. La "pieza amenazadora" TIC apunta contra el rey negro, pero parece que este está bastante asegurado con las "piezas barrera" A2C y P2C al mismo tiempo que la dama que esta en 6T se halla "fuera de juego". Nos dirigimos ahora "con rayos X" de 6T a 6AR y nos damos cuenta de que sólo el peón 3R impide la irrupción de la dama blanca en el ala del rey. ¿Qué irrupción? Para contestar a esta pregunta recurrimos a nuestro ya mencionado método de la substracción. Con la mente alejamos del tablero las piezas A2C y P3R, con lo que resuena el motivo guía de la combinación oculta en la posición.



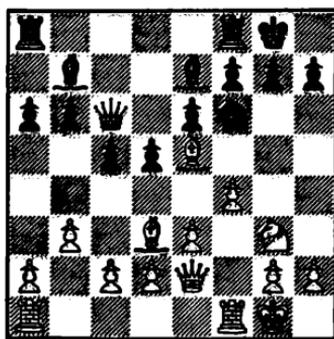
Es el lance 1. TXPC†, RXT; 2. D6AR†, R1C; 3. T1CR† que puede ser forzado mediante la jugada de introducción 1. AXP! Pero antes de llevar a cabo esta combinación hay también que darse cuenta de que las negras no pueden explotar su ventaja material porque su rey está expuesto y sus torres no pueden intervenir activamente en la batalla. El juego puede empezar:

1. AXP! Desbloquea la columna CR y abre la fila 6TD-6AR. 1. ..., PXA; 2. TXPC†, RXT; 3. D6A†, R1C; 4. T1C†, D5C; 5. TXD†, PXT; 6. P5A, TD1AR; 7. P6R, A3A; 8. D7A†, R1T; 9. P6A, T1CR; 10. D7AD, TD1AD; 11. D5R, P5D†; 12. R1C, A4D; 13. P7A†, T2C; 14. DXA. Las negras abandonaron. (Bogoljubov-Mieses, Baden-Baden, 1925).



En esta posición hay dos caminos para ganar: uno trivial (1. TXA, DXT; 2. TXP†, RXT; 3. C5C†) y otro rápido que lleva al mate.

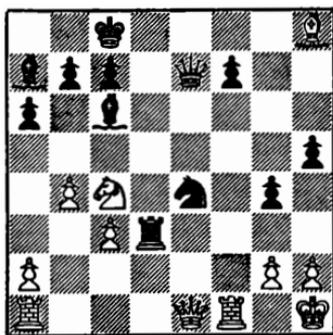
El rey negro no puede moverse; ¡qué hermoso sería un mate con rey inmovilizado! Pero la casilla de invasión 7AR está defendida con dos piezas, y el caballo encargado de la ejecución aún está en 3AR. No nos dejamos desalentar por esta comprobación, sino que seguimos preguntándonos: ¿no puede ser conquistada a pesar de todo para el caballo encargado de dar mate la casilla 7AR? Probamos 1. TXA, DXT; 2. C5C, D3C y vemos que la dama negra cubre las amenazas "casillas de mate" 7AR y 7TR; pero que por eso está "sobrecargada" y se la puede desviar mediante 3. TXP†, DXT de la defensa de la casilla 7AR, con lo que 1. C7AR mate queda sellado el destino del rey negro. (De una partida Atkinson-N. N., Manchester, 1929).



Las blancas poseen un poderoso potencial de ataque porque con excepción de la torre colocada en 1TD todas las piezas actúan contra el ala del rey enemigo o podrían intervenir allí rápidamente. Pero mientras el caballo 3AR proteja al rey negro, no son posibles acciones de ataque prometedoras de éxito. Por ello el ataque al rey tiene que iniciarse con una operación de cambio: 1. C5T!, CXC. Obsérvese que otras jugadas habrían sido también

insuficientes para las negras: 1. ..., C1R; 2. AXPC, CXA; 3. D4C; ó 1. ..., P5D; 2. AXC, AXA; 3. P4CR, R1T; 4. T3A, T1CR; 5. D3T, A2R; 6. A4R! 2. AXP†. Y no 2. DXC, P4AR que era lo que las negras podrían haber esperado. 2. ..., RXA; 3. DXC†, R1C; 4. AXP! Este segundo sacrificio abre una brecha más en el cuartel general negro, la cual hace posible la decisiva intervención de la torre 1A. 4. ..., RXA; 5. D4C†!; R2T; 6. T3A, P4R; 7. T3T†, D3T; 8. TXD†, RXT; 9. D7D! ¡Esta es la cuestión! 9. ..., A3AR; 10. DXA, R2C; 11. T1AR, TD1CD; 12. D7D!, TR1D; 13. D4C†, R1A; 14. PXP, A2C; 15. P6R, T2C; 16. D6C, P3A; 17. TXP†!, AXT; 18. DXA†, R1R; 19. D8T†, R2R; 20. D7C† y las negras abandonaron. (Laskes-Bauer, Amsterdam, 1889).

27



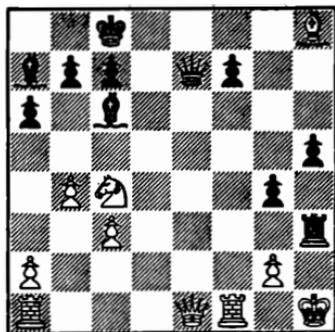
La posición de salida

Las blancas han movido; amenazan jugar C5R con ataque doble contra 6A y P7A. ¿Justifica esta amenaza un movimiento de defensa o pueden las negras pasar al contraataque? Esta pregunta está seguramente justificada, ya que el rey blanco se encuentra aislado y sin posibilidad de movimiento; además, las baterías diagonales colocadas en 2T y 3A apuntan amena-

zadamente contra el cuartel general de las blancas. En la búsqueda de un posible motivo de combinación con ayuda del método de los rayos X se llega al descubrimiento de que el rey en 1T se encuentra en la disimulada diagonal del alfil 3A. ¿No puede ser explotada esta combinación? Lo inmediato es 1. ..., T6T; si la torre es capturada, se sigue 2. ..., C6C mate. Por eso las blancas tienen que asegurar con 2. A4D a su rey amenazado la casilla de escape 1C. Tras de lo cual se sigue 2. ..., P6C; 3. T4A (3. PXP, C7A†; 4. R1C, CXP mate), TXP†; 4. R1C, C7A!; 5. TXC, PXT†; 6. RXP, TXP† con penetrante ataque. No contentos con esta solución, tratemos con ayuda del método de substracción de encontrar un procedimiento más rápido. Reflexión previa: el rey blanco no puede moverse. Consecuencia de la substracción: sin el caballo negro y el peón torre de las blancas podría realizarse la jugada T6T mate.

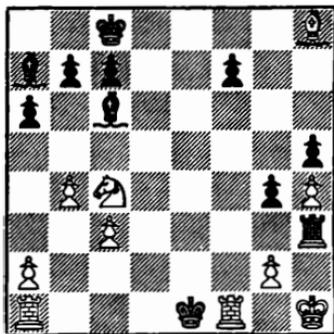
¡Se divisa la imagen del mate!

28



Con esto hemos encontrado el motivo decisivo de la combinación. Nuestra tarea consiste ahora solamente en buscar de qué modo la imagen contemplada del mate puede llegarse a ejecución de forma obligatoria.

Apreciamos que en la posición de



¡Un triunfo del espíritu sobre la materia!

### Sobre la psicología del atacante

Confianza en sí mismo, intrepidez, optimismo y eficacia son los cimientos psicológicos del éxito de un buen jugador atacante.

El atacante mira al frente y alza el vuelo con el placentero sentimiento de su fuerza y de su poderío.

A causa de esta actitud, se enturbia a veces su sentido de la objetividad y se inclina a sobrevalorar su posición. Incluso grandes maestros llegaron a perder numerosas partidas sólo a causa de esto, porque el jugador “embriagado por el ataque” no se dio cuenta oportunamente del momento de crisis, porque quiso proseguir al ataque “a toda costa”, porque finalmente no aseguró con cuidado el espacio que sus tropas lanzadas al asalto dejaban tras de sí.

Una serena crítica de la posición a la que nunca debe renunciarse, ni siquiera durante el ataque, es el único medio para evitar estas fuentes de errores.

Este capítulo ha profundizado nuestro entendimiento de la técnica de la combinación y del correcto planeamiento del ataque. Después de los ejercicios introductorios de ver y pensar, los problemas del ataque al rey no presentarán desde luego a nuestros lectores dificultades especiales.

### ¿Puede aprenderse la técnica del ataque?

Análogamente como en la combinación, hay también para el ataque al rey hitos infaltables que nos capacitan para decidir si una posición está o no está “madura para el ataque”. Estos hitos de los que ya se ha hablado indican también cómo hay que conducir el ataque.

Para realizar esta obra de “enseñanza de la vista” se ponen numerosos ejemplos ordenados según lances típicos de ataque, motivos de combinación y observaciones estratégicas, de forma que este libro pueda proporcionar al lector también útiles servicios como obra de consulta.

## Catástrofes en la apertura

*¡Despliegue las piezas rápida y eficazmente!*

*¡Luche por el centro, cuya posesión aumenta el efecto útil de las piezas!*

*¡Ponga al rey rápidamente en seguridad mediante el enroque!*

Quien no sigue estas reglas fundamentales para el buen desarrollo de una partida, sufrirá el mismo destino que los perdedores de las siguientes partidas breves. Al lector no ejercitado éstas deben servirle de advertencia.

### Jugadores desconocidos ●

1. P4D, P4D; 2. P4AD, A4A; 3. D3CD, ... ¡Un seductor ataque doble! Pero era mejor 3. PXP, con lo cual las blancas conservarían la superioridad de peones en el centro. 3. ..., PXP; 4. D5CD†... Aquí, de nuevo, la continuación lógica era 4. DXPC, porque ahora la dama se mete en peligrosas complicaciones. 4. ..., C3AD! ¡Es arrojado el cebo! 5. DXA? ... Las blancas pican. 5. ..., CXP. El comienzo de la sentencia. 6. D4R, C3AR. Las blancas abandonan.

### Luer-Rattmann ●

(Partida a distancia, 1922)

1. P4R, C3AR; 2. P5R, C4D; 3. C3AR, P3D; 4. P4D, A5C; 5. A2R, PXP. Despliega solamente el adversario, por eso lo que debió jugarse fue 5. ..., C3AD. 6. CXP, AXA; 7. DXA, C3CD; 8. 0-0, DXP? Después de esta captura de peón sigue un final primoroso. 9. T1D, D5TR. (O 9. ..., D4AD; 10. D5TR!, P3CR; 11. T8D†!, RXT; 12. CXP† y ganan). 10. A5CR! DXA; 11. T8D†! Las negras abandonan.

### Botvinnik-Spielmann ●

(Moscú, 1935)

1. P4AD, P3AD; 2. P4R, P4D; 3. PRXP, PXP; 4. P4D, C3AR; 5. C3AD, C3AD; 6. A5C, D3C?; 7. PXP, DXPC? El mal menor era 7. ..., CADXP; 8. A3R, P4R; 9. PXPp., A4AD. 8. T1A!, C5CD; 9. C4T, DXPT. O 9. ...,

D6T; 10. T3A, DXP; 11. A4AD). 10. A4AD, A5CR; 11. C3AR, AXC; 12. PXA. Las negras abandonaron, ya que después de 12. ..., D6TD; 13. T3A la entremetida dama sólo puede librarse a costa de una pieza. También los grandes maestros sucumben a veces a la tentación, que no pueden resistir, de un peón no cubierto.

### Una captura "teórica" de peón ●

1. P4D, P4D; 2. P4AD, PXP; 3. C3AR, C3AR; 4. P3R, P4A; 5. AXP, P3R; 6. 0-0, PXP; 7. PXP, C3A; 8. C3A, P3TD; 9. D2R...

Hasta ahora se aseguraba que las negras, después de 9. ..., CXP; 10. CXC, DXC; 11. T1D, D5CR, estaban satisfactoriamente. Sólo recientemente se ha descubierto que la "fuerte" jugada de defensa 11. ..., D5CR es contrarrestada por el hermoso lance 12. C5D!, DXD; 13. C7AD†, R2R; 14. AXD.

### Larsson-Englund ●

(Partida a distancia, 1942)

1. P4R, P4R; 2. P4AR, P4D; 3. PRXP, PXP; 4. C3AR, C3AR; 5. P4D, CXP; 6. P4AD?... El "complejo de avance" es una enfermedad muy extendida entre los jugadores no ejercitados. Movimientos de esta índole testimonian sentimientos de fuerza y de alegría, pero se obliga al enemigo a la retirada "poniendo el grito en el cielo". Posteriormente uno se arrepiente muchísimo por no haber tenido en cuenta

la desventaja de la "ganancia de tiempo". 6. ..., A5CD†! Una fuerte jugada de espera que debería ser respondida con 7. A2D, C6R; 8. D3C. 7. CD2D, C6R; 8. D4T†?, A2D! 9. D3C... O 9 DXACD?, C7AD†. 9. ..., D2R; 10. R2A, C8D†, 11. R1C, C6A! 12. P3TR, A5TD. Las blancas abandonaron.

### Alekhine-N. N. ♡

(Viena, 1933)

1. P4R, P3AD; 2. P4D, P4D; 3. PXP, PXP; 4. P4AD, C3AR; 5. C3AD, C3A; 6. A5CR, PXP; 7. P5D, C4TD; 8. AXP, CXA; 9. D4T†, A2D; 10. DXC, P4C! 11. D2R! D3C; 12. C3A! ¡Un hermoso sacrificio de peón con objeto de conseguir un despliegue más rápido! 12. ..., P5C; 13. C4R, CXP; 14. 0-0-0, P3R?

Lo correcto era 14. ..., D3A†, porque ahora sigue un final sorprendente.

15. TXC!, D3A†; 16. C3A, PXC; 17. TR1D. Las negras abandonaron.

### Aronin-Kamischov ♣

(URSS, 1950)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AR; 3. P4D, CXP; 4. A3D, P4D; 5. CXP, D5TR?

¡Una insólita salida de dama! Las negras inician con fuerzas insuficientes el "ataque" contra una posición de rey sin debilidades, con el resultado de que finalmente la flecha rebota contra los atacantes.

6. 0-0, A3D; 7. C3AD, CXC; 8. PXC, 0-0; 9. P4AR, C3A; 10. T1C, C2R; 11. P5A!, ... Amenaza 12. P3CR, D6T; 13. T4AR. 11. ..., C3A, 12. P3C, D1D. ¡Felizmente ha conseguido regresar a casa! Mientras tanto, las blancas han preparado el contragolpe decisivo: 13. P6A!, P3CR. O 13. ..., PXP; 14. D5T, P4A; 15. TXPA! 14. D2D. Las negras abandonaron. Podría haber seguido 14. ..., AXC; 15. PXA, R1T; 16. D6T, T1CR; 17. T4A, D1A; 18. DXPT†, RXD; 19. T4TR†, D3T; 20. TXD mate.

### Tolusch-Alatorzev ♡

(Moscú, 1948)

1. P4R, P4R; 2. P4AR, P4D; 3. PRXP, DXP? Quien elige esta apertura debe jugar 3. ..., P5R. El movimiento de la dama es defectuoso, porque las blancas ganan ahora valiosos tiempos de despliegue. 4. C3AD, D3R; 5. PXP, DXP†; 6. A2R, A5CR; 7. P4D, D3R; 8. D3D, P3AD; 9. A4AR, C3A; 10. 0-0-0, AXA; 11. CRXA, A3D; 12. P5D! La ventaja del despliegue es explotada de modo coercitivo. 12. ..., CXP. O 12. ..., PXP; 13. C5C, AXA†; 14. CXA, D3AD; 15. TR1R†, R1D; 16. CXPD, CXC; 17. DXC†, DXD; 18. TXD†, R1A; 19. T7R y ganan. 13. CXC, PXC; 14. D3CR! AXA†; 15. CXA, D3TR; 16. TR1R†, R1A; 17. D3TD†. Las negras abandonan.

*Regla que debe tenerse en cuenta: No salga con la dama a pasear si no quiere perder la partida.*

### Alekhine-Hawley

(Chicago, 1933)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, PXP; 4. C3AR, C3AR; 5. A5C, A2R; 6. P3R, 0-0; 7. AXP, CD2D?; 8. 0-0, P3CD?

En el gambito de dama aceptado tiene que jugar el defensor lo más rápidamente posible P4AD para impedir que el adversario, con el avance P3R-P4R-P5R active su centro. 9. D2R, A2C. Ahora las negras son aleccionadas por el jugador a ciegas en el sentido de que en el gambito de dama la lucha por el centro es más importante que los movimientos de despliegue conforme a patrón. 10. P4R!, T1R; 11. TR1D, P3AD; 12. P5R, C4D; 13. C4R, AXA; 14. CARXA, C1A; 15. D5T, T2R; 16. AXC, PAXA; 17. C6A†! Las negras abandonan.

### Smyslov-Kamischov

(Moscú, 1944)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, P4AR. Un injustificado contraste que en esta par-

tida es rechazado de un modo clásico. 3. CXP, D3A; 4. C4A, PXP; 5. C3A, D3CR; 6. P3D! El avance en el despliegue exige la apertura de columna. 6. ..., A5C. (O 6. ..., PXP; 7. AXP, DXP; 8. D5T!). 7. A2D!, AXC; 8. AXA, P4D; 9. C5R, D4A. ¡La tercera jugada de la dama! 10. PXP, DXP; 11. A2R, C3AR; 12. 0-0, P3A; 13. A5T, ... El principio del fin. 13. ..., R1A; 14. T1R, D5TR; 15. A6C!, C3T; 16. D2R, A6T; 17. C3A. Las negras abandonan porque pierden una pieza.

### Sajtar-Sliva

(Varsovia, 1947)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, PXP; 3. C3AR, C3AR; 4. D4T, CD2D; 5. C3A, P3R; 6. P4R ... Lo correcto es continuar ahora 6. ..., A2R. A 7. P5D sigue PXP; 8. P5R, C5R; 9. CXP, C5-4A; 10. DXPA, C3C con buen juego para las negras. Pero descurdando el despliegue, las negras jugaron 6. ..., P4AD? con lo que se desencadenó una instructiva catástrofe de apertura. Se siguió: 7. P5D! PRXP; 8. P5R, P5D. Mejor era 8. ..., P4CD. 9. AXP! PXC; 10. C5C, D2R; 11. AXP! y las negras abandonaron.

*Moraleja: Primero enrocar y luego atacar.*

### O'Kelly-Ahlbach

(Partida a distancia, 1938)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. P3AR, P4R; 6. C5C, P3TD; 7. C5-3AD, CD2D? Debían primero haber cubierto con 7. ..., A3R la importante casilla central 4D. 8. P4TD, A2R; 9. C3T, 0-0; 10. C4A, C1R? 11. A3R, P4A? Esta "jugada de liberación" acelera el inevitable hundimiento. 12. PXP, TXP; 13. A3D, T1A; 14. C5D, CD3A? ¡El último error! 15. A6CD, D2D; 16. A5AR! Las negras abandonaron.

30



Una instructiva posición final que debe ponemos en guardia contra los movimientos debilitantes de los peones.

### Ivkov-Udovcic

(Opatija, 1953)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. 0-0, A2R; 6. P3D, P3D; 7. P3A, 0-0; 8. T1R, C2D; 9. CD2D, C4A; 10. A2A, ...

Conforme a la posición, ahora lo correcto sería continuar precisamente 10. ..., A3A; 11. C1A, C3R. Pero las negras no supieron renunciar con 10. ..., P4A? a pasar al "ataque". Este avance es siempre erróneo en la apertura española si las blancas pueden activar ventajosamente el centro "latente" y el alfil 2AD. 11. P4D, PARXP; 12. CDXP, CXC; 13. AXC, PXP; 14. PXP ... Amenaza 15. D2AD. Ahora se da uno cuenta ya de que la jugada 10. ..., P4R sólo sirvió para promover el despliegue de las fuerzas combatientes blancas. 14. ..., R1T; 15. P5D, C4R; 16. CXC, PXC; 17. D5T! ... ¡El comienzo del castigo! 17. ..., P3T; 18. AXP! R1C; 19. AXP! Las negras abandonaron.

Los avances de liberación tienen una cara de Jano. Porque pueden ser útiles tanto para las piezas de uno mismo como para las del adversario. Por eso han de sopesarse con especial exactitud

las ventajas y desventajas de todas las acciones de liberación.

Vamos a continuar nuestra colección de aterradoras partidas cortas con una que se decide mediante una "jugada de espera".

Galia-Grünfeld

(Viena, 1946)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD, P4R; 6. C45CD, P3D; 7. P4TD, P3TD; 8. C3T, A3R; 9. A4AD, AXA. Con el siguiente sacrificio aparente esperaba el gran maestro demoler el centro blanco. Pero el lado sombrío de este procedimiento fue contrarrestado por su joven adversario con una jugada al estilo de Morphy. Lo correcto era 9. ..., A2R.

10. CXA, CXP?; 11. CXC, P4D; 12. A5C! ... ¡Un molesto movimiento de espera! Forma el aparejo para un rápido y decisivo ataque de caballería. 12. ..., P3A; 13. AXP!; PXA; 14. DXP! ... Y aquí las negras están atadas de pies y manos porque, si capturan la dama, se sigue 15. CXP†. 14. ..., A2R; 15. C6D†, AXC; 16. CXA†, R2R; 17. 0-0-0, C5D; 18. TXC! y las negras renunciaron a la continuación de una resistencia sin perspectivas.

*Regla que se debe tener en cuenta: Una combinación debe ser "coercitiva". Por eso hay que tener siempre a la vista las posibles "jugadas de espera".*

Para terminar sigue un desmoronamiento de posición desencadenado por la debilidad de la casilla 4D de las negras.

Réti-Grau

(Londres, 1927)

1. P4AD, C3AR; 2. C3AR, P4AD; 3. P4D, P4D; 4. PAXP, PXP; 5. DXP, DXP; 6. C3AD, DXD; 7. CXD, P3TD; 8. P3CR, P4R; 9. C3C, C3A. Más eficaz habría sido frenar el alfil 2C con 9. ..., A2D; 10. A2C, A3A. 10. A2C,

A2D; 11. 0-0, A2R? ¿Por qué precisamente es ya este movimiento tan adecuado de despliegue el que constituye el error decisivo?

Un corto análisis de esta posición responderá rápidamente a la pregunta.

En el centro están mejor las blancas, porque sus piezas están colocadas llenas de eficacia; además las casillas 3CD y 4D de las negras tienen tendencia a debilidades. La casilla de invasión 4D está defendida por el caballo 3AR. De aquí se explica que las blancas, después de la maniobra de cambio alfil A5C-AXC alcancen con C5D el dominio en el centro. Esta amenaza posicional debió a toda costa ser parada con 11. ..., P3T!

Las negras pierden la partida porque no se han dado cuenta de que aquí las exigencias del "principio del centro" son más importantes que las del "principio de despliegue". Con otras palabras: La ocupación de la casilla central 5D por un caballo blanco es para el defensor una desventaja mayor que la pequeña ventaja del movimiento de despliegue conforme a patrón A2R. Ahora resulta sobremanera instructivo ver cómo las negras, después que se ha realizado la conquista de la decisiva casilla central 4D, al mismo tiempo son tiradas del anzuelo.

12. A5C!, 0-0; 13. TR1D, TR1D; 14. AXCR!, PXA. O 14. ..., AXA; 15. C5A, A1AD; 16. C5D. 15. C5D, ... con la doble amenaza 16. C6C y 16. CXA†. 15. ..., TD1C; 16. C5A, R1A; 17. CXPAR! Las negras abandonaron.

La ronda mediante este "martirio al jaque" nos ha enseñado cómo no debe tratarse la apertura.

Comprendemos ahora la eficacia promotora del ataque que tienen la pérdida de tiempo, las jugadas debilitantes de peones y el descuido del centro. Familiarizados con las armas más importantes del jugador al ataque, poseemos ahora suficientes conocimientos para tratar a fondo los problemas que se presentan en el ataque al rey.

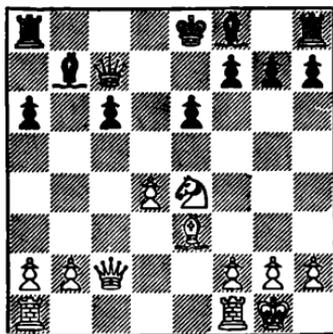
## El rey en el centro

En la apertura se debe poner en seguridad al rey lo más rápidamente posible por medio del enroque. Porque si permanece demasiado tiempo en su casilla de origen, pronto se encontrará a menudo bajo el fuego cruzado de las piezas enemigas si el adversario consigue despejar columnas de ataque o destruir la muralla protectora de peones por medio de sacrificios.

### Tal-Milev Inglesa (Munich, 1958)

1. P4AD, P4AD; 2. C3AD, C3AD; 3. C3AR, C3AR; 4. P3R, P3R; 5. P4D, P4D; 6. PAXP, CXP4D; 7. A4A, C3C. Era preferible 7. ..., CXC; 8. PXC, PXP. 8. ASC, P3TD. Aquí debería haberse jugado 8. ..., A2D, porque ahora el ala de la dama negra queda sensiblemente debilitada. 9. AXCT, PXA; 10. 0-0, A2C? Lo correcto era 10. ..., PXP. 11. C4R!, C2D. Mejores posibilidades de defensa ofrecía 11. ..., PXP. 12. D2A, D3C; 13. C5R!, PXP? Mayor resistencia habría ofrecido 13. ..., CXC. Por lo visto, el maestro búlgaro juega esta partida un poco intimidado. 14. CXC, RXC; 15. PXP, R1R. "¡Aquí está mi rey seguro!" Pero pronto las negras van a tener que convencerse de lo contrario. 16. A3R, D2A. Si las negras hubiesen previsto la respuesta genial de su adversario, seguramente habrían movido la dama a 1D.

31



17. P5D! , PRXP; 18. TR1R, ... ; Esa es la cuestión! Si es capturado el caballo se sigue 19. DXPR†, A2R (19. ..., D2R; 20. D3D) 20. A5A y ganan.

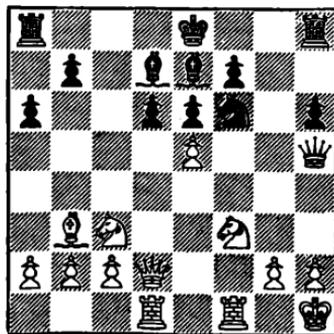
18. ..., R1D; 19. D3C, P4AD; 20. CXP. Las negras abandonaron porque después de 20. ..., AXC; 21. AXA, DXA; 22. DXA habría sido inútil continuar la resistencia.

### Tal-Larsen Najdorf (Portoroz, 1958)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD, P3TD; 6. ASCR, CD2D; 7. A4AD, D4T; 8. D2D, P3R; 9. 0-0, P3T; 10. A4T, A2R; 11. TD1D, C4R; 12. A3CD, P4CR; 13. A3C, A2D; 14. P4A!, PXP; 15. AXP, C4T. Las negras sobrestiman su posición, de lo contrario habrían preparado desde luego con 15. ..., D2A el enroque largo cuya inmediata ejecución quedaría contrarrestada con 16. C5D!

16. AXCT!, ... No habría sido bueno 16. AXPT a causa de la respuesta CSC! 16. ..., DXA; 17. R1T, C3A; 18. C3A, D4TR; 19. P5R!, ...

32



Una jugada de ataque típica en posiciones semejantes. Arrebata al caballo 3A a la casilla central 4R y alarga al mismo tiempo la columna dama. 19.

..., PXP; 20. C4R!, 0-0-0. Ahora las negras son víctimas de un astuto ataque doble. Lo mejor seguía siendo aún 20. ..., CXC, por ejemplo: 21. DXA†, R1A; 22. DXPC, C6C†; 23. R1C, A4A†; 24. T2A, P5R!; 25. DXT†, R2C; 26. D7C, PXC; 27. PXC, PXP; 28. RXP, AXT. 21. C3C, D5C; 22. CXP, D5TR?; 23. D3A†, R1C; 24. CXA† y las negras abandonaron porque después de 24. ..., CXC; 25. TXC pierden una pieza.

### Francesa

Foulds-Lang

(Nueva Zelanda, 1956)

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. P5R, P4AD; 4. P3AD, C3AD; 5. C3AR, D3C; 6. A3D, PXP; 7. PXP, A2D; 8. 0-0, ... Un ingenioso sacrificio al que pronto sigue un segundo. 8. ..., CXP4D; 9. CXC, DXC; 10. C3A, DXP5R; 11. T1R, D3D; 12. C5C, AXC; 13. AXA†, R1D; 14. A3R, C2R; 15. T1AD, C4AR; 16. A5A, D5AR? Lo único correcto era 16. ..., DXA, porque ahora el rey negro va a recibir mate: 17. P3CR, D4CR; 18. DXP†, PXD; 19. A6CD†, PXA; 20. T8R mate.

### Siciliana

Bondarenko-Mühlberg

(Stuttgart, 1957)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3A; 5. C3AD, P3D; 6. A4AD, P3R; 7. 0-0, P3TD; 8. A3R, D2AD; 9. A3C, A2R; 10. P4A, A2D; 11. P5A, P4R? Un instructivo error de apertura que es inmediatamente explotado. 12. C6R!, PXC; 13. PXP, A1AD; 14. TXC!, AXT; 15. C5D, D2R; ó 15. ..., D1C; 16. CXA†. 16. CXD, RXC; 17. D5D, C5D; 18. T1D, T1CD; 19. AXC, PXA; 20. P3A. Las negras abandonan.

*Regla que hay que tener en cuenta: Guárdese de los movimientos de peones que debiliten el centro.*

### Siciliana

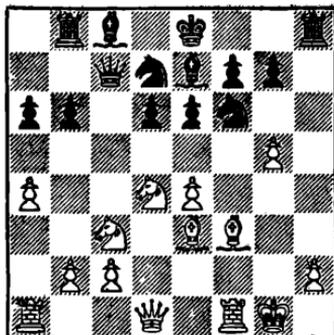
Pflughaupt-Galander

(Münster, 1954)

1. P4R, P4AD; 2. P4D, PXP; 3. C3AR, P3D; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD,

CD2D; 6. A2R, P3TD; 7. P4A, P3R; 8. 0-0, D2AD; 9. A3A, A2R; 10. A3R, T1CD; 11. P4TD, P3CD; 12. P4CR, P3TR; 13. P5CR, PXP; 14. PXP.

33



Las negras podrían ahora ganar un tiempo importante con 14. ..., P4D!; 15. D2D, CXP. Pero dejan escapar esta posibilidad, con lo que corren a su perdición. 14. ..., C2TR?; 15. P6C, C2T3A; 16. PXP†, RXP; 17. CXP!, RXC?; 18. D5D †!†, CXD; 19. A4CR†, R4R; 20. T5AR†, R3R; 21. PXC mate.

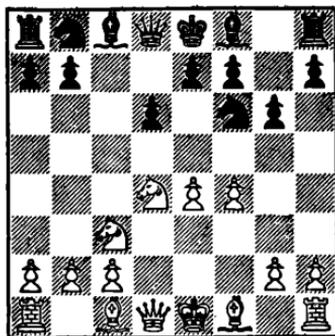
Slivin-Chanov

### Sicilia

(Jugada en 1955)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD, P3CR; 6. P4A, ...

34



Ahora debía jugarse 6. ..., C3A. Pero las negras hicieron el plausible movimiento de despliegue 6. ..., A2C? que desencadenó un decepcionante final rápido: 7. P5R!, PXP; 8. PXP, C4D. Era mejor 8. ..., C5C; 9. A5CD†, C3AD; 10. CXC, DXD†; 11. CXD, P3TD. 9. A5C†, R1A; 10. 0-0, AXP; 11. CXC, DXC; 12. A6TR†, RIC. 0 12. ..., A2C; 13. AXA†, RXA; 14. C5A†! 13. C5A! ! Las negras abandonan, pues la continuación habría sido 13. ..., D4A†; 14. A3R, D2A; 15. C6T†, R2C; 16. TXP mate.

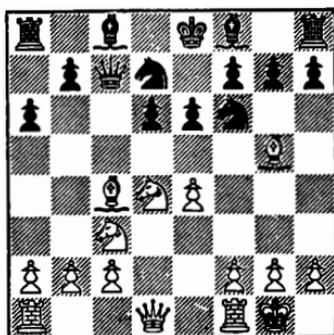
*Moraleja: Tenga en cuenta las amenazas del adversario, luche por el centro y tenga cuidado con las jugadas conforme a patrón.*

### Keres-Sajtar

(Amsterdam, 1954)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD, P3TD; 6. A5CR, CD2D; 7. A4AD, P3R; 8. 0-0, D2A?

35



El motivo guía del dispositivo de la partida por parte de las blancas es la acción de avance P4AR-P5AR. Si el importante peón defensivo 3R no está asegurado oportunamente, puede, como sucedió en esta instructiva partida, ser desviado también por medio de sacrificios. Lo correcto era por tanto 8. ..., C3C. 9. AXPR!, PXA; 10. CXP, D5AD; 11. C5D!, R2A. Aún

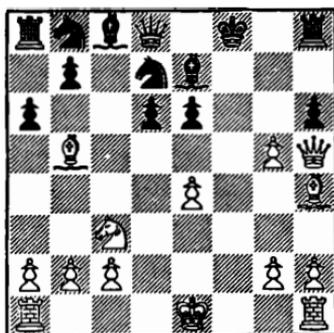
peor sería 11. ..., CXC; 12. PXC, ya que entonces el adversario podría operar también en la columna rey. 12. AXC, RXC. Obligado, porque a 12. ..., CXA sigue 13. P3CD! con decisiva ganancia material. 13. A3A, C3A; 14. AXC, PXA; 15. C6C, D3A; 16. CXT, A2R; 17. P4TD, P3C; 18. D5D†, R2D; 19. T3T, A1D; 20. CXP†! Las negras abandonan. Podría haberse seguido: 20. ..., DXC; 21. D5A†, R2A; 22. T3A† ó 20. ..., AXC; 21. D7A†, R1D; 22. DXP†.

### Keres-Najdorf

(Göteborg, 1955)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD, P3TD; 6. A5CR, P3R; 7. P4A, A2R; 8. D3A, P3T; 9. A4T, P4CR; 10. PXP, CR2D; 11. CXP, PXC; 12. D5T†, R1A; 13. A5C!, ...

36



En la 14.<sup>a</sup> ronda del torneo de Göteborg se empleó por tres veces esta interesante forma de juego. Pero los argentinos Najdorf, Panno y Pilnik no habían estudiado bastante concienzudamente su "variante secreta" y así resultó que los tres grandes maestros ya en la apertura fueron rebasados por los no preparados rusos Keres, Geller y Spasski.

13. ..., R2C? Asimismo es insuficiente 13. ..., C4R; 14. A3C, AXP; 5. 0-0†, R2R; 16. AXC. Un juego igualado lo proporciona únicamente la con-

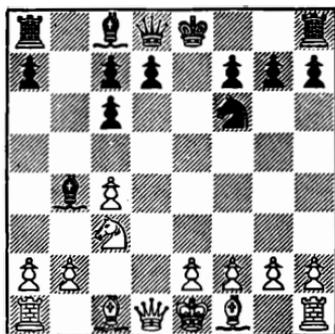
tinuación 13. ..., T2TR! Por ejemplo: 14. 0-0†, R1C; 15. P6C, T2C; 16. T7A, AxA; 17. DXP, TXT; 18. PXT†, RXP; 19. D7T†, R1A; 20. AXC, CxA; 21. D8T† con jaque perpetuo. 14. 0-0, C4R; 15. A3C!, C3C; 16. PXP†, TXP; 17. T7A†, RXT; 18. DXT, PxA; 19. T1A†, R1R; 20. DXC†, R2D; 21. T7A, C3A; 22. C5D!, TXP; 23. P4T, D1T; 24. CxA, CXC; 25. D5C. Las negras abandonan.

Meesen-H. Müller

(Partida a distancia, 1929)

1. P4AD, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. C3A, C3A; 4. P4D, PXP; 5. CXP, A5C; 6. CXC, PCXC.

37



Ahora debía jugarse 7. P3R. Pero las blancas eligieron la estructura del fianchetto con la consiguiente pérdida de tiempo cuya desventaja rápidamente se puso de manifiesto. 7 P3CR?, D2R; 8. A2C, A3T!; 9. D3D, ... El lance 9. D4D, P4D; 10. PXP?, DXP mate muestra que también el peón 2R tiende a la debilidad. 9. ..., P4D; 10. P3C, P5D!; 11. DXP, ... O 11. AXP†, R1A; 12. AXT, AXC† con ganancia de pieza. 11. ..., T1D; 12. AXP†, R1A; 13. A5D, TXA! Las blancas abandonan.

Grünfeld-Réti

(Pistyán, 1922)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3D; 3. C3AR, A4A; 4. C3A, P3TR; 5. P3CR,

... También en esta posición el fianchetto de rey resulta desventajoso. Era mejor 5. P3R, CD2D; 6. A3D, AxA; 7. DXA, P4R; 8. P4R. 5. ..., P3A; 6. A2C, D1A; 7. P3TR, CD2D; 8. C2D, ... Era preferible 8. C4TR, A2T; 9. P4R. 8. ..., P4R; 9. P5D, A2R; 10. P4R, A2T; 11. D2R, ... Las siguientes jugadas débiles fueron castigadas de una manera impresionante por las negras, que están operando de modo excelente. En este momento y con posterioridad las blancas deberían enrocar. 11. ..., 0-0; 12. C1A?, PXP; 13. PAXP, C4A; 14. P4CR?, P4CD!; 15. C3C, P5C!; 16. C1D, ...

38



16. ..., CXPDI; 17. PXC, C6D†; 18. R2D, C5A; 19. D3A, ... O 19. D1A, D7A†; 20. R3R, CxA†; 21. DXC, D6D mate. 19. ..., D7A†; 20. R1R, C6D†; 21. R1A, CxA; 22. C5A, A4C; 23. TXC, AXT; 24. C1-3R, AXC3R; 25. PxA, AXC; 26. PxA, DXPC. Las blancas abandonan.

Consecuencia de haber renunciado al enroque.

Sobre el tema "jugada de espera" he aquí un hermoso ejemplo:

Spielmann-Walter

(Trencin-Teplitz, 1928)

1. P4R, P3AD; 2. C3AD, P4D; 3. C3A, C3AR; 4. P5R, C5R; 5. D2R, CXC; 6. PDXC, P3CD (6. ..., P3R!); 7. C4D, ...

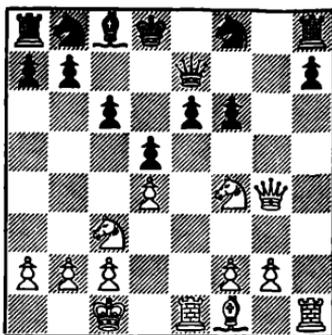


Lo correcto ahora sería 7. ..., P3R. Pero la tentación de arrebatarle un "avance de tiempo" al adversario era demasiado grande, por lo que las negras jugaron 7. ..., P4AD? Después de la sorprendente respuesta 8. P6R!, ... cayeron en un profundo hoyo, ya que la continuación material 8. ..., PXC; 9. D5C†, A2D; 10. PXP†, RXP; 11. DXPD llevaba rápidamente a la pérdida. Bajo la conmoción de la última jugada, las negras hicieron 8. ..., PXP? (Lo correcto era 8. ..., AXP) Tras lo cual las blancas ganaron rápidamente: 9. D5T†, R2D. O 9. ..., P3C; 10. D5R, T1C; 11. CXP. 10. C3A, R2A; 11. C5R, A2D. Tampoco 11. ..., C2D habría evitado la derrota: 12. C7A, D1R; 13. A4A†, P4R; 14. AXP†, CXA; 15. DXC†. 12. C7A, D1R; 13. D5R†, R2C; 14. A4AR, P5A; 15. D7A†, R3T; 16. C8D!, C3A; 17. D7C†, R4C. O 17. ..., R4T; 18. CXC† AXC; 19. P4C†, PXPp. 20. PTXP†, A5T; 21. P4C†. 18. P4T†, R4A; 19. DXC†, AXD; 20. CXP mate.

El "sacrificio de obstrucción" 8. P6R! impidió el despliegue del ala del rey negro y creó también con el punto de apoyo del caballo en 5R una valiosa base de ataque.

De una partida Alekhine-Fahrni, que se jugó en Mannheim en 1914.

Mientras la barrera negra de peones está intacta, el rey se encuentra seguro en 1D. No hay a disposición espolones de peones, por lo que el centro del defensor ha de ser destruido mediante



un sacrificio de cualquier otra pieza. En este sentido las siguientes jugadas son fácilmente comprensibles.

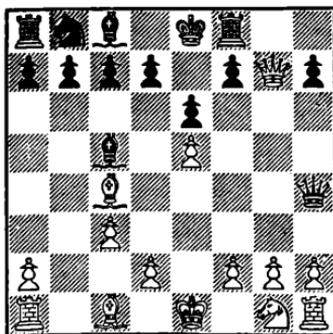
14. T6T!, P4R; 15. D4T, CD2D; 16. A3D, P5R; 17. D3C, D2A; 18. AXP!, ... Empieza el ataque destructivo de las casillas ocupadas por las negras. 18. ..., PXA; 19. CXP, T1CR; 20. D3TD!, D2C; 21. C6D, C3CD; 22. C8R!, D2A. O 22. ..., C5A; 23. D5A, D2A; 24. TXPA. 23. D6D† seguido de mate en dos jugadas.

¡El clásico ejemplo de un ataque realizado puramente a base de piezas menores y mayores!

A menudo, aunque no siempre, el ataque es la mejor parada. En la siguiente partida un ataque prematuro es contrarrestado de una manera bonita y coercitiva.

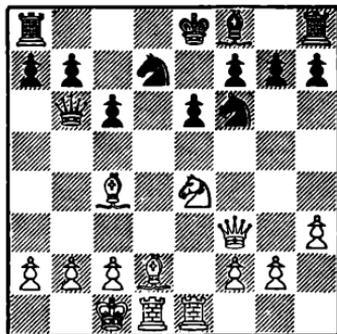
1. P4R, C3AR; 2. P5R, C4D; 3. P4AD, C3C; 4. P5A, C4D; 5. A4A, P3R; 6. C3AD, AXP? (6. ..., CXC!) 7. D4C!, CXC; 8. DXPC, T1A; 9. PCXC, D5T.

41



Parece estar todo en orden correcto. Pero: 10. P4D!, AXP; 11. PXA, DXPD; 12. C2R, DXA; 13. A3T, P3D; 14. T1AD, D5TD; 15. AXP!, D4T†; 16. R1A, C2D; 17. TXP, D4D; 18. P4A!, D8D†; 19. R2A, DXT; 20. D5C, P3A; 21. D7C, T2A; 22. D8C†, T1A; 23. DXP†. Las negras abandonan. (Wino-kup-Wenediktow).

42



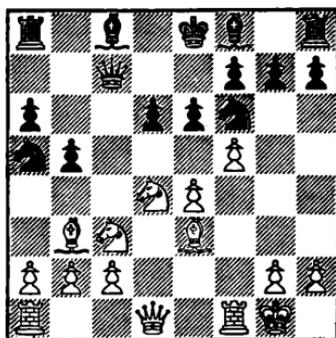
Las negras deberían preparar el enroque corto con 13. ..., A2R. Pero fomentaron el despliegue de su adversario con 13. ..., CXC? con lo que la casilla 6R iba a estar pronto madura para el sacrificio: 14. TXC, C3A. No es mejor 14. ..., C4A, porque entonces se sigue 15. T2R, A2R; 16. A3A, 0-0; 17. D3C, P3C; 18. D5R. 15. AXP!, PXA; 16. TXP†, A2R. También después de 16. ..., R2A la posición del rey negro es tomada al asalto: 17. TXC†, PXT; 18. D5T†, R1C (18. ..., R2R; 19. T1R†, R3D; 20. A4A†); 19. D4C†, R2A; 20. D4A†, R3C; 21. D4R†, R2A; 22. A5T, A3T†; 23. R1C, TD1D; 24. D4A†, R2C; 25. D4C†. 17. TD1R, C4D. O 17. ..., 0-0; 18. TXA, C4D; 19. TXP†, RXT; 20. A3A†, CXA; 21. T7R†, R3T; 22. DXC. 18. A5C, 0-0-0; 19. AXA, CXA; 20. TXC, TR1A; 21. D4C†, R1C; 22. DXP, DXPA; 23. P3C, T1C; 24. DXP, TXP; 25. TXP†, R1T; 26. T7C-7R, D4AD; 27. P4TR, P4T; 28. T8R, D5D; 29. R1C, T7D; 30. TXT†, DXT; 31. D4R, D3A; 32. P5T. Las negras abandonan.

Una partida insólitamente instruc-

tiva en cuanto a la técnica del ataque. Muestra que también en posiciones semicerradas la pérdida de un tiempo puede ser decisiva. (Boleslavski-Flohr, Moscú, 1950).

Como contraste puede servir el siguiente ejemplo: 1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3A; 5. C3AD, P3D; 6. A4AD, P3R; 7. 0-0, P3TD; 8. A3C, D2A; 9. A3R, C4TD; 10. P4A, P4CD; 11. P5A, ...

43



Lo indicado ahora era 11. ..., CXA; 12. PAXC, A2D. Pero las negras perdieron un tiempo importante con 11. ..., C5A? Con lo que se desencadenó un ataque aniquilador. He aquí la continuación: 12. AXC, DXA; 13. PXP, PXP?; 14. TXC!, PXT; 15. D5T†, R2R. O 15. ..., R1D; 16. D7A, A2R; 17. C5A†, PXC; 18. C5D, T1R; 19. A6C†, R2D; 20. CXP†. 16. P5R, ... Aun más fuerte era 16. C5A†, PXC; 17. C5D†, R2D; 18. D7A†. 16. ..., PDXP; 17. C3C, A2C; 18. C5T, D2A; 19. CXA, DXC; 20. A4A†. Las negras abandonaron, ya que después de 20. ..., R2D; 21. T1D† pierden su dama. (Ciocaltea-Soos, Bucarest, 1954).

(Ver diagrama 44)

Se sigue el hermoso "sacrificio de despliegue" 11. C5R!, AXC. Si las negras no capturan al caballo, entonces viene 12. P4A. 12. PXA, DXPR; 13. A3A, AXA; 14. DXA, P3AD; 15. A3T!, D2A; 16. TD1D, C2D; 17. T6D, T1AD; 18. T1-1D, C3A; 19. A1A, C4D. O 19. ..., R2R; 20. A4A, D2C; 21. A5R, TR1D; 22. D3C! 20. D3C,

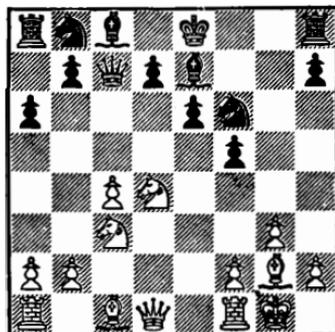
44



R2R; 21. TXP+!!, RXT; 22. PXC+, PXP; 23. D4C+, R2R; 24. A3T+, R3A; 25. TXP, P4CR; 26. A6D, D5A; 27. A5R+, R3C; 28. DXD, TXD; 29. AXD. Las negras abandonaron. (Sausari-Kaila, Finlandia, 1947).

En el siguiente ejemplo el enroque de las negras es impedido mediante el sacrificio de una pieza, con lo que las blancas consiguen un ataque penetrante.

45



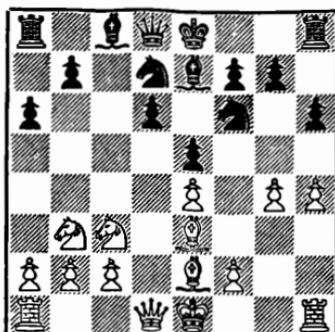
11. CXPA!, PXC; 12. T1R, P3D; 13. A5C, R1D (13. ..., 0-0; 14. TxA!, DXT; 15. C5D) 14. TxA!, DXT; 15. C5D, CXC; 16. AXD+, CXA; 17. DXP+, C2D; 18. T1D, T1CR; 19. AXP, T3C; 20. D4D, C3AD; 21. D6C+, R1R; 22. AXC. Las negras abandonan. (Averbach-Goldberg, Moscú, 1950).

Lepijin-Alexeiev  
(Jugada en 1955)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD,

P3TD; 6. A2R, P4R; 7. C3C, A2R; 8. A3R, CD2D; 9. P4C, P3T; 10. P4TR, ...

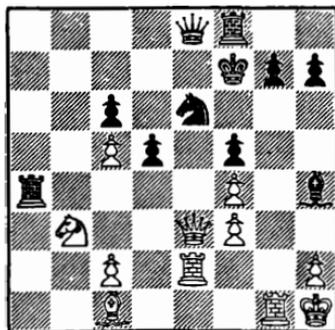
46



Lo correcto era ahora 10. ..., D2A. Luego, en caso de 11. D2D, entonces P4CD; 12. P4T, P5C; 13. C5D, CXC y entonces se contestaría 14. DXC con A2C. Pero las negras movieron 10. ..., P4CD? con lo que rápidamente quedaron desbordadas: 11. P4T!, P5C; 12. C5D, CXC; 13. DXC, T1C. ¡Sí, como si la dama estuviese ya en 2A! 14. A4AD, 0-0; 15. P5C, PXP; 16. PXP, C3C; 17. AXC, DXA; 18. P6C, A3R; 19. DXA! Las negras abandonan.

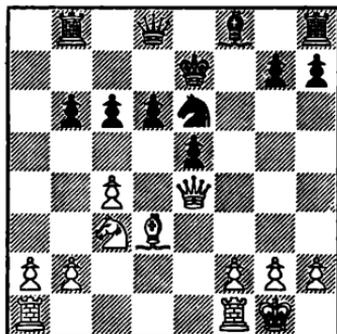
“Las amenazas simples deben multiplicarse todo lo posible.” Esta fórmula fue la que siguió Löwenfisch contra Judovitch en Moscú en 1933 mediante un reforzamiento de la presión contra los puntos neurálgicos 6R y 7C.

47



26. A2C, ... amenaza 27. D×C†.  
 26. ..., T1C; 27. D5R, A3A; 28.  
 T×P†!, A×T. 29. D×P†, R2R; 30.  
 T×C†, R1D; 31. T×D†. Las negras  
 abandonan.

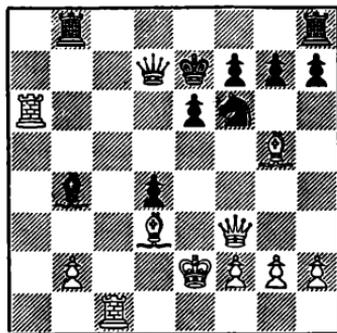
48



Para poder atacar con éxito al rey negro, hay primeramente que despejar la columna alfil. Luego el resto de la partida es ya sólo una cuestión de técnica.

20. P4A!, C4A; 21. D×PA! !, C×A; 22. P×P, C×PR; 23. C5D†, R3R; 24. TD1R, ... Amenaza 25. C7A†. 24. ..., D1A; 25. C7A†, R2R; 26. T×C†, ... Destruye a la última figura protectora del "desenvuelto" rey negro. 26. ..., P×T; 27. C5D†, R1D; 28. T×A!, T×T; 29. D6D†, D2D; 30. D×T1C†, D1A; 31.. D6D†, D2D; 32. D×T†, D1R; 33. D×P. Las negras abandonan. (Partida a distancia Keres-Schapiro, 1935).

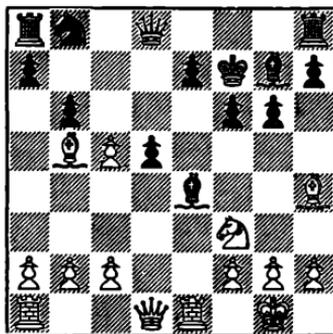
49



Ambos reyes están en medio. Pero en tanto que la majestad blanca se halla perfectamente asegurada, los dos flancos de su antagonista se encuentran amenazados. La mejor alternativa era ahora 20. ..., T1T-1AD, porque aquí es eficaz reducir el potencial del atacante mediante el cambio. En lugar de eso las negras eligieron con 20. ..., A3D?, la defensa activa cuya inoperancia quedó ingeniosamente demostrada por su adversario:

21. T1-6A!, T×P†; 22. R1R, A5C†; 23. R1A, A6A. Ahora este alfil se ha quedado fuera de juego, lo que es explotado magistralmente por las blancas. A 23. ..., A4T habría seguido 23. A1A, T2C; 24. A3T†, R1R; 25. D2R con la amenaza 26. A5C. 24. A4A, C1R; 25. D3C!, ... Con la intención 26. A6D†, C×A; 27. T×C, D7C; 28. D5C†. 25. ..., D2C; 26. D5C†, R1A; 27. D5A†, D2R; 28. A6D!, ... ¡El quid de la hermosa ejecución victoriosa! Las negras abandonaron porque se habría seguido 28. ..., C×A; 29. T8T†, C1R; 30. T6-8A! ! (Partida a distancia Belik-Piskov).

50

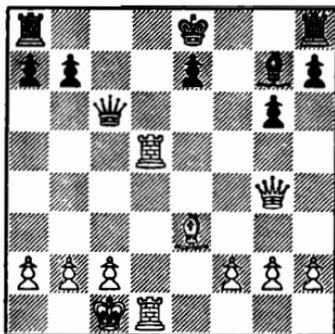


Aparentemente el rey negro está perfectamente seguro. Sin embargo, puede ser expugnado de su posición si el atacante consigue desviar al peón barrera 4R y despejar las columnas AD y R. En este sentido se siguió:

14. P4A!, P×P; 15. P×P, A×P. O 15. ..., D×P; 16. D2R, A×C; 17. D×P†, R1C; 18. A×P, A×A; 19. D×A,

A5R; 20. TD1D. 16. T1AD, D3D; 17. P4CD!, PXP. En caso de 17. ..., P5A, entonces 18. TXPA!, AXT; 19. DXD, PXD; 20. AXA†, R1A; 21. A5D. 18. T7A!, DXT; 19. DXA†, R1A; 20. DXT, P4C; 21. A3C, P4R; 22. C4D, D6C; 23. D5D! Las negras abandonan. (Konstantinopolski-Tolusch, Moscú, 1936).

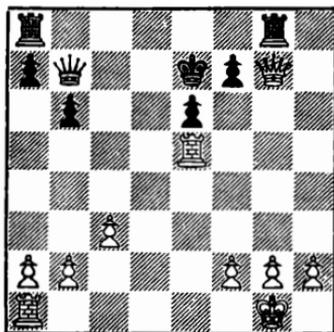
51



La instructiva victoria transcurre conforme al siguiente programa: 1.º irrupción en la séptima fila; 2.º destrucción del peón protector e7; 3.º el mate final.

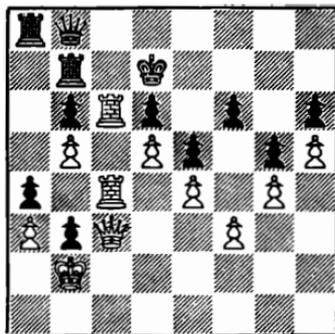
19. T5AD, D3T; 20. D7D†, R2A; 21. D5D†, D3R; 22. T7A, A5R. 23. TXP†!, RXT; 24. A5C†, R2A; 25. DXP†, A2A; 26. DXA†. Las negras abandonan porque habría seguido 26. ..., R1R; 27. D3A, R2A; 28. T1R, D3D; 29. D3A†, R2C; 30. D7C† y las blancas ganan. (Iljin Genevski-Romanovski, Leningrado, 1929).

52



La plausible jugada TR-1CR hizo posible el destructor contragolpe 1. TXP†!! Se siguió: 1. ..., RXT; 2. T1R†, R3D; 3. D6A†, R4A; 4. T5R†, R5A; 5. P3C†, R6D; 6. D6D†, R7A; 7. T2R† seguido de mate en dos jugadas (Janovski-Dulanto, Buenos Aires, 1939).

53



Por la columna alfil dama las blancas no pueden seguir avanzando. Pero con ayuda de un hermoso sacrificio de peón puede quedar despejada la otra columna alfil o la diagonal P3TR-7D: 80. P4A!, T2-2T. O 80. ..., PCXP; 81. P5C seguido de 82. D3T† o bien 80. ..., PAXP; 81. P5R! 81. D3T, D1D; 82. PXP, PAXP; 83. T1A, D2R; 84. D3A, D1D; 85. T1A. El objetivo está alcanzado. Sigue un final burbujeante: 85. ..., R2R; 86. T5AR, T2D; 87. DXP†! Las negras abandonan. (Rossolimo-Wood, Southsea, 1949).

Rossolimo-O'Kelly  
(Heidelberg, 1949)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD. Es interesante la "variante moscovita" 2. ..., P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. A5C†, A2D; 6. 0-0, CXP; 7. T1R, C3AR; 8. C5A! con fuerte ataque.

3. A5C, P3R; 4. P3A, P3CR; 5. P4D, PXP; 6. PXP, A2C; 7. 0-0, D3C? Las negras esperan poder forzar mediante el doble ataque contra el alfil el

## Sokolski-Strugac

(Jugada en Rusia, en 1958)

1. P4CD, P4R; 2. A2C, P3AR; 3. P4R, AXP; 4. A4A, C3A; 5. P4A, PXP; 6. C3T, CR2R; 7. CXP, C4T?

54



peón 4D el cambio AXC, pero pasan por alto el hecho de que el peón 4D puede ser sacrificado. Lo único correcto era 7. ..., P4D; 8. PXP, PXP; 9. T1R†, C2R. 8. C3T!, CXP? Después de este segundo movimiento defectuoso, las blancas consiguen un rápido y decisivo avance en el despliegue. Pero también aquí el mal menor habría sido 8. ..., P4D. 9. C4A!, CXCT; 10. DXC, D2A; 11. A4A, P4R; 12. CXP!, AXC; 13. TD1A, DIC. O 13. ..., AXA; 14. TXD, AXT; 15. D3A! 14. TXA†!, DXT; 15. AXA, P3A; 16. AXP, CXA; 17. DXC, T1A; 18. D5R†, ... Aún más fuerte era 18. D6R†, R1D; 19. T1D. 18. ..., R1D; 19. D5C†, R1R; 20. T1A, D1D. En caso de 20. ..., D1C entonces 21. T1D, T2A; 22. P5R con rápida decisión. 21. D5R†, D2R; 22. AXP†! Un digno broche de cierre de esta espléndida partida. Las negras abandonaron porque seguir la resistencia habría sido inútil: 22. ..., R1D; 23. D7A mate ó 22. ..., R2A; 23. A6R†, R1R; 24. D5C†, R1D; 25. T1D†, R2A; 26. T7D† y ganan.

## Rossolimo-Romanenko

(Salzburgo, 1948)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3CR; 4. 0-0, A2C; 5. T1R, C3A; (5. ..., P3D!) 6. C3A, C5D? Lo correcto era 6. ..., P3TD, porque ahora las negras se colocan en una posición perdedora. 7. P5R!, C1C; 8. P3D, CXA; 9. CXC, P3TD; 10. C6D†!, PXC?; 11. A5C!, D4T; 12. PXP†, R1A; 13. T8R†!, RXT; 14. D2R†, R1A; 15. A7R†, R1R; 16. A8D†!, RXA; 17. CSC! Las negras abandonan. ¡Justo castigo a la pérdida de tiempo!

Si un alfil blanco está en 4AD, a veces la tentación es demasiado grande de atacarlo con C3AD-4T. En las dos partidas siguientes esta "ganancia de tiempo" es contrarrestada de una manera hermosa y coercitiva.

Lo correcto era 7. ..., P4D! ó 7. ..., C3C. 8. AXP!, T1A. ¡Una triste necesidad! En caso de 8. ..., CXA, entonces 9. D5T†, R1A (9. ..., P3CR; 10. CXP, CXC; 11. AXD, RXA; 12. D5CD, C6T; 13. D4T!, P4C; 14. D3C, CXC; 15. DXA y ganan) 10. C6C†, R1C; 11. AXC, AXA; 12. D5D mate.

9. C5T!, CXA. O 9. ..., TXA; 10. CXT†, PXC; 11. D5T†, C3C; 12. A8C!, D2R; 13. AXP, DXP†; 14. R1D, R2A; 15. P3A, DXPC; 16. DXC† y las blancas ganan.

10. CXP†, R2A; 11. 0-0, R1C; 12. D5T!, TXA; 13. TXT, C3C; 14. TXC!, PXT; 15. DXP, R1T; 16. C8R!, D2R; 17. C6A, con mate imparable. Las negras abandonaron.

## R. Fischer-Reshevsky

(Nueva York, 1958)

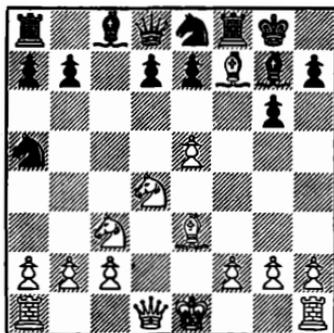
1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PXP; 4. CXP, P3CR; 5. C3AD, A2C; 6. A3R, C3A; 7. A4AD, 0-0; 8. A3C, C4TD? Un doble error que apenas se podría creer en un gran maestro. Las negras descuidan el despliegue y además abandonan la cobertura de la importante casilla central 4R.

9. P5R!, C1R. El mal menor era

desenredar un poco la situación con 9. ..., CXA; 10. PXC, CXT; 11. PXA, CXPt. Al no hacerlo así, las negras pierden ahora la dama: 10. AXPt!, ...

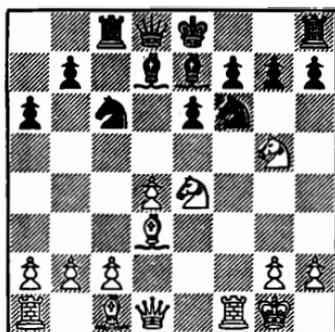
Esta combinación no es nueva. Últimamente la vimos en una partida Bastrikov-Krogius que se jugó en 1958 en el campeonato de la RSFSR.

55



10. ..., RXA. O 10. ..., TXA; 11. C6R. 11. C6R!, ... ¡A pesar de todo! El caballo es tabú, porque 11. ..., RXC llevaría al mate: 12. D5D†, R4A; 13. P4C†, RXP; 14. T1C†. 11. ..., PXC; 12. DXD y las negras perdieron en la 42.ª jugada. Más sabio estuvo Krogius, quien inmediatamente depuso las armas.

56



Las negras han renunciado a enrocar oportunamente. Esto hizo posible a su

adversario la ejecución de un espléndido ataque a mate:

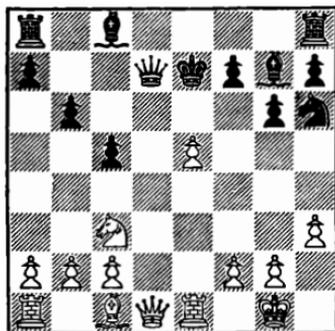
1. TXC!, PXT; 2. CXPA, RXC; 3. D5T†, R1C; 4. A6T, P4A. O 4. ..., A1R; 5. D4C†, A3C; 6. DXPt†, A2A; 7. D4C†, A3C; 8. A4A†. 5. DXP!, C4R; 6. DXC, A1A; 7. D3C†, R2A; 8. C6D†, R2R; 9. A5C mate. (Brieger-Bahgat, Houston, 1958).

Jolmov-Keres

(Tbilissi, 1959)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, C3A; 4. P5R, C5C; 5. AXC, PDXA; 6. 0-0, P3CR; 7. T1R, A2C; 8. P3TR, C3T; 9. C3A, P3C. Era preferible 9. ..., C4A ó 9. ..., 0-0. 10. P4D, PXP; 11. CXP, P4AD? Aquí de nuevo debió jugarse 11. ..., A2C, porque ahora consiguen las blancas un peligroso ataque al rey: 12. C6A!, D2D. O 12. ..., DXD; 13. TXD, A2C; 14. C5C!, AXC; 15. C7A†, R1A; 16. CXT y las blancas ganan. 13. CXPR!, RXC.

57



Hallándose bajo la presión de amenazas enemigas, ¡el defensor elige el mal mayor! Mejor era 13. ..., DXC; 14. C5D, D1D; 15. C6A†, AXC; 16. PXA†, A3R; 17. AXC, DXP (17. ..., DXD; 18. TDXD, T1D; 19. TXt†, RXT; 20. TXA!, PXT; 21. A7C, T1C;

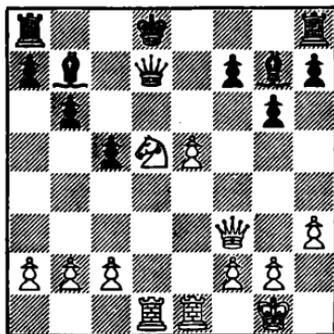
22. P7A y ganan), pero después de 18. D4C! se verían las negras ante un difícil problema de defensa. Debe mencionarse además que el cambio de damas 13. ..., DxD puede llevar a una red de mate: 14. TXD, RXC; 15. A5C†, R3R; 16. T6D†, R4A; 17. P4AR.

14. AXC, AXA. En caso de 14. ..., DxD, entonces 15. A5C†. 15. D3A, A2CR!; 16. C5D†. Después de la continuación material 16. DXT? las blancas perderían su dama: 16. ..., A2C; 17. DXP, D3A; 18. P3AR, T1T.

16. ..., R1D, prácticamente forzada, ya que las negras después de 16. ..., R1A; 17. P6R, D2C; 18. P7R†, R1R; 19. D6A!, T1C; 20. DXA, TXD reciben mate mediante 21. C6A mate.

17. TD1D, A2C.

58



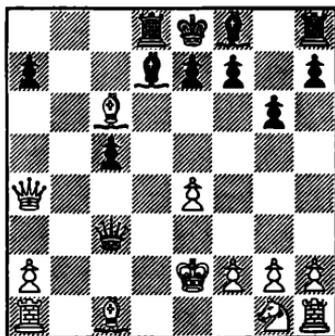
A 17. ..., D2C, las blancas fuerzan el juego con 18. P6R! Por ejemplo:

1) 18. ..., AXP; 19. TXA, PXT; 20. CXP†, R2A; 21. T7D†;

2) 18. ..., PXP; 19. C4C†, R2A (19. ..., R1R; 20. TXP†); (19. ..., A5D; 20. TXA†, PXT; 21. D6A†, R2A; 22. D5R†!) 20. D3C†, P4R; 21. TXP!, PXC; 22. T5AD mate.

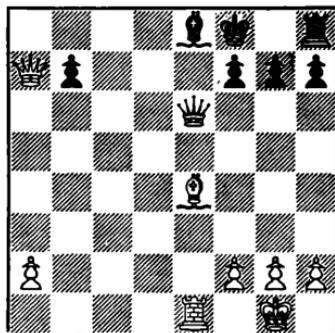
18. D3CD, A3AD; 19. CXP!, PXC; 20. DXPA, AXPR; 21. TXD†, AXT; 22. TXA, R2A; 23. T7R, TD1D; 24. P4TD, P4CR; 25. D5D, TR1R; 26. TXP, P5C; 27. P5T, PXPTR; 28. PXP†, RXP; 29. TXA. Las negras abandonan.

59



En este ejemplo las blancas movilizan sus "piezas de mate" al mismo tiempo que atacan constantemente a la dama negra. 1. D3C, ... Obsérvese que 1. T1C permitiría la respuesta D6D†. 1. ..., DXT; 2. A2C, D8C; 3. C3A!, DXT; 4. C5R ... Después del prelude rico en sacrificios empieza el ataque a mate. 4. ..., P3R; 5. AXA†, TXA; 6. D8C†, T1D. O 6. ..., R2R?; 7. C6A mate. 7. D5C†, R2R; 8. D7C†, R3A; 9. DXP†, R5C; 10. C3A†, R4T; 11. P4C†, RXP; 12. DXPR†, R5A; 13. A5R†, RXP; 14. C5C mate. (Neshmedtinov-Lusikel, Kazán, 1950).

60

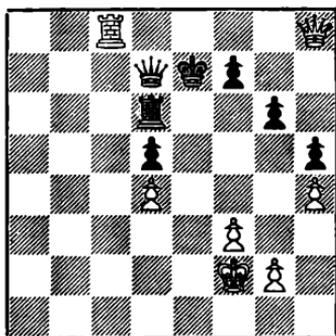


Las negras están perdidas; sin embargo, sorprende el rápido derrumbamiento: 25. ..., P4CD; 26. D3T†, D2R (26. ..., R1C; 27. AXP†) 27. A6A! ! Las negras abandonaron (Evans-Bisguier, Nueva York, 1959).

Para terminar, sigue una partida que

se jugó en la última ronda del XXV Campeonato de la Unión en Moscú en 1958.

61



Spasski movió contra Tal 58. D8A†? Perdió finalmente, porque se empeñó en ganar a toda costa. Con posterioridad indicó Tschejover que la continuación correcta 58. P4C! habría ganado en todas las variantes. He aquí la demostración: 58. ..., PXP. O 58. ..., T3R; 59. P5C, T3AD; 60. D8A†, R3R; 61. T8R†, R4A; 62. T7R, T7A†; 63. R3C, D3D†; 64. T5R†. 59. D8A†, R3A; 60. PXP con la subvariante a) 60. ..., T3R; 61. T3A, T5R; 62. T3A†, R3R; 63. P5C; b) 60. ..., T3T; 61. T8R, T7T†; 62. R3A; c) 60. ..., T3A; 61. T8R, T7A†; 62. R3A, T6A†; 63. R4A, D2A†; 64. T5R!

*Indicación útil: Las operaciones de cerco de esta índole exigen también la intervención de los peones.*

## Debilidades de casillas

Cuando se habla de una posición débil, se quiere decir que en la posición falta algo, bien sea la fuerza combativa, bien el espacio o la movilidad de las piezas. Una posición puede ser "débil" porque el defensor no disponga de bastantes fuerzas combatientes para defenderse contra un ataque al rey o porque el atacante haya conseguido penetrar con piezas en la zona enemiga.

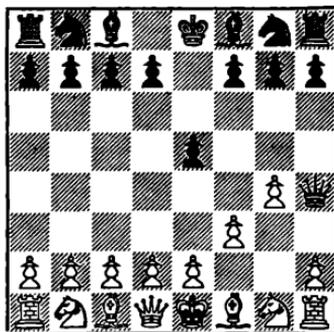
A las casillas que se ven amenazadas por una de estas intromisiones se las llama casillas "débiles".

Las casillas de este tipo, que no pueden ser defendidas por peones, tienen especial tendencia a la debilidad. Si están en las proximidades del rey, su ocupación es por lo general suficiente para decidir la partida.

Desde el punto de vista de las blancas se puede hablar por tanto de una casilla débil cuando está en su zona (filas 1 a 4) y cuando la ocupación de la misma es útil al adversario, bien porque la pieza invasora ejerza una función paralizadora, bien porque la defensa de la casilla débil exige esfuerzos que benefician al atacante.

### Cómo nacen las debilidades de casillas

62



Las debilidades de casillas pueden surgir:

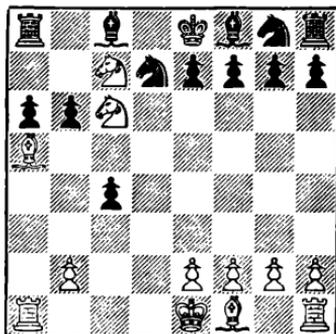
1. por movimientos de peones,
2. por cambio de piezas,
3. por desviación de piezas protectoras.

Los movimientos de peones 1. P3AR?, P4R; 2. P4CR? debilitaron la diagonal 1R-4T. El que sufre es el rey blanco, al que se le da mate con 2. ..., D5T mate.

Esta hermosa imagen de mate es el resultado de una hábil explotación de debilidades de casillas:

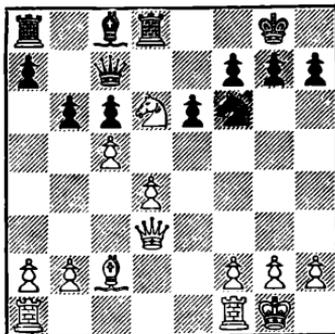
1. P4D, P4D; 2. P4AD, P4AD; 3. C3AR, PDXP; 4. C3A, PXP?; 5. DXP, DXD; 6. CXD, P3TD?; 7. C5D!, R1D; 8. A2D, C2D?; 9. A5T†, P3CD; 10. C6A†, R1R; 11. C7A mate. (L. Steiner-Stiassni, Brünn, 1925).

63



Aquí nació una debilidad decisiva de casilla en 3D, porque las negras, "con fines de simplificación", llevaron a cabo un cambio desventajoso: 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3AD; 3. C3AR, C3A; 4. C3A, P3R; 5. P3R, CD2D; 6.

64



A3D, A3D; 7. P4R, PXP; 8. CXP, CXC; 9. AXC, C3A; 10. A2A, ASC†? Cambian su alfil fuerte por el alfil malo del adversario, con lo que la casilla 3D se ve posteriormente debilitada.

11. A2D, D4T; 12. 0-0, AXA; 13. CXA, 0-0; 14. P5A!, T1D; 15. C4A, D2A; 16. D3D, P3CD; 17. C6D. La invasión ha tenido éxito; las blancas quedan posicionalmente para ganar. (Szabó-Makararczyk, 1949).

*Regla que hay que tener en cuenta: Antes de cualquier cambio hay que examinar si la pieza que va a efectuar el cambio no cubre casillas que después del cambio podrán debilitarse.*

### ¿Cómo se explotan las debilidades de casillas?

En la explotación directa, las casillas débiles se ocupan con piezas apropiadas, con lo que se crea una cabeza de puente en el campamento del adversario. Esta produce a menudo el efecto análogo al de un cuerpo extraño en el organismo del hombre, que puede producir la muerte del paciente si no se toman con oportunidad medidas defensivas.

"Indirectamente" pueden explotarse las debilidades de casillas cuando se obliga a la defensa a hacer grandes sacrificios de fuerzas, tiempo o movilidad contra amenazas de invasión, lo que a veces hace posible decisivas operaciones de ataque contra otra parte del frente.

### ¿Cómo se evitan las debilidades de casillas?

Es indispensable ante todo un amplio control del tablero, al que hay que examinar también "con rayos X".

No debe moverse ningún peón sin preguntarse uno antes si esta pieza, antes del movimiento planeado, no ha cubierto una casilla que, después de la jugada, puede

quedarse débil. Tampoco debe cambiarse ninguna pieza sin asegurarse antes si, después del cambio, no habrá casillas, columnas o filas que puedan quedar debilitadas. Con otras palabras: nunca se debe olvidar la valoración del "factor defensivo" de las piezas de cambio. Hay que guardarse rigurosamente del ya mencionado cambio desventajoso que aumenta el potencial de fuerzas del adversario.

Si cambiamos, por ejemplo, un alfil fuerte por un alfil débil del adversario, entonces no es raro que en nuestra posición surjan debilidades en aquellas casillas que antes había defendido el alfil fuerte que hemos cambiado.

Indispensable es también el control del centro. Las casillas del centro son especialmente valiosas, porque su posesión asegura al adversario ventajas en espacio, fuerza y movilidad. Los peones que avanzan al asalto y penetran en la zona enemiga facilitan la formación de debilidades de casillas, cosa que el atacante siempre tiene en cuenta.

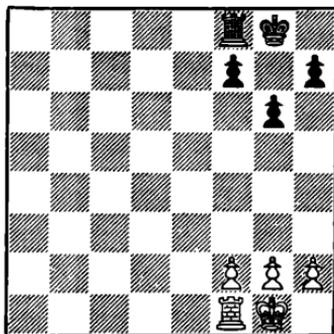
Quien no descuida el principio del centro y del despliegue, quien evita movimientos debilitantes de peones y cambios desventajosos, quien observa las amenazas del adversario y se ejercita en la consideración del tablero como un todo, ese no necesita tener miedo a las debilidades de casillas.

Pero si el enemigo ha conseguido ocupar una casilla débil en nuestra zona, entonces sólo hay dos medios de salvación: o aniquilar al intruso o llevar a cabo rápidamente un contraataque sin contemplaciones.

## Movimientos debilitantes de peones

### 1.º Debilidades de casillas

65



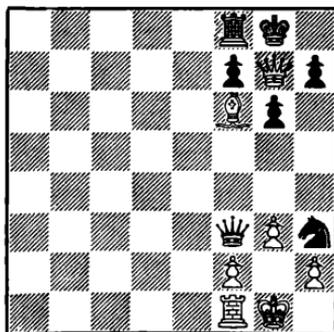
¿Por qué han adquirido las blancas en el diagrama núm. 65 la mejor posición defensiva? Los peones que protegen al rey blanco dominan las casillas 3R, 3AR, 3CR y 3TR, ejercen simultáneamente sobre la tercera fila un fuego de barrera que amenaza con la destrucción a cualquier pieza que se aventure por esta zona.

¿Qué sucede ahora con las negras que el peón 2CR que estaba delante del rey es adelantado una casilla? En tanto que antes los peones situados en sus

casillas de origen cubrían cuatro escaques, después del movimiento P3CR han surgido dos "agujeros" en 3AR y 3TR, con lo que la fuerza defensiva de la muralla protectora de peones queda reducida: antes 3R, 3A, 3C, 3T = 4; ahora 3R, 3A, 4T = 3. Después del movimiento P3C se han quedado "débiles" por tanto las casillas 3A y 3T, y ¡ay del rey negro si el adversario consigue ocupar estas debilidades con las piezas adecuadas!

La forma como puede manifestarse este castigo en un caso ideal lo muestran las imágenes de mate en el diagrama núm. 66.

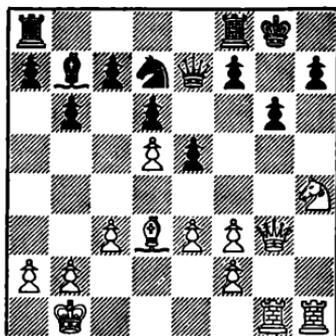
66



## 2.º Incitación al sacrificio

Si el peón es movido de P2C a P3C, surge en el que antes era frente de defensa en línea recta una avanzadilla (el peón 3C) que muchas veces hace posible ataques decisivos de sacrificio. Como ejemplo puede servir la imagen de posición del diagrama 67 en la que el ala del rey negro va a ser desmoronada mediante 1. CXP, PAXC; 2. AXP.

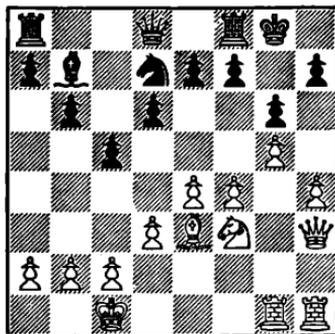
67



## 3.º Puntos de despliegue

Finalmente, por culpa del avance de peones, surgen "puntos de despliegue" que a menudo pueden ser explotados para el ataque, si antes el peón avanzado estaba asentado.

68



En el ejemplo 68 se cumplen estas condiciones: después de P3CR nace en 4TR un punto de despliegue que permite el despeje decisivo de la columna torre mediante 1. PST.

Pero este proceder no consigue su objetivo si las negras han adoptado la posición defensiva mejor por estar exenta de debilidades. A saber, volvamos a colocar el peón P3CR en P2CR; entonces el punto de despliegue 3TR no puede ser explotado para el ataque, porque después de los movimientos P5T-P6T, el peón 2CR puede avanzar alegremente (P3CR), con lo que se evita el despeje de la columna TR.

Resumimos brevemente los conocimientos adquiridos.

### La triple regla

La fuerza de resistencia de los peones está al máximo cuando permanecen en sus casillas de origen.

Si se los avanza, disminuye la potencia defensiva de la cadena de peones, porque surgen debilidades de peones y de casillas que pueden servir al adversario como hitos para el ataque.

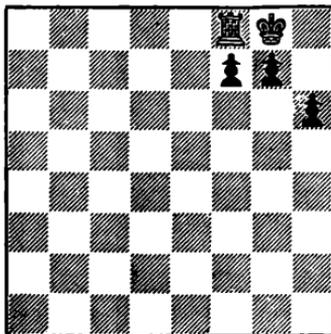
Hay que conceder una atención especial a los movimientos de peones, ya que éstos no pueden volver atrás.

Conforme a esta "Triple regla", vamos a preguntarnos a continuación antes de cada movimiento de peón si el paso proyectado no ofrece dificultades al adversario de conseguir ventajas mediante:

1. Debilidades de casillas,
2. incitación al sacrificio,
3. el nacimiento de puntos de despliegue.

Siguen algunos ejemplos de visión y de reflexión.

69

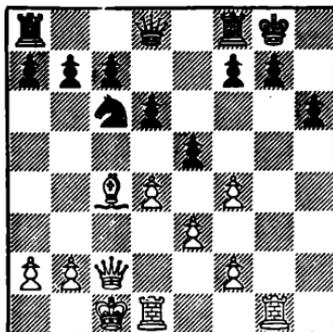


Según el esquema de la "Triple regla", preguntamos qué alteración ha producido en el diagrama núm. 69 el movimiento P3T.

ad 1) El debilitamiento de casillas puede apreciarse por el hecho de que la casilla 3C que antes estaba doblemente protegida por los peones 2A y 2T, ahora sólo está defendida por una parte.

Si ahora el peón 2A queda clavado por una pieza en diagonal, puede seguirse el movimiento inmediatamente decisivo 1. D2AD-6C.

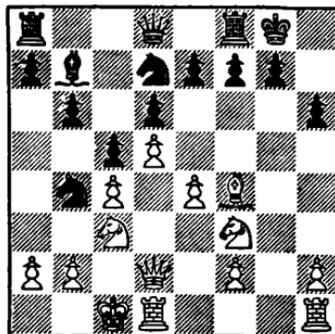
70



ad 2) Incitación al sacrificio

En el diagrama núm. 71 el peón que está en 3T permite realizar la intervención de sacrificio 1. AXPT. Si las negras responde, se sigue 2. DXPT y

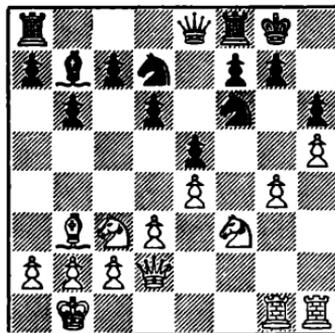
71



contra el aniquilador jaque de torre en 1C no hay ninguna defensa.

ad 3) Puntos de despliegue

72



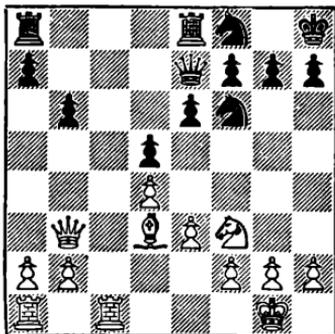
En el diagrama núm. 72, el peón afianzado en 3T domina la casilla 4C. El punto de despliegue de las blancas P5C lleva al despeje de la columna caballo 1. P5C, PXP que después de la continuación 2. DXP, P3C; 3. DXPC! hace posible dar mate al rey negro.

Con mucha más frecuencia se dan en la práctica posiciones cuyas debilidades de casillas exigen un trato tranquilo, esto es, "posicional".

(Ver diagrama 73)

Las negras acaban de mover P3CD.

Si consideramos la imagen de la posición según la "Triple regla", se plantea solamente la pregunta de cómo pueden las blancas explotar las debilidades de casillas que han surgido en



6TD y 6AD a causa del movimiento P3CD?, ya que las posibilidades 2 (incitación al sacrificio) y 3 (puntos de despliegue) no se aprecian de manera obvia en esta posición.

¿Deben las blancas ocupar mediante la maniobra C5R, C6A la casilla avan-

zada 6AD, o es mejor explotar la debilidad de casilla mediante A6T con el objetivo de conseguir el dominio absoluto sobre la importante columna alfil dama.

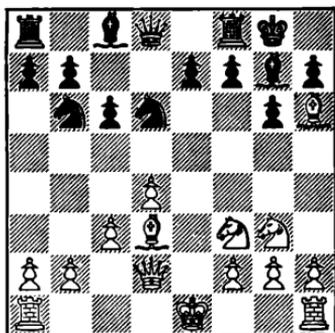
El plan de ocupar la casilla 6AD con el caballo fracasaría, ya que las blancas, después de 1. C5R, D2C; 2. C6A, T1R-1A tendrían que emprender la retirada. Pero las blancas pueden también esforzarse en la conquista de la columna alfil por medio de 1. C5R, D2C; 2. T3A!, T1R-1A; 3. T1T-1AD.

Pero esencialmente más pronto se alcanza este objetivo si las blancas oponen un fuego de barrera a la "casilla de oposición" 8A mediante 1. A6T! Juegue lo que juegue entonces el adversario, no podrá impedir que las blancas, después de las jugadas preparatorias T3A seguida de T1T-1AD, más tarde o más temprano pueda irrumpir con efecto decisivo en la fila séptima.

## Ala debilitada del rey

En la parte anterior han quedado familiarizados nuestros lectores con lo esencial de los movimientos debilitantes de peones y con las debilidades de casillas que se producen por culpa de los mismos.

Los siguientes ejemplos nos enseñarán cómo se amontonan debilidades de esta clase.



1. P4R, P3AD; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, PXP; 4. CXP, P3CR; 5. P3A, A2C; 6. A4AD, C3TR; 7. A4A, 0-0; 8.

C3A, C2D; 9. D2D, C4AR; 10. C3C, C3C?; 11. A3D, C3D; 12. A6T.

Del alfil del fianchetto depende a menudo el destino de una posición de rey. Porque si el adversario consigue cambiar al vigilante del flanco, entonces la fuerza de resistencia del ala del rey queda por lo general tan disminuida que se hacen posibles ataques en rápida sucesión.

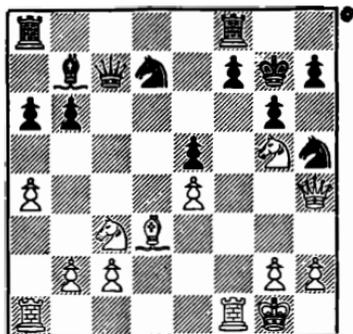
Las negras hicieron el plausible movimiento 12. ..., T1R?, a lo que siguió un final sorprendente: 13. AXA, RXA; 14. C5T! ! Las negras abandonaron. A 14. ..., R1T sigue 15. D6T, T1C; 17. C5C, pero si las negras juegan 14. ..., PXC entonces ganan las blancas con 15. D5C†, R1T; 16. DXPT, C4A; 17.

C5C, R2C; 18. AXC, AXA; 19. DXPA†, R3T; 20. DXA. (Partida a distancia E. Meyer-Linnmann).

**Kupper-Olafson**  
(Zurich, 1959)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD, P3TD; 6. P4A, P4R; 7. C3A, D2A; 8. A3D, CD2D; 9. P4TD, P3CD; 10. 0-0, A2C; 11. D1R, P3C; 12. D4T, A2C; 13. PXP, PXP; 14. A6T, 0-0; 15. C5C, C4T?; 16. AXA, RXA.

75



Después del cambio de los alfiles que se muevan por casillas negras, la posición del rey negro está madura para el ataque: 17. TXP†, R1C; 18. T7C†!, R1T; 19. TXP†, R1C; 20. T7C†! Las negras abandonan.

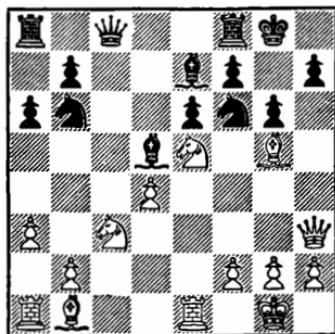
**Sherwin-Ivkw**  
(Copenhague, 1953)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, 0-0; 5. A3D, P4D; 6. C3A, P4A; 7. 0-0, CD2D; 8. P3TD, PDXP; 9. AXP, PXP; 10. PXP, A2P; 11. T1R, P3TD; 12. A2T, C3C?; 13. C5R, A2D; 14. D3A, D1A; 15. A5C, A3A; 16. D3T, A4D; 17. A1C, P3C.

(Ver diagrama 76)

Después que las blancas han forzado el debilitamiento P3CR, empieza el ataque al rey. Es fácil de llevarlo a cabo, porque la torre puede llevarse rápidamente a 3T pasando por 3R. 18.

76

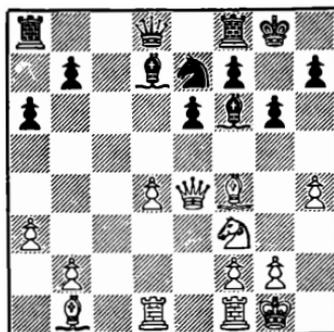


D4T, D1D; 19. T3R, C1A; 20. P4CR, C3D; 21. T3T, CD1R; 22. D6T. La imparabable amenaza 23. AXC, CXA; 24. P5C, C4T; 25. TXC empuja ahora al defensor a la desesperación. 22. ..., A7C; 23. RXA, DXP; 24. AXC, CXA; 25. P5C, A4A; 26. C4R. Las negras abandonan.

**Kotov-Chalibelli**  
(Erewan, 1955)

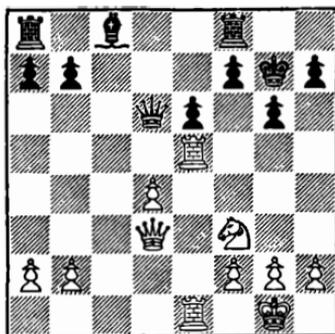
1. P4AD, C3AR; 2. C3AD, P3R; 3. P4D, A5C; 4. P3R, P4A; 5. A3D, C3A; 6. C3A, 0-0; 7. 0-0, P4D; 8. P3TD, PAXP; 9. PRXP, PXP; 10. AXP, A2R; 11. D3D, C4D? (11. ..., P3TD!; 12. A2T, P4CD; 13. A1C, A2C; 14. A5C, P3C; 15. TR1D, C1C!) 12. C4R, P3TD; 13. A2T, C3A; 14. A4AR, CXC; 15. DXC, A3A; 16. TD1D, C2R; 17. P4TR, A2D; 18. A1C, P3CR.

77



En esta posición se hace más difícil llevar a cabo el ataque que en la partida precedente. La lucha ha de ser llevada primero "posicionalmente": la eficacia de las piezas blancas aumenta mediante los agrupamientos oportunos, tras de lo cual la maniobra P4TR, P5T y PXP cierra el entramado de la posición del rey negro, que entonces pasa a quedar maduro para el ataque. En este sentido se siguió: 19. A5R, C4D; 20. P5T, D2R; 21. D4C, TR1D; 22. TR1R, TD1A; 23. C2D, A5T; 24. T1AD, A2C; 25. C3A, A1R; 26. TXT, TXT; 27. A2T, C3A; 28. D4T, A3A; 29. PXP, PTXP; 30. C5C. Las blancas han alcanzado la posición ideal que se esforzaron en conseguir. La torre 1TR puede llevarse ahora a 3TR pasando por 3R, con lo que se fuerza la decisión. 30. ..., A4D; 31. AXA, PXA; 32. T3R, D2D; 33. AXC, AXA; 34. D7T†, R1A; 35. C6R†!, DXC; 36. TXD, PXT; 37. DXPCR, R2R; 38. D7T†, R3D; 39. DXP, T8A†; 40. R2T, AXP?; 41. D4C†. Las negras abandonan.

78



Lo indicado era 1. ..., P3A!, pero las negras jugaron 1. ..., A2D?, con lo que su adversario consiguió un penetrante ataque: 2. C5C, A3A; 3. P5D!, PXP. O 3. ..., AXP; 4. D4D, R1C; 5. C4R, D1D; 6. TxA, PXT; 7. C6A†, R1T; 8. T3R y las blancas quedan mejor; 4. D4D, R1C. Obsérvese la hermosa variante: 4. ..., D3A; 5. CXPT!, RXC; 6. T5T†, R2C; 7. T7T†. 5. T7R, P3A?

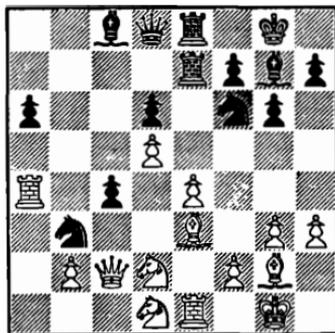
¡El último error! Mejor era 5. ..., A2D; 6. T1-6R!, D1D; 7. T×PT, T1R; 8. D4TR. Las negras abandonan (Darga-O'Kelly, Madrid, 1957).

### Rossetto-Tal

(Portoroz, 1958)

1. P4AD, C3AR; 2. C3AR, P3CR; 3. P3CR, A2C; 4. A2C, 0-0; 5. 0-0, P3D; 6. P4D, C3A; 7. C3A, P3TD; 8. P5D, C4TD; 9. D3D, P4A; 10. P4R (10. A4A!), P3R; 11. P3TR (11. A5C!), PXP; 12. PAXP, P4CD; 13. A4A, P5C; 14. C1D, T1R; 15. T1R, P5A; 16. D2A, T2T; 17. A3R, T2T-2R. Las negras han rebatido el débil planteamiento de la partida llevado a cabo por las blancas. El final es para un maestro de la categoría de Tal una pura cuestión de técnica. 18. C2D, P6C!; 19. PXP, CXP; 20. T4T.

79



20. ..., CXPD! Este hermoso sacrificio aparente destruye el centro del adversario, con lo que la poderosa presión sobre la columna rey pronto puede cambiarse con amenazas en diagonal. 21. PXC, A4A; 22. DXP, CXC; 23. DXP, C5R; 24. D6C, D1A; 25. P4CR, C4A; 26. T7T, TXT; 27. DXT, C6D; 28. T1A, A5R. Los preparativos para el ataque al rey. Primeramente es cambiado el alfil del fianchetto, luego se decide un ataque con piezas llevadas sobre casillas blancas. 29. D3T, AXA;

30. RxA, D5A; 31. DXP, A1A; 32. D6AD, D5R†; 33. R1C, C4R; 34. C3A, C6A†; 35. R1T, D4R; 36. R2C, C5T†; 37. R1C, A3D; 38. T1D, D7T†; 39. R1A, TxA! Las blancas abandonan.

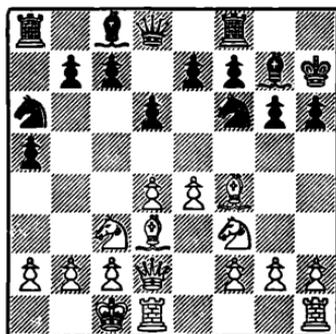
De la presión en el centro al ataque de mate.

### Tarrasch-Davidson

(Semmering, 1926)

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3CR; 3. C3A, A2C; 4. P4R, 0-0; 5. A5CR, P3TR?; 6. A4AR, P3D; 7. D2D, R2T; 8. 0-0-0, P4TD?; 9. A3D, C3T.

80

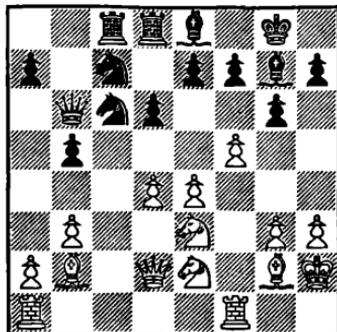


La posición negra está ya madura para el asalto. 10. P5R!, C1C; 11. P4TR, C5C; 12. P5T, CxA†; 13. DxC, A4A; 14. PXP†, PXP; 15. D3R. Amenaza 16 C5C† seguido de P3A y P4CR. 15. ..., P4T; 16. C5C†, R1T; 17. P3A, C3T; 18. P4CR, AXPC; 19. PXA, CXP; 20. TXP†! ¡Decisivo! Tras 20. ..., PXT seguiría 21. D4R! 20. ..., R1C; 21. D3T!, PXT; 22. DXP, C3T; 23. D6C, TxA; 24. D7T†, R1A; 25. C6R†, R2A; 26. CXD†, TxC; 27. P6R†, R1A; 28. C5D, T2A; 29. T1C! Las negras abandonan.

(Ver diagrama 81)

Las negras han avanzado con sus fuerzas combatientes sobre el ala de la dama; con esto su ala de rey ha quedado decisivamente debilitada. Se siguió:

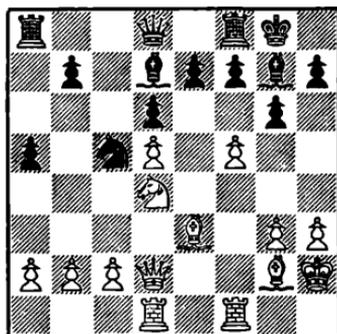
81



19. P6A!, AXP; 20. TxA!, PXT; 21. C4C, P4D; 22. D6T, C2R; 23. T1A, T3D; 24. P5R, C4A; 25. TxC!, PXT; 26. CXP†, TxC; 27. PXT, C3R; 28. C4A, D2C; 29. A3T!, A3A; 30. A7R.

Las negras dieron la partida por perdida. (Tartakower-Broadbent, Londres, 1946).

82

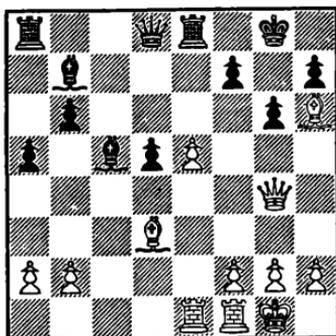


La superioridad de las blancas en el centro y en el ala derecha es evidente. Pero mientras el alfil en 2C esté custodiando a su rey, las negras podrán resistir la presión enemiga. Por eso lo primero que hay que hacer es suprimir esta importante pieza de la defensa:

19. A6T, D3C; 20. P3C, D5C; 21. D3R, TD1R; 22. AXA, RxA; 23. T4A. Amenaza 24. C6R†! 23. ..., D3C; 24. T4T, P4T. O 24. ..., T1TR; 25. PXP, PAXP; 26. T1AR. 25. D5C,

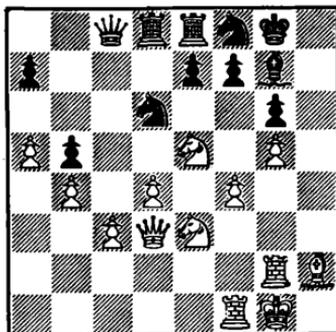
T1TR; 26. T1R, D1D. La proyectada jugada de liberación 27. ..., P4R es impedida ahora por medio de un elegante sacrificio de bloqueo. 27. C6R†, AXC. En caso de 27. ..., PXC, entonces 28. DXPC†, R1A; 29. PXP y ganan. 28. PDXP, T3T; 29. PRXP, T1A; 30. TXP!, T1A-1T; 31. TXP, C2D; 32. TXT, TXT; 33. P6A†!, con rápido mate. Las negras abandonaron (Panov-Sorokin, 1954).

83



También en este ejemplo el despeje de la columna torre rey sella el destino del rey negro: 18. P4TR, A1AD; 19. D4AR, D2R; 20. P5T, A3T; 21. AXA, TXA; 22. PXP, PTXP; 23. ASC, D3R; 24. A6A, A1A; 25. T3R, A2C; 26. T3T. Las negras abandonaron (Sanguinetti-Martín, Buenos Aires, 1954).

84



Las negras deberían ahora mover el caballo a 4A para impedir de una vez para siempre la amenaza de despliegue P5A. Pero en la partida se siguió: 41.

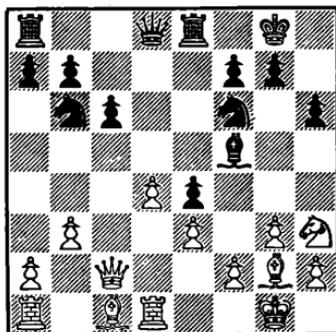
..., D2C?, contra lo cual la respuesta fuerte era 42.P5A! Las negras forzaron ahora con 42. ..., D5R el cambio de damas, pero su posición está ya tan en peligro, que el ataque del adversario puede llevarse a cabo incluso sin la pieza más fuerte: 43. DXD, CXD; 44. T4C!, CXPA; 45. P6A, A1T. O 45. ..., PXP?; 46. PXP, A3T; 47. C5A y ganan. 46. T4T! Yendo a por todo, naturalmente, las blancas renuncian a la posible ganancia de calidad mediante 46. C6A. 46. ..., PXP; 47. PXP, TXP; 48. C3-4C!, P4C. Tras 48. ..., C2D vendría 49. C6T†, R2T; 50. T3T!, CXP; 51. C4C†, C4T; 52. TXP†, A2C; 53. C6A† y las blancas ganan. 49. T5T, TXC. Ahora sigue un hermoso final: 50. C6T†, R2T; 51. C5A†, RIC; 52. C7R†, TXC; 53. TXA†! ! Las negras abandonan. Después de 53. ..., RXT; 54. PXT el peón rey se convertiría en dama (Keres-Bronstein, Tbilissi, 1959).

### Moiseiev-Bronstein

(Moscú, 1952)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3D; 3. C3AR, CD2D; 4. P3CR, P4R; 5. A2C, P3A; 6. 0-0, P5R?; 7. C5C, P4D; 8. C3AD? (8. PXP!, PXP; 9. P3A!, P3TR; 10. CXPA, RXC; 11. PXP, PXP; 12. D3C†, R1R; 13. AXP y las blancas están mejor.); 8. ..., P3TR; 9. C3T, A5C; 10. D3C, AXC; 11. DXC, PXP; 12. DXP (12. P3C!), 0-0; 13. T1D, T1R; 14. P3C, C3C; 15. D2A, A4A; 16. P3R.

85



La explotación de la debilidad de la casilla blanca 3AR es el motivo guía de esta instructiva partida. 16. ..., A5C; 17. T1R, D2D; 18. C4A, P4C; 19. C2R, C3C-4D; 20. A3T, TD1D; 21. C3A, CXC; 22. DXC, C4D; 23. D4A, D4A; 24. TD1A, T3R; 25. D1A, T1D-1R; 26. A5A, P3T; 27. P4TD, P4TR; 28. P3T, A6A; 29. R2T, P5T!; 30. P4CR, D3C. El defensor ha bloqueado el ala del rey, pero su situación carece de perspectivas, porque no puede oponer fuerzas suficientes contra el inminente asalto que va a producirse en la columna alfil rey. 31. R1T, T3A. La ventaja de la "línea interior" permite al jugador que está ahora despejado mover sus piezas sin estorbo para el ataque final contra el enemigo. 32. T2A, R2T; 33. T1R-1A, AXA; 34. DXA, T6A; 35. A3T, P4A!; 36. PXP, DXP; 37. T1CR, T1CR; 38. A6D, T3C; 39. A8C, D1A!; 40. A5R, P5C! ¡La estocada mortal! A 41. PXP sigue P6T; 42. D1A, CXP; las blancas pusieron en un sobre 41. R1T, renunciando así a la continuación de una resistencia sin esperanza.

Un ejemplo instructivo de la sistemática explotación de debilidades de casillas cercanas al rey. La partida muestra además cuán rápidamente se puede quedar con desventaja cuando se descuida explotar las debilidades centrales del adversario mediante un juego duro.

### Marsalek-Svetlik

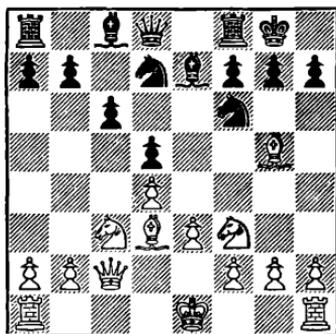
(1952)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, P4D; 4. C3A, CD2D; 5. A5C, A2R; 6. D2A, 0-0; 7. PXP, PXP; 8. P3R, P3A; 9. A3D.

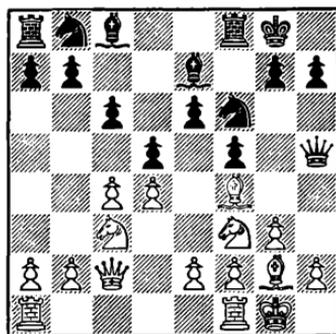
(Ver diagrama 86)

Las negras deberían ahora continuar su despliegue con 9. ..., T1R, que no crearía debilidades. Pero movieron 9. ..., P3CR?, y con ello proporcionaron a su adversario un hito de ataque decisivo para la partida.

Se siguió 10. P4TR!, R2C; 11. 0-0-0, P4A; 12. P5T!, P5A. O 12. ...,



CXPT; 13. A6T†, RXA; 14. P4CR, o bien 12. ..., PCXP; 13. P4CR!, PTXP; 14. A6T†. 13. PTXP!, PAXP. En caso de 13. ..., PXA, entonces 14. A6T†, R1C; 15. PCXP†, CXPT; 16. DXP. 14. AXPC!, PXA; 15. A6T†, R2A; 16. C5C†. Las negras abandonan.



En esta posición, las blancas disponen de dos planes valiosos: 1) 11. AXC, TXA; 12. C5R, A2D; 13. P4A ó 2) 11. PXP, PRXP; 12. TD1C con la intención de 13. P4CD. Pero por dos movimientos conforme a patrón el equilibrio posicional quedó sensiblemente perturbado: 11. TD1R?, CD2D; 12. C2D? Era mejor 12. P3C. Ciertamente que las blancas tenían la intención de jugar 13. P3A seguido de 14. P4R sin darse cuenta de que la ejecución de esta acción no es posible, porque el ataque del adversario llega antes. 12.

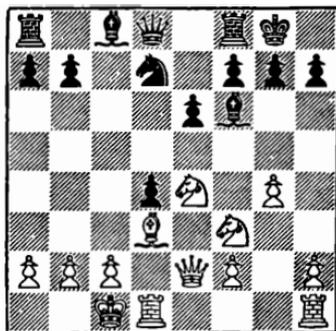
..., P4CR!, 13. A7A, C1R; 14. A5R, CxA; 15. PXC, P5A! ¡La decisión estratégica! La potente jugada del texto impide P4A y además queda aislado el peón 5R. 16. PCXP. ¡Obligado! Ahora la columna caballo va a servirle al adversario como bien acogida base de ataque. 16. ..., PCXP; 17. C3A, R1T; 18. R1T, C2C; 19. D1A, A2D; 20. P3TD, T2A; 21. P4C. Una contraacción sin perspectivas. Era preferible la maniobra C3AD-1C-2D. 21. ..., T1CR; 22. T1C, C4A! El fuerte caballo defensor 3AR debe ser aniquilado. 23. CID. Una vez más se utiliza la ya mencionada reagrupación. 23. ..., T2-2C; 24. DXP, T5C; 25. D2D, C5T. Revela el plan bélico del campeón mundial: el bastión 7T debe ser conquistado. 26. C3R, CXC; 27. PRXC. 27. AXC, DXP†; 28. RXD, T5T mate. 27. ..., T5T; 28. C1A, A4C! Las blancas abandonaron, ya que después de 29. D2R, A5A, su rey recibiría mate (H. Steiner-Botvinnik, Groninga, 1946).

### Richter-Abramavicius

(Hamburgo, 1930)

1. P4D, C3AR; 2. C3AD, P4D; 3. A5C, P3R; 4. P4R, PXP; 5. CXP, A2R; 6. AXC, AXA; 7. C3AR, C2D; 8. A3D, 0-0 (8. ..., P4A!); 9. D2R, P4A; 10. 0-0-0!, PXP; 11. P4CR.

88



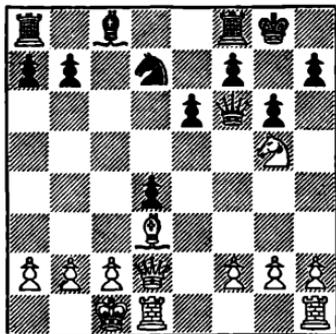
Ahora debería jugarse 11. ..., D4T; 12. R1C, A2R. Pero las negras jugaron 11. ..., P3CR?, con lo que su adversario pudo orquestar un ataque aniquilador en la columna torre rey. 12. P4TR, A2C; 13. P5T, T1R; 14. PXP, PTXP; 15. P5C!, P4R; 16. T4T, C1A; 17. TD-1T, A4A; 18. D1A, T1A? Debía crear con 18. ..., C3R una casilla de escape para el rey amenazado, porque ahora ganan las blancas con una típica combinación de sacrificio: 19. T8T†!, AXT; 20. TxA†, RXT; 21. D1T†, C2T. O 21. ..., R1C; 22. C6A†, DXC; 23. PxD, AXA; 24. D6T, C3R; 25. C5C, TXP†; 26. R1D y ganan. 22. C6A, R2C; 23. D6T†! seguido de mate a la jugada próxima.

La posición del diagrama precedente volvió a presentarse en la partida Richter-Nielsen en el torneo de Niendorf de 1934. También aquí perdieron las negras porque no vieron la continuación más fuerte 11. ..., D4T! El juego tomó el siguiente curso: 11. ..., P4R?; 12. P5C, A2R; 13. P4TR, D4T; 14. R1C, C3C? Lo correcto era 14. ..., R1T! 15. C6A†!, AXC. O 15. ..., PXC; 16. PXP, AXP; 17. TD1C†, A2C; 18. AXP†, R1T; 19. C5C, C4D; 20. D5T, C3A; 21. CXP†, TXC; 22. DXT y ganan. 16. PxA, A3R; 17. P3T, P3C. En caso de 17. ..., PXP, entonces 18. C5C!, PXC; 19. PXP, P4A; 20. PXPap., T2A; 21. TD1C†. 18. P5T, C2D; 19. PXP; PTXP; 20. TD1C!, CXP; 21. CXPR, T1A-1R; 22. AXP!, A7T†; 23. RxA, TXC; 24. D4A!, C4D; 25. A3D†, R1A; 26. T8T†, R2R; 27. TXT. Las negras abandonan.

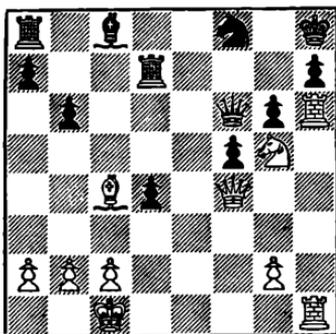
### Baranov-Rojlin

(Partida a distancia, 1935)

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. A5CR, CD2D; 6. C3AR, A2R; 7. CXC†, AXC; 8. AXA, DXA; 9. D2D, 0-0; 10. A3D, P4A (10. ..., P4R); 11. 0-0-0, PXP; 12. C5C!, P3CR.

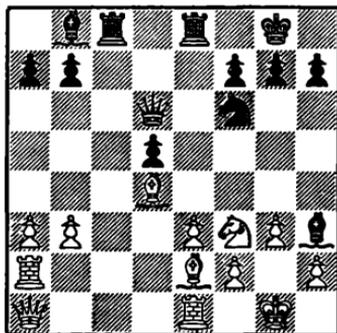


Las negras le han dado a su adversario los famosos hitos de ataque. Pero esta vez no transcurre la partida tan tempestuosamente como en los ejemplos anteriores, ya que las negras se defienden con tenacidad y con gran circunspección. Por eso es tanto más digno de admirar la forma y modo como Baranov derrota al adversario. Se siguió: 13. P4TR, T1D; 14. P5T, C1A; 15. PXP, PAXP; 16. T6T. Amenaza 17. CXPT, CXC; 18. TXP†. 16. ..., T2D; 17. TDIT, P3C; 18. C4R, D4R; 19. P4AR, D2C; 20. P5A! Abre la diagonal de ataque 4AD-8CR. 20. ..., PRXP; 21. A4A†, R1T; 22. CSC, D3A; 23. D4A, P4T!



En caso de 23. ..., A2C?, entonces 24. D4T, D2C; 25. CXP, CXC; 26. TXP†, DX†; 27. D6A†, T2C; 28. TXD†, RXT; 29. D4T mate. 24. P4CR!, P4C. A 24. ..., T1T-2T sigue

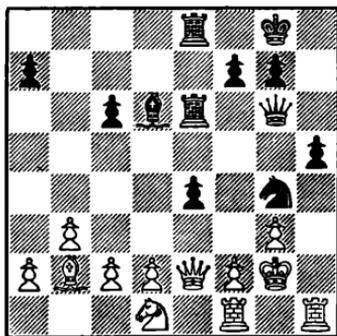
25. CXP!, TXC; 26. P5C!, D2C; 27. D6D!, T2D; 28. TXT†, CXT; 29. TXC† seguido de mate en dos jugadas. 25. CXP! †, TXC; 26. TXT†, CXT; 27. TXC†!, RXT; 28. P5C! El punto crucial de la espléndida combinación. Tras 28. ..., D8T las negras recibirán mate: 29. D2T†, R2C; 30. D7A†, R1A; 31. D7A mate; por eso la pérdida de la dama es inevitable. 28. ..., DXP; 29. DXD, PXA; 30. D2C!, T2T. O 30. ..., T3T; 31. D2T†, R1C; 32. D7A, T1T; 33. D6A, T1C; 34. DXP†, R1T; 35. D6D, T1T; 36. D5D!, T1C; 37. D5R†. 31. D2T†, R2C; 32. D8C, T2A; 33. DXA, P5A; 34. DXP, P6A; 35. DXP†, R3T; 36. D4T†, R2C; 37. D2A, P4C; 38. R2D, R3C; 39. R3R, T4A; 40. DXP. Las negras abandonan.



Se siguió: 18. ..., C5R!; 19. AXP?, D3CR!; 20. A5R, AXA; 21. CXA, D4A; 22. P4A? Ahora dan un traspies las blancas. Lo indicado era 22. C3D, C6A; 23. C4A, CXT; 24. A3D. 22. ..., P3A; 23. C3A, C6A; 24. C4T? Lo correcto era 24. C4D! 24. ..., D3R; 25. A5T, CXT; 26. AXT. Hasta ahora las blancas habían calculado con anticipación la acción de alivio. Pero no han calculado la inseguridad de la posición de su rey, lo que ahora hace posible un asalto sorprendente: 26. ..., T8A! †; 27. DXT. O 27. TXT, DXP†; 28. R1T, CXT; 29. C2C, D6A; 30. D2C, D8A mate. 27. ..., CXD; 28. A5C, P3TD. Las blancas abandonan (Simagin-Spasski, Moscú, 1954).

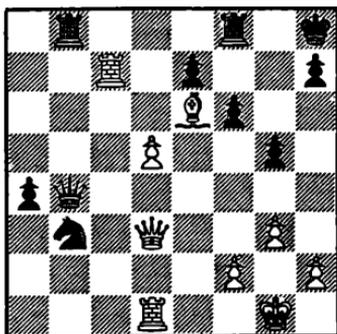
Una violenta irrupción en el centro lleva a la conquista de la casilla de la decisión 3C blanca.

92



25. ..., P6R! !; 26. A4D. O 26. PDXP, CXPR†; 27. CXC, TXC y ganan. 26. ..., CXP; 27. TXC, DXPC†; 28. R1A, PXT; 29. C3R, P4AD; 30. A3A, TXC!; 31. PXT, TXP; 32. D1D, P5T; 33. A2D, P6T. Las blancas abandonan (Baird-Tschigorin, Viena, 1882).

93

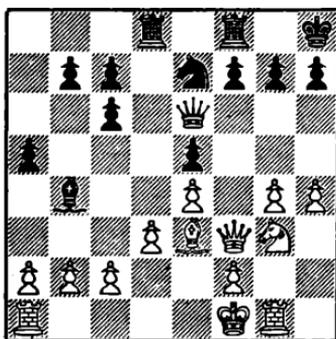


Para el final de juego las negras poseen en el peón libre a un fuerte triunfo, pero antes hay que dominar los peligros del medio juego. Se siguió 43. A5A, T2C; 44. P6D!, PXP; 45. TXT, DXT; 46. DXP, R2C; 47. P4T, P3T? Lo correcto era 47. ..., PXP; 48. PXP, D1C, porque ahora ha nacido en 6CR una debilidad con cuya ayuda la posición del rey negro al parecer per-

fectamente asegurada es sacada de quicio. 48. P5T, T2A; 49. A6R, T2R; 50. D3D!!, TXA; 51. D6C†, R1A; 52. T8D†. Las negras abandonaron (Bronstein-Panno, Göteborg, 1955).

Las avanzadillas del adversario a menudo se ven disipadas con movimientos debilitantes de peones que favorecen el ataque enemigo. He aquí un instructivo ejemplo de ello:

94



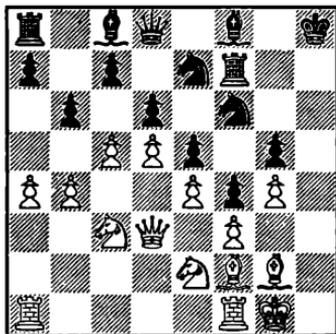
16. C5A, P3CR; 17. P3T, A3D; 18. R2R!, PXC. Las negras quieren que le demuestren la corrección del sacrificio. 19. PCXP, D2D; 20. A6T!, T1CR; 21. A5C, TXA; 22. PXT, P4A; 23. T1T. Ahora amenaza la irrupción en 7 torre. 23. ..., C1C; 24. P6A!, A1A; 25. T3T. Ahora habría sido un error 25. TXP†, porque se sigue 25. ..., RXT; 26. T1T†, A3T!; 27. TXA†, CXT; 28. D5T, D5C† y las negras ganan. 25. ..., P5A; 26. T1-T, PXP†; 27. PXP, P3T; 28. P6C, PXP; 29. P7A, C2R? ¡Demasiado codicioso! Era preferible 29. ..., A2C, porque ahora se desencadena el ataque con: 30. TXP†, AXT; 31. P8A=D†, TXD; 32. DXT†, C1C; 33. TXA†. Las negras abandonan (Tschigorin-Schiffers, Petersburgo, 1879).

(Ver diagrama 95)

Las negras decidieron la partida con un sacrificio que en situaciones análogas casi siempre da resultado:

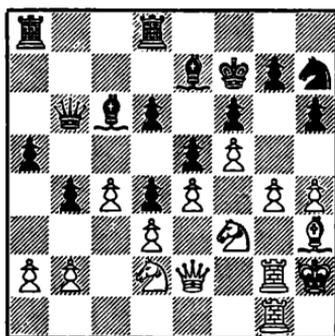
20. ..., CXPC! Se siguió 21. PXC, AXP; 22. PXP, PAXP; 23. P5T, PXP; 24. PXP, T2T; 25. C5C, D1R; 26. C3C,

95



D3C!; 27. T1A-1A, D3T; 28. R1A, A6T!; 29. C2R. O 29. C5A, AXA†; 30. RXA, CXC; 31. PXC, P5C. 29. ..., AXA†; 30. RXA, D7T†; 31. R1A, T6T; 32. D2D, P5C; 33. T3A, P6A; 34. D5C, D7C†; 35. R1R, T8T†; 36. R2D, A3T; 37. TXT, DXT. Las blancas abandonaron (Pirc-Bronstein, Belgrado, 1955).

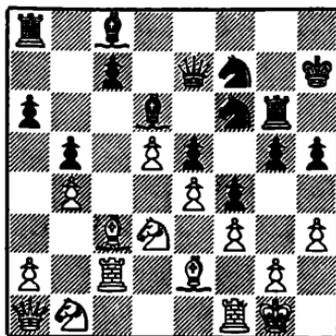
96



El rey negro no ha emprendido oportunamente la fuga al ala de la dama, pasa ahora a ser víctima de una brillante combinación de irrupción: 25. P5C!, PTXP; 26. CXPC†, PXC; 27. D5T†, RIC; 28. P6A, AIR; 29. A6R†, R1T; 30. PXP†, RXP; 31. TXP†, AX†; 32. TXA†!, CXT; 33. DXC†, A3C. O 33. ..., R2T; 34. A5A†, R1T; 35. D6T†, R1C; 36. A6R†, A2A; 37. D6C†, R1T; 38. AXA seguido de mate mediante D6T. 34. P5T, T2T; 35.

DXA†. Las negras abandonaron. En caso de 35. ..., R1T, entonces 36. D6T†, T2T; 37. D6A†, T2CR; 38. P6T y las blancas ganan (Dynus-Rebov, Varsovia, 1955).

97

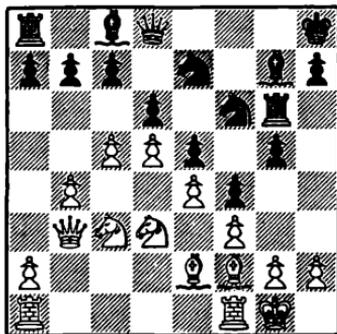


Las blancas no han conseguido estorbar el avance del adversario a causa de la múltiple amenaza del peón 4R negro. Se sigue un intento de fuga del rey blanco, intento que es hábilmente impedido por el atacante: 30. R2A, P5C; 31. PTXP, CXPC†!; 32. PXC, D5T†; 33. R1C, PXP; 34. AXPC. O 34. C1R, P6C; 35. C3A, D4T con la amenaza T3T. 34. ..., AXA; 35. AXP, CXA; 36. CXC, P6A!; 37. CXA, TXC; 38. P5R, T1T-1CR; 39. TXP3A, D8R†; 40. R2T, T5T†; 41. T3TR, TXT†. Las blancas abandonaron (Sapoznikov-Borisenko, 1953).

Szabó-Spasski

(Bucarest, 1953)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3D; 3. C3AR, P3CR; 4. C3A, A2C; 5. P4R, 0-0; 6. A2R, P4R; 7. 0-0, C3A; 8. P5D, C5D; 9. C1R, C2D; 10. A3R, P4AR; 11. P3A, P5A; 12. A2A, P4CR; 13. P4CD!, T3A; 14. C3D (14. P5A!, T3C; 15. T1A, C3AR; 16. PXP, PXP; 17. C5C!); 14. ..., T3C; 15. P5A, C3AR; 16. D3C, R1T.



Se siguió 17. TR1A, P5C!; 18. P3AXP. Obligado, ya que no puede permitirse P6C. 18. ..., AXP; 19. A1A. Era mejor 19. AXA, CXA; 20. C1R, A3T; 21. T2A. 19. ..., A6A!; 20. D4A, AXP; 21. AXA, P6A; 22. C1R, PXA; 23. CXP, A3T; 24. T2A, D1CR; 25. A3C. El mal menor era 25. A1R, C5C; 26. C1D, A6R†; 27. R1T. 25. ..., TXA!; 26. PXP. O 26. PXT, DXPC con la amenaza C5C. 26. ..., PXP; 27. D7A, T2C; 28. DXPD, C5C; 29. R1T, T1AR. Las blancas abandonan.

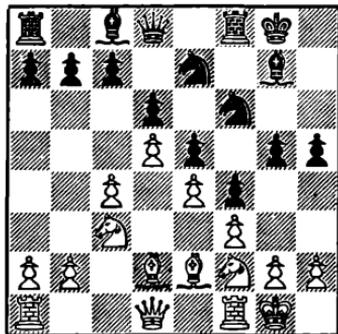
### Benkner-Unzicker

(Jugada en 1953)

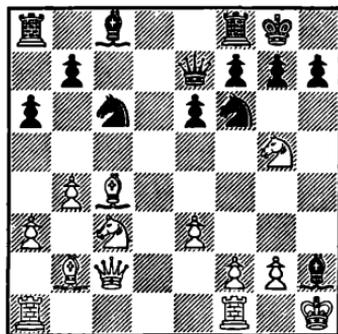
1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. C3A, 0-0; 6. A2R, P4R; 7. 0-0, C3A; 8. P5D, C2R; 9. A2D, C4T; 10. D1A?, P4AR; 11. C1R, C3AR; 12. P3A, P5A; 13. C3D, P4CR; 14. C2A, P4TR; 15. D1D. Para evitar el avance P5C, renuncian las blancas a la realización de su contrachace P5A. Las malas consecuencias de este planteamiento puramente pasivo de la partida van a ser demostradas impresionantemente por el campeón de Alemania.

(Ver diagrama 99)

15. ..., C3C; 16. P4CD, T2A; 17. T1A, A1A; 18. P3TR. A pesar de que las blancas dominan el decisivo punto de despliegue P4CR nada menos que por cinco sitios, a la larga la amenazadora irrupción no puede evitarse. 18. ...,



T2C; 19. P3T, C1T; 20. A1R, C2A; 21. T2A, C3T; 22. R1T, P5C! ¡Se desata la tormenta! 23. T1CR, A2D; 24. T2C, D1A; 25. A1A, C2A; 26. C2T, C4C; 27. C1A, P6C! Después de 27. ..., PXPT, las negras habrían ganado un peón, pero habrían perdido el ataque. El movimiento del texto desvía al caballo 2A de la cobertura del peón 3T, que después de algunas jugadas estará maduro para el sacrificio. 28. C2-3D, C5C!; 29. A3A, C6R; 30. D1R. Se habría podido presentar una resistencia mayor con 30. D2R, CXPT; 31. PXC, AXP; 32. T2C, AX†; 33. AXA, P5T; 34. A2D, porque entonces las blancas podrían cobijarse rápidamente. 30. ..., AXP!; 31. PXA, CXPAR; 32. D2R, CXT; 33. RXC, P7C; 34. AXP, TXA†; 35. DXT†, CXD; 36. TXC†, R2T; 37. C2A, A3T; 38. C1-3D, D2D. Las blancas abandonaron.



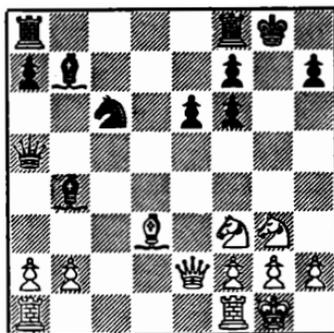
La amenaza 16. C5D seguida de 17. AXC debía ser parada con 16. ..., A4R. En lugar de eso, se siguió un defectuoso "movimiento reflejo" que, a pesar de numerosas partidas aleccionadoras, se hace una y otra vez: 15. ..., P3T?; 16. C5D! ¡La mortal jugada de espera! 16. ..., PRXC; 17. AXC, A4A. Solamente así puede diferirse algunas jugadas la catástrofe inevitable. 18. DXA, P3CR; 19. DXP†, PXD; 20. AXP†, T2A; 21. AXD, PXC; 22. RXA, CXA; 23. AX†, RXA; 24. TD1A, C3A; 25. T1AR-1D, R3R; 26. T5A, T1†; 27. R3C, T4T; 28. T1-5D, C2R; 29. TXP, T8T; 30. T5C-5R†. Las negras abandonaron (Szabó-Kotov, Groninga, 1946).

### Treybal-Petkevici

(Praga, 1908)

1. P4R, P3AD; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, PXP; 4. CXP, C3A; 5. C3C, P3R; 6. C3A, P4A; 7. A5CR, PXP; 8. DXP, D4T† (8. ..., DXD!); 9. P3A, C3A; 10. D2D, A2R; 11. A4AD, P4CD; 12. A3D, A2C; 13. 0-0, P5C; 14. PXP, AXP; 15. D2R, 0-0? (15. ..., A2R!); 16. AXC, PXA.

101



Se siguió 17. D4R, P4A. Las negras debieron de pensar que el ataque del adversario quedaba detenido después de la interrupción de la diagonal 3D-7TR. En la parte siguiente de esta instructiva partida se dan cuenta las

blancas del hecho de que la posición del rey negro es incurablemente débil y pasaron a demostrarlo. Se siguió: 18. D4T, A2R. O 18. ..., P3A; 19. A4A, TD1R; 20. P3TD, A2R; 21. P4C, D3C; 22. CXP. 19. C5C, AXC; 20. DXA†, R1T; 21. D6A†, R1C; 22. TR1R, D1D; 23. D6T, R1T; 24. AXP!, PXA; 25. CXP, T1CR; 26. T8R!! Las negras abandonan.

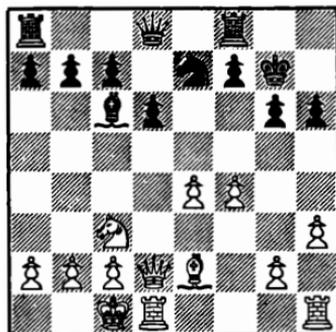
La transición del ataque sobre "casillas blancas" (objetivo P7TR) a "casillas negras" (debilidades de casillas 6AR y 7CR), las encontramos a menudo en posiciones que han sido debilitadas por un "complejo doble".

### Weenink-Kmoch

(Londres, 1927)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. C3A, P3CR; 4. P4D, PXP; 5. CXP (5. C5D!), A2C; 6. A3R, CR2R; 7. D2D, P3TR?; 8. 0-0-0, P3D; 9. A2R, A2D; 10. P3TR, CXC; 11. AXC, 0-0; 12. AXA, RXA; 13. P4AR, A3A.

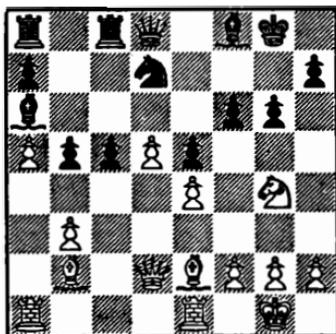
102



Se siguió un asalto de peones con objeto de abrir columnas: 14. P4CR!, C1C; 15. P4TR, D2R; 16. P5C, P4A; 17. D4D†, R2T; 18. P5T!

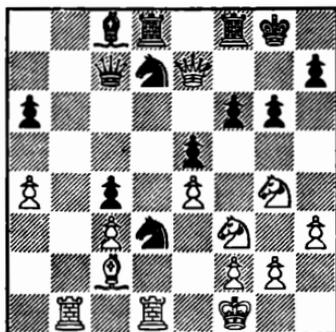
El objetivo se ha alcanzado. Amenaza ya con mate en tres jugadas, empezando con 19. PXP†. 18. ..., PAXP? (18. ..., A1R!); 19. PXP†, RXP; 20. P5A†! !; TXP; 21. A5T†, RXP; 22. TD1C†, R5A; 23. C2R mate.

103



Las negras debían centralizar sus piezas con A3D seguido de D2R. Pero se les ocurrió la desgraciada idea de seguir debilitando el ala de su rey, por lo demás ya abierta, con 25. ..., P4T? El castigo por este proceder no se hizo esperar mucho. Se siguió: 26. C3R, A3D; 27. AXPT! Vean ustedes la "Triple Regla", punto 2: Incitación al sacrificio. 27. ..., PXA; 28. C5A, A1A; 29. T3R, R2T; 30. D2R, D1R; 31. T3T, A2C. Queda deshecha la última muralla protectora. 32. TXP†, RIC; 33. D4C. Las negras abandonan, porque después de 33. ..., D1A sigue 34. D6C, T2A; 35. C6T†, R1T; 36. C7A†, RIC; 37. T8T mate (Tschejover-Alatorzev, Leningrado, 1934).

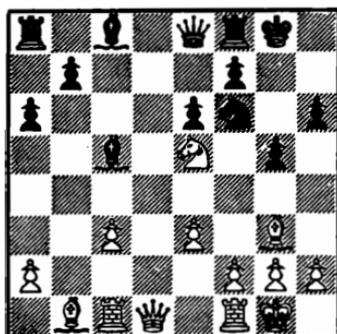
104



Apenas se creería posible que en esta posición no hubiera ya posibilidad de defender la casilla decisiva h7. 33.

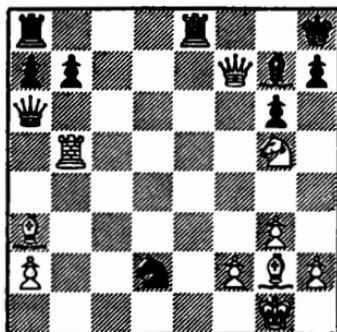
TXC!, PXT; 34. A3C†, R1T; 35. CXPA!, TXC; 36. C5C, TXP†; 37. RIC!, T8A†; 38. R2T y las negras abandonaron (Keres-Gligoric, Zúrich, 1959).

105



El ataque a mate por la diagonal 1CD-7TR exige el aniquilamiento del caballo negro. Para conseguir esto hay que abrir primeramente la columna alfil 20. P4AR!, AXPT; 21. R1T, AXT; 22. PXP!, AXP. O 22. ..., C2D; 23. D3D, P4A; 24. PXPa.p., T2A; 25. CXT, DXC; 26. TXA, CXP; 27. T1A y ganan. 23. TXC!, R2C. En caso de 23. ..., AXT, entonces 24. D3D! 24. D3D, P4TR. O 24. ..., RXT; 25. C4C†. 25. P4TR, RXT; 26. C4C†!, PXC; 27. A5R†! ¡El cuarto sacrificio! 27. ..., RXA; 28. D4D mate. ¡Una partida inmortal! (Mikenas-Lebedew, Gruzinske, 1941).

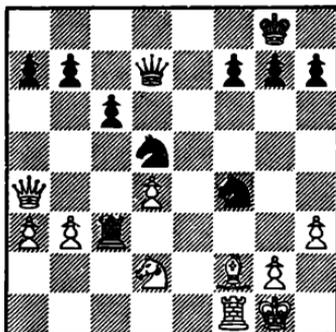
106



Las blancas parecen haberse desahogado, porque tienen en el aire dos piezas, además de que las amenaza en 1R un temible jaque de torre. Sin embargo, las negras están perdidas sin salvación. Se siguió:

24. A5D! Amenaza 25. D8C+, TXC; 26. C7A mate. 24. ..., P3T; 25. A2CD, T1CR; 26. D7D, D5T; 27. A3C!, CXA. O 27. ..., D3T; 28. D3T, P4T; 29. DXP+, PXD; 30. C7A+, R2T; 31. A2A+, D3C; 32. TXP+, A3T; 33. TXA+!. 28. C7A+, R2T; 29. T5TR!, D4T; 30. TXP+!, seguido de mate. Un ataque clásico llevado en tenaza (Parr-Wheatcroft, Londres, 1938).

107



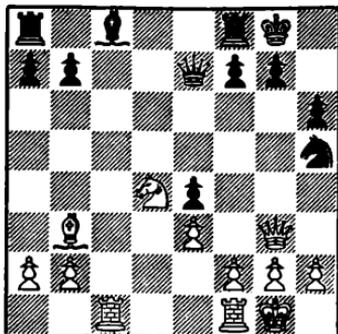
La punta del peón blanco P3TR hizo posible a las negras llevar a cabo una eficaz combinación de mate. 27. ..., C7R+; 28. R2T, TXPT+; 29. PXT, C4-5A. Las blancas abandonan. (Bondarevski-Botvinnik, Moscú, 1941).

Punto 1 de la "Triple Regla" (Debilidades de casillas). La debilidad de casillas surgida en 6CR después del movimiento P3T de las negras hizo posible la intervención decisiva de la dama blanca.

(Ver diagrama 108)

1. D6C!, C3A; 2. TXA!, T1AXT; 3. C5A, D1A; 4. CXP+, R1T; 5. CXP+, R1C; 6. C5R+, R1T; 7. D5C, D4A; 8. D4T+, C2T; 9. C6C mate (Mikenas-Schmitt, Brünn, 1951).

108

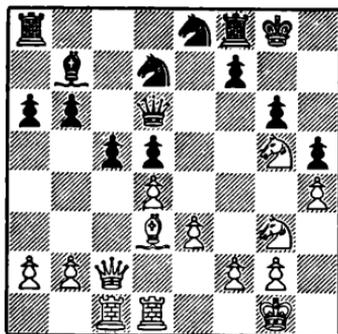


Keres-Smyslov

(Moscú, 1939)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P4D; 4. A5C, A2R; 5. P3R, 0-0; 6. C3A, P3CD; 7. PXP, PXP; 8. A3D, A2C; 9. D2A, CD2D; 10. 0-0, P3TR; 11. A4AR, P3T; 12. TR1D, C1R; 13. TD1A, A3D; 14. C2R, D2R; 15. AXA, DXA?; 16. C3C, P3C; 17. P4TR!, P4TR; 18. C5C, P4AD.

109



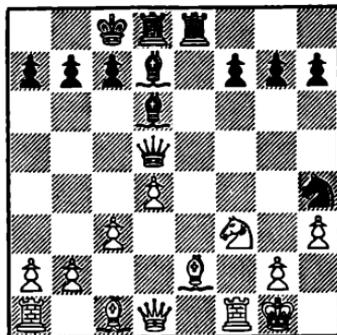
La dama y el caballo en 5C son los portadores del planeado ataque al rey. Si el alfil blanco no estuviera delante de la dama, se podría jugar entonces 19. CXPT; por eso las blancas tratan primeramente de desprenderse de este alfil de un modo ventajoso: 19. A5A! Si el alfil es capturado, se sigue 20. CXP4A, D2A; 21. C7R+, R2C; 22.

D7T†, R3A; 23. C8C†, TXC; 24. DXPA mate. 19. ..., PXP; 20. A6R!, P6D!; 21. DXP, C4R; 22. D1C. Con la doble amenaza 23. AXPD y 23. P4A. 22. ..., PXA. O 22. ..., C2A; 23. C5A!, D1D; 24. C6T†, R2C; 25. C6XP, CXC; 26. AXC, TXA; 29. TXC!, DXT; 30. C6R†. 23. P4A, R2C; 24. PXC, DXP; 25. T1A, TXT†. Tras 25. ..., C3A vendría 26. T7A†, R3T; 27. TXC! 26. TXT, C3D? Este movimiento tan interesante es refutado con elegancia. Lo correcto era: 26. ..., C3A!; 27. TXC, RXT!; 28. D1A†, R2R; 29. D7A†, R3D; 30. DXA, DXC!; 31. DXT, D8R†; 32. R2T, DXP† con jaque perpetuo. 27. CXPT†!, R3T; 28. C6A, DXP†; 29. R1T, D5D; 30. CXP, DXP†; 31. R1C, P5D. O 31. ..., TD1A; 32. T4AR, D6C; 33. T3A, D4R; 34. T3T†. 32. D1A†, P4CR; 33. D7A. Las negras abandonan.

### Steinitz-Lasker

(Londres, 1899)

1. P4R, P4R; 2. C3AD, C3AR; 3. P4A, P4D; 4. P3D, C3A; 5. PAXP, CDXP; 6. P4D?, C3C; 7. PXP, CXP; 8. CXC?, DXC; 9. C3A, A5CR; 10. A2R. 0-0-0; 11. P3A, A3D; 12. 0-0, TR1R; 13. P3TR, A2D; 14. CSC?, C5T!; 15. C3A.



Se sigue una furiosa combinación de desmoronamiento:

15. ..., CXP!; 16. RXC, AXP†!; 17. R2A. O 17. RXA, D4A†; 18. R2C, D5C†; 19. R1T, D6T†; 20. R1C, D6C†; 21. R1T, T5R; 22. A5CR, T5C y ganan. 17. ..., P3A!;; 18. T1CR, P4CR; 19. AXP. De otra forma la partida se habría decidido rápidamente con 19. ..., P5C. 19. ..., PXA; 20. TXP, D3R; 21. D3D, A5A; 22. T1T, AXT; 23. CXA, D3A†; 24. A3A, A4A; 25. CXP, D3CR; 26. D5C, P3A; 27. D5T, T2R; 28. T5T, A5C; 29. T5C, D7A†; 30. R3C, AXA. Las blancas abandonaron.

*Las columnas abiertas son las rutas del ataque.*

## El ataque vertical

La indispensable apertura de columnas se lleva a cabo o por medio de sacrificios o por la explotación de algunos puntos de despliegue. La mayoría de las veces es objetivo del ataque de las piezas pesadas aquella pieza que bloquea o acorta la columna abierta. Con especial fuerza se produce un ataque vertical cuando puede combinarse con amenazas diagonales.

Sobre la técnica de la destrucción de obstáculos mecánicos defensivos ilustran numerosos ejemplos de este capítulo.

### Euwe-Maróczy

(Amsterdam, 1921)

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, C3AR; 4. A5CR, A2R; 5. P5R, CR2D; 6. P4TR.

Debía haberse jugado 6. ..., P4AD, pero las negras jugaron 6. ..., 0-0, con lo que su rey pronto se vio arrojado a un ciclón de mate: 7. A3D, P4AD; 8. D5T! Fuerza el debilitamiento decisivo de la posición del rey negro. 8. ...,



P3CR; 9. D6T, T1R; 10. AXA, DXA; 11. P5T, C1A; 12. C3A, PXP; 13. C5CR!, C3A; 14. CXPT!, CXP. O 14. ..., CXC; 15. PXP. 15. PXP, C1AXP; 16. AXC, CXA; 17. P4C!, PXC; 18. 0-0-0, y las negras abandonaron, porque ya no podía contrarrestarse la amenaza 19. P5C seguido de 20. C6A†.

### Steinitz-Mongredien

(Londres, 1863)

1. P4R, P3CR; 2. P4D, A2C; 3. P3A, P3C; 4. A3R, A2C; 5. C2D, P3D; 6. CR3A, P4R; 7. PXP!, PXP; 8. A4AD, C2R; 9. D2R, 0-0.



10. P4TR! Las blancas han reservado para más tarde la tensión en el centro, conforme a la regla: "Quien planea un ataque por el ala debe asegurar primero el centro." 10. ...,

C2D; 11. P5T, C3AR; 12. PXP, CXP. O 12. ..., PTXP; 13. CXP!, CXP; 14. CXP, TXC; 15. AXT†, RXA; 16. D3A† y ganan.

13. 0-0-0, P4A; 14. C5C, P3TD; 15. CXPT! ! Con esta y la siguiente jugada suprimen las blancas a la más importante pieza protectora del ala del rey enemigo, tras lo cual el ataque transcurre con una rapidez asombrosa. 15. ..., CXC; 16. TXC!, RXT; 17. D5T†, R1C; 18. T1T, T1R; 19. DXC, D3A; 20. AXP†! DXA. Preferible una muerte rápida en batalla abierta a un largo padecimiento en el final de juego. 21. T8T†!, RXT; 22. DXD. Las negras abandonan.

### Averbach-Panno

(Buenos Aires, 1954)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. A2R, 0-0; 6. A5C, P4A; 7. P5D, P3TD; 8. P4TD, D4T; 9. A2D.



La orientación de la partida por parte de las blancas permite adivinar que tiene planeado un ataque por el ala rey. Esta intención exige una contracción central, empezando con 9. ..., P3R! En lugar de eso, el defensor bloqueó el centro con 9. ..., P4R?, proceder que sólo sirvió para beneficiar las intenciones de ataque del adversario. 10. P4CR!, C1R; 11. P4T, P4A; 12. P5T!, P5A; 13. P5C!, T2A; 14.

A4C! Cambian el alfil malo por el alfil bueno del adversario, con lo que el potencial de ataque queda aumentado. 14. ..., D1D; 15. AXA, DXA; 16. C3A, A1A; 17. R2R, T2C; 18. PXP, PXP. O 18. ..., TXP; 19. T5T seguido de 20. C4T. 19. T4T, C2D; 20. D1T, A2R; 21. T8T†, R2A; 22. D6T, C1A; 23. T1T. Ahora amenaza después de 24. T4T el sacrificio 25. AXP. 23. ..., T1CD. Mejor era 23. ..., C2D; 24. T4T, A1A, aunque también entonces las blancas, después de la adecuada preparación, podrían sacrificar en 4A. 24. AXP!, D2A. A 24. ..., PXA sigue 25. D4T, C2D; 26. TXP† y ganan. 25. T2T, C2D; 26. D3T, C1A; 27. TXC†!, RXT; 28. D6R, T1C; 29. C4T, A1D; 30. CXP†, R2C. O 30. ..., TXC; 31. T8T†, R2C; 32. D8C mate. 31. CXP! Las negras abandonaron.

#### Szabó-Reinhard

(Buenos Aires, 1955)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. P3A, 0-0; 6. A5C, P3A; 7. D2D, P4R; 8. P5D, P4A? Un error que ya es conocido por nuestros lectores. Quien está amenazado por un ataque por el ala debe mantener la tensión en el centro; solamente así puede llevarse a cabo la defensa de una manera activa. Las negras no hicieron esto y se vieron desbordadas por el ataque al rey.

9. P4TR, D4T; 10. P4CR, T1R; 11. P5T, CD2D; 12. A6T, C1A; 13. CR2R, D5C; 14. 0-0-0, P3T; 15. C3C, P4CD; 16. D5C. Ahora amenaza 17. C5A! 16. ..., AXA; 17. DXA, R1T; 18. PTXP, PAXP; 19. C5T!, CXC; 20. PXC, R1C; 21. PTXP, PTXP; 22. P4A!, T2R; 23. D8T†, R2A; 24. PXP, TXP; 25. A2R. Las negras abandonaron, ya que después de 26. TD1A† el ataque del adversario penetraría rápidamente.

#### Bikov-Baklanov,

(Moscú, 1956)

1. P4R, P3D; 2. P4D, C3AR; 3. C3AD, P3CR; 4. A2R, A2C; 5. A3R,

0-0; 6. P4TR, P4TR; 7. C3T, P3A; 8. D2D, C5C (8. ..., P4CD!); 9. AXC, AXA; 10. P3A, A2D; 11. 0-0-0, P4CD; 12. TD1C, P5C; 13. C2R, D4T; 14. R1C, A3R; 15. C1A, P4AD; 16. P4C, PAXP; 17. A6T, C3A; 18. C3C, AXC; 19. PAXA, TR1A; 20. AXA, RXA; 21. C4A, PXP; 22. TXP, C4R; 23. T3C, R1A; 24. P5T, P4C; 25. P6T!, P3A; 26. C6R†, R2A; 27. CXP†!, PXC; 28. DXPCR, T1T; 29. D5A†, R1R; 30. P7T, -R1D; 31. T1AD, P3R; 32. D6A†. Las negras abandonan.

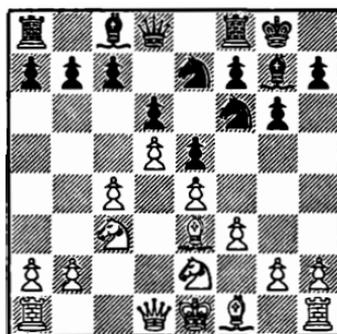
*Moraleja: No cambies nunca ninguna pieza que sea importante para la defensa del ala de tu rey.*

#### Bondarevsky-Smyslov

(Moscú, 1939)

También esta partida muestra lo mucho que un bien afirmado centro de peones favorece el ataque por el ala: 1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. P3A, 0-0; 6. A3R, P4R; 7. CR2R, C3A; 8. P5D, C2R.

114



9. P4TR, P4A?; 10. D2D, C1R; 11. P5T, P4A; 12. PTXP, PTXP; 13. A6T, P5A; 14. 0-0-0, AXA; 15. TXA, R2C; 16. T1T, C1C; 17. P3CR!, PXP. Tiene buena apariencia, pero recibe una refutación elegante. Lo correcto era 17. ..., P4CR. 18. CXP, TXP; 19. C5A†!, AXC; 20. PXA, TXP; 21. A3D, T5A; 22. TD1C, R1A. ¡La declaración de la

inesquívale derrota! En caso de 22. ..., C2R, entonces 23. D2T. 23. TXP, C1R-3A; 24. D2C, D2R; 25. C4R, TXC; 26. AX†. Las negras abandonaron, ya que decide rápidamente la maniobra A5A, A6R.

115



J. Enevoldsen-Christensen

(Nastved, 1939)

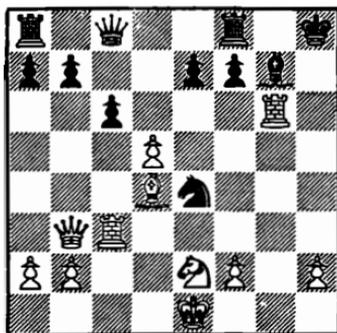
Se siguió 12. ..., P3AR; 13. 0-0-0, P4CR? Después de esta falta abren las blancas la columna torre rey, lo que en posiciones semejantes siempre resulta decisivo para la partida. Lo correcto era 13. ..., A2D. 14. A2R, T2A; 15. T1T, P3T; 16. P4TR, C2D; 17. T2T, C1A; 18. T1-1T, C3C; 19. PXP, PTXP. La segunda alternativa era 19. ..., PAXP; 20. C5A, AXC; 21. PCXA, C5A; 22. A1D. En esta posición las negras perderán más tarde o más temprano por las debilidades de sus casillas blancas en el ala de la dama. 20. A1D, A1A; 21. A4T, C2C; 22. A2AR, T2R; 23. C5A, AXC. Obligado, porque después de 23. ..., CXC; 24. PCXC, C5A; 25. T8T†, R2A; 26. T1T-7T†. Después del movimiento del texto, el débil alfil de final de juego en 6A se convierte en una temible pieza de juego medio. 24. PRXA!, C5A; 25. A6A, T1C; 26. C4R, C1R; 27. T8T†, R2A; 28. A3R, A2C; 29. T1-7T. Las negras dieron la partida por perdida, porque después de 29. ..., D1A sigue 30. D2T, D3T; 31. AXC†, T1XA; 32. TXA† seguido de mate.

Löwenfisch-Smyslow

(Moscú, 1950)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, P4D; 4. C3A, A2C; 5. D3C, PXP; 6. DXP, 0-0; 7. P4R, CR2D; 8. A3R, C3C; 9. D3C, C3A; 10. T1D, A5C; 11. P5D, C4R; 12. A2R, CXC†; 13. PXC, A4T; 14. P4A, AXA; 15. CXA, D1A; (15. ..., D2D!) 16. T1AD!, P3AD; 17. P5A!, C2D (17. ..., PCXP; 18. T1CR, R1T; 19. A4D, AXA; 20. CXA, T1CR; 21. R2R, PXP; 22. PXP, PXP; 23. DXP); 18. T1CR, R1T; 19. PAXP, PTXP; 20. A4D!, C3A; 21. T3A!, CXPR; 22. TXPC! !

116



Si se juega ahora 22. ..., AXA, sigue mate en dos jugadas, empezando con 23. T3T†. Pero si capturan las negras en 3A, entonces ganan 24. TXA, P3A; 25. TXPR, CXC; 26. D3D!

22. ..., PXT; 23. T3T†, R1C; 24. PXP†. El momento culminante de la espléndida culminación. Mediante un ataque tenaz, las blancas recuperan la torre sacrificada.

24. ..., P3R. O 24. ..., T2A; 25. PXP, D1D; 26. PXT=D, DXD; 27. AXA, RXA; 28. T7T†, RXT; 29. DXT†.

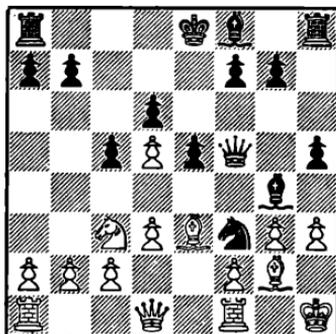
25. PXP, D3A; 26. PXT=D, TXD; 27. AXA, RXA; 28. D3R!, C3A; 29. C4D, D8T†; 30. R2R, D4D. En caso de 30. ..., T1R, entonces 31. C3A! 31. CXP†, R1C; 32. T8T†, R2A; 33. C5C†, R2C; 34. TX†. Las negras abandonaron porque después de 34. ..., DXT; 35. D7R† perdían el caballo.

Pachman-Najdorf

(Mar del Plata, 1955)

1. P4R, P4AD; 2. C3AD, P3D; 3. P3D, C3AD; 4. P3CR, C3A; 5. A2C, A5C; 6. CR2R (6. P3A!); C5D; 7. 0-0? (7. P3TR!, A6A; 8. AXA, CXA†; 9. R1A) 7. ..., C6A†; 8. R1T, P4TR!; 9. P3TR, P4R; 10. C5D, CXC; 11. PXC, D2D; 12. C3A, D4A; 13. A3R.

117



La posición del rey blanco está madura para el asalto. Se siguió 13. ..., P5T!; 14. C4R, A2R; 15. P4A, PXP; 16. PXP, TXP†; 17. AXT, D4T; 18. D4T†, R1A; 19. TXC, DXA†. Las blancas abandonaron.

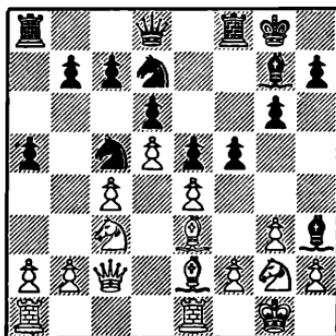
Michell-Flohr

(Hastings, 1935)

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3CR; 3. P4A, A2C; 4. C3A, 0-0; 5. P4R, P3D; 6. A2R, CD2D; 7. 0-0, P4R; 8. P5D, P4TD; 9. D2A (9. C1R!), C4T!; 10. P3CR? (10. C1R!), C4A; 11. C1R, A6T; 12. C2C, C3A; 13. T1R, C3-2D; 14. A3R, P4A!

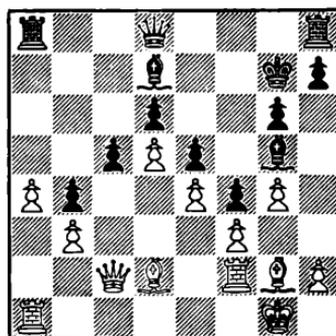
Favorecidas por algunos movimientos inexactos de su adversario, con este avance, las negras asumen el mando de la partida. 15. P3A, P5A!; 16. AXC? El cambio del alfil fuerte facilita el ataque del adversario. Lo correcto era 16. A2A. 16. ..., CXA; 17. P4CR. La columna alfil está cerrada, lo que no

118



impide que las negras interpreten ahora una tarantela sobre la cuerda torre rey. 17. ..., P4T!; 18. PXP, D4C! Una importante jugada de espera. Después de 18. ..., PXP; 19. R1T las blancas habrían podido resistir en la columna caballo. 19. A1A, DXP. Ahora, por el contrario, las blancas están perdidas, porque pronto no podrán oponer fuerzas equiparables a la presión del enemigo ejercida sobre la columna torre. 20. D2A, A3A; 21. A2R, R2C; 22. R1T, T1T; 23. T1CR, T3T; 24. A1A, T1T-1T. Las blancas abandonaron, ya que su posición se derrumba después de 25. A2R, A5C; 26. P4TR, AXPT.

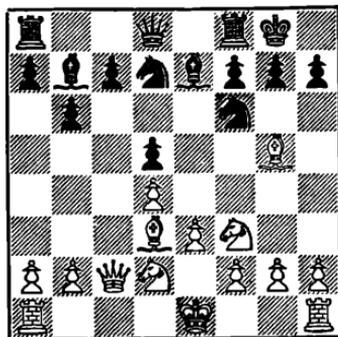
119



Una situación parecida a la del ejemplo precedente. También aquí la pérdida del rey blanco se produce por la ruptura de la columna torre: 27. ..., P4T; 28. PXP, A5T; 29. T2R,

A4CD!; 30. A1R, AXT; 31. AXA, DXA; 32. DXA, TXP; 33. A1A, T1-IT; 34. T2T, T4C†; 35. R1T, D6C; 36. D2AR, TXP†; 37. DXT, DXP†. Las blancas abandonaron. 38. A2C, D8D†; 39. D1C, T4T† y las negras ganan (Leibov-Skotorenko, 1954).

120



Se siguió: 10. C5R, CXC; 11. PXC, C5R; 12. P4TR!, CXA. Era más prudente 12. ..., AXA; 13. PXA, DXP; 14. CXC, PXC; 15. AXP, AXA; 16. DXA, D3C! 13. PXC, P3C; 14. P4A, P4AD; 15. D1D, P5A (15. ..., AXP!) 16. TXP!, PXA?

Bajo la conmoción de la última jugada, las negras olvidan la defensa correcta 16. ..., AXP; 17. AXPC, A5T†; 18. R1A, PXA; 19. TXA7T, D1A; 20. C3A, DXT. 17. R2A! Esta tranquila jugada obligó a las negras a abandonar la partida, porque tras 17. ..., RXT ganan las blancas mediante 18. D1T†, R1C; 19. D6T, T1R; 20. T1T (Krogus-Niemelä, Lovisa, 1934).

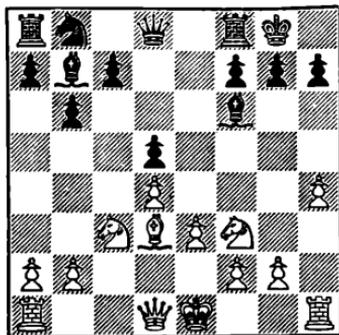
Marshall-Burn

(París, 1900)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, A2R; 5. P3R, 0-0; 6. C3A, P3CD; 7. A3D, A2C (7. ..., PXP!); 8. PXP!, PXP (8. ..., CXP!); 9. AXC!, AXA; 10. P4TR.

La amenaza 11. AXPT† fuerza un considerable debilitamiento de la posición del rey negro.

121



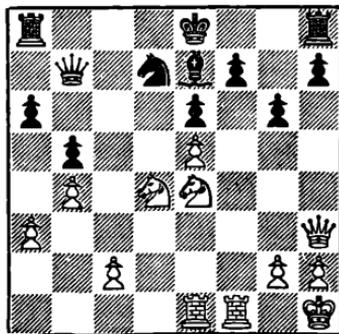
10. ..., P3C. O 10. ..., P3TR; 11. P4CR! 11. P5T, T1R; 12. PXP, PTXP; 13. D2A, A2C? Mejor era 13. ..., R2C, porque ahora decide el siguiente sacrificio: 14. AXP!, PXA; 15. DXP, C2D; 16. C5C, D3A; 17. T8T†!, RXT; 18. D7T mate.

Boleslawski-L. Steiner

(Saltsjöbaden, 1948)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3A; 5. C3AD, P3D; 6. A2R, P3R; 7. 0-0, P3TD; 8. A3R, D2A; 9. P4A, C4TD; 10. R1T, A2R; 11. D1R, C5A; 12. A1A, P4CD; 13. P3CD, C3C; 14. A3A, A2C; 15. P3TD, CD2D?; 16. A2C, C4A?; 17. P4C, C4-2D; 18. P5R!, PXP; 19. PXP, C1C; 20. D3C, A1A; 21. TD1R, C3T; 22. AXA, DXA; 23. A1A, P3C; 24. AXC, AXA; 25. D3T, A4C; 26. C4R, A2R.

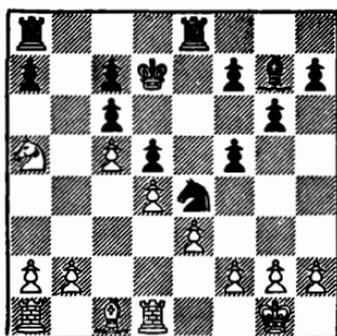
122



Las blancas han explotado magistralmente el inexacto planteamiento de la partida hecho por su adversario. Se sigue ahora un final de gran efecto: 27. TXP!; D4D. O 27. ..., RXT; 28. DXPt, R1A; 29. T1A†. 28. TXA†; RXT; 29. D4T†, R2A. No sería mejor 29. ..., R1A, porque se sigue 30. T1A†, R1C; 31. D7R, T1AR; 32. TXT†, CXT; 33. C6A mate.

30. C6D†, R2C. O 30. ..., R1C; 31. D7R, T1AR; 32. CXPR, DXPR; 33. DXT†, CXD; 34. TXD. 31. D7R†, R3T; 32. T3R. Las negras abandonan.

123



Después de C3C seguido de A2D las blancas estarían satisfactoriamente. Pero cometieron con 18. P3CR? una doble falta: 1.<sup>a</sup> en posiciones de esta índole no es bueno colocar peones en casillas del color del alfil enemigo; 2.<sup>a</sup> ahora ha surgido en 4TR un punto de despliegue que el adversario utilizará posteriormente para el despeje decisivo de la columna torre. Se siguió: 18. ..., T1T-1C; 19. T3D. Lo mismo que antes, el proceder correcto habría sido la reagrupación C3C seguido de A2D. 19. ..., P4T!; 20. T3T. De nuevo aquí lo indicado era 20. P3A seguido de T1C y A2D. 20. ..., P5T!; 21. C3C, PXP; 22. PTXP, T1TR! Las blancas han desplegado sus fuerzas combatientes con poca eficacia en el ala de la dama, por lo que al gran maestro no le resulta difícil conseguir la perdición del de-

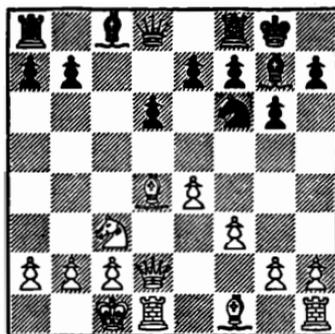
samparado rey blanco mediante un ataque sobre la columna torre. 23. TXP, T6T; 24. C2D, T1-1TR; 25. C1A, P4C Amenaza P5C seguido de C4C, C6A†. 26. P3A, T8T†; 27. R2C, CXPC!; 28. RXC, TXC; 29. P4T, P5A†!; 30. PXP, T8C†; 31. R2A, AXPt; 32. R2R, T7T† seguido de mate en dos jugadas (Colle-Nimzowitsch, Francfort, 1930).

### Katetow-Golombek

(Praga, 1946)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD, P3CR; 6. P3A, A2C; 7. A3R, C3A; 8. D2D, 0-0; 9. 0-0-0, CXC; 10. AXC, A3R (10. ..., D4T!; 11. R1C, P4TD!) 11. P4CR.

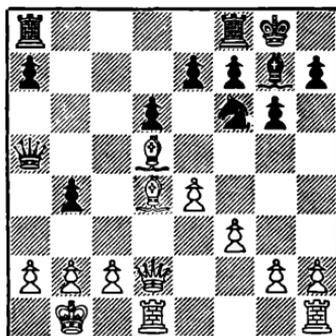
124



La preparación para el ataque en tromba en la columna torre rey. Lo que exige el momento es rapidez. Por eso las negras debieron amenazar ahora al adversario con 11. ..., D4T. En lugar de eso jugaron demasiado lentamente 11. ..., P3TD?, con lo que el rey negro pronto quedó desbordado: 12. P4TR, P4CD; 13. C5D!, AXC; 14. PXC, D2A; 15. P5T, TD1A; 16. PXP, PAXP; 17. A3D, T2A; 18. D5C!, C1R; 19. TXP!, RXT; 20. DXPt, R1C; 21. T1T. Las negras abandonaron. Podría haber seguido 21. ..., C3A; 22. AXC, TXA; 23. T8T†, RXT; 24. D7T mate.

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD, P3CR; 6. A3R, A2C; 7. P3A, 0-0; 8. D2D, C3A; 9. A4AD, CXC; 10. AXC, A3R; 11. A3C, D4T; 12. 0-0-0, P4CD; 13. R1C, P5C; 14. C5D, AXC; 15. AXA, TD1A.

125

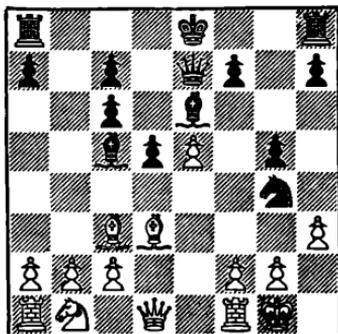


Una jugada conforme a patrón. Mejor era 15. ..., CXA; 16. AXA, C6A†; 17. AXC (17. PXC, TD1C; 18. PXP, DXP†); 17. ..., PXA; 18. DXP, DXD; 19. PxD, TR1A. 16. A3C!, T2A; 17. P4TR, D4CD; 18. P5T!, T1-1A. O 18. ..., CXP; 19. AXA, CXA; 20. D6T, C4T; 21. P4C, C3A; 22. P5C, C4T; 23. TXC, PXT; 24. P6C!, PTXP; 25. DXP† o bien 18. ..., PXP; 19. P4C, PXP; 20. PXP, CXP; 21. D2T, con ataque aniquilador.

19. PXP, PTXP; 20. P4C, P4T; 21. P5C, C4T? ¡El error decisivo! Con 21. ..., C1R!; 22. AXA, CXA; 23. D4A, P3R; 24. D2T, C4T las negras habrían podido defenderse. satisfactoriamente. 22. TXC!, PXT. O 22. ..., P5T; 23. T7T!, P4R; 24. D2T, PXA; 25. TXA†, RXA; 26. D6T†, R1C; 27. T1T, PXP†; 28. R1A y las blancas ganan.

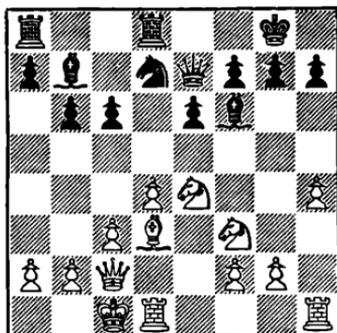
23. P6C, P4R; 24. PXP†, R1A; 25. A3R, P4D; 26. PXP, TXP2A; 27. P6D, T3AR; 28. A5C, D2C; 29. AXT, AXA; 30. P7D, T1D; 31. D6D†. Las negras abandonan.

126



Se siguió 12. ..., P4TR!; 13. PXC? El adversario quiere convencerse de hasta qué punto es correcto el sacrificio. 13. ..., PXP; 14. P3CR, D1A; 15. R2C. ¿Salvado? 15. ..., T7T†! ¡No! ¡Juzgado! 16. RXT, D3T†; 17. R1C, D6T; 18. A4D, 0-0-0; 19. A7T, T1T; 20. D3D, AXA; 21. C2D, TXA; 22. DXT, DXD y las negras ganaron (Mieses-Fuchs, Viena, 1933).

127

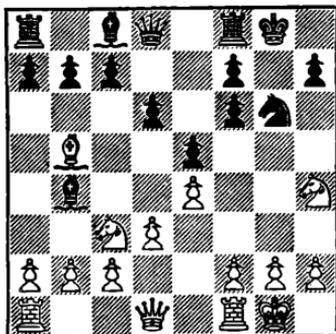


La debilidad 7TR permitió a las blancas el despeje decisivo de la columna torre.

13. C4-5C, P3TR; 14. A6T!, PXC; 15. AXA, T1T-1C; 16. PXP, AXP†; 17. R1C, P3C; 18. AXP, A3A; 19. C2T, R2C; 20. C4C, P4T? (20. ..., T1TR!); 21. AXC, TXA; 22. D2D!, P4CR. O 22. ..., T1TR; 23. T2T, RXT; 24. D6T†, R1C; 25. T1T. 23. T6T, A4R;

24. CxA, RXT; 25. TIT†, R2C; 26. CXT. Las negras abandonaron Veresov-Najajenko, 1953).

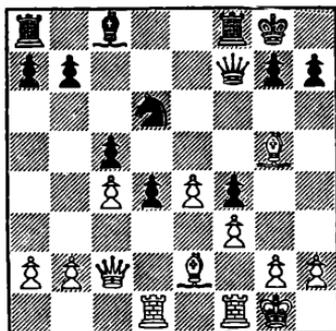
128



En lugar de afianzar con 10. C5A el "doble complejo", las blancas jugaron 10. CXC?, con lo que no sólo mejoraron la posición adversaria de peones, sino que abrieron además al enemigo la columna torre. Se siguió:

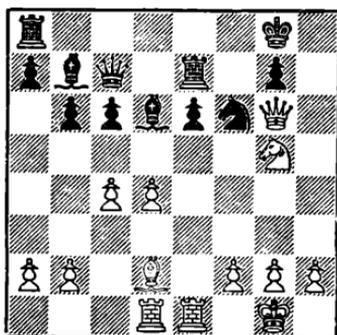
10. ..., PTXC; 11. P4A, A4A†; 12. R1T, R2C; 13. D3A, PXP; 14. DXPP, ASD!; 15. A4A, T1T. La amenaza 16. ..., A4R podía ser evitada con 16. P3TR. El siguiente movimiento defectuoso hace posible una espléndida combinación. 16. P3CR?, TXP†!; 17. RXT, P4CR!; 18. D5A. Tras cualquier otro movimiento de dama sigue el mate en tres jugadas. 18. ..., AXD; 19. PXA, AXC y las negras ganaron en el final de juego (Shoris-Gunston, 1910).

129



Lo rápidamente que se puede quedar en desventaja por culpa de un juego pasivo lo muestra este ejemplo. Debía haberse jugado 21. P5R, C1R; 22. D4R. Pero las blancas movieron 21. A3D?, con lo que su genial adversario cogió la sartén por el mango: 21. ..., P3TR; 22. A4T, A3R; 23. T1A, P4CR; 24. A1R, D2C!; 25. P4CR? ¡Salta de la sartén al fuego! Mayor resistencia podía haberse presentado con 25. P3TR, P4TR; 26. R2A. 25. ..., C2A; 26. R2A, C4R; 27. T1CR, T3A; 28. R2R, P4TR. Ya es el principio del fin. 29. P3TR, PXP; 30. PTXP, T3T; 31. T2C, T6T; 32. T2A, CXP6A! Las blancas abandonan (Ed. Laskes-Alekhine, Düsseldorf, 1908).

130

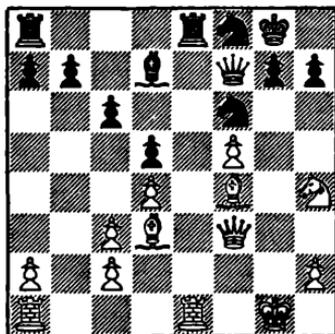


El problema de la posición queda resuelto mediante la duplicación de dos piezas pesadas en la columna torre, pero la torre tiene que colocarse delante de la dama. En este sentido se siguió: T4R!, D2D; 22. T4T, D1R; 23. D3D, T2D; 24. D3TR y las negras dieron la partida por perdida (Alekhine-Appel, Lodz, 1929).

(Ver diagrama 131)

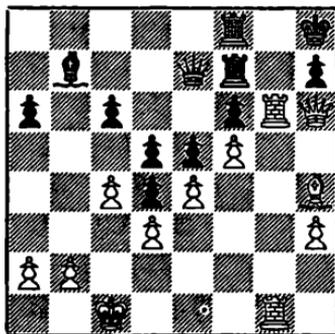
El punto de apoyo de piezas 5R, el trabajo de zapa del peón adelantado 5A y la columna caballo rey, con los portadores de una operación de ataque que, empezando pianissimo, pronto se hincha en fortissimo: 23. A5R, P4A; 24. R1T, P5A; 25. A2R, A3A; 26. D4A, C1-2D; 27. A3A, T2R; 28. T2R,

131



T1AR; 29. T1CR, D1R; 30. T2-2C, T1-2A; 31. D6T, R1A; 32. C6C†!, PXC; 33. D8T†, C1C; 34. A6D! Clava a la torre 2R, con lo que el peón negro en 2CR queda en posición insostenible. 34. ..., D1D; 35. TXP, C3A; 36. TXC!, TXT; 37. TXP! Las negras abandonan (Spielmann-Rubinstein, Karlsbad, 1911).

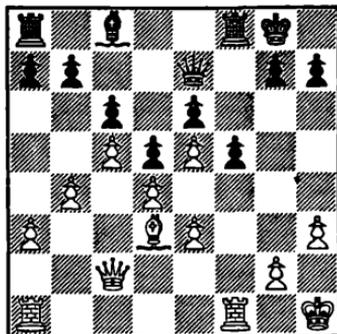
132



Las negras se defienden del ataque contra el punto de apoyo 3AR. Por eso las blancas tienen que dirigir sus fuerzas combatientes contra un objetivo que no pueda ser defendido de modo satisfactorio. Una buena posición de control se logra si las blancas pueden conquistar las casillas 7CR ó 8CR estando el alfil en 6TR y las piezas pesadas se triplican en la columna caballo rey. En este sentido se entienden fácilmente las siguientes jugadas:

27. A1R!, PXP; 28. PXP! Tras 28. A4C? vendría P4A; 29. AXP, DXA; 30. T7C, PXP†; 31. R1C, D7A†; 32. R1T, D8D†; 33. TXD, TXT. 28. ..., P4A; 29. T6-4C, A3A; 30. D4T, D7C; 31. D3C, D1T; 32. A2D, AXP; 33. A6T, AXP; 34. A7C†, TXA; 34. TXT, A3C; 35. TXA. Las negras abandonan (Duras-Swiderski, Praga, 1908).

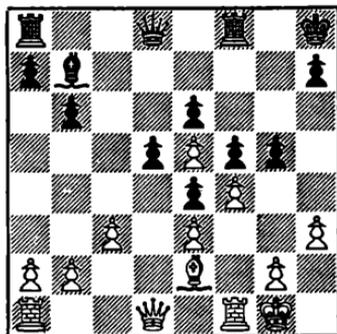
133



De una partida Tarrasch-Walbrodt: Las blancas supieron hacer valer victoriosamente todos sus triunfos (ventaja de espacio, libertad de movimientos, alfil fuerte): 22. P4C, P3CR; 23. T4A, A2D; 24. T1CR, R1T; 25. D2CR, P4TD. El comportamiento pasivo sería el camino más seguro para la derrota; por eso las negras emprenden un contraataque. 26. A1C, PTXP; 27. PTXP, T5T?, 28. PCXP!, PRXP. Si siguiera estando la torre en 1T podría jugarse PCXP, un movimiento que sólo sería defectuoso a causa de 29. T3A, T5-1T; 30. T3C. La posición de las blancas han mejorado porque ahora éstas poseen un peón libre cubierto. 29. D2D, T1CR; 30. D1R, A3R; 31. P4T. Jugada con la intención de penetrar posteriormente en el ala del rey enemigo con P5T-PXP. Pero antes han de hacerse algunos movimientos nada vistosos con objeto de ganar tiempo. 31. ..., T5-1T; 32. T4-1A, T2C; 33. T2C, T1-1CR; 34. T2TR, D2D; 35. A3D, T1T; 36. D3C, D2R; 37. T1CR, T1-1CR; 38. T2-2C, T1AR; 39. D4A, T1-1CR; 40. D6T, A2D; 41. R2T!

Pero ninguna precipitación. Antes de la lucha inminente hay que llevar al rey a 4A. 41. ..., A3R; 42. T5C, A2D; 43. R3C, A1R; 44. R4A, A2D; 45. P5T! El ataque empieza. 45. ..., A1R. O 45. ..., PXP; 46. DXPT, TXT; 47. TXT, TXT; 48. DXT, DXD†; 49. RXD seguido de 50. AXP. 46. PXP, AXP; 47. A2R, D1D; 48. A5T, AXA. En caso de 48. ..., D1R, entonces 49. AXA, TXA; 50. TXT, TXT; 51. TXT, DXT; 52. DXD, PXD; 53. R5C, R2C; 54. P6R y ganan. 49. DXA, TXT; 50. TXT, TXT; 51. DXT, DIAR; 52. P6R. Las negras abandonan.

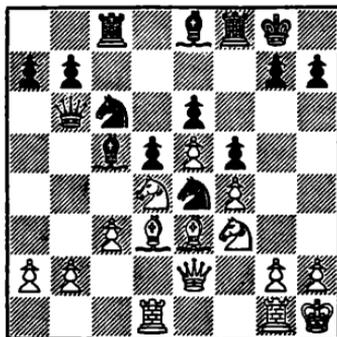
134



Las blancas deberían oportunamente con 17. P3CR, T1CR; 18. R2A haber colocado en situación defensiva su amenazada ala de rey. Pero jugaron 17. P4TD?, con lo que el adversario obtiene el tiempo suficiente para irrumpir en la columna caballo rey con fuerzas superiores. Se siguió: 17. ..., T1CR; 18. D2D, PXP!; 19. TXP. O 19. PXP?, D5T; 20. R1T, TXP! 19. ..., D4C; 20. A1A, D6C!; 21. R1T, D2C! Fuerza con el cambio de alfiles otra debilidad más de la posición del rey blanco. 22. D4D, A3T!; 23. T2A, D6C; 24. T2AD, AXA; 25. TXA, T1T-1AD!; 26. P3C, T2A; 27. T2R, T2-2C; 28. T4A, T2AD; 29. T2AD, T2-2CR; 30. T2R, T3C! Con la amenaza 31. ..., T3T. 31. D4C. O 31. D1D, T3T; 32.

P4C, D2C; 33. D4D, T1A seguido de 34. ..., T5A. 31. ..., T3T; 32. P4TR, D2C!; 33. P4A. En caso de 33. D6D, entonces T3C; 34. T4-2A, P5A!; 35. PXP, P6R; 36. TXP, TXPC. 33. ..., T3C; 34. D2D, T6C! Ahora amenaza 35. ..., T6T†; 36. R1C, D6C. Si las blancas mueven 35. R1C, se sigue entonces 35. ..., P5D!; 36. PXP, P6R; 37. D2A, T6T; 38. D3D, D6C y ganan. Se siguió aún 35. D1R, TXP y las blancas abandonaron (Rubinstein-Alekhine, Dresde, 1926).

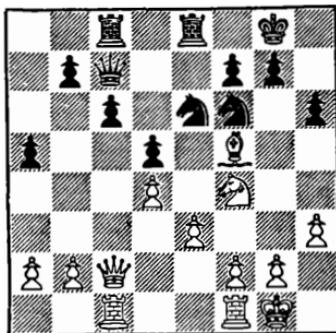
135



Los peligros de una columna abierta se demuestran de un modo clásico en esta partida.

Las blancas iniciaron el ataque con 17. P4CR! con la intención de despejar la columna caballo rey y hacer saltar de su puesto al fuerte caballo en 4R. 17. ..., PXP; 18. C5CR!, AXC; 19. PXA, CXC. A 19. ..., C5C sigue 20. AXC, PXA; 21. P5D! 20. DXP!, D1D; 21. PXC, D2D. El objetivo se ha alcanzado, el final se aproxima. 22. AXP†!, RXA; 23. P6C†, R1C. O 23. ..., AXP; 24. D3T†, R1C; 25. TXA. 24. D5T, AXP. Tras 24. ..., T4A sigue 25. D7T†, R1A; 26. D8T†, R2R; 27. A5C†, TXA; 28. DXP†, R1D; 29. D6A†, D2R; 30. TXT y ganan. 25. TXA, T2A; 26. T1-1CR, C2R; 27. T6T. Las negras abandonan (Riumin-Alatorzev, Moscú, 1938).

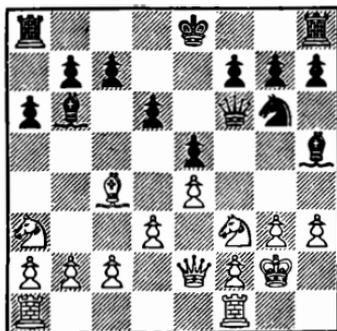
136



21. ..., T1A-ID? Este innecesario movimiento de defensa es explotado briosamente por las blancas. Lo correcto era 21. ..., T2R; 22. D4T, T1T; 23. AXC, PXA; 24. C6C, T2-1R. 22. CXC, PXC; 23. A6C! Gana el tiempo necesario para impedir con 24. P4A el movimiento de liberación P4R. A partir de aquí las blancas pueden preparar sin obstáculos el decisivo asalto de los peones.

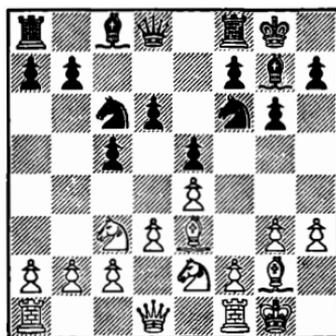
23. ..., T2R; 24. P4A!, C1R? Después de esta segunda inexactitud las negras están perdidas. Era mejor la maniobra C2D, C1A; 25. T3A, C3D; 26. P4CR, TIAR; 27. R1T, R1T; 28. TICR, D1D; 29. T3-3C, T2D; 30. P5C, C4A; 31. AXC, PXA; 32. PXP, PXP; 33. D2C, T2-A2R. Tiene la esperanza de 34. T7C, D1R; 35. D6C, D5R†; 36. R2T, D7A†; 37. T2C, DXT†. 34. T6C!, D2R; 36. T8C†. Las negras abandonan (Kotov-H. Steiner, Moscú, 1955).

137



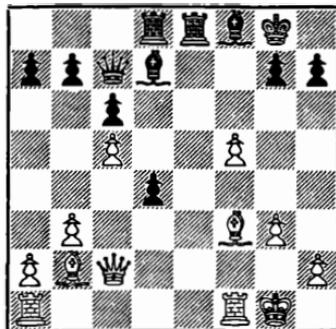
El objetivo de las negras, el despeje de la columna caballo rey, se alcanza con ayuda de una hermosa combinación: 14. ..., TICR!; 15. P3A. O 15. C1CD, C5T†; 16. PXC, P4C; 17. CD2D, P5C; 18. PXP, TXP†; 19. R3T, TXP†; 20. R3C, D3C†; 21. RXT, D5C mate. 15. ..., C5T†!; 16. PXC, P4C; 17. TICR, AXC†; 18. DXA, PXP†. Las blancas abandonan (Gomes-Neto, Río de Janeiro, 1942).

138



A la amenaza P4A-P5A deberían oponerse las negras con 9. ..., C1R. Entonces se podría responder a 10. P4A con P4A. Pero lo que se siguió fue 9. ..., C5D?; 10. F4A, C4T?, con lo que las blancas consiguieron un ataque penetrante: 11. P5A, PXP; 12. CXC, PRXC; 13. DXC, PXC; 14. PXP, AXP; 15. PXP!, AXT; 16. P6A, AXP; 17. A4R, T1R; 18. DXP†, R1A; 19. A6T†, R2R; 20. A5C. Las negras abandonan (Bakonyi-Kapu, Budapest, 1955).

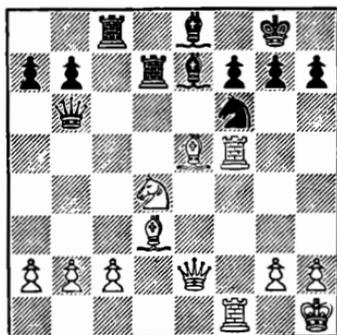
139



¿Quién creería posible en esta posición que el motivo "columna fundamental descubierta" permita con sólo seis jugadas una combinación decisiva? 19. A5T! La torre y la dama deben disponerse a realizar por la columna alfíl rey un ataque relámpago.

19. ..., T4R; 20. AXP, TXP; 21. TXT, AX; 22. DXA, TXA; 23. TIAR, T1D. Tras 23. ..., D2R ganan 24. A7A†, R1T; 25. A5D, D3A; 26. D8A. 24. A7A†, R1T; 25. A8R! ! Las negras abandonan (Réti-Bogoljubov, Nueva York, 1954).

140



Aquí las más importantes piezas protectoras del rey negro han de ser quitadas de en medio a base de sacrificios: 22. TXC!, AX; 23. TXA!, DX. O 23. ..., PXT; 24. D4C†, R1A; 25. C5A y ganan. 24. D4R, D8A†. En caso de 24. ..., PXT, entonces 25. DXP†, R1A; 26. D8T†, R2R; 27. C5A†, R1D; 28. DXP seguido de mate. 25. T1A, D3T; 26. C5A. Las negras abandonan (Partida a distancia Ekström-Osterlund, 1946).

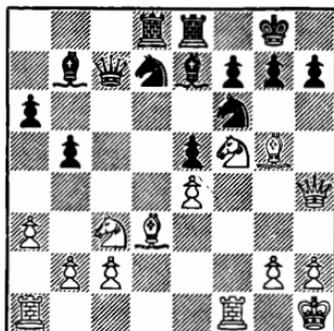
Bueters-Bass

(Jugada en 1953)

1. P4R, P4AD!; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD, P3TD; 6. P4A, D2A; 7. A3D, P4R; 8. C3A, A2R; 9. 0-0, 0-0; 10. D1R, P4CD; 11. PXP, PXP; 12. P3TD, CD2D; 13. R1T, A2C (13. ..., T1D!);

14. C4TR, C4A (14. ..., P3C!); 15. C5A, TD1D; 16. D4T, TR1R; 17. A5C, C4-2D.

141



Favorecidas por el inexacto contrajuego, las blancas han alcanzado una posición de superioridad. El ala del rey negro no protegida suficientemente va a ser asaltada ahora de un modo muy artístico: 18. C5D, CXC. O 18. ..., AX; 19. PXA, P3T; 20. AXP, PXA; 21. DX, A1A; 22. D5C†, R1T; 23. T3A, C2T; 24. T3T, D3C; 25. TXC†, RXT; 26. C6D†, R1T; 27. CXP mate. 19. PXC, A3A. Igualmente insatisfactorio es 19. ..., AXA, porque se sigue 20. DXA, P3C; 21. D6T, PXC; 22. TXP. 20. CXP!, RXC. O 20. ..., AX; 21. DXP†, R1A; 22. A6T y ganan. 21. DXP†, R1A; 22. TXA Las negras abandonan.

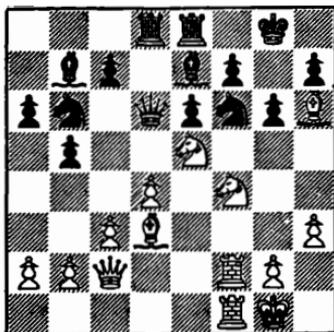
Un típico ataque con piezas que se introduce Por una carga de caballería en el centro.

Furstenberg-Wijnans

(¿Cuándo se jugó?)

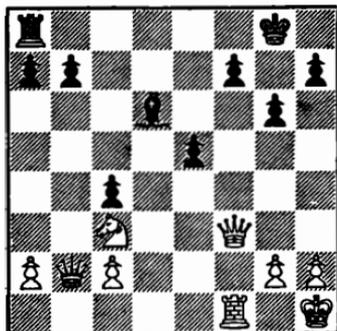
1. P4D, P4D; 2. P4R, PXP; 3. C3AD, C3AR; 4. P3A, PXP; 5. CXP, P3R; 6. A5CR, A2R (16. ..., P4A!); 7. A3D, 0-0; 8. 0-0, P3TD? (8. ..., CD2D!); 9. C2R, P4CD; 10. P3A, A2C; 11. D2A, P3C; 12. A6T, T1R; 13. P3TR, CD2D; 14. T2A, C3C; 15. T1-1AR, D4D; 16. C5R, TD1D; 17. C4A, D3D.

142



La posición del rey negro es barrida ahora por un huracán de sacrificios: 18. CXP $\dagger$ !, RXC; 19. CXPC, PXC; 20. AXPT, R1C; 21. A7A $\dagger$ !, R1T; 22. A7C $\dagger$ !, RXA; 23. D6C $\dagger$ , R1A; 24. D6T $\dagger$ , RXA; 25. D7T $\dagger$ , R1A; 26. TXC $\dagger$ !, AXT; 27. TXA mate.

143



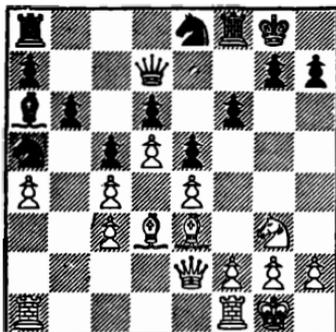
No siempre es bueno lanzarse inmediatamente al ataque. Si las blancas juegan en esta posición 23. DXP $\dagger$ , R1T; 24. D6A $\dagger$ , R1C; 25. D6R $\dagger$ , R1T; 26. DXA, DXC; 27. T8A $\dagger$ , entonces su adversario podría escapar a la perdición que lo amenaza por culpa de la columna descubierta con 27. ..., R2C! Por eso se siguió correctamente 23. C4R!, y ahora decide el asalto en la columna alfil rey 23. ..., A1A; 24. DXP $\dagger$ , R1T; 25. C6A! y no 25. C5C?, A2C; 26. C6R, P5R! 25. ..., A2C; 26. C8R!, tras de lo cual las negras depusieron las armas (Ragosin-Taimanov, Leningrado, 1945).

Spitzenberger-Luciano

(Partida a distancia, 1945)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, P4A; 5. A3D, 0-0; 6. P3TD, AXCT; 7. PXA, C3A; 8. C2R, P3CD; 9. P4R, C1R; 10. 0-0, P4R. Lo que debió seguirse fue 10. ..., A3T, porque el bloqueo del centro sólo favorece a las blancas. 11. A3R, P3D; 12. P5D, C4T (12. ..., C2R!); 13. C3C, A3T; 14. D2R, D2D; 15. P4TD, P3A.

144

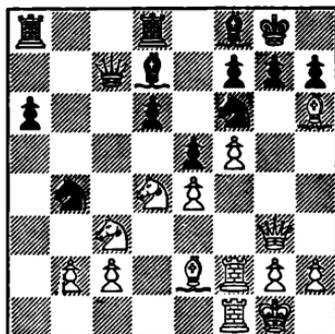


16. P4A. El ala de la dama está asegurada. Por eso las blancas pueden avanzar sin impedimentos para atacar al rey. 16. ..., TD1D; 17. P5A! Un procedimiento conocido. Primeramente el adversario se ve comprimido, luego tiene que abrir la columna caballo rey. 17. ..., T2A; 18. T2A, R1A; 19. C1A, R2R; 20. P4C, C2A. Desmantela el ala del rey que ya sin eso estaba en peligro. Era preferible 20. ..., P3T; 21. P4T, D2A; 22. P5C, PTXP; 23. PXP, R2D. 21. P5C, T1CR; 22. T2C, C1R; 23. C2D, R1D; 24. C3A, T2-1A; 25. R1T, D2AR; 26. T1-1CR, T1T; 27. C2D, T1A-1C; 28. T3C. Ahora amenaza 29. D2C seguido de 30. PXP. 28. ..., P3C. Ciertamente aclara la situación en la columna caballo rey, pero ahora decide el ataque con la columna alfil. 29. PXP, CXP3A; 30. PXP, TXP; 31. TXT, PXT; 32. A5C!; 32C; 33. T1A, T1A; 34. D3A, R2R; 35. T2A! Una jugada de evacuación para el caballo,

que por 1A debe llevarse a 3R. 35. ..., A1A; 36. C1A, T2A; 37. C3R, A2D; 38. A1A, C6C; 39. A3T! Las negras abandonan.

En los dos ejemplos siguientes las energías latentes de las torres se liberan en forma de explosión.

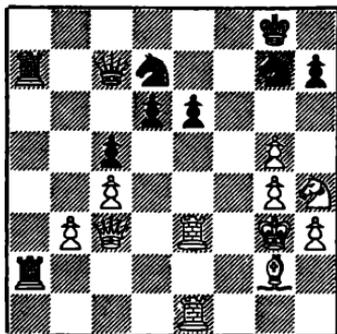
145



18. C6R!, PXC; 19. PXP, AXP; 20. TXC, D2D; 21. TXA, R1T. O 21. ..., DXT; 22. TXA†! 22. A4AD, PXA; 23.

D8C†, RXD; 24. T6C† Las negras abandonan (Liskov-Tschistyahov, Tula, 1948).

146



1. A5D! Es lanzado el anzuelo. 1. ..., PXA? Las negras muerden sin sospechar nada. Sigue ahora un amargo despertar: 2. DXC†! !, RXD; 3. C5A†, R3C; 4. T6R†, C3A; 5. TXC†, RXP; 6. T1-6R, T7C†; 7. RXT, D1D; 8. C7R! Las negras abandonan (Rossetto-Cardoso, Portoro, 1958).

### El ala del rey desgarrada

La fuerza de resistencia del ala del rey está al máximo cuando los peones protectores no se han movido aún. Se reduce considerablemente cuando el frente del rey es desgarrado. Porque las debilidades de peones, casillas y columnas proporcionan frecuentemente al adversario la deseada ocasión de llevara cabo aniquiladoras operaciones de mate.

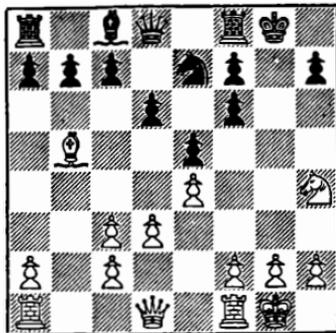
Pero si el defensor supera el ataque, no es raro que sucumba en el final de juego por culpa de la debilidad de sus peones. Las debilidades del ala del rey causadas por movimientos de peones pueden a veces mejorar. Pero un flanco de rey desgarrado es casi siempre irreparable, por eso hay que guardarse especialmente contra esta forma de debilitamiento.

Maróczy-Bernstein

(Ostende, 1906)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. C3A, C3A; 4. A5C, A5C; 5. 0-0, 0-0; 6. P3D, P3D; 7. A5C, AXC; 8. PXA, C2R? (8. ..., D2R!) 9. AXC, PXA; 10. C4T! Este caballo observa la debilidad 5A, además igualmente hace posible D5T así como también P4AR.

10. ..., P3A. Cuando el adversario planea un ataque por el ala, el contragolpe debe realizarse por el centro. 11. A4A, P4D; 12. A3C, C3C (12. ..., D3D!); 13. CXC. Ciertamente que el cambio mejora la posición de peones del adversario, sin embargo esta es la mejor continuación, porque las blancas ahora, después de P4AR, pueden ejercer una



molesta presión en la columna alfil rey.  
 13. ..., **PTXC**; 14. **P4AR, PRXP**. Además de otros movimientos, el defensor puede haber temido el avance 15. **P5A**.  
 15. **TXP, R2C**; 16. **D3A, A3R**; 17. **T1AR, P4AR**; 18. **PXPA, AXp**; 19. **P4A!**, **A3R**. El peón barrera 5D debe ser defendido; 19. ..., **PXP** activaría al **A3C**, en tanto que a 19. ..., **P5D** seguiría la respuesta 20. **P5A**. 20. **D3R, PXP**. Tras 20. ..., **D3C** vendría 21. **P5A, D1D**; 22. **D5R†, R1C**; 23. **P3C** con la amenaza 24. **T4T**. 21 **AXP, AXA**. Obsérvese que las blancas, después de 21. ..., **D3C?**; 22. **DXD, PXD**; 23. **AXA, PXA**; 24. **TXT, TXT**; 25. **TXT, RXT**; 26. **P4TR!** ganarían el final de juego por el peón libre más alejado. 22. **PXA, P3A**; 23. **P4C!**, **D3D**; 24. **T4R**. El ataque en la columna alfil lo han resistido las negras hábilmente, pero empiezan las blancas a amenazar la columna rey.

24. ..., **T1T**. Mejor era 24. ..., **TD1D**. 25. **T2A, TD1D**. Ahora este movimiento es una falta. El mal menor era 25. ..., **TD1AR**. 26. **P5A!** ¡La decisiva jugada de espera! 26. ..., **D8D†**. O 26. ..., **D1A**; 27. **T7R†, R1C**; 28. **D6R†** seguido de mate. 27. **T1A**. Las negras abandonaron, porque tras 27. ..., **D4D** sigue 28. **P4A** y después 29. **T7R†**.

La debilidad del "complejo de doble" fue explotada por las blancas ejemplarmente.

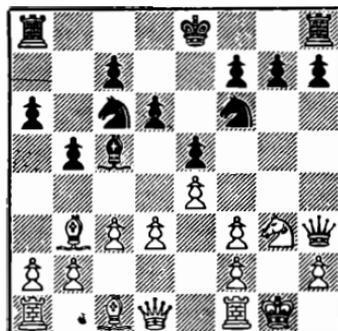
El siguiente análisis teórico lo toma-

mos de la obra "Praktische Schaalectsen" de Den Hertog:

1. **P4R, P4R**; 2. **C3AR, C3AD**; 3. **C3A, C3A**; 4. **A5C, A5C**; 5. **0-0, 0-0**; 6. **P3D, P3D**; 7. **A5C, A2D?**; 8. **C5D, A4AD**; 9. **C4T, A3R**; 10. **CXC†, PXA**; 11. **A6T, T1R**; 12. **C5A, AXc**; 13. **PXA, R1T**; 14. **D5T, D2D**.

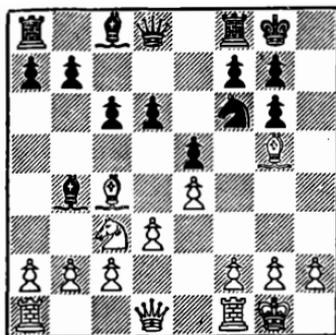


O 14. ..., **D2R**; 15. **A4AD, C1D**; 16. **TD1R, P3A**; 17. **T4R!**, **P4D**; 18. **T4TR, PXA**; 19. **A7C†, RXA**; 20. **DXP†, R1A**; 21. **D8T** mate. 15. **R1T, T1CR**; 16. **P4AR, P3T?** La mejor defensa era 16. ..., **A6R**; ahora sigue un final morphyano. 17. **T3A, PXA**; 18. **T3T, C5D**; 19. **A5C, DXP**; 20. **AXP†, T2C**; 21. **DXPA, T1CR**. En caso de 21. ..., **C3R**, entonces 22. **T3C, T1CR**; 23. **TXT, TXT**; 24. **D8R†**. 22. **T5T, DXP**. O 22. ..., **D3R**; 23. **TXP†**; 23. **D6C!** y las blancas ganan.



Se siguió 12. ..., P4TR!; 13. A3R, P5T; 14. C1T, T3T!; 15. AXT, PXA y las blancas abandonaron porque no existe parada alguna contra la amenaza R2R seguido de T1C† (Meitner-Schlechter, Viena, 1895).

150



La posición negra es sostenible, pero la defensa debe llevarse a cabo de un modo muy exacto. 11. P4A!, D3C†? Este engañador contraataque es forzosamente refutado. Lo incondicionalmente necesario era 11. ..., A3R. 12. R1T, C5C; 13. D1R, C6R; 14. P5A! El último clavo en el ataúd de las negras. 14. ..., CXA. O 14. ..., CXT; 15. PXP, P4D; 16. D4T, PXP; 17. PXP y ganan. 15. P6A!!, A5C; 16. D4T, A4TR; 17. P4C, C6R; 18. PXA, CXT; 19. P6T†! Las negras abandonan (Opocenski-Hirdina, 1913).

Dittmann-Barcza

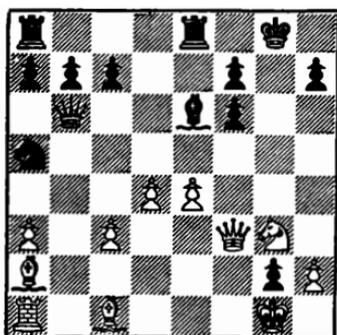
(Munich, 1958)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, 0-0; 5. A3D, C3A; 6. P3TD, AXC†; 7. PXA, P4R; 8. C2R, P5R; 9. A1C, C4TD? (9. ..., P3CD!; 10. C3C, A3T; 11. CXP, CXC; 12. AXC, AXP); 10. C3C, T1R? (10. ..., CXP!; 11. CXP, P4D!); 11. P3A!, PXP; 12. 0-0!, PXP; 13. T4A, P4D; 14. PXP, DXP; 15. P4R. El objetivo estratégico de las blancas, el avance P4R, está conseguido. Ahora el ataque transcurre por sí mismo: primeramente es ocupada la columna alfil con dos piezas

pesadas, y luego se sigue un sacrificio de calidad en 6A, tras el cual el desamparado rey negro sucumbe rápidamente ante el asalto enemigo.

15. ..., D6C; 16. D3A, D3C; 17. A2T, A3R; 18. TXC!, PXT.

151



19. C5T, AXA; 20. CXP†, R2C; 21. A6T†! Con este último sacrificio coronan las blancas una de las mejores partidas de la olimpiada ajedrecística de Munich. 21. ..., RXA; 22. D5T†, R2C; 23. D5C†, R1T; 24. D6T, DXC; 25. DXD†, R1C; 26. TXA. Las negras abandonan.

Brostejn-Najdorf

(Budapest, 1950)

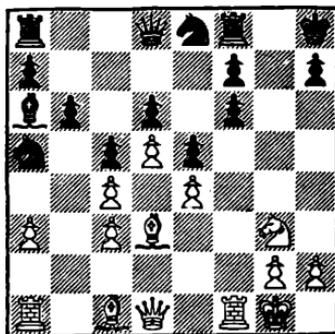
1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3TD, AXC†; 5. PXA, P4A; 6. P3R, C3A; 7. A3D, 0-0; 8. C2R, P3D; 9. P4R, C1R; 10. 0-0, P3CD; 11. P4A, A3T? (11. ..., P4A!); 12. P5A!, P4R; 13. P6A!, R1T; 14. P5D, C4T; 15. C3C, PXP?

(Ver diagrama 152)

Era mejor 15. ..., P3C. Entonces las blancas habrían tenido que contrarrestar primeramente con 16. A6T, T1CR; 17. D2R cualquier contrajuego para luego preparar con la reagrupación P4TR, T2A seguido de C1A-2D-3A-5C y la jugada decisiva A7C†.

16. C5A, A1A; 17. D5T, AXC; 18. PXA, T1CR; 19. T3A, T2C ó 19. ..., C2C; 20. DXP†!, RXD; 21. T3T†,

152



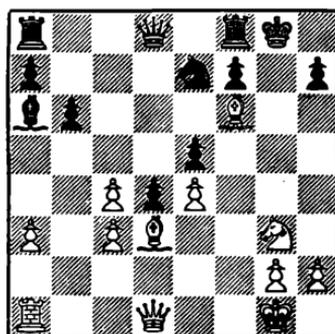
C4T; 22. T×C†, R2C; 23. A6T†, R2T; 24. A8A mate. 20. A6T, T1CR; 21. T3T. Las negras abandonan. Había la amenaza 22. A8A. Si las negras juegan 21. ..., C2C, se continúa entonces 22. D4T seguido de 23. A5C.

Persidskin-Pavlov

(Jugada en 1958)

1. P4D, C3AR; 2. P4A, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, P4A; 5. A3D, 0-0; 6. P3TD, AXC†; 7. P×A, C3A; 8. C2R, P3CD; 9. 0-0, A3T; 10. P4R, P4R?; 11. P4A!, P3D; 12. PAXP, PD×P; 13. A5C, PAXP; 14. C3C, C2R; 15. T×C!, PXT; 16. AXP.

153



Después de la grave falta de centralización 10. ..., P4R?, las negras se han colocado en una posición perdedora. El resto es ahora exclusivamente un problema técnico.

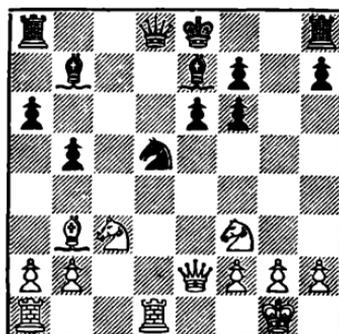
16. ..., D3D; 17. D4C†, C3C; 18. T1AR, A1A; 19. D5C, T1R; 20. C5A, AXC; 21. P×A, P5R; 22. P×C, PAXP; 23. P5A!, D3R; 24. D6T. Las negras abandonan.

Spasski-Aftonomov

(Leningrado, 1949)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P×P; 3. C3AR, C3AR; 4. P3R, P4A; 5. AXP, P3R; 6. 0-0, P3TD; 7. D2R, P4CD; 8. A3C, C3A (8. ..., A2C!); 9. C3A, PXP?; 10. T1D, A2C; 11. PXP, C5CD; 12. P5D!, C5×PD; 13. A5C, A2R; 14. AXC, P×A.

154



El jefe de las blancas, quien tenía entonces doce años, aprovecha ahora la ventaja de la apertura de un modo bonito y coercitivo: 15. CXC, AXC; 16. A×A, P×A; 17. C4D!, R1A; 18. C5A, P4TR; 19. T×P!, DXT; 20. D×A†, R1C; 21. D×P6A. Las negras abandonan.

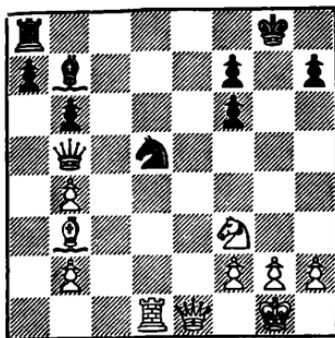
Tal-Tolush

(Moscú, 1958)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, P4A; 5. A3D, P4D; 6. C3A, 0-0; 7. 0-0, CD2D; 8. P3TD, PAXP?; 9. C×PD!, P×C; 10. P×A, PD×PA; 11. AXP, C3C; 12. A3C, PXP; 13. AXP, C3C-4D; 14. A5A, T1R; 15. T1R, T×T†; 16. DXT, P3CD;

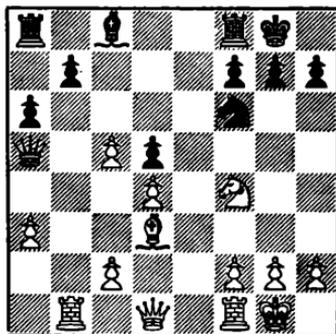
17. A4D, A2C (17. ..., A4A!); 18. T1D, D1R; 19. A5R!, D4C; 20. AXC, PXC.

155



Las negras deberían haber jugado mejor 20. ..., CXA; 21. D2R, A4D; 22. AXA, CXA, ya que ahora su posición se hace insostenible. 21. D4R, DXP; 22. C4D, P4A; 23. D5R!, C2R; 24. D6A, A4D. O 24. ..., T1A; 25. P3T, A4D; 26. T3D!, AXA; 27. T3C!, C3C; 28. CXP. 25. C6A! ! Este movimiento de problema destruye la muralla de piezas protectoras del defensor. 25. ..., DXA; 26. CXC†, R1A; 27. T1R, A3R; 28. CXP. Las negras abandonan.

156



En esta posición, el debilitamiento de la casilla negra 6CD hace posible una original operación de ángulo de la batería que está en 1CD; 1. T6C, A5C; 2. D1A, D5T; 3. TXC!, PXT; 4. CXP.

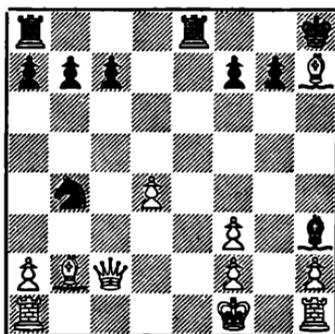
Las negras abandonaron, ya que después de 4. ..., R2C; 5. D4A habría sido inútil cualquier resistencia ulterior. (Iljin Guenevski-Sergueiev, Moscú, 1924).

Yanovski-Marshall

(Biarritz, 1921)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AR; 3. CXP, P3D; 4. C3AR, CXP; 5. P4D, P4D; 6. A3D, A3D; 7. P4A?, 0-0; 8. PXP?, A5C†; 9. R1A, DXP; 10. D2A, T1R; 11. C3A?, CXC; 12. PXC, DXC! !; 13. PXA? Era mejor 13. P3TR, porque ahora el ataque de las negras se hace irresistible: 13. ..., C3A; 14. A2C, CXPC; 15. AXP†, R1T; 16. PXD, A6T†.

157

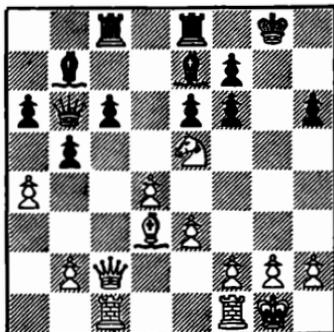


17. R1C, CXD; 18. AXC, T7R; 19. T1AD, T1-1R; 20. A3A, T1-6R!; 21. A4C. O 21. PXT, T7C†. 21. ..., TXP6A; 22. A1D, T3A! Las blancas abandonan.

König-Lundin

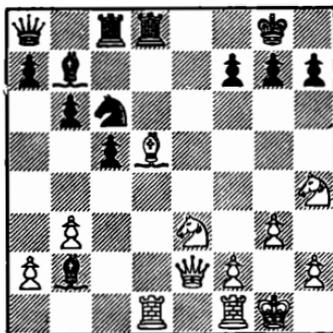
(Praga, 1931)

1. P4D, P4D; 2. C3AR, C3AR; 3. P4A, P3R; 4. A5C, A2R; 5. C3A, 0-0; 6. P3R, CD2D; 7. T1A, P3A; 8. A3D, PXP; 9. AXP, P4C?; 10. A3D, P3TD; 11. P4TD, A2C; 12. 0-0, D3C; 13. C4R, TR1R; 14. D2A, P3T; 15. AXC, CXA; 16. C5R, TD1A; 17. CXC†, PXC.



Obligada, ya que 17. ..., AXC sería refutada con 18. A7T†! 18. A6C! ! El comienzo de una poderosa acción destructiva. 18. ..., PXC; 19. AX†, RXA; 20. D7T†, R1A; 21. P4A, TR1D. En caso de 21. ..., P5R, entonces 22. DX†, R2A; 23. D7T†, R1A; 24. D6C!, A5C; 25. D6A†, R1C; 26. P5A, A3D; 27. D6C†, R1T; 28. P6A y ganan. 22. P5A, PXP; 23. TXA†, R1R; 24. TXP, D2A; 25. T1A, DXT. O 25. ..., D3D; 26. T7A, T2A; 27. D8C†, R2D; 28. D4C†, R1K; 29. T7C. 26. PXD, R2D; 27. P6R†, R3D; 28. T1D†, RXP; 29. D4R†, R7A; 30. D5A†, R2C; 31. T7D, TXT; 32. DXT, T1A; 33. DXA, T2A; 34. DXPA, PXP; 35. DXP4T, A4A; 36. D4C†, R1T; 37. D8A†, A1A; 38. DXP. Las negras abandonan.

Para terminar este capítulo sigue un ejemplo en el cual el ala desgarrada del rey constituye el miembro final de una cadena combinatoria.



Ofrecía contrachances muy valiosas 21. ..., C5D!; 22. AX†, RXA; 23. DXA, P4CR. Pero las negras jugaron demasiado precipitadamente 21. ..., A3A, sin sospechar que precisamente este movimiento era el que iba a desencadenar las energías latentes de ataque de su adversario: 22. D5T, C4R; 23. P4A, C3C O 23. ..., AXA; 24. PXC, AXC; 25. CXA. 24. C4-5A, AXA; 25. CXA, A5D†; 26. TXA!, PXT; 27. C6A†, R1A. En caso de 27. ..., PXC, entonces 28. D6T! 28. DXP, PXC; 29. T1R. Las negras abandonan (Dus Jotomirski-Bannik, 1949). Aquí la mejor parada habría sido el ataque.

### El ala del rey no debilitada

En esta parte aprenderemos dos métodos de ataque que prometen una correspondiente superioridad de posesión en la lucha contra un ala no debilitada de rey:

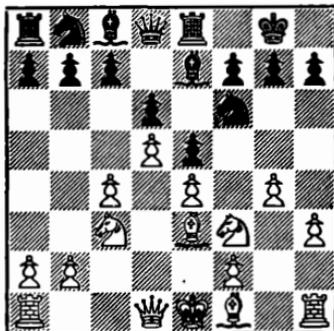
1. Primeramente se comprime al adversario, luego se adelantan los peones al asalto con el propósito de despejar columnas o diagonales de ataque o forzar un debilitamiento en el ala del rey enemigo.

2. El ala del rey es atacada con fuerzas superiores; si el defensor resiste el asalto, se abrirán violentamente brechas de irrupción por medio de sacrificios.

Alekhine-Kieninger  
(Cracovia, 1941)

1. P4D, C3AR; 2. P4A, P3D; 3.

C3AD, P4R; 4. C3A, C3A; 5. P5D, C1C?; 6. P4R, A2R; 7. P3TR, 0-0; 8. A3R, T1R; 9. P4CR.



Amenazadas de asfixia, las negras deberían dar ocupación a su adversario en el centro y en el ala de la dama con 9. ..., P3A. Pero lo que se siguió fue 9. ..., P4A? Un error que deja a las blancas manos libres en el ala derecha, sin proporcionarle al defensor perspectivas compensadoras en el ala de la dama. 10. T1CR!, P3TD. Era mejor el reagrupamiento 10. ..., P3CR, seguido de 11. ..., A1A. 11. P5C, C3-2D. Si las negras hubiesen jugado 10. ..., P3C, podrían ahora haber continuado con 11. ..., C4T. 12. P4T, C1A; 13. P5T, P3CD; 14. C4T! La amenaza 15. C5A sólo deja dos respuestas: o las negras juegan, como en la partida, 14. ..., P3C o mueven 14. ..., P3A. Tras de esto estaba planeado 15. P6C, P3T; 16. C5A, 17. D2D seguido de un posterior AXP. 14. ..., P3C. El objetivo del "ataque preliminar", esto es, el debilitamiento de ala del rey negro, está alcanzado. Pero la muralla defensiva sigue estando intacta; por eso hay que destruirla. Cómo se consigue esto lo muestra el gran artista del ataque en la fase siguiente de la partida. 15. D3A, T2T; 16. 0-0-0, D2A; 17. A3D, A1D; 18. T2C, R1T; 19. T1T, T2C; 20. C5A! Este caballo actúa como una catapulta. Si no lo capturan, el ataque blanco, después de la maniobra C6T-4C, se ha abierto paso rápidamente. 20. ..., PXC; 21. PXP. El sacrificio queda bien compensado, porque las blancas poseen superioridad de

peones en el ala de ataque y además ahora pueden ocupar la valiosa casilla central 4R con un caballo. 21. ..., P5R. Las negras quieren extraer utilidad de la "contracasilla" 5R, pero se dan cuenta de que ahora el adversario puede operar sobre la diagonal P3AD-7CR.

*"Esta es precisamente la maldición de la acción mala: que continuamente tiene que estar engendrando más mal."*

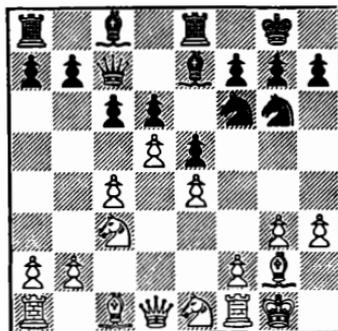
22. CXPR, CD2D; 23. A2D!, P3A; 24. A3A, C4R; 25. PXP!, D2A. O 25. ..., CXD; 26. P7A†. 26. T1-1C, P3T. Un respiradero para el rey. En caso de 26. ..., CXD, entonces 27. T8C†, DXT; 28. P7A†. 27. AXC, TXA; 28. T7C, DXT. O 28. ..., D1R; 29. D4C. 29. PXD†, TXPC; 30. TXT, RXT; 31. P6A†. Las negras abandonan.

Smyslow-Panov  
(Moscú, 1943)

La pieza que hace juego con el ejemplo precedente. También aquí la primera fase está bajo el signo del ataque "posicional" al rey, luego el defensor se ve obligado a debilitar su cuartel general por medio de P3CR, con lo que el ataque transcurre según patrones conocidos.

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3D; 3. C3AD, CD2D; 4. C3A, P4R; 5. P3CR, P3A; 6. A2C, A2R; 7. 0-0, 0-0; 8. P4R, T1R; 9. P3TR, D2A; 10. P5D, C1A; 11. C1R, C3C.

161



Las blancas movieron 12. C2A! Parece prometedor 13. C3D para luego seguir con P4A. Pero entonces el defensor, después de PXP seguido de C5T recibiría contrachances. Análogamente a lo que ocurría en el ejemplo anterior, la casilla avanzada 5A debe ser ocupada con la caballería, porque ahí el caballo es mucho más eficaz que en 3D.

12. ..., P3TD. Era preferible 12. ..., P3C, ya que la intención de las negras (P4A seguido de P4CD), ha sido adivinada por su vigilante adversario. 13. C3R, A1A; 14. A2D, P4A?; 15. P3T!, T1C; 16. P4CD!, P3C. Las negras se dan cuenta demasiado tarde de que el despliegue 16. ..., P4C; 17. PAXP, PTXP; 18. P4TD!, PCXP; 19. P5C, A2D; 20. DXP sólo proporcionaría ventajas al adversario.

*Regla que hay que tener en cuenta: El que se vea oprimido, que evite abrirle columnas al adversario.*

17. T1R, A2D; 18. A1AR, D1A; 19. R2T, C2R; 20. D3A, T1D; 21. P4C!, C1R; 22. C5A. Al llegar aquí comenta Smyslow en su relevante obra "Partidas selectas de ajedrez": "Las blancas se han creado la fuerte avanzadilla en 5A, bajo cuya protección pueden empezar ahora a reforzar su posición en el ala del rey. En el caso de 22. ..., CXC; 23. PRXC reciben las blancas el punto de apoyo 4R. En la continuación, las blancas cambiaron oportunamente sus operaciones a la otra ala, para asegurarse allí contra una posible iniciativa del adversario y poder empezar sin impedimentos en el ala del rey el asalto de los peones contra la posición del rey negro. Este método de conducir el ataque es un ejemplo típico para la estrategia en posiciones de esta índole."

22. ..., D2A; 23. TD1A, TD1A; 24. P5CD, T1T; 25. P4TD, P4TD? Ahora el adversario podrá avanzar sin impedimentos por el ala del rey. Por eso habría sido mejor 25. ..., PXP. 26. A3D, D1D; 27. T1TR, T2A; 28. T1A-1CR, C3C; 29. P5C, T1-2T; 30. P4T, C1T. Las negras han adoptado una posición defensiva muy sólida.

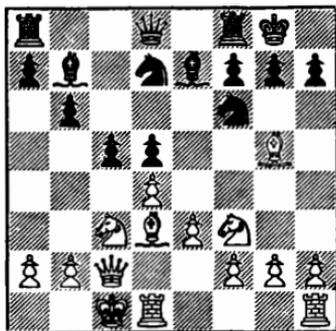
Pero el posterior transcurso del juego enseña que una postura puramente pasiva no basta a la larga cuando el atacante, por motivo de su superioridad en el espacio, puede enderezar todas las fuerzas combatientes contra el ala del rey enemigo. 31. R2C, P3C. Si las negras continúan comportándose a la expectativa, entonces el rey blanco se traslada a 3T, con lo que el avance P4A despeja decisivas columnas de ataque. Esto aclara que para el defensor, en esta posición perdida para él estratégicamente, sólo le quede ya la elección entre dos males a cual más desagradable. 32. R1A!, A1A. Lo mismo habría carecido de perspectivas 32. ..., PXC; 33. PXP, A1A; 34. C4R con la amenaza 35. C6A†. 33. P5T, T2T-2C; 34. T2T, T2T; 35. R1R, T2T-2C; 36. R1D, T2T; 37. R2A, T2T-2C; 38. R3C, T2T; 39. D3C, T2T-2C; 40. P4A! Con esto empieza la fase final de esta valiosa partida. 40. ..., PXP; 41. AXP, T2T; 42. C1D! Las blancas amenazan mover el caballo a 4CR y luego el alfil a 3AD, con lo que C6T† acabaría la partida. 42. ..., PXC; 43. PXP, C2C; 44. C3R, P3T; 45. P6A! Las negras abandonaron.

### Rubinstein-Teichmann

(Viena, 1908)

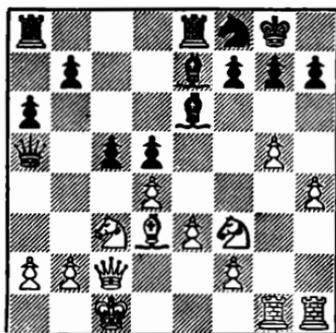
1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, CD2D; 5. P3R, A2R; 6. C3A, 0-0; 7. D2A, P3CD (7. ..., P4A!); 8. PXP, PXP; 9. A3D, A2C; 10. 0-0-0, P4A.

162



Se siguió 11. P4TR, P5A; 12. A5A, T1R. ¡Demasiado pasivo! Debieron jugar 12. ..., P3TD seguido de 13. ..., P4C. 13. AXC!, CXA; 14. P4CR, A3D; 15. P5C, C5R; 16. P5T!, D2R. O 16. ..., CXPC; 17. CXC, DXC; 18. AXP†, R1A; 19. P6T!, P3C; 20. TD1C, D3A; 21. AXP! 17. TD1C, P3TD?; 18. AXP†! Fuerza la apertura de las columnas caballo y torre. 18. ..., RXA; 19. P6C†, R1C. En caso de 19. ..., PXP?, entonces 20. CXC, PXC; 21. C5C†, R1C; 22. DXP† y ganan. 20. CXC, PXC. Habría sido defectuoso 20. ..., DXC? a causa de 21. PXP†, RXP; 22. C5C†. 21. P6T!, P3A? Ahora se va rápidamente hacia el final. A 21. ..., PXC? habría seguido 22. PXP†, DXP; 23. PXP! Mejor era 21. ..., PXP; 22. C4T, P4CR; 23. C6C, D3A; 24. P7T†, R2A; 25. P8T=D, TXD; 26. CXT†, R2R. 22. PXP, PXC; 23. T8T†, RXP; 24. T7T†, R1C; 25. D5A!, P6A; 26. TXD. Las negras abandonaron. Podría haberse seguido 26. ..., TXT; 27. DXP, A5C; 28. T1T y las blancas ganan.

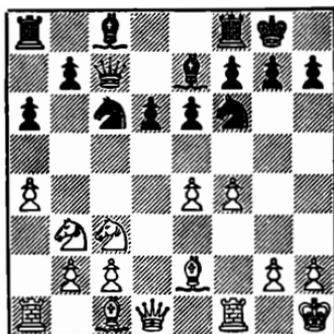
163



17. P5T! Como en la partida precedente, se inicia el asalto de los peones para forzar "mellas de sacrificio". 17. ..., P4C ¡Demasiado lento! Mejor era 17. ..., P5A; 18. A5A, P3CR. 18. P6C, PAXPC. En caso de 18. ..., P5C, entonces 19. PXPT†, R1T; 20. TXP! O 18. ..., P5A; 19. PXPT†, R1T; 20. P6T, P3C; 21. AXP, PXP; 22. PXC, CXT; 23. DXC y ganan. 19. PXP,

P3T; 20. TXP!, PXT; 21. P7C, A3A; 22. PXC†=D, RXD; 23. A5A!, A2A; 24. CXP, D1D; 25. DXP†, A2R; 26. CXA, DXC; 27. D6A, A3R; 28. C5R!, T1T-1A. Lo mismo de insuficiente habría sido 28. ..., T1R-1A, porque entonces se sigue 29. C6C†, R2A; 30. CXD, RXC; 31. T7C†, R1D; 32. DXTA†, TXD†; 33. A2A y las blancas ganan. 29. C6C†, R2A; 30. CXD, TXD†; 31. CXT, AXA; 32. R2D. Las negras abandonan (J. Nielsen-Sørensen, Copenhagen, 1935).

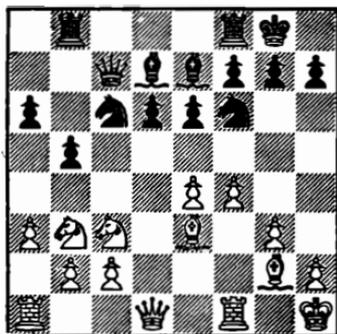
164



Una conocida posición de la defensa siciliana. Debía jugarse ahora 11. ..., C4TD seguido de A2D y A3A. Pero las negras eligieron otro plan de avance cuyos lados de sombra pronto quedaron puestos al descubierto por el fino juego de su adversario: 11. ..., P3CD?; 12. A3A, A2C; 13. A3R, C5CD. Con la intención de seguir con P4D. 14. D2R, P4D; 15. P5R!, C5R. Era mejor 15. ..., C2D. 16. AXC!, PXA; 17. D2A, P4CD; 18. PXP, PXP; 19. C4D. Aparece en el plan un fuerte caballo central. 19. ..., A3AD; 20. D3C! Como condición previa para el ataque del rey se prepara el avance del peón alfil. 20. ..., TXT; 21. TXT, T1C; 22. P5A!, PXP; 23. CXPA, A1A; 24. A4A!, T1T; 25. T1AD. Más fuerte que 25. T1AR, a lo que habría seguido 25. ..., C4D; 26. CXC, AXC; 27. P6R, D5A. 25. ..., P3C. Obligado, porque ya pendía la amenaza 26. CXP7C! 26. P6R, D2C; 27. P7R!,

A2C. En caso de 27. ..., AXP?, entonces 28. CxA†, DXC; 29. A6D. 28. CXA, RXC. Después del cambio del alfil protector del fianchetto, la posición negra se derrumba rápidamente. 29. D4T, P3A; 30. D6T†, R1C; 31. A6D! Las negras abandonaron, ya que la doble amenaza 32. D8A† y 32. AXC no puede pararse (Maróczy-Euwe, Scheveningen, 1932).

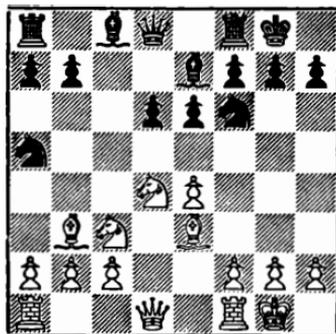
165



Así como en la partida precedente la posición del rey negro quedó desequilibrada mediante el avance P5AR, en este ejemplo el frente defensivo es dislocado con ayuda del avance de los peones AR y CR; 14. P4C, P5C. Más rico en perspectivas era el avance P4TD, P5T seguido de C4TD y C5A. 15. PXP, CXP; 16. P5C! Expulsa a la más importante pieza protectora del rey negro. 16. ..., C1R; 17. C4D, P3A. Era preferible 17. ..., C3AD, para cambiar al peligroso antagonista en 4D. Porque en ajedrez también hay caballos fuertes y débiles. 18. A3T!, D1A. En caso de 18. ..., P4R?, entonces 19. C6R, AXC; 20. AXA†, R1T; 21. P6C!, P3T; 22. P5A, C3AD; 23. D5T, con la mortal amenaza 24. AXP. 19. P5A!, P4R. El mal menor era 19. ..., PRXP; 20. CXP, A1D, porque ahora la posición negra está ya madura para los sacrificios. 20. P6C!, PTXP. O 20. ..., PXC; 21. D5T, P3T; 22. AXP! 21. PXPC, P4A; 22. CXP, TXC. No habría sido mejor 22. ..., A1D, porque se sigue

23. D5T, C3AR; 24. C7R†!, AXC; 25. TXC, con mate imparable. 23. AXT, AXA; 24. TXA, C3AR; 25. A5C!, CXPR; 26. C5D!, C7A†. O 26. ..., AXA; 27. D5T, A3T; 28. C7R†. 27. TXC, D2C; 28. D5T! Las negras abandonaron. Podría haberse seguido 28. ..., DXC†; 29. R1C, A3A; 30. D7T†, R1A; 31. TXA†, PXT; 32. P7C† y las blancas ganan (Sokolski-Bastrikov, Sverdlovsk, 1942).

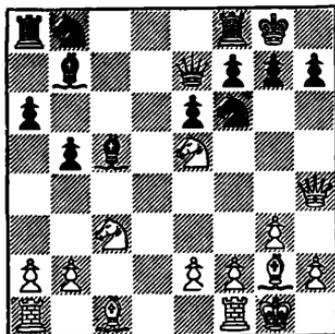
166



10. P4A! Jugado con la intención de atacar el centro enemigo con 11. P5A. 10. ..., P3CD? Lo necesario era 10. ..., D2A para impedir el avance siguiente: 11. P5R!, C1R. De nuevo era aquí preferible 11. ..., PXP; 12. PXP, C4D. Por el contrario, las blancas, después de 12. ..., C2D? ganarían rápidamente: 13. TXP!, TXT; 14. CXP, D1R; 15. CXT. 12. P5A!, PDXP. O 12. ..., CXA; 13. C6A, D2A; 14. CXA†, DXC; 15. P6A!, D2A; 16. PXPC. 13. PXP!, P3A. En caso de 13. ..., PXC, entonces 14. PXP†, R1T; 15. PXC=D, DXD; 16. AXP, CXA y las negras habrían podido presentar mayor resistencia. Pero si lo que se juega es 13. ..., CXA, entonces sigue 14. C6A, D3D; 15. C5D!, CXT; 16. C6XA†, R1T; 17. TXP, T1CR; 18. D5T, DXP; 19. CXT, DXC; 20. T8A, P3C; 21. C6A†, R2C; 22. D6T mate. 14. C5A, CXA; 15. C5D!, C5D; 16. C5DXA†, R1T; 17. C6C†! Las negras abandonaron, ya que 17. ..., PXC recibiría la

réplica 18. P7R. Una partida breve insólitamente reveladora para la técnica del ataque siciliano al rey (Geller-Vatnikov, 1950).

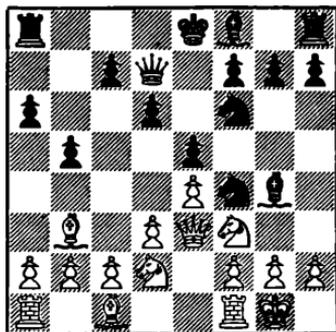
167



Las negras han caído en una posición de clavada que su adversario explota de un modo magistral:

13. C4C!, AXA; 14. A5C! Una penosa sorpresa. 14. ..., A5D. O 14. ..., CD2D; 15. T1A-ID, P3T; 16. CXPT†, PXC; 17. TXC!, DXT; 18. AXC, R2T; 19. RXA y las blancas ganan. 15. T1A-ID!, D2C; 16. CXC†, AXC; 17. AXA, PXA; 18. T4D!, C2D. En caso de 18. ..., P4A, entonces 19. D5C†, R1T; 20. D6A†, R1C; 21. T4TR, T1A; 22. D5C†, R1T; 23. D6T, P3A; 24. DXPAT, D2C; 25. DXD†. 19. T4C†, R1T; 20. T1D, A4D; 21. C4R, T1CR; 22. CXP, T2C; 23. D6T. Las negras abandonan (Barcza-Troyanescu, Karlsbad, 1948).

168



El genial ruso inició con 12. ..., A6TR! el ataque al rey. Se siguió 13. PXA, C5C!; 14. D1R, CXPT!; 15. D3R, C5C; 16. D1R, C3T; 17. C1C, DXP.

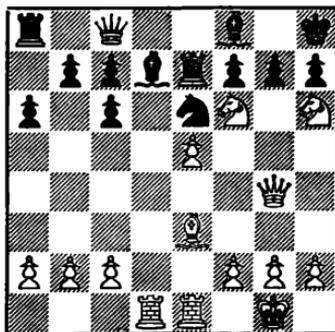
El primer objetivo parcial, el astillamiento del ala del rey blanco, lo han conseguido las negras. Ahora sólo se trata de llevar una torre a P3CR. 18. AXC, PXA; 19. CD2D, C5C; 20. A5D? En esta difícil posición, al defensor se le ha pasado por alto el angosto camino de salvación 20. AXPT, R2R; 21. D1D, P4TR; 22. A6R, T3T; 23. A5A!, P3C; 24. A6R. 20. ..., P4TR!; 21. AXT. Aún seguía estando indicado 21. AXPT, porque ahora las blancas van a recibir mate: 21. ..., T3T; 22. P5R, T3C; 23. A4R, C6R†; 24. AXT, D7C mate (N. N.-Tschigorin, Petersburgo, 1881).

Bergsma-Vlagsma

(Rotterdam, 1955)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. P4D, PXP; 6. 0-0, A2R; 7. P5R, C5R; 8. T1R, C4A; 9. AXC, PDXA; 10. CXP, 0-0; 11. C3AD, T1R; 12. A3R, C3R? Un doble error. Primeramente se pierde un tiempo precioso y en segundo lugar las negras renuncian al plan de avance adecuado a la posición, que habría sido 12. ..., A1A seguido de 13. ..., P3A. 13. C5A, A1A; 14. D4C, R1T; 15. TD1D, A2D; 16. C4R, D1A; 17. C6T!, T2R. O 17. ..., PXC; 18. TXA!, DXT; 19. C6A. 18. C6A!

169



Una posición digna de ser contemplada. Los dos caballos enquistados en el corazón del adversario son los heraldos del inminente derrumbamiento. Se siguió: 18. ..., A1R; 19. P4A, P3CD; 20. P5A, C4A; 21. D4T. Amenaza 22.

CXP† seguido de mate en 7T. 21. ..., PXC6A. O 21. ..., PXC6T; 22. D4C, A2C; 23. AXP! y ganan. 22. DXP†, A2C; 23. DXT, C2D; 24. A4A, P3A; 25. D6R, CXP. Las negras eligen la muerte más rápida. 26. D8C mate.

## Ataque contra la posición de enroque largo

La mayor anchura de frente de la posición del enroque largo facilita el ataque y dificulta correspondientemente la defensa. Por eso, antes de llevar a cabo el enroque largo, hay que examinar siempre si no sería preferible el enroque corto.

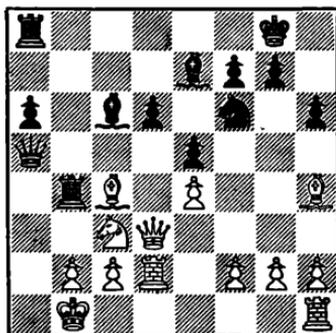
### Schaposnikov-Lapin

(Moscú, 1951)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3A; 5. C3AD, P3D; 6. A5CR, P3R; 7. D2D, P3TD; 8. 0-0-0, P3T; 9. A4AR, A2D; 10. CXC (10. A3C!); AXC; 11. D3R (11. P3A, P4D; 12. D1R!); 11. ..., D2A; 12. A2R, A2R; 13. T2D, P4CD!; 14. P3TD, P4R; 15. A3C, 0-0; 16. A4T (16. P4A!); P5C!; 17. PXP, T1A-1C; 18. A4A, TXP; 19. D3D, D4T; 20. R1C.

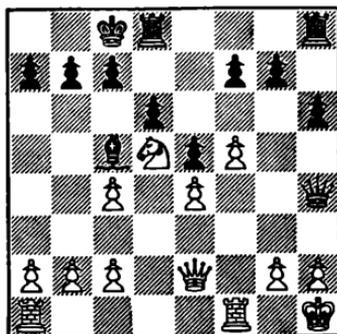
casilla de irrupción 5T, tras lo cual un elegante sacrificio de dama proporciona la decisión: 20. ..., P4C; 21. A3C, CXP!; 22. CXC, T5T; 23. P3AD. O 23. P3C, T8T†; 24. R2C, D6T†; 25. R3A, P4D y ganan. 23. ..., T8T†; 24. R2A, D5T†; 25. A3C, DXA†!! Las blancas abandonan. Podía haber seguido 26. RXA, A5T†; 27. R4A, T1A†; 28. R5D, A3A†; 29. R4A, P4D†; 30. DXP, A4C†; 31. R3C, A5T mate.

170



Las negras han logrado un juego superior porque su adversario ha llevado la apertura demasiado pasivamente. La victoria transcurre de modo combinativo: primeramente el importante caballo de la defensa en 3A es apartado de su rey con un sacrificio de pieza, luego la torre en 5C ocupa la

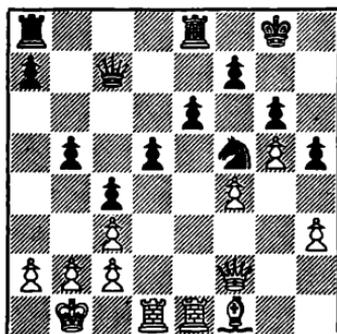
171



En la primera fase del ataque es despejada la columna torre dama: 16. P4CD, A3C; 17. P4T, P3AD; 18. CXA†, PXC; 19. P5T, PXP; 20. TXP, R2A, luego las blancas abren una segunda vertical: 21. P5C, T1T, tras de lo cual el ala del rey negro puede ser tomada al asalto: 22. P6C†!, RXP; 23. T1C†, R2A; 24. D3R, T1TD-1CD; 25. D6C†, R1A; 26. T8T, D2R; 27.

D $\times$ PA†!, D2A. De lo contrario se seguiría mate en dos jugadas. 28. T $\times$ P!! Las negras abandonan (Spielmann-Strassl, Passau, 1912).

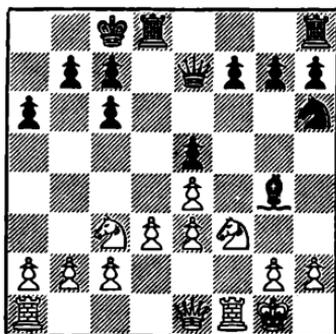
172



También en este ejemplo la columna caballo dama se torna fatídica para el defensor:

23. ..., P4T; 24. T5R, P5C; 25. D1R, T1R-1C; 26. R1T, T3C; 27. D2D, T1-1C; 28. T1C. O 28. P $\times$ P?, T $\times$ P; 29. T1C, P6A! 28. ..., C3D; 29. A2C, C4C; 30. P $\times$ P, P6A!; 31. P $\times$ PA, C $\times$ P; 32. T3C, P $\times$ P; 33. P3T, T1T; 31. T3R, T3-3T; 35. T3R $\times$ C, P $\times$ T; 36. D1A, D4A; 37. R2T, D5A!; 38. R1T, D $\times$ T! Las blancas abandonan (Yates-Capablanca, Moscú, 1925).

173

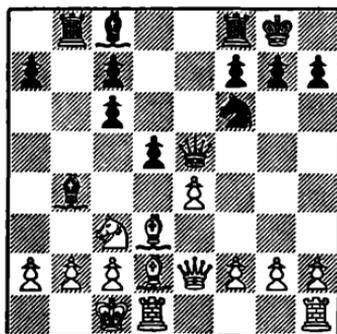


Aparentemente las negras están en forma satisfactoria. Pero, vista su posi-

ción desde un observatorio más elevado, se las ve sin esperanzas, porque el "doblado punto de despliegue" 5CD puede ser explotado para el ataque:

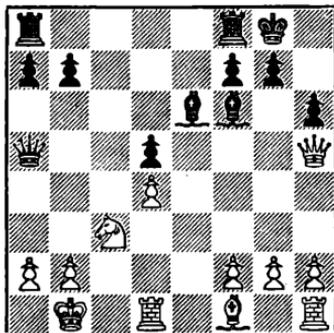
11. T1C!, P3A; 12. P4C, C2A; 13. P4TD, A $\times$ C; 14. T $\times$ A, P3CD; 15. P5C, P $\times$ P; 16. P $\times$ P, P4TD. El defensor ha podido rechazar el ataque en la columna caballo dama. Mientras tanto ha surgido en 5AD un segundo punto de despliegue que hace posible el avance decisivo del peón alfil. 17. C5D, D4A; 18. P4A, C4C; 19. T2A, C3R; 20. D3A, T2D; 21. T1D, R2C; 22. P4D, D3D; 23. T2A, P $\times$ P; 24. P $\times$ P, C5A?; 25. P5A, C $\times$ C; 26. P $\times$ C, D $\times$ PD; 27. P6A† y las blancas ganaron después de algunas jugadas (Capablanca-Yanovski, Petersburgo, 1914).

174



El rey blanco está, a causa de la columna abierta, más en peligro que la majestad negra, por lo que ahora las blancas no deberían vacilar en cambiar las damas con 12. P $\times$ P. Pero creyeron poder jugar al ataque, y este error fue la pérdida de su rey.

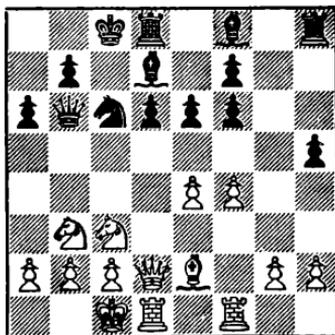
12. P4A?, D2R; 13. P $\times$ P, A6T!; 14. C4T, A $\times$ P!; 15. C $\times$ A, D6T; 16. D5R, T1R; 17. D4D, P4A; 18. D3A, D $\times$ P; 19. A1R, ... y ahora sólo hay que capturarle al rey blanco la casilla de escape 2D, para lo cual se siguió 19. ..., T7R!; 20. A $\times$ T, C5R con mate imparable (Slonim-Riumin, Moscú, 1931).



Las blancas podrían defenderse satisfactoriamente con 16. A2R, T1T-1A; 17. D3A. Pero movieron 16. P4A? con la intención de jugar después P4CR. Este plan no pudo ser realizado, porque el ataque del adversario sobrevino antes: 16. ..., T1T-1A; 17. P5A? Era mejor 17. D3A. 17. ..., TXC!; 18. PXA. O 18. PXT, DXPA; 19. D3A, D5C†; 20. D3CD, AX† 21. A3D, DXD†; 22. PXD, A5C; 23. T2D, AXP; 24. A2A, A3A; 25. TXP, A3R con mejor final de juego para las negras. Esta alternativa era el mal más mínimo. 18. ..., T6TD! !; 19. PXP†. En caso de 19. PXT, entonces D3C†; 20. R1T, AX†; 21. TXA, DXT†; 22. R1C, PXP; 23. A2R, D5R†; 24. R1T, T7A y ganan. 19. ..., TXPA; 20. PXT, D3C†; 21. A5C, DXA†; 22. R1T, T2A; 23. T2D, T5A; 24. T1-1D, T6A; 25. D5A, D5A; 26. R2C?, TXP! ! También la segunda torre pisa la "casilla del problema" 6TD. 27. D6R†, R2T; 28. RXT. O 28. R1C, AXP; 29. D5A†, P3CR; 30. D7A† A2C; 31. DXPC, T5T. 28. ..., D6A†; 29. R4T, P4C†!; 30. RXP, D5A†; 31. R5T, A1D†; 32. D6CD, AXD mate (Pillsbury-Lasker, Petersburg, 1896).

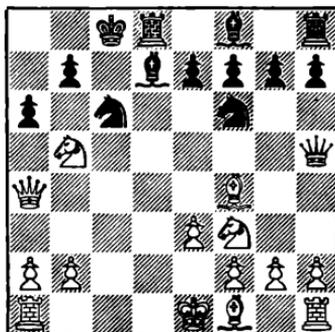
*Quien sus posibilidades sobreestima, no es raro mate reciba.*

¿Está mi rey seguro? De la correcta respuesta a esta pregunta depende a menudo el destino de una partida.



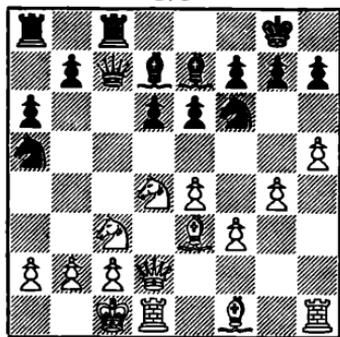
Las blancas movieron 14. T3A!, tras de lo cual debió jugarse 14. ..., R1C. Empeñadas en llevar activamente la defensa, las blancas cometieron el error decisivo: 14. ..., C4T, que fue explotado de manera coercitiva por el adversario: 15. C5D!, CX†; 16. TXC, D2T; 17. D5T, PXC; 18. T3A†, A3A; 19. PXP, T1R; 20. PXA, P3C; 21. D5A†, T3R; 22. A4A. Las negras abandonan (Bivsev-Livsin, Rostov, 1953).

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P4D; 3. P4A, P4A; 4. PAXP, PXP; 5. DXP, DXP; 6. C3A, D4TR?; 7. A4A!, C3A; 8. D4T, P3TD; 9. P3R, A2D; 10. C5CD, 0-0-0.



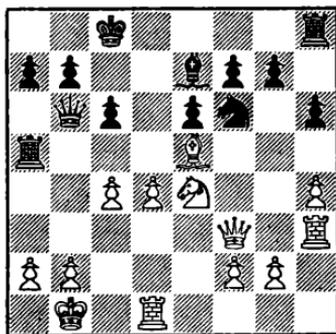
El cuartel general negro es tomado al asalto: 11. D5T!, C4D; 12. T1A, A1R; 13. C5R, P3A; 14. C7T†. Las negras abandonan (H. Müller, Poschconsultores, Viena, 1955).

178



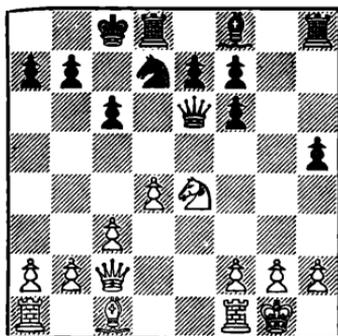
Las negras están mejor, ya que sus piezas colocadas amenazadoramente pueden aniquilar la columna alfil dama. Además las blancas no han conseguido aún despejar un camino de acceso hasta el rey enemigo. La partida adoptó el siguiente desarrollo lleno de tensión: 15. ..., P4CD; 16. P5C, P5C!; 17. C1C, P4R!; 18. C3C. O 18. PXC, PXC; 19. PXA, P6C! y ganan. 18. ..., A5T!; 19. C5A. En caso de 19. PXC, entonces AXC; 20. A3D, AXP3AR. 19. ..., PXC; 20. PXC, AXP3AR; 21. A5C. Era mejor 21. P3C, A4C; 22. D2A. 21. ..., T1D; 22. A3D, TXA!; 23. PXT, P5A!; 24. C3A. O 24. AXA, PXP†; 25. C3A, PXC; 26. D5C, PXP†; 27. R2D, D7A†; 28. R3R, D7R mate. 24. ..., PXC; 25. PCXP, AXA! En caso de 25. ..., AXT?, entonces 26. AXA, PXA; 27. D6T, R1T; 28. T1C y las blancas ganan. 26. DXA, P3A; 27. D4C, AXT; 28. TXA, D1A. Las blancas abandonan (partida a distancia Gergenreder-Moskaliev).

179



Se siguió 20. P5D!, T6T; 21. C3A, PAXP; 22. PXP, T1D; 23. P6D!, A1A; 24. AXC. Aun más fuerte era 24. T1AD, R1C; 25. P7D†, R1T; 26. C5D! 24. ..., PXA; 25. DXPA, TXP; 26. DXPA, T×T†; 27. CXT, D1D. Mejor 27. ..., D3D! 28. D×P†, R1C; 29. C3A, T3T; 30. D5R†, A3D; 31. T3D, D1AR; 32. TXA!, TXT. En caso de 32. ..., DXT, entonces 33. D8R†, R2A; 34. C5C†. 33. C4R, R2A; 34. D×T†. Las negras abandonan (Jolmov-Ebralidse, 1949).

180

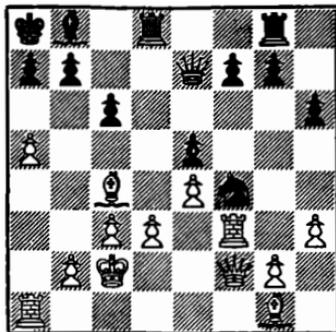


También en esta partida la irrupción en el centro constituye el inicio de un triunfal ataque al rey. 14. P4AD, R1C; 15. A4A†, R1T; 16. P5D!, D4A. O 16. ..., PXP; 17. PXP, DXP; 18. T1A-1D seguido de 19. D7A. 17. A3R, P4A; 18. P4CD!, P4R; 19. T1A-1A, T1AD; 20. P6D!, PXP; 21. D4T, P3T; 22. C3C, D3R; 23. P5A, C1C; 24. T1T-1C, C3A; 25. P3TD!, P6C; 26. TXP, T1CD; 27. T1-1CD, P5T. O 27. ..., D2D; 28. C4R seguido de 29. C3A y de 30. C5D. 28. T×P! Las negras abandonan (Antoschin-Tarasov, Erevan, 1954).

(Ver diagrama 181)

23. P3CR! El comienzo de una espléndida combinación cuya agudeza se hará visible tres jugadas después. 23. ..., CXPT; 24. T×P, D3D. O 24. ..., CXD; 25. T×D, T1C-1A; 26. T1A, C6T; 27. T×T, T×T; 28. A5A. 25. D6C!, T2D. La dama no debe ser capturada: 25. ..., P×D; 26. P×P†,

181



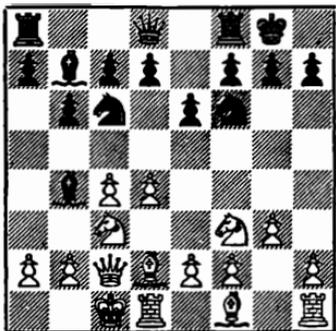
A2T; 27. TXA†, R1C; 28. T7AXP†, R1A; 29. A6T y ganan. 26. A5A, TXT; 27. AXD, T7A†; 28. DXT!, CXD; 29. A5A! Las negras abandonan (Rubinstein-Hromadka, Moravia-Ostrau, 1923).

### Grau-Blümich

(La Haya, 1938)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. C3A, P3CD; 5. D2A, A2C; 6. A2D, 0-0; 7. P3CR?, C3A; 8. 0-0-0?

182

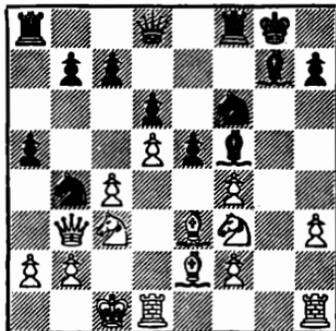


Las blancas cuentan con 8. ..., CXP; 9. CXC, AXT; 10. P3A sin darse cuenta de que el ala de su rey está madura ya para el asalto.

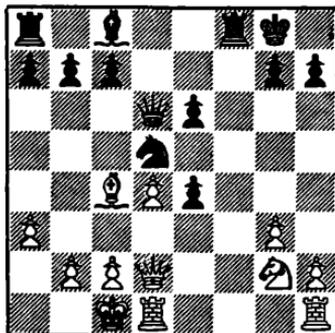
Se siguió: 8. ..., C4TD!; 9. P3C, A6T†; 10. R1C, C3A; 11. A1A, C5CD;

12. D2D, C5R; 13. D3R, CX†; 14. DXC, A5R†; 15. T3D. O 15. R1T, C7A†; 16. R1C, A5C; 17. D2C, CXP†. 15. ..., CXT. Las blancas abandonan. Una instructiva explotación de las debilidades de casillas.

183



Si las blancas se hubiesen dado cuenta de los peligros que amenazan a su rey, seguramente habrían elegido la continuación 16. PXP!, A7A; 17. D3T, AXT; 18. TXA, PXP; 19. C5CR. Pero jugaron 16. C1R, con lo que salvaron desde luego la calidad, pero no la partida: 16. ..., PXP; 17. A4D. A 17. AXP sigue C5R! 17. ..., R1T; 18. P3T, P4A!; 19. AXC. Era mejor 19. PXP a.p., CXP; 20. A6C. 19. ..., DXA; 20. PXC, PTXP; 21. C5C. O 21. C1C, P4C; 22. C2A, P6A; 23. A3D, PXP; 24. AXP, A3T†; 25. C3R, T8T; 26. R2D, D5D†; 27. A3D, T7T! 21. ..., T8T†; 22. R2D, P6A!; 23. C2A. En caso de 23. TXT, entonces A3T†; 24. R1D, PXA†; 25. RXP, A3C!; 26. P3A, T1R†; 27. R1A, D4R; 28. D1D, D6C!; 29. C2C, T1A; 30. C1R, A6R; 31. D2R, A6D! y ganan. 23. ..., AXC!; 24. RXA. O 24. DXA, PXA; 25. TXT, DXPA. 24. ..., PXA; 25. TXT, D3C†!; 26. R2D, A3T†; 27. D3R. En caso de 27. RXP, entonces D5R†. 27. ..., TXP; 28. T1TR-1R, AXD†; 29. RXA, D6C†; 30. R2D, D5A†. Las blancas abandonan (Monser-Simagin, Moscú, 1951).

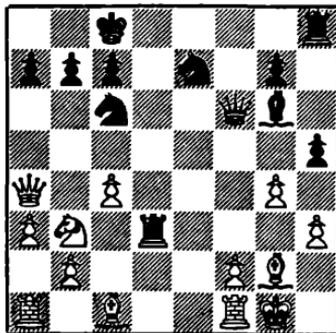


Se siguió 16. ..., P4CD!, y ahora se encuentran las blancas ante una difícil elección: A 17. AXP, T1C; 18. A4A, D3C; 19. P3C, A3T; 20. AXA, DXA; 21. R2C habría seguido T3A; sin embargo esta alternativa era preferible, porque las negras, después de serle rehusado el sacrificio de peón, consiguen un ataque aún más fuerte. 17. A3C?, A2C; 18. T1T-1R, P4TD; 19. TXP, P5T; 20. AXC. A 20. A2T habría seguido C6A! 20. ..., DXA; 21. T2R, D7T; 22. P3A, A6A; 23. C4A. De la misma manera sería insatisfactorio 23. TD1R, AXT; 24. DXA, T3T; 25. C4A, T3AD; 26. P5D, PXP; 27. D7R, P5C!; 28. C6R, TXP†; 29. PXT, D8T†; 30. R2D, T7A† y ganan. 23. ..., P5C!; 24. PXP. O 24. PAXP, TXC!; 25. PXT, D5A†. 24. ..., P6T; 25. PXP, DXP†; 26. D2C, TXC!; 27. PXT, AXT; 28. DXD, TXD; 29. R2C, TXP; 30. T1R, T6R; 31. T1AD, A6A; 32. TXP, A4D. Las blancas abandonan (Pilnik-Stahlberg, Mar del Plata, 1943).

### H. Müller-Balogh

(Partida a distancia, 1932)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P4R; 3. PDXP, P5D; 4. C3AR, C3AD; 5. CD2D, P3A; 6. PXP, DXP; 7. P3CR, A5CR; 8. A2C, 0-0-0; 9. P3TR, A4T; 10. 0-0, P6D; 11. PXP, TXP; 12. P4CR, A3C; 13. D4T, A5C; 14. P3T, AXC; 15. CXA, CR2R; 16. C3C, P4TR.



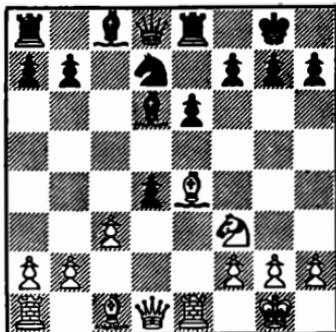
Empieza ahora una lucha salvaje que finalmente, por la ganancia de tiempo 19. A5C, se resuelve a favor de las blancas. Era mejor 16. ..., D4R. 17. C5A!, PXP; 18. D5C!, P3C. Obligado, ya que con 18. ..., PXP; 19. DXP†, R1D; 20. D8T†, C1A; 21. A5C perderían.

19. A5C! Con esta maligna flecha en la aljaba, las blancas habían aguardado tranquilamente el ataque de su adversario. Como el travieso alfil no puede ser capturado (19. ..., DXA?; 20. D6T†, R1D; 21. C6R†), las negras tienen que batirse en retirada, con lo que queda sellado su destino. 19. ..., D4R; 20. AXC7R. Despeje de la mortal diagonal de ataque P2CR-8TD. 20. ..., CXA; 21. A7C†!, R1D. O 21. ..., R1C; 22. C6T† seguido de 23. DXD. 22. CXT, DXD; 23. PXD, AXC; 24. T1A-1D, TXP; 25. A4R. Las negras abandonan.

### Kupper-Tal

(Zurich, 1959)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD, P3TD; 6. A5C, P3R; 7. P4A, P4CD; 8. D3A (P5R!), A2C; 9. A3D, A2R; 10. 0-0-0, D3C!; 11. TR1R, CD2D; 12. C3-2R, C4A; 13. AXC, AXA; 14. P4CR, C5T!; 15. P3A, P5C; 16. A2A.



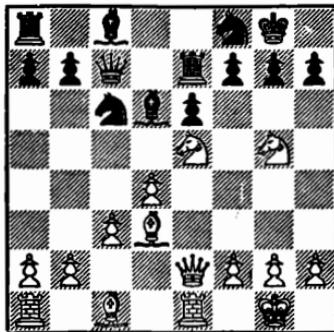
También ahora se sigue la intervención sobre 7TR, pero esta vez las cosas se presentan esencialmente más favorables para el defensor. 12.  $AXP\ddagger$ ,  $RXA$ ; 13.  $C5C\ddagger$ ,  $R3C$ ? Era mejor 13. ...,  $R1C$ ; 14.  $D5T$ ,  $C4R$ , con lo que las blancas, con 15.  $TXC$ ,  $AXT$ ; 16.  $DXP\ddagger$  podían forzar el jaque perpetuo, si les parecía demasiado dudoso el lance de ataque 15.  $D7T\ddagger$ ,  $R1A$ ; 16.  $C4R$ ,  $C3C$ ; 17.  $CXA$ ,  $DXC$ ; 18.  $P4TR$ ,  $R2R$ ; 19.  $P5T$ .  $T1T$ ; 20.  $A5C\ddagger$ . 14.  $P4TR$ ! Amenaza 15.  $P5T\ddagger$ ,  $R3A$ ; 16.  $D3A\ddagger$ . 14. ...,  $T1T$ . O 14. ...,  $P4A$ ; 15.  $P5T\ddagger$ ,  $R3A$ ; 16.  $DXP\ddagger$ ,  $A4R$ ; 17.  $D4TR$ ,  $P3CR$ ; 18.  $P4AR$ . 15.  $TXP\ddagger$ !,  $C3A$ . Lo mismo de insuficiente es 15. ...,  $PXT$ ; 16.  $D3D\ddagger$ ,  $R3A$ ; 17.  $D3A\ddagger$ ,  $R3C$ ; 18.  $D7A\ddagger$ . 16.  $P5T\ddagger$ !,  $R3T$ . O 16. ...,  $TXP$ ; 17.  $D3D\ddagger$ ,  $R3T$ ; 18.  $CXP$  mate. 17.  $TXA$ ,  $D4T$ ; 18.  $CXP\ddagger$ ,  $R2T$ ; 19.  $C5C\ddagger$ ,  $R1C$ ; 20.  $D3C\ddagger$ . Las negras abandonan.

(Ver diagrama 192)

### Colle-Soultanbeyeff

(Lüttich, 1930)

Se siguió 14.  $CXPT$ . Un ingenioso sacrificio, pero que no resulta definitivo. 14. ...,  $CIAXC$ . Más sensatez tenía la variante 14. ...,  $AXC$ ; 15.  $PXA$ ,  $DXP$ !; 16.  $DXD$ ,  $CXD$ ; 17.  $TXC$ ,  $CXC$ . 15.  $AXC\ddagger$ ,  $RXA$ ; 16.  $D5T\ddagger$ ,  $R1C$ ; 17.  $T3R$ ,  $T1R$ ? Lo indicado era 17. ...,  $P3A$ !; 18.  $T3T$ ,  $CXC$ ; 19.  $D8T\ddagger$ ,  $R2A$ ; 20.  $T7T$ ,  $R3C$ !; 21.  $T4T$ ,  $R2A$ , pues las blancas se comportan ahora correcta-

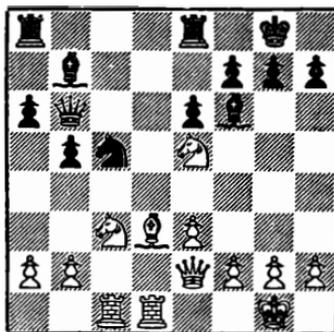


mente. 18.  $T3T$ ,  $R1A$ ; 19.  $A5C$ ,  $P3A$ ; 20.  $AXP$ ! Las blancas abandonan. Después de 20. ...,  $PXA$ ; 21.  $C6C\ddagger$ ,  $R1C$ ; 22.  $D8T\ddagger$ ,  $R2A$  las negras recibirían mate con 23.  $D7T$  mate.

### Yanovski-Chayes

(Nueva York, 1916)

1.  $P4D$ ,  $C3AR$ ; 2.  $C3AR$ ,  $P4D$ ; 3.  $P4A$ ,  $P3R$ ; 4.  $A5C$ ,  $A2R$ ; 5.  $P3R$ ,  $CD2D$ ; 6.  $C3A$ ,  $P3A$ ; 7.  $A3D$ ,  $PXP$ ; 8.  $AXP$ ,  $P4C$ ; 9.  $A3D$ ,  $P3TD$ ; 10.  $0-0$ ,  $P4A$ ; 11.  $T1A$ ,  $A2C$ ; 12.  $D2R$ ,  $0-0$ ; 13.  $TR1D$ ,  $D3C$ ; 14.  $C5R$ ,  $TR1R$ ? Debilita la casilla 2A. 15.  $PXP$ ,  $CXP$ ; 16.  $AXC$ !,  $AXA$ ? (16. ...,  $CXA$ !).

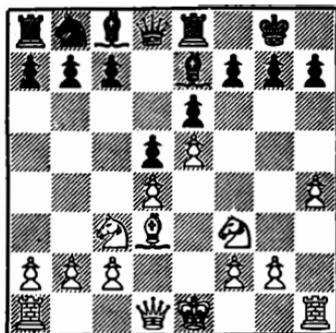


17.  $AXP\ddagger$ !,  $RXA$ ; 18.  $D5T\ddagger$ ,  $R1C$ ; 19.  $DXP\ddagger$ ,  $R2T$ ?; 20.  $C7D$ !,  $CXC$ ; 21.

TXC; A3A; 22. C4R. Gana un tiempo decisivo. Se comprende ahora por qué debió jugarse 19. ..., R1T! 22. ..., AXP. O 22. ..., AXC; 23. DXA, T1CR; 24. T1-7A. 23. C5C†, R3T; 24. P4C, P3C; 25. P4TR, T1T; 26. D7T†, TXD; 27. TXT mate.

**Alekhine-Asgeirsson**  
(Reykjavik, 1931)

194

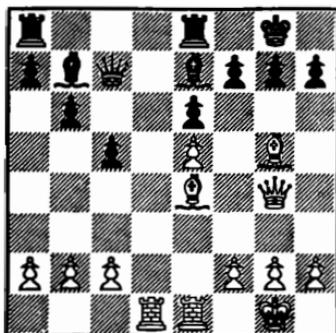


A pesar de que el rey negro tiene a su disposición la casilla de escape 1A, también en esta posición amenaza el ataque contra 7TR. 9. ..., P4AD?; 10. AXP†!, RXA; 11. C5C†, RIC; 12. D5T, AXC; 13. PXA, R1A; 14. P6C! ¡Una jugada importante! Después de 14. D8T†, R2R; 15. DXP, T1C, las negras lograrían escaparse. 14. ..., R2R; 15. PXP7A, T1A; 16. 0-0-0, P3T; 17. PXP, C2D; 18. TXP!, D4T. O 18. ..., PXT; 19. CXP†, R3R; 20. C4A†, R2R; 21. D5C†, RXP; 22. P5R†, R1C; 23. D5T y ganan. 19. D5C†, RXP; 20. T7T, T1CR; 21. T4D, DXPA; 22. TXC†, AXT; 23. C4R, D5C; 24. C6D†, R1A; 25. D6A†!, PXD; 26. T7A mate.

(Ver diagrama 195)

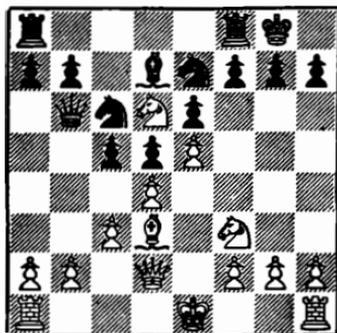
Aquí la intervención sobre 7TR es completada con un hermoso sacrificio de barrera: 1. AXP†, RXA; 2. A6A!, AXA. O 2. ..., PXA; 3. T3D, A1A; 4. T3T†, A3T; 5. D4T; o bien 2. ..., A1A; 3. T3D, D3A; 4. T3T†, R1C; 5. P3A

195



seguido de 6. D4T. 3. PXA. Las negras abandonan (Batuyev-Abdasamatov, 1951).

196

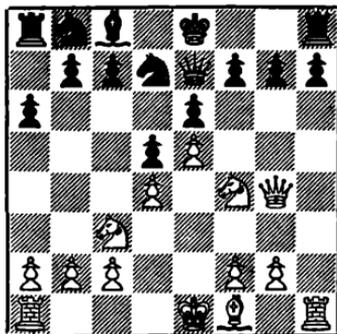


Lo correcto era 11. ..., P3TR! Pero las negras movieron despreocupadamente 11. ..., C1A?, lo que su rey había de expiar pronto: 12. AXP†!, RXA; 13. C5C†, R3C. O 13. ..., R1C; 14. D3D, P4A; 15. D3T, T1R; 16. CXT, AXC; 17. D7T†, R1A; 18. D8T†, R2R; 19. DXP†, R1D; 20. CXP mate. 14. D3D†!, RXC. En caso de 14. ..., P4A, entonces 15. D3T, RXC; 16. P4A†, R3C; 17. P4CR, PXPC; 18. DXP†, R2T; 19. T1CR y ganan. 15. P4A†. Las negras abandonaron, porque habría seguido 15. ..., R3T; 16. D3T†, R3C; 17. P4CR! con mate imparable. (Partida a distancia Giusti-Cipriani, 1955).

Keres-Wade  
(Londres, 1954)

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, C3AR; 4. A5CR, A2R; 5. P5R, C3-2D; 6. P4TR, AXA; 7. PXA, DXP; 8. C3T, D2R; 9. C4A, P3TD; 10. D4C.

197



Las negras deberían preparar con 10. ..., P3CR; 11. 0-0-0, C3C!; 12. A3D, C1-2D; 13. T6T, C1A; 14. T1D-1T, A2D y el enroque largo. Pero prefirieron defenderse "sin debilidades" con 10. ..., R1A sin darse cuenta de que entonces su adversario pasa al ataque en la columna torre rey. 11. D3A!, R1C; 12. A3D, P4AD?; 13. AXP!+, TxA; 14. TXT, RXT; 15. 0-0-0, P4A? (15. ..., C1A!); 16. T1T+, R1C; 17. T8T+! Las negras abandonan, porque el mate o la pérdida de la dama no se pueden evitar.

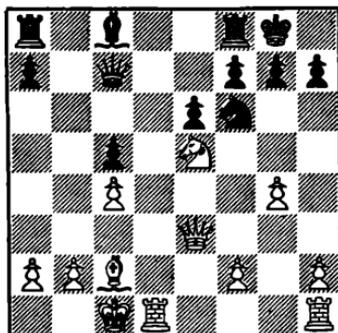
Szabó-Bisguier

(Buenos Aires, 1955)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3AD; 3. C3AR, C3A; 4. C3A, P3R; 5. P3R, CD2D; 6. A3D, A3D; 7. P4R!, PXP; 8. CXP, CXC; 9. AXC, C3A; 10. A2A, A5C? Un "cambio de desahogo" que sólo aprovecha al adversario. 11. A2D, AXA+; 12. DXA, 0-0; 13. C5R, D2A;

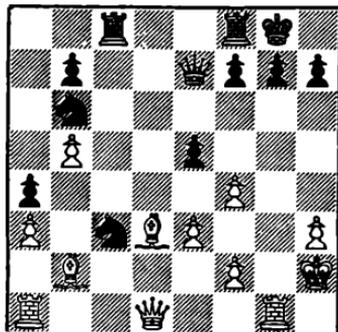
14. 0-0-0!, P4A; 15. D3R, P3CD; 16. PXP, PXP; 17. P4CR!

198



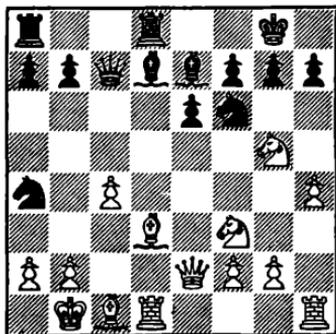
El comienzo del ataque al rey. Primeramente hay que alejar al C3A. 17. ..., T1C. O 17. ..., A2C; 18. P5C!, C1R; 19. T7D, AXT; 20. TXD, CXT; 21. D3TR y ganan. 18. T1T-1C, D3C; 19. P3C, T2C; 20. P5C, C1R; 21. AXP!+, RxA; 22. D3T+, R1C; 23. T4C, con la decisiva amenaza 24. T4T. Las negras abandonaron.

199

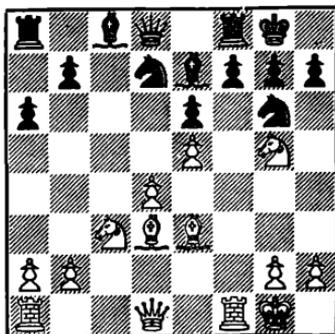


La siguiente combinación es digna de ser tenida en cuenta por la tranquilidad, pero aniquiladora, jugada final.

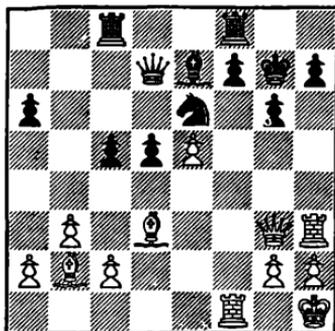
1. AXC, TxA; 2. AXP!+, RxA; 3. D5T+, R1C; 4. TXP! RXT; 5. T1C+, R3A; 6. P5A! Las negras abandonan (Matanovic-Neveliookovic, Belgrado, 1950).



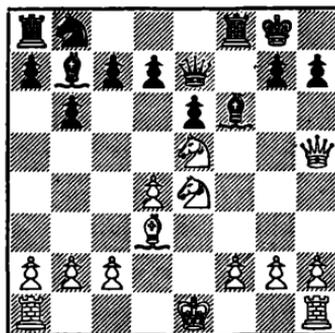
La omisión de la jugada aseguradora P3TR fue explotada elegantemente por las blancas: 1. CXPT!, CXC; 2. AXC†, RXA; 3. C5C†, AXC; 4. PXA†, R1C; 5. D5T, R1A; 6. D8T†, R2R; 7. DXP, T1CR; 8. D6A†, R1R; 9. T8T, TXT; 10. DXT†, R2R; 11. D6A†. Las negras abandonan (Aronin-Aratovski, Moscú, 1950).



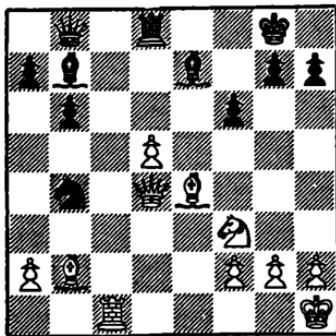
También en esta posición la partida queda resuelta con dos disparos ciertos: 1. CXPT, RXC; 2. TXP!, TXT; 3. D5T†, R1C; 4. AXC, A5T; 5. AXT†, R1A; 6. A6C, C3C; 7. D8T†, R2R; 8. DXP mate. (Tartakower-N.N.)



Las blancas, con ayuda de un hermoso sacrificio doble, tomaron por asalto el punto 6CR. 1. TXPT†, RXT; 2. TXP†, TXT; 3. DXP†. Las negras abandonan (Boros-Azabó, Budapest, 1937).



Con ayuda de un sacrificio de dama se saca al rey negro de su refugio y luego se le da mate: 1. DXP†!, RxD; 2. CXA†, R3T; 3. C5-4C†, R4C; 4. P4TR†, R5A; 5. P3CR†, R6A; 6. A2R†, R7C; 7. 0-0-0. Las negras abandonan (Ed. Lasker-Thomas, Londres, 1912).



### Sacrificio en 7A (2A)

Antes del enroque, los peones 7A y 2A se encuentran especialmente expuestos a sacrificios, porque sólo están defendidos por el rey. La conquista de la diagonal 4AD-7AR, la irrupción en la séptima fila y por último también el ataque a mate, estos y aun otros muchos motivos pueden realizarse con ayuda de un sacrificio de pieza.

Por eso: *¡Pon a tu rey lo más rápidamente posible en seguridad mediante el enroque!* Las siguientes partidas cortas pueden mostrar cuan rápidamente se queda uno en situación desventajosa cuando no se tienen en cuenta las debilidades de las casillas 7A y 2A.

Chéron-Polikier

(Chamonix, 1927)

1. P4D, P3CR; 2. P4R, A2C; 3. C3AR, P3D; 4. C3A, C2D. Era mejor 4. ..., C3AR, ya que primeramente se deben desplegar las piezas del ala del rey para poder preparar el enroque. 5. A4A. Amenaza ya con la intervención en 7A, 5. ..., CR3A? La débil jugada 4. ..., C2D ha empeorado tanto la posición negra, que como mal menor sólo se puede seguir recomendando la continuación 5. ..., C3C; 6. A3C, P3R. Por el contrario, tras 5. ..., P4R sería decisivo el sacrificio 6. AXP†. 6. P5R!, PXP. Ya es indiferente lo que jueguen las negras. El movimiento del texto hace posible una típica "catástrofe en 7A": 7. PXP, C4T; 8. AXP†, RXA; 9. C5C†, R1C; 10. D5D† seguido de mate en dos jugadas.

Holzhausen-Tarrasch (simultánea)

(Francfort, 1912)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, C3A; 4. P4D, PXP; 5. 0-0, P3D;

Aquí se trata de despejar la importante diagonal negra. 1. AXP†!, RXA; 2. D4R†, R1C. O 2. ..., R1T; 3. C5C, PXC; 4. DXA, T1C; 5. DXP5C. 3. DXA, CXPD; 4. D6R†, R1T. A 4. ..., R2T sigue 5. D5A†, P3C; 6. D3T†, R1C; 7. C5C!, PXC; 8. T1R! 5. D3T†, R1C; 6. C5C!, PXC; 7. D6R†. Las negras abandonaron, pues su rey, después de 7. ..., R2T; 8. D7A, T1C recibiría mate mediante 9. D5T mate (Barcza-Golombek, Estocolmo, 1952).

6. CXP, A2R; 7. C3A, 0-0; 8. P3TR, T1R; 9. T1R, C2D? Para permitir CXC seguido de A3A. Pero el jugador de simultáneas pasó por alto el hecho de que el bloqueo de su dama hace posible una combinación inmediatamente decisiva. 10. AXP†, RXA; 11. C6R! Las negras abandonaron, porque después de 11. ..., RXC; 12. D5D†, R3A su rey recibiría mate con 13. D5A mate.

Mohncke-Schürhof

(Hamm, 1926)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P4D; 3. PXP, CXP; 4. P4R, C3AR; 5. P5R, C4D; 6. A3D, P3R; 7. P3TD, P3CD (7. ..., P4A!); 8. C3AR, A2C? (8. ..., A2R!); 9. C5C!, P3TR; 10. D5T, D2R; 11. CXPA! Las negras abandonan.

Warren-Selman

(Partida a distancia, 1930)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P4R; 3. PXP, C5C; 4. P3TD, P3D; 5. PXP,

AXP; 6. P3CR?, CXPA! Las blancas abandonan. Después de 7. RXC, AXP† perderían su dama.

### Siulkov-Gawemann

(Moscú, 1947)

El desplazamiento de importantes piezas de la defensa permite a menudo sorprendentes ataques en diagonal. 1. P4R, P3AR; 2. C3AD, P4D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3A; 5. CXCT, PRXC; 6. A4AD, A2R; 7. D5T, 0-0; 8. C2R, P3CR (8. ..., C2D!); 9. D3A, C2D (9. ..., T1R!); 10. A6T, T1R?; 11. AXP†!, RXA; 12. D3C mate.

### Sulima-Baranov

(Jugada en 1954)

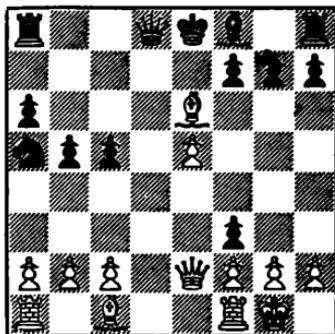
1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C2D, C3AR; 4. P5R, C3-2D; 5. CR3A, P4AD; 6. P3A, P5A. Renuncia a la presión contra el centro enemigo, lo que favorece las acciones de ataque del adversario. Mejor era por tanto 6. ..., C3AD. 7. A2R. Era más fuerte 7. P3CD! 7. ..., P4CD; 8. P4CD. Una injustificada medida defensiva. Era preferible la maniobra C1A-3C. 8. ..., P4TD; 9. PXP, DXP; 10. D2A, C3C; 11. 0-0, A2D? ¡Pasa por alto la ardenza de su adversario! Lo correcto era 11. ..., A2R. 12. C5C, P3TR; 13. CXPA!, RXC; 14. A5T†, R2R; 15. D6C, DXP; 16. C1C!, DXT; 17. D5C†!, PXD; 18. AXP mate.

### Adam-Seibold

(Partida a distancia, 1938)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. 0-0, CXP; 6. P4D, P4CD; 7. A3C, P4D; 8. PXP, A3R; 9. D2R, C4T; 10. CD2D, P4AD? Primero debió jugarse 10. ..., CXC; el porqué se pone pronto de manifiesto. 11. CXC!, PXC; 12. AXA!, PXC?

205



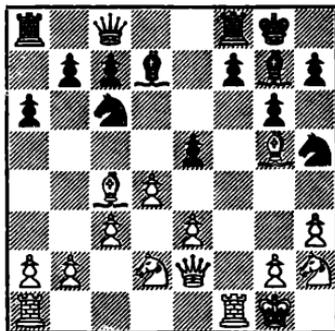
La posición está ya madura para un aniquilador ataque con sacrificio. Se siguió: 13. AXP†!, RXA; 14. DXP†, R1R O 14. ..., R1C; 15. T1D, D1R; 16. D5D†, D2A; 17. DXT. 15. T1D, D1A; 16. P6R!, D2C. En caso de 16. ..., T2T, entonces 17. A5C, C3A; 18. DXCT, DXD; 19. T8D mate. 17. T5D!, D2R. O 17. ..., T1D; 18. D7A†! 18. A5C, DXP; 19. R1A! Las negras abandonan.

### Alekhine-Blümich

(Dresde, 1926)

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3CR; 3. A5C, A2C; 4. CD2D, 0-0; 5. P3R, P3D; 6. A4AD, C3A (6. ..., P4A!); 7. P3A, P3TD (7. ..., A5C!); 8. D2R, A5C; 9. P3TR, A2D?; 10. C2T!, D1A; 11. P4A!, P4R; 12. PAXP, PXP; 13. 0-0, C4TR.

206



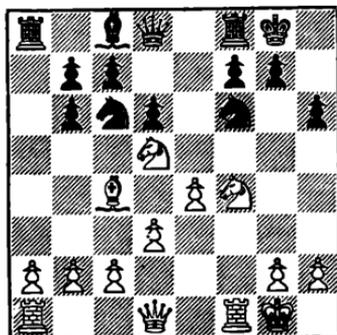
Las blancas ganan ahora elegantemente: 14. T×P!, TXT; 15. A×T†, R×A; 16. D4A†, A3R; 17. P5D, AXP; 18. T1A†, C3A?; 19. D×A†, D3R; 20. D3A, D4A; 21. AXC. Las negras abandonan.

### Barcza-Tibor

(Budapest, 1938)

1. P4R, P4R; 2. C3AD, A4A; 3. A4A, C3AR; 4. P3D, P3TR?; 5. A3R, A3C?; 6. CR2R, P3D; 7. 0-0, 0-0 (7. ..., A3R!); 8. A×A, PTXA; 9. P4A, PXP (9. ..., C3A!); 10. CXP, C3A; 11. C3-5D.

207

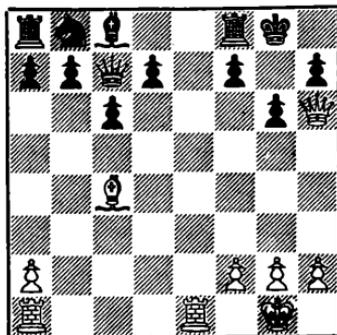


Las negras han jugado la apertura de una manera inexacta. Sin embargo, con CXC seguido de C2R, aún habrían podido conseguir una posición soportable. Pero jugaron 11. ..., C2T?, con lo que la columna alfil rey se les hace fatídica: 12. C6C!, T1R. O 12. ..., PXC?; 13. C7R†, R1T; 14. CXP mate. 13. T×P! ! ¡Un brillante "sacrificio de retracción"! 13. ..., RXT; 14. D5T!, A3R; 15. C6-7R†, R1A; 16. T1A†, C3A; 17. T×C†, PXT; 18. D×P†, R2A; 19. D×P mate.

(Ver diagrama 208)

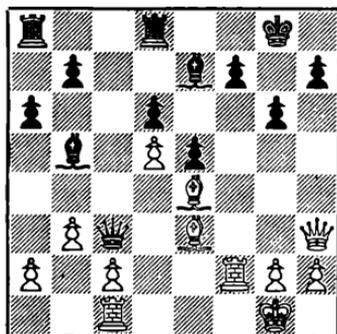
Se siguió: 1. AXP†!, R×A; 2. D×PT†, R3A; 3. D4T†, R2C; 4. T7R†, T2A; 5. D4D†, R1A. O 5. ..., R1C; 6. T8R†, T1A; 7. T×T†, RXT; 8. D6A†, R1C; 9. T1R. 6. D8T†!, RXT; 7.

208



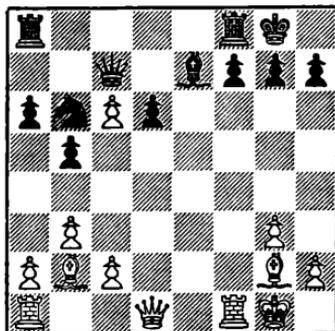
T1R†, R3D; 8. D4D mate (Yanovski y asesores-E. Lasker y asesores, París, 1909).

209



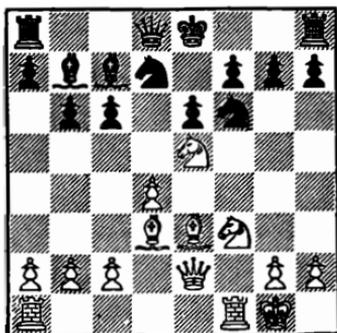
Según un esquema que ya conocemos, se siguió: 1. T×P!, RXT; 2. D×P†, R1R; 3. A5C! y las negras abandonaron (Choustov-Schretter, 1945).

210



Sin pensar en ningún peligro, las negras jugaron 1. ..., T1A-1R?, pero después de la sorprendente respuesta 2. TXP! se dieron cuenta de que tenían perdida la partida de un modo inevitable: 2. ..., RXT; 3. D5T†, R1C; 4. A4R, A3A; 5. DXP†, R2A; 6. AXA, RXA; 7. T1A†, R2R; 8. DXP†, R1D; 9. T7A. (Partida a distancia (Boutte-dille-Hooper).

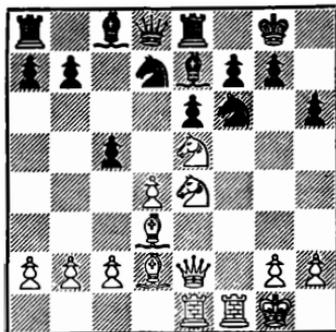
211



Las negras han renunciado al enroque, lo que su batallador adversario explota inmediatamente:

1. CXP7A!, RXC; 2. C5C†, R2R; 3. CXPR!, RXC; 4. A4A†, R2R; 5. A4A†, C4R. O 5. ..., R1A; 6. D6R, D2R; 7. AXA, DXD; 8. AXD, R2R; 9. T1T-1R. 6. PXC, D5D†; 7. R1T, C4D; 8. A5C†, R1R; 9. D5T†, P3C; 10. D3A, C5A; 11. DXC, DXD; 12. TXD, P3TR; 13. A7A†, R1A; 14. A6A, P4CR; 15. T2A, RXA; 16. AX† y las blancas ganaron (Tartakower-Weenink, Lúttich, 1930).

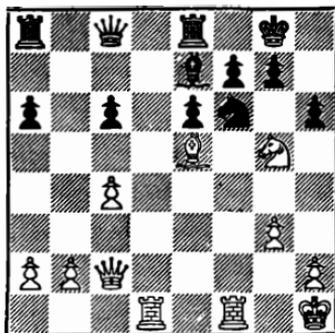
212



Un motivo análogo de sacrificio se muestra en este otro ejemplo.

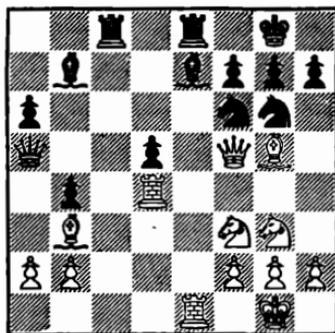
1. CXP7A!, RXC; 2. C5C†, PXC; 3. DXP†, R1A; 4. A4A, C4R; 5. D8C mate. (Schröder-Ossandon, Santiago, 1944.)

213



Aquí todas las barreras del cuartel general negro son derribadas por medio de sacrificios, tras lo cual el desmantelado rey queda expuesto al mate: 23. TXC!, PXC; 24. TXPA!, RXT; 25. T1A†, A3A. O 25. ..., R1C; 26. D6C, A1A; 27. TXA†, TXT; 28. DXP mate. 26. TXA†!, R2R. En caso de 26. ..., PXT, entonces 27. D7T†, R1A; 28. A6D†. 27. D7T, T1CR; 28. T1A, D2D; 29. AXP, P4R; 30. AXP†, R3R; 31. D5A†, R2R; 32. D7A†. Las negras abandonan (Raciazek-Sieron, Varsovia, 1955).

214



¿Quién consideraría posible en esta posición que las blancas, después de

cuatro jugadas, puedan sacrificar la dama en 7AR?

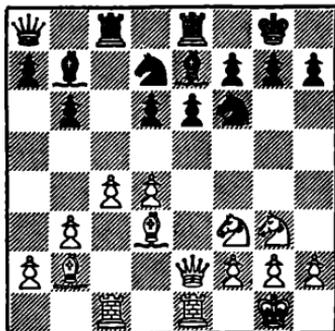
21. P4TR, P3T. Si las negras se hubiesen dado cuenta de la diabólica intención de su adversario, seguramente habrían jugado 21. ..., D2A. La escondida confrontación de las damas proporciona ahora a las blancas la posibilidad de llevar a cabo una combinación sorprendente: 22. P5T, CXP; 23. TXP! Rechaza la planeada serie de jaques, porque a 23. ..., AXT sigue 24. AXA con la amenaza 25. AXPT. Por eso las negras jugaron 23. ..., CXC, tras lo cual su rey recibe mate: 24. DXPT!, RXD; 25. T5AR mate. (Goloschapov-Pankratov, Moscú, 1955).

### Colle-Grünfeld (Berlín, 1926)

Primeramente aprendemos una estructura inventada por el gran Lasker contra el "sistema Colle".

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3R; 3. P3R, P3CD; 4. A3D, A2C; 5. CD2D, P4A; 6. 0-0, A2R; 7. P3CD, PXP; 8. PXP, P3D!; 9. A2C, CD2D; 10. P4A, 0-0; 11. T1A, T1R; 12. T1R, D2A. Mejor era la reagrupación T1AD seguido de T2A y D1T. 13. D2R, TD1A; 14. C1A, D1C; 15. C3C, D1T.

215



Las blancas iniciaron ahora el ataque con 16. C5C. Lo correcto era 16. ..., C1A, ya que 16. ..., AXP? llevaría a

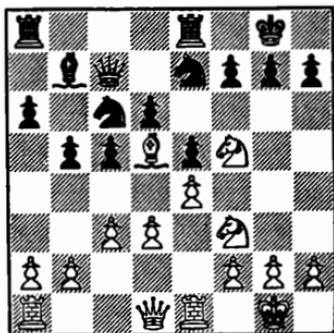
la perdición: 17. P5D!, PXP; 18. C5A, A1A; 19. D5T!, P3C (19. ..., CXD; 20. C6T† seguido de mate); 20. C6T†, AXC; 21. DXA, A5R; 22. CXPT! y ganan. Pero se siguió 16. ..., P3C? y ahora 17. CXPA!, RXC; 18. DXPT†, R2C. O 18. ..., R1A; 19. P5D, C4A; 20. D3R, CXA; 21. DXC, T2A; 22. D3A, R2C; 23. TXA†!, T1XT; 24. DXC†, R1C; 25. D8T†, R2A; 26. DXPT†, R1R; 27. DXPT†, R2D; 28. C5A, con ventaja para las blancas. 19. P5D, C4A; 20. C5A†!, R1A. En caso de 20. ..., PXC, entonces 21. DXPA, CXA; 22. TXA†, TXT; 23. DXC†, R1C; 24. DXT, CXA; 25. T3A con mate imparable. 21. D3R, PXC. O 21. ..., C1C; 22. A7C†, R2A; 23. D6R†! 22. D6T†, R2A; 23. AXP, AXP; 24. TXA†!, TXT; 25. DXC†, R1R; 26. D8T†, R2A; 27. AXT. Las negras abandonan.

Para terminar, sigue una de las más hermosas combinaciones de sacrificio que se hayan realizado nunca contra la casilla 7AR.

### Schlechter-Teichmann (Karlsbad, 1911)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. 0-0, A2R; 6. T1R, P4CD; 7. A3C, P3D; 8. P3A, 0-0; 9. P3D, C4T; 10. A2A, P4A; 11. CD2D, D2A; 12. C1A, C3A; 13. C3R, A2C. En este momento esta pieza queda fuera de contacto con el ala del rey. Mejor era por tanto 13. ..., A3R. A 14. C5A sigue AXC; 15. PXA, P4D, en tanto que la variante 14. P4D, PAXP; 15. PXP, PXP; 16. CXP, CXC; 17. DXC permitiría la fuerte parada 17. ..., C5C! 14. C5A, TR1R; 15. A5C, C2D; 16. A3C!, C1A? Era mejor 16. ..., AXA; 17. CXA, C1D! 17. A5D!, C3C; 18. AXA, C3CX. O 18. ..., C3AXA; 19. AXA, DXA; 20. CXPD.

Se sigue una genial combinación cuya punta sólo se hace visible en la jugada 24.ª:



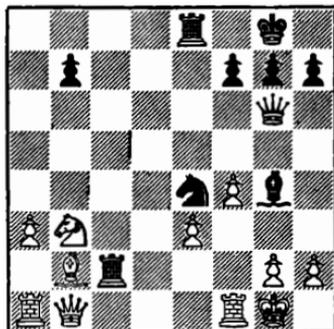
19.  $\text{AXP}\dagger!$ ,  $\text{RXA}$ ; 20.  $\text{C5C}\dagger$ ,  $\text{R1C}$ .  
 Otras jugadas no son mejores. Por ejemplo: 20. ...,  $\text{R3A}$ ; 21.  $\text{CXPT}\dagger$ ,  $\text{R2A}$ ; 22.  $\text{C5C}\dagger$ ,  $\text{R3A}$ ; 23.  $\text{CXPC}$ . O 20. ...,  $\text{R3C}$ ; 21.  $\text{D4C}$ ,  $\text{P4TR}$ ; 22.  $\text{C4T}\dagger$ ,  $\text{R3T}$ ; 23.  $\text{C7A}\dagger$ ,  $\text{R2T}$ ; 24.  $\text{DXPT}\dagger$ ,  $\text{R1C}$ ; 25.  $\text{C5C}$  y ganan. 21.  $\text{D5T}$ ,  $\text{CXC}$ ; 22.  $\text{DXP}\dagger$ ,  $\text{R1A}$ ; 23.  $\text{DXC}\dagger$ ,  $\text{R1C}$ ; 24.  $\text{D6C!}$  Esta tranquila jugada forma el núcleo de la profunda combinación. Contra la amenaza  $\text{T3R-3T-8T}\dagger$  no hay ninguna parada. Se siguió: 24. ...,  $\text{D2D}$ ; 25.  $\text{T3R}$  y las negras abandonaron.

### Sacrificio en 7CR

En la estadística de casillas expuestas al sacrificio ocupan los primeros lugares los peones  $\text{P7TR}$  y  $\text{P7AR}$ . Siguen después las intervenciones en  $\text{P7CR}$ , porque la preparación de las mismas usualmente exige más tiempo que los sacrificios en  $\text{7AR}$  y  $\text{7TR}$ .

Pero si la bomba llega a colocarse en  $\text{7CR}$  ó  $\text{2CR}$ , entonces la armazón del ala del rey afectado se ve sacudida tan pesadamente, que no es ya posible salvación alguna.

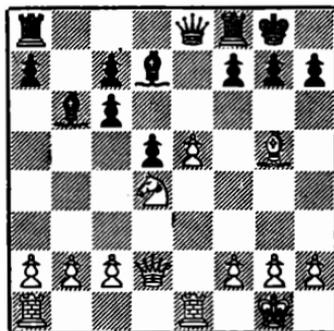
217



El rey blanco se encuentra en una "tenaza". Esta constelación pudo ser explotada para un espléndido ataque de mate:

1. ...,  $\text{TXP}\dagger!$ ; 2.  $\text{RXT}$  (2.  $\text{R1T}$ ,  $\text{T8C}\dagger!$ ),  $\text{A6T}\dagger$ ; 3.  $\text{RXA}$ ,  $\text{C7A}\dagger!$ ; 4.  $\text{TXC}$ ,  $\text{TXP}\dagger$ ; 5.  $\text{R4T}$ ,  $\text{D3T}\dagger$ ; 6.  $\text{R4C}$ ,  $\text{D6T}\dagger$ ; 7.  $\text{R5C}$ ,  $\text{P3T}$  mate. (Lance final de una partida Kotov-Botvinnik, Leningrado, 1939).

218

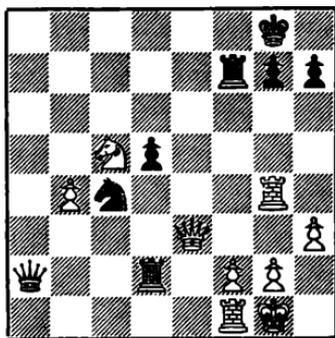


Esta posición surgió después de las jugadas 1.  $\text{P4R}$ ,  $\text{P4R}$ ; 2.  $\text{C3AR}$ ,  $\text{C3AD}$ ; 3.  $\text{A4A}$ ,  $\text{C3A}$ ; 4.  $\text{P4D}$ ,  $\text{PXP}$ ; 5.  $\text{P5R}$ ,  $\text{P4D}$  (5. ...,  $\text{C5CR!}$ ); 6.  $\text{A5CD}$ ,  $\text{C5R}$ ; 7.  $\text{CXP}$ ,  $\text{A2D}$ ; 8.  $\text{AXC}$ ,  $\text{PXA}$ ; 9.  $\text{O-O}$ ,  $\text{A4AD?}$  (9. ...,  $\text{A2R!}$ ); 10.  $\text{A3R}$ ,  $\text{A3C}$ ; 11.  $\text{C2D}$ ,  $\text{CXC}$ ; 12.  $\text{DXC}$ ,  $\text{O-O}$ ; 13.  $\text{A5C}$ ,  $\text{D1R}$ ; 14.  $\text{T1R}$ . (Posición del diagrama).

Las negras movieron impulsiva-

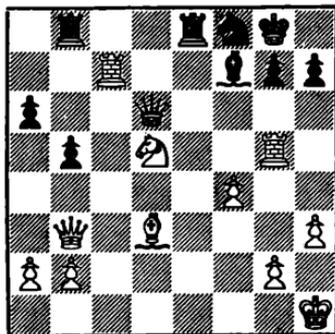
mente 14. ..., P4AD?, tras lo cual su rey queda atrapado: 15. A6A!, P3TR; 16. T3R, R2T; 17. D3D†, R1T; 18. T3T!, AX†; 19. DXA, R2T; 20. AX†! Las negras abandonan (Haag-Varnusz, Budapest, 1958).

219



Las blancas abarcaron de una ojeada la siguiente victoria a modo de problema: 1. D8R†, T1A; 2. TXP†!, RXT; 3. D7R†, T2A O 3. ..., R1C; 4. C6R! 4. D5C†, R1T. En caso de 4. ..., R1A, entonces 5. C6R†, R1R; 6. D8D mate. 5. D8D†, R2C; 6. C6R†, R3C; 7. D5C mate. (Grigor-Gudmundsson, Amsterdam, 1951).

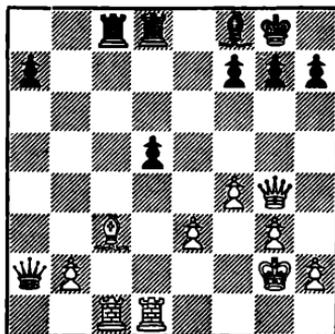
220



En esta posición el sacrificio de torre 1. TXP†! es la introducción a un aniquilador ataque en diagonal. Se siguió: 1. ..., RXT; 2. D3A†, R3T; 3. TXA, DXC; 4. D6A†, R4T; 5. TXP†.

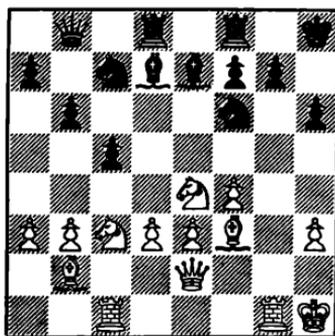
Las negras abandonan (Furman-Konstantinopolski, Moscú, 1948).

221



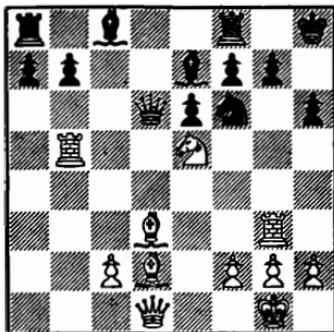
La posición del rey negro aparentemente asegurada contra toda clase de bombas es elegantemente destruida con ayuda del doble ataque 1. AX†! Se siguió 1. ..., P4TR. O 1. ..., P4A; 2. DX†, TXT; 3. A5R, T3A; 4. D5C†. 2. D5A, TXT; 3. A4D, TXT; 4. D5C†, R2T; 5. DX†, A3T; 6. DX†, A2C; 7. DXA mate. (Rossolimo-N.N., Moscú, 1926).

222



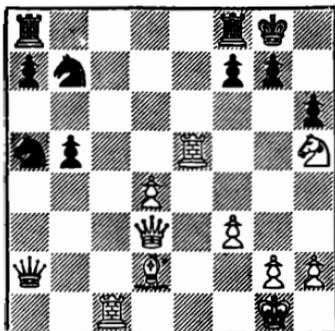
En este ejemplo, un ataque combinado vertical y diagonal lleva al objetivo: 1. TXP†, RXT; 2. TIC†, R2T. O 2. ..., R1T; 3. CXC, AX†; 4. C4R!, AXA; 5. DXA†, P3A; 6. CX†, P6A y ganan. 3. CXC†, AX†; 4. A4R†, R1T; 5. D5T, A2C; 6. TXA! Las negras abandonan. (Frydman-Gilfer, Folkstone, 1933).

223



Análogamente transcurre la siguiente ejecución: 1. T×PCR!, RXT. O 1. ..., P3T; 2. TXPA, PXT; 3. TXT† y ganan. 2. AXP†!, R1C. Después de 2. ..., RXA, el rey sufre una persecución mortal: 3. D2D†, R2C; 4. D5C†, R1T; 5. D6T†, R1C; 6. C4C!, DXA; 7. CXC†, AXC; 8. PXD. 3. D3A, C1R; 4. D4C†, R1T; 5. A7C†!, CXA; 6. D3T†, A5T. En caso de 6. ..., C4T, entonces 7. DXC†, R2C; 8. D7T†, R3A; 9. C4C mate. 7. DXA†, C4T; 8. DXC†, R2C; 9. D5C† seguido de mate en dos jugadas. (Richter-Alexandrescu, Munich, 1936).

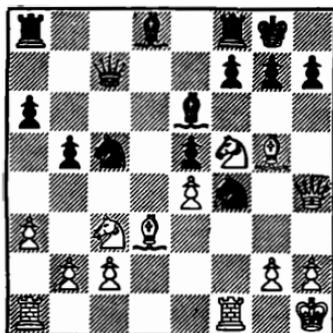
224



Lance final de una partida Euwe-van den Bosch. El rey negro es sacado al aire libre con diversos sacrificios, y allí sucumbe finalmente ante el ataque de las últimas piezas enemigas: 1. CXP!, RXC; 2. AXP†!, RXA; 3. T5T†! ,

RXT; 4. D7T†, R4C; 5. D7C, R4A. O 5. ..., R4T; 6. P4C†, R5T; 7. D7T mate. 6. P4C†, R3R; 7. D5R†, R2D; 8. T7A†, RID; 9. D7R mate.

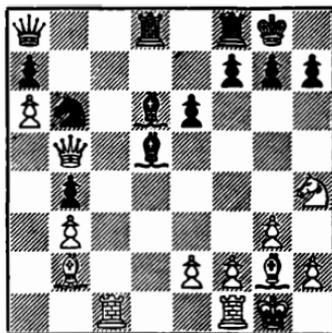
225



En esta posición el decisivo tiempo de ataque es conseguido de un modo primoroso:

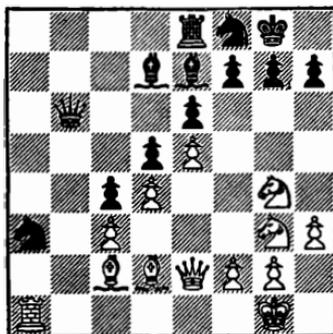
1. CXP7C!, RXC; 2. TXC!, PXT; 3. D6T†, R1C; 4. A6A!, AXA; 5. P5R! ¡La espléndida ocurrencia! 5. ..., CXA; 6. PXA, C7A†; 7. R1C, C6T†; 8. R1A!, A5A†; 9. C2R, AXC†; 10. R1R! Las negras abandonan (Ravinski-Illiwitzki, Riga, 1952).

226



No siempre este sacrificio en 7C significa la aniquilación del adversario. En el siguiente ejemplo se salvan las blancas con jaque perpetuo.

1. P4R!, A×PR; 2. A×PC, RXA; 3. D5C†, R1T; 4. D6A†. (Opochenski-Kotov, jugada en 1946).

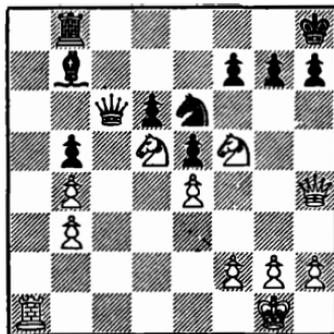


En esta brillante partida vencen las blancas con una colección de distintos tipos de sacrificio. Primeramente con 1. TXC! es desviada la más importante pieza defensiva del ala del rey. 1. ..., AX†T; 2. C5†T. Entonces empieza el ataque contra los puntales de esquina 7A y 7T. 2. ..., C3C. Obsérvese el hermoso lance 2. ..., A2R; 3. A6†T!, PXA; 4. CXPT†, R1†T; 5. CXP†, R1C; 6. D4C†, RXC; 7. D7C mate. 3. C4-6A†!, R1†T; 4. CXPC!, T1CR. O 4. ..., RXC; 5. D5†T! 5. CXPT!, RXC7C. En caso de 5. ..., TXC, entonces 6. C6A, T2†T; 7. CXT, RXC; 8. D5†T, R2C; 9. D6†T, R1C; 10. AX†C, PXA; 11. DX†P, R1†T; 12. A5C y ganan. 6. D5†T, P4A; 7. PX†Pa.p., R2A; 8. C5C†, RXP; 9. D3A†, R2R; 10. D7A†, R1D; 11. DX†T, C1A; 12. C7†T, D7C; 13. CX†C, DXA; 14. CX†P, R2R; 15. A5C†, R3D; 16. D8A†, R3A; 17. DXA. Las negras abandonan. ¿La crítica del perdedor? "¡La más hermosa partida que haya perdido nunca!" (Enevoldsen-Nimzowitsch, Copenhague, 1923).

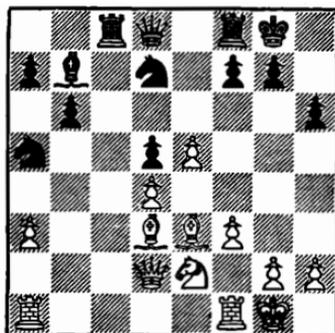
(Ver diagrama 228)

Las negras consideran que tienen el ala de su rey suficientemente asegurada como para poder dirigir el grueso de sus fuerzas combatientes contra el ala de la dama. Esto hizo posible que el joven jefe de las piezas blancas realizara un brillante ataque de caballería:

27. C6A!, C1A. O 27. ..., PX†C?; 28. DXPA†, R1C; 29. C7R† y ganan. 28.

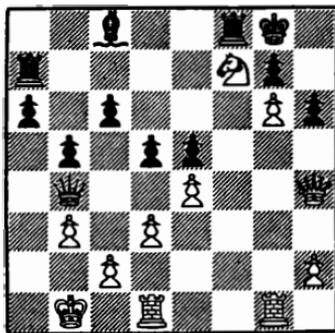


CXPC!, RXC; 29. C5†T, R3†T; 30. D6A†! El tercero y último mazazo. Las negras dieron la partida por perdida, ya que su posición no puede seguir siendo defendida satisfactoriamente. Por ejemplo: 30. ..., RXC (30. ..., C3C; 31. P4†T!); 31. P4†T, C3R (31. ..., P3†T; 32. D5A†, RXP; 33. P3C mate); 32. P4C†, RXPC; 33. R2†T y ganan. (Partida a distancia Posch-Neuhaus, 1955).



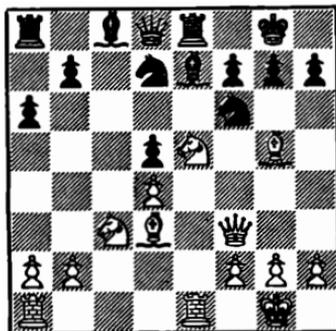
La desamparada posición del rey negro es tomada rápidamente al asalto: 1. AXP, T3A. O 1. ..., PXA; 2. DX†P, P4A; 3. D6C†, R1†T; 4. P4A. 2. A5CR, C6C; 3. D4A, P3A; 4. PXP, CXT; 5. A7†T, R1†T. En caso de 5. ..., RXA, entonces 6. D4†T, R3C; 7. C4A y ganan. 6. D4†T, CXP; 7. C4A. Las negras abandonan (Alekhine-Andersen, Praga, 1931).

230



Se siguió: 25. CXPT†, PXC; 26. P7C!, TXPC; 27. TXT†, RXT; 28. TIC†, R2A. O 28. ..., R2T; 29. D3C, D2R; 30. D6C†, R1T; 31. DXP†. 29. D5T†, R2R; 30. DXP†, A3R; 31. T6C! ¡La oculta agudeza! Ahora, en caso de 31. ..., D3D, entonces 32. T7C†, T7A; 33. TXT† con ganancia de dama. 31. ..., R1D; 32. TXA, R2D; 33. PXP, PXP; 34. DXP†, R1A; 35. T6A†, R1C; 36. T6C†. Las negras abandonan. (Tschistjakov-Misin, 1936).

231



Evítese que un ala de rey amenazada de ataque se debilite con movimientos de peones. En lugar de jugar C1A movieron las negras 13. ..., P3T, lo que ofreció a su batallador adversario el deseado hito de ataque. El castigo siguió inmediatamente: 14. AXPTR!, PXA; 15. D3C†, R1A; 16.

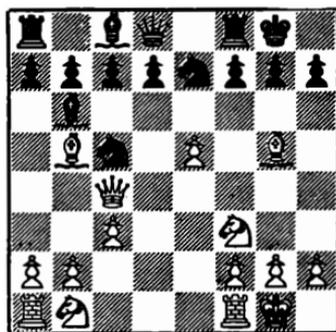
CXPA! ¡La segunda estocaua! 16. ..., D3C. O 16. ..., RXC; 17. D6C†, R1A; 18. DXP†, R1C; 19. CXP!, A1A; 20. C7R†, TXC; 21. A4A†, T2A; 22. D6C†, A2C; 23. DXT†. 17. CXPT, A5C; 18. D6C, T2R; 19. CXP, T7C; 20. D5A, DXP; 21. CXA, DXC; 22. T6R, T2R; 23. TXC†, CX†; 24. DXC†, R1R; 25. A6C†, R2D; 26. A5A†. Las negras abandonan (Filip-Urbanc, Praga, 1955).

Bertok-Simonovic

(IV Campeonato de Yugoslavia)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5CR, A4A; 4. P3A, C3A; 5. P4D, A3C; 6. PXP, CXP5R; 7. 0-0, 0-0; 8. D5D, C4A; 9. A5C, C2R. 10. D4A.

232



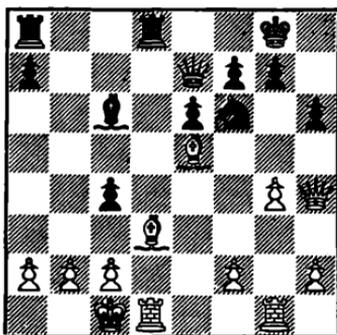
Ahora debía jugarse 10. ..., C3R. Pero las negras movieron 10. ..., P3TR?, con lo que su ala de rey quedó decisivamente debilitada. Se siguió: 11. D4TR!, T1R. O 11. ..., PXA; 12. CXP, T1R; 13. D7T†, R1A; 14. D8T†, C1C; 15. C7T†, R2R; 16. DXP. 12. AXPT!, PXA; 13. DXP, C3C. En caso de 13. ..., C5R, entonces 14. CD2D, CX†; 15. C5C! El mal menor era 14. ..., C4A! 14. C5C, C1A; 15. T1R, P4D; 16. AXT, DXA; 17. T3R, A3R?; 18. C7T! Ls negras abandonan.

Spielmann-L'Hermet

(Magdeburgo, 1927)

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C2D, PXP; 4. CXP, C2D; 5. C3AR, C13A; 6. CXC†, CXC; 7. A3D, P3TR? Una doble falta. Las negras debilitan el ala del rey al mismo tiempo que pierden un tiempo. 8. D2R, A3D? Intercepta la única línea de operaciones de las negras. 9. A2D, 0-0; 10. 0-0-0, A2D; 11. C5R. ¡El ofrecimiento del ataque al rey! 11. ..., P4A; 12. PXP, AXC (12. ..., AXP; 13. P4CR!); 13. DXA, A3A; 14. A4AR, D2R; 15. D4D, TR1D; 16. A6D, D1R; 17. T1T-1C, P3CD; 18. D4TR, PXP; 19. A5R, D2R?; 20. P4CR, P5A.

233



El punto de despliegue creado por el movimiento 7. ..., P3TR? lleva ahora a la apertura de la columna caballo rey, lo que sella el destino de desamparado rey negro. 21. P5C!, C2D; 22. DXP! !, PXD; 23. PXP†, R1A; 24. T8C†, seguido de mate en dos jugadas.

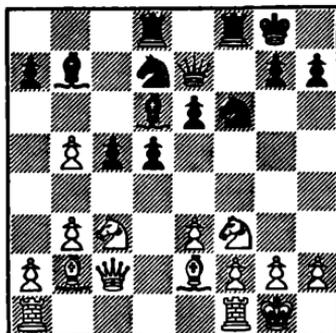
Tarrasch-Alekhine

(Pistyan, 1922)

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3R; 3. P4A, P4A; 4. P5D, P4CD; 5. PDXP (5.

A5C!), PAXP; 6. PXP, P4D; 7. P3R (7. A5C!), A3D; 8. C3A, 0-0; 9. A2R, A2C; 10. P3CD, CD2D; 11. A2C, D2R; 12. 0-0, TD1D; 13. D2A.

234

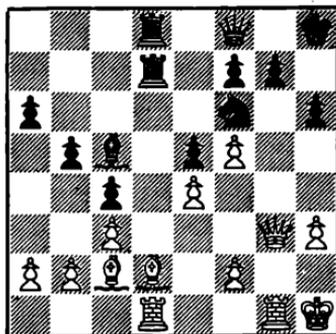


13. ..., P4R! El comienzo del "ataque preliminar" posicional; tiene por objeto un debilitamiento del ala del rey blanco. 14. TR1R, P5R; 15. C2D, C4R; 16. C1D, C35C; 17. A2RXC. O 17. C1A?, C6A†! 17. ..., CXA; 18. C1A, D4C; 19. P3TR. Después que las negras han alcanzado su objetivo, empieza la segunda parte de la tragedia: el ataque al rey. 19. ..., C3T; 20. R1T, C4A; 21. C2T, P5D!; 22. A1A. No habría sido mejor 22. PXP, porque entonces se sigue 22. ..., P6R!, 23. CXP, CXC; 24. PXC, D6C! 22. ..., P6D; 23. D4A†, R1T; 24. A2C, C6C†; 25. R1C, A4D; 26. D4T, C7R†; 27. R1T, T2A; 28. D6T, P4T!; 29. P6C, C6C†; 30. R1C, PXP; 31. DXPC, P7D; 32. T1A, CXT; 33. CXC, A3R!; 34. R1T. Obsérvese el lance tipo problema 34. D6A, T6A; 35. DXPR, A4D; 36. D4TD, DXP†! !; 37. RXD, T6C†; 38. R2T, T7C†; 39. R1T, T7T†; 40. R1C, T8T mate. 34. ..., AXPT!; 35. PXC, T6A; 36. C3C, P5T; 37. A6A, DXA; 38. CXP, TXP†. Las blancas abandonan.

## Sacrificio en 6TR

Las negras, con la jugada de aseguramiento P3TR, es cierto que se protegen contra la clavada realizada por A5CR contra un caballo que esté en 3A así como contra cualquier sacrificio en 2TR, pero por otra parte estas medidas preventivas, muy del gusto de los jugadores poco ejercitados, proporcionan a menudo al adversario un hito para el ataque. ("Triple Regla", Puntos 2 y 3: "Incitación al sacrificio", "puntos de despliegue"). Por eso los movimientos de peones del ala del rey deben estar muy bien pensados.

235



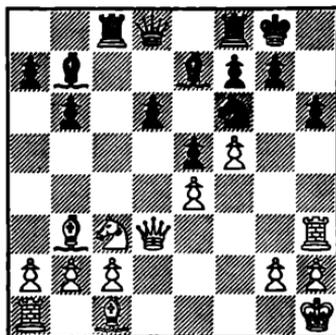
En este momento las blancas llevaron a cabo el prometedor sacrificio: 28. AXPT! Se siguió: 28. ..., PXA; 29. DXP, A2R?; 30. T4D, TXT; 31. PXT, R2T; 32. T1D, C1R? Bajo la presión de las amenazas enemigas, las negras no encuentran el camino de salvación: 32. ..., D2C!; 33. D2T (33. DXA, T1CR. O 33. T1CR, A3D!), T1CR; 34. P5R, D4C!; 35. T1C (35. PXC?, D4T!), D7D. Después del pasivo movimiento del texto triunfa la voluntad de ataque del joven maestro: 33. P6A, CXP; 34. D5A†, R1T; 35. P5R, D2C; 36. PXC, AXP; 37. T1CR, A4C; 38. P4A. Las negras abandonan (Tal-Filip, Portoroz, 1958).

**Fischer-Kupper**  
(Zurich, 1959)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3A; 5. C3AD, P3D; 6. A4AD, P3R; 7. A3C, A2R (7. ..., P3TD!; 8. 0-0, C4TD!; 9. P4A, P4CD); 8. 0-0, CXC; 9. DXC, 0-0; 10.

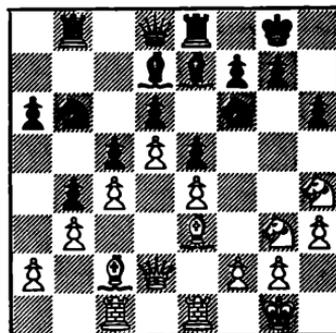
R1T, P3CD; 11. P4A, A2C; 12. P5A, P4R; 13. D3D, P3TR; 14. T3A, T1A; 15. T3T.

236



15. ..., R2T? Lo indicado era 15. ..., TXC!, porque ahora consigue "Bobby" un ataque aniquilador al rey. 16. A3R, D2D; 17. C5D, AXC; 18. AXA, CXA; 19. PXC, A3A; 20. AXPT, PXA; 21. D3R, A2C; 22. P6A, T1TR; 23. T1AR, D4C; 24. D3AR, T5A; 25. D5A†. Las negras abandonan.

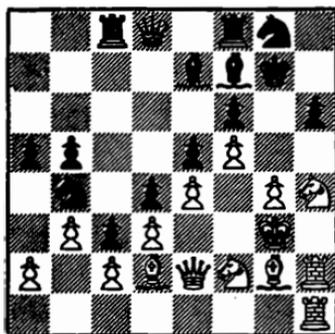
237



Una pregunta interesante: ¿Pueden las negras con 1. ..., CXPD jugar a la ganancia de peones sin poner en peligro la partida? He aquí la respuesta.

1. ..., C3A×PD?; 2. PR×C. Abre la diagonal A2R-7TR, cosa que en posiciones análogas siempre se debe tener en cuenta. 2. ..., AXC; 3. A×PT!, P×A; 4. D×PT, A4CR. O 4. ..., D4C; 5. D7T†, R1A; 6. C4R. 5. D7T†, R1A; 6. C5T, A×T; 7. D7C†, R2R; 8. A6C. El alfil desclavado decide ahora, la batalla. 8. ..., T1AR; 9. D6A†, R1R; 10. C7C mate. Lance final de una partida a distancia Watzl-Salm que se jugó en 1955.

238



La batalla tiene que decidirse en la columna torre rey. Primeramente es desalojado el peón barrera 6TR por medio de sacrificio, tras lo cual la catapulta P4CR termina la obra de destrucción.

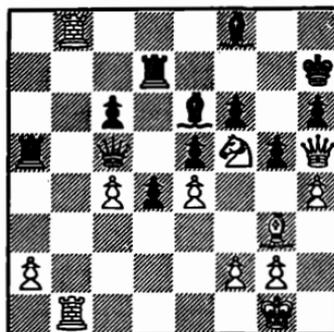
1. AXP†!, C×A; 2. C6C, T1TR. O 2. ..., AXC; 3. T×C, A2A; 4. T7T†. 3. C×T, D×C; 4. P5C!, P×P; 5. T×C, D×T; 6. T×D, R×T; 7. P6A, A×PA; 8. C4C†, R2C; 9. C×A, R×C; 10. A3T, T2A; 11. D3A†, R2R; 12. D5A. Las negras abandonan (Tschigorin-Schiffers, 1895).

239



En esta posición se trata de forzar al rey negro a que vaya a 5AR, donde cae víctima de un aniquilador ataque a la descubierta: 1. AXP!, C7R†; 2. R1T, R×A; 3. T5A!, C×P; 4. T5T†!, R×T; 5. C6-4A†, seguido de 6. D5T mate (Steinitz-Trenchard, Viena, 1898).

240a



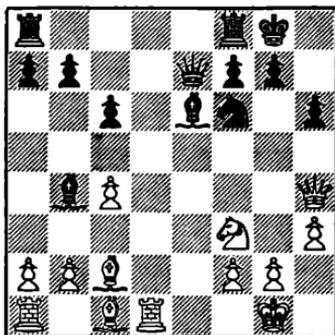
Las más importantes piezas protectoras del rey negro (peón 6TR, alfil en 1A) deben ser destruidas; luego se desencadena el ataque:

1. C×PT!, AXC; 2. T8TR†!, R×T; 3. D×A†, T2TR; 4. D×PA†, T2CR; 5. T7C. Las negras abandonan (Sokolski-Kotov, Moscú, 1949).

(Ver diagrama 240b)

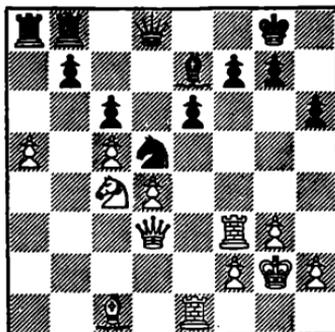
La tenaza de sacrificio en 6TR hizo posible una combinación típica de desmoronamiento en posiciones análogas: 1. AXP!, P×A. O 1. ..., D4A; 2. AXP!, R×A; 3. T5D, P×T; 4. D5C†, R1T; 5.

240b



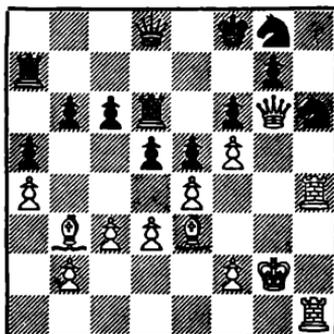
DXC†, R1C; 6. D5C†, R1T; 7. D6T†, R1C; 8. D7T mate. 2. DXP, T1A-ID; 3. CSC, A4AD; 4. A7T†, R1T; 5. A5A†, R1C; 6. C4R! Las negras abandonan. (Partida a distancia Krapfenbauer-Kalivoda, 1951).

241



Si no estuviera el peón caballo rey de las negras, podría jugarse 1. T×PA!, por eso hay que sacrificar el alfil en 6TR. 1. AXP!, P×A; 2. T×PA!, R×T; 3. C5R†, R1A; 4. D7T y ganan. (Lance final de una partida Barcza-Zimmermann, Venecia, 1949).

242



Si el atacante consigue aniquilar el cerrojo barrera de 6TR, puede llevar a cabo el ataque por el flanco. En este sentido se siguió:

1. T×C!, P×T; 2. A×PT†, R2R. O 2. ..., C×A; 3. T×C y ganan. 3. D7C†, R1R; 4. DXC†, R2D; 5. D7T†, D2R; 6. A8A!, DXD; 7. T×D†, R1R; 8. TXT. Las negras abandonan (Capablanca-Marshall, Campeonato mundial 1909).

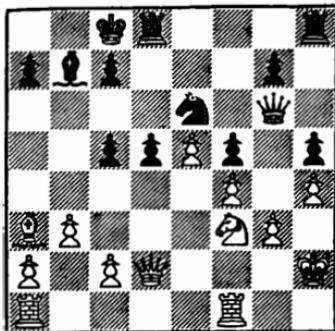
## Ataques en diagonal

Las amenazas verticales raramente son pasadas por alto, porque están situadas en la "dirección de la mirada" y exigen la intervención de piezas pesadas que han de moverse "amenazadoramente" desde sus bases de partida. Desde allí apuntan directa o indirectamente al rey enemigo: una señal de alarma para el defensor atento.

Por el contrario, en los ataques en diagonal sucede a menudo que una pieza en diagonal anteriormente inofensiva, por un cambio de posición al parecer sin importancia, se convierte en mortífera. Por eso el momento de peligro de las diagonales abiertas y ocultas debe ser siempre observado y examinado si se quieren evitar catástrofes en diagonal.

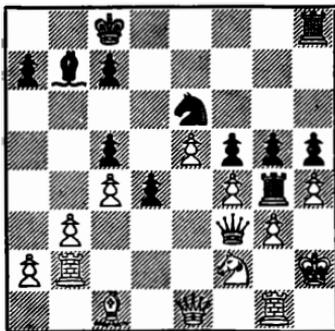
Además enseña la experiencia que los ataques en diagonal a menudo se desarrollan más rápidamente que las operaciones verticales; por eso los ataques en diagonal son especialmente apropiados para asaltos por sorpresa.

243



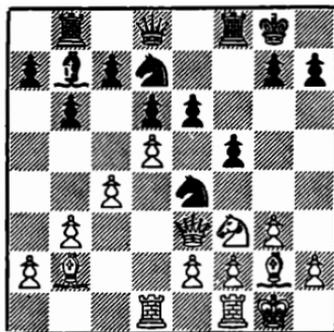
El ala del rey de las blancas está abierta en las casillas blancas. Para explotar esta debilidad, las negras deben abrir primeramente la diagonal 2CD-6AR y luego preparar la irrupción P4CR. Veamos ahora cómo un gran maestro del ataque transforma en acción este plan de batalla: 21. ..., P5D; 22. C1R, DIR!; 23. C3D. O 23. D5T, D3A; 24. DXPT, P6D!; 25. PXP, TXP! 25. ..., D3A; 24. T2A, T1D-1C!; 25. T1-1AR, T3T; 26. D5T, D3C!; 27. DIR. Después de 27. DXD, PTXD las negras podrían operar con éxito en la columna torre dama. 27. ..., T3C; 28. P4A, T5C; 29. A1A, D3A; 30. T1C, T1T, 31. T2CD, D6A; 32. C2A? El mal menor era 32. D2R, TXPC!, 33. DXD, TXD; 34. C1R, T6A; 35. A2D, A5R; 36. AXT, PXA; 37. T2AR, C5D; 38. T3C, P7A; 39. T3AD, porque ahora el ala del rey blanco va a ser asaltada. 32. ..., P4C! !

244



Se siguió: 33. CXT. O 33. PAXP, P5A!; 34. CXT, PXC; 35. T1-2C (35. D1A, TXP+; 36. PXT, P6C+; 37. R3T, CXP+; 38. PXC, D4T mate). 35. ..., CXP; 36. R1C. (En caso de 36. AXP, entonces TXP+; 37. PXT, D6T+; 38. R1C, C6A+; 36. ..., DXTP+; 37. TXD, C6A+; 38. R1A, CXD y ganan. Por último, si juegan las blancas 33. D2R, entonces se sigue 33. ..., PXPT; 34. DXD, AXD; 35. CXT, PXC; 36. PXP, TXP+; 37. R3C, T6T+; 38. R2A, A5R; 39. R1R, P6D!, con posición ventajosa para las negras. 33. ..., PTXC; 34. D1A, TXP+!; 35. PXT, P6C+; 36. TXP, DXD; 37. T1CR, D6A; 38. PAXP, C5A; 39. AXC, DXA+; 40. R3T, A6A; 41. T2AR, A5C+; 42. R2C, D5R+; 43. R2T, D6R; 44. T1-2C, P6D; 45. P6C, DXP+; 46. T3C, D5D; 47. T2D, D3A; 48. T2XP, DXP+; 49. R1C, D4C; 50. T2C, DXP; 51. R2A, D3AR; 52. T5D, D5T+; 53. R1C, P5A; 54. T5-2D, DIR+; 55. R2T, A6A. Las blancas abandonan. Un ejemplo clásico para el "despeje de una diagonal de ataque" (Gunsberg-Tschigorin, 1890).

245



La última jugada fue 13. P5D! ¿Deberían las negras ahora capturar en 4D o no? En la lucha contra la pareja de alfiles, la defensa "cerrada" es casi siempre la más recomendable; por eso la continuación correcta era 13. ..., P4R! Pero las negras jugaron: 13. ..., PXP?, con lo que la creciente presión sobre la diagonal 2CD-7CR decidió

pronto la partida: 14. PXP, C2-3A; 15. C4T!, D2D. En caso de 15. ..., CXPD?, entonces 16. TXC, AXT; 17. D4D con ataque doble contra 7CR y el caballo. 16. A3T! Obliga al fatídico debilitamiento 3CR de las negras, porque 16. ..., AXP no es ya viable a causa de 17. TXA, CXT; 18. DXC. 16. ..., P3C; 17. P3A, C4A; 18. D5C, D2C. En caso de 18. ..., CXPD, entonces 19. CXPC! 19. P4CD, C4-2D; 20. P4R, CXPR; 21. DIA!, C5-3A; 22. AXP!, RIT. O 22. ..., PXA; 23. CXP, DIT; 24. C6T†, R2C; 25. D5C mate. 23. A6R, A3T; 24. T1A1R, C4R; 25. P4A!, C6D; 26. TXC, AXT; 27. P4C. Las negras abandonan (Alekhine-Alexander, Notringham, 1936).

246



Se siguió 15. ..., C5R; 16. A1R? Una jugada demasiado pasiva. En posiciones análogas, las diagonales principales enfiladas por los alfiles son importantes factores de ataque; por eso la continuación correcta era 16. A2C, porque después de la jugada del texto, las blancas van perdiendo paulatinamente. 16. ..., T3A! Esta fuerte jugada no habría sido posible si las blancas hubiesen movido 16. A2C. 17. C4D? En lugar de asegurar oportunamente el ala del rey con 17. A1A, las blancas abren voluntariamente la fatídica diagonal 2CR-7CD. 17. ..., T3C!; 18. A1A. O 18. P3C, C4R; 19. D3C, D5T! 18. ..., C4C! Amenaza 20. ..., CXC; 21. TXC, C6A†; 22. RIT, D5T. 19. RIT. El rey huye de la columna

caballo, pero ahora sólo consigue meterse en el peligroso dominio del alfil negro. 19. ..., CXC; 20. PXC, C6A! ¡Una brillante jugada decisiva! Las blancas abandonaron, porque después de 21. P5D, D5T; 22. P3T, DXPT† su rey recibiría mate (Winter-Colle, Scarborough, 1930).

Stöckl-H. Müller

(Viena, 1948)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. D2A, 0-0; 5. C3A, P3D; 6. A2D, CD2D; 7. P3TD, AXC; 8. AXA, D2R; 9. P3R, P3CD; 10. A2R, A2C; 11. P4CD (11. 0-0!), C5R; 12. A2C (12. 0-0!), P4AR; 13. 0-0.

247



Como consecuencia del inexacto planteamiento de la partida por su adversario, las negras han conseguido un juego mejor. Pero la batería de alfil que está en 2C, así como el amenazador caballo central 5R, no bastan para sacudir el frente sin debilidades del defensor. Por eso hay que traer nuevas fuerzas combatientes a la lucha. En este sentido se siguió: 13. ..., T3A! Lo mejor ahora era 14. P3C. Las blancas no pudieron resistir el atractivo de la "ganancia de tiempo": 14. P5D? Pero con este avance irreflexivo desencadenaron un aniquilador ataque en diagonal: 14. ..., T3T; 15. PXP, C1A; 16. P3C. Esta jugada llega ahora demasiado tarde. 16. ..., CXPR; 17. C4D? Después de este último error sigue un

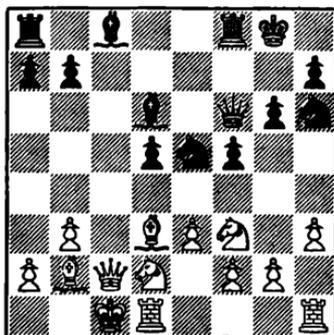
final elegante. 17. ..., D5T!; 18. C3A. En caso de 18. PxD, entonces T3C†; 19. R1T, CxP mate. 18. ..., D6T; 19. TA1D, C3-4C; 20. C4T, TxC!; 21. PXT, C6C! con mate imparable. Por eso las blancas abandonaron.

### Capablanca-N. N.

(La Habana, 1912)

1. P4D, P4D; 2. P3R, P3R; 3. A3D, P3A; 4. C3AR, A3D; 5. CD2D, P4AR; 6. P4A, D3A; 7. P3CD, C3TR; 8. A2C, 0-0; 9. D2A, C2D; 10. P3TR, P3CR; 11. 0-0-0, P4R?; 12. PDxP, CxP; 13. PxP, PxP.

248



La "diagonal de la muerte" P2C-8TR es despejada ahora con extraordinaria elegancia: 14. C4A!, PxC; 15. AxP†, C3-2A; 16. TxA!, DXT; 17. CXC, A3R; 18. T1D, D2R; 19. T7D!, AX†; 20. CxA, T1A-1A; 21. D3A. ¡Ya está conseguido! 21. ..., TxA; 22. PXT. Las negras abandonan.

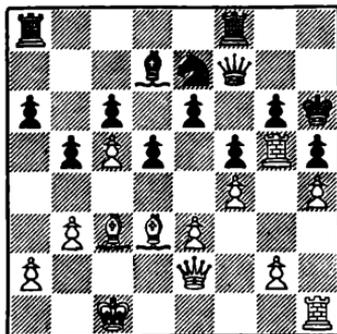
### Panno-Olivera

(Mar del Plata, 1958)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P3AD; 4. P3R, C2D (4. ..., P4AR!); 5. C3A, C3AR; 6. A3D, A2R; 7. D2A, 0-0; 8. PxP, PAXP; 9. C5C, C3A!; 5. C3A, P4AR; 6. D2A, D3A; 7. P3CD, A3D; 8. A2C, C2R; 9. A3D, P3TD; 10. 0-0-0, P4CD; 11. C5R!, CXC; 12. PxC, AxP; 13. P4A, AXC;

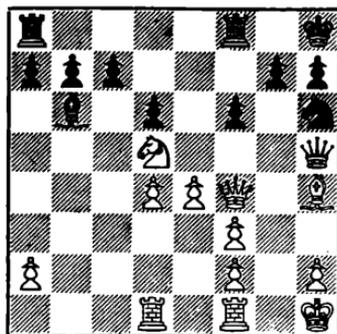
14. AXA, D2A; 15. D2C, 0-0; 16. P5A, C3C; 17. P4TR, P4TR; 18. D2R, C2R; 19. T3T!, P3C; 20. T3C, R2T; 21. T5C, R3T; 22. T1T, A2D.

249



La posición aparentemente amurallada con tanta firmeza es derribada ahora por pocos movimientos: 23. P4CR!, PAXP. O 23. ..., PTxP; 24. P5T! y ganan. 24. A5R, C4A; 25. TxP4C!, PXT; 26. DXP, A1R; 27. P5T. Las negras abandonaron, porque después de 27. ..., PxP; 28. D5C†, R2T; 29. TxP†, DXT su rey recibiría mate con 30. D7C mate.

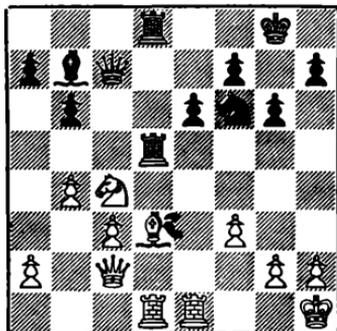
250



20. CXP6A! ! El comienzo de una fantástica combinación en diagonal. 20. ..., D2A; 21. P5R, PxP; 22. PxP, C1C; 23. T1CR!, PxC. O 23. ..., CXC; 24. PxC, PxP; 25. T7D, D3R; 26.

D6T. 24. T $\times$ C $\dagger$ !, T $\times$ T. En caso de 24. ..., D $\times$ T, entonces 25. T1CR, D3R; 26. D6T. 25. A $\times$ P $\dagger$ , T2C; 26. T1CR, T1T-1CR; 27. D6T. Las blancas han alcanzado la posición por la que se han afanado. Amenazan ahora con 28. P6R, D1A; 29. T3C seguido de 30. T3T o de 30. P7R, D2A; 31. P8R = D. 27. ..., A4A? Lo correcto era 27. ..., A $\times$ P!; 28. T4C, D2D; 29. R2C, A8R; 30. R3T, A7D; 31. P6R, D2R! O 30. ..., A6A; 31. P6R, D6D! Ahora triunfa la voluntad de victoria del audaz atacante. 28. P6R, D1A; 29. P4A!, A2R; 30. A1T, P4C; 31. P3A!, P4A; 32. P5A!, P5C; 33. T3C, P5A; las blancas anunciarán mate en tres jugadas: 34. D $\times$ P $\dagger$ , R $\times$ D; 35. T3T $\dagger$ , A5T; 36. T $\times$ A mate (Tschigorin-Yakusovitsch, 1879).

251

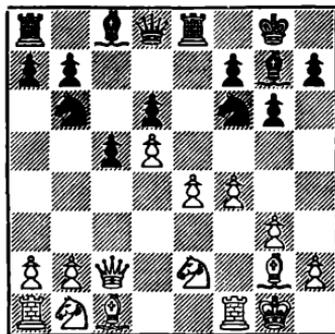


Esta partida se jugó en la última ronda. Rubistein, a quien le faltaba medio punto para triunfar en el torneo, consiguió una posición de tablas con 24. ..., A3T; 25. C2C, A $\times$ A; 26. T $\times$ A, T $\times$ T; 27. C $\times$ T, D5AD. Al comienzo del torneo es seguro que el gigante polaco habría dado mate a su adversario con el hermoso lance 24. ..., T4TR; 25. P3TR, C5C!; 26. P $\times$ C, T $\times$ P $\dagger$ ; 27. R1C, D7T $\dagger$ ; 28. R1A, D8T $\dagger$ ; 29. R2A, D $\times$ P mate. (Rubinstein-H. Wolf. Karlsbad, 1907).

(Ver diagrama 252)

Se siguió: 12. CD3A, A5C; 13. P3TR, A $\times$ C; 14. C $\times$ A, D2R. Lo correcto era la estructura dama 2D, torre

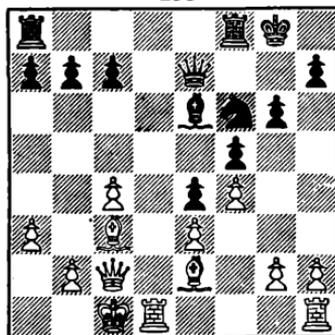
252



2R seguido de T1-1R. Pero las negras quieren capturar al peón rey, por lo que no vacilan en cambiar su valioso alfil de fianchetto. La forma cómo se castiga semejante proceder la muestra el instructivo transcurso de esta partida. 15. C3A, C4T?; 16. R2T, A $\times$ C?; 17. P $\times$ A, C3A; 18. P4A!, C $\times$ PR; 19. A2C. Apenas han capturado las negras el peón toma la palabra el "alfil de la muerte". 19. ..., P3TR O 19. ..., C3A; 20. D3A, CD2D; 21. TD1R, D1A; 22. P4C. 20. TD1R, P4A; 21. P4C. Empieza la ejecución. 21. ..., R2T; 22. P $\times$ P, P $\times$ P; 23. T1CR, T1CR; 24. A $\times$ C. Las negras abandonan (24. ..., P $\times$ A; 25. T $\times$ P ó 24. ..., T $\times$ T; 25. A $\times$ P $\dagger$ ). (Rubinstein-Mieses, Kissingen, 1928).

¿Cuál es la moraleja de este cuento?  
Nunca cambiar el alfil de fianchetto.

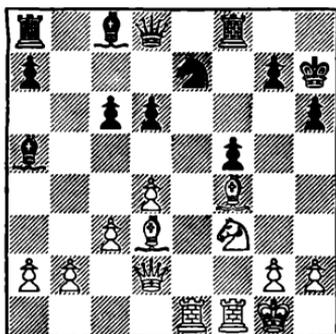
253



En este ejemplo se combina la presión en diagonal con un asalto de

peones: 16. P3T, P4TD; 17. P4CR, C2D. O 17. ..., PXP; 18. PXP, CXP; 10. DXP. 18. P5C, T3T; 19. P4TR, A2A; 20. P5T, PXP; 21. AXPTR, AXA; 22. TXA, T2A; 23. T5D, P5T; 24. DID, P4A; 25. T6T, T3CR; 26. TXT†, PXT; 27. T6D, C1A; 28. D5D, D2A; 29. A5R, D4T; 30. R1C, D8R†; 31. R2T, DXP; 32. T6AR, D6C†; 33. R1T, C3R; 34. TXC, R2T; 35. T8R, T2CR; 36. D7D! Las negras abandonan (Vidmar-Tartakower, Londres, 1922).

254

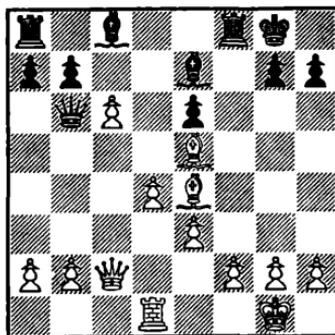


Aquí precisa primeramente el ataque de desmoranamiento la destrucción del alfil negro en 1A. 16. C5C†!, R1C. O 16. ..., PXC; 17. AXC, T2A; 18. D2R. 17. C6R, AXC; 18. TXA. ¡Se ha conseguido! 18. ..., A2A; 19. AXP†!, PXA; 20. DXP T2A; 21. AXP!, T2C. En caso de 21. ..., CXA, entonces 22. TXC con rápido mate. 22. TXC!, DXT. O 22. ..., TXT; 26. A6R†, TXA; 24. DXT†, R1T; 25. D6T†, R1C; 26. D6C†; R1T; 27. T7A. 23. A6R†. Las negras abandonan. Así jugó el joven jefe, diecisiete años, de las blancas. (Alekhine-Juprianov, partida a distancia, 1909/10).

(Ver diagrama 255)

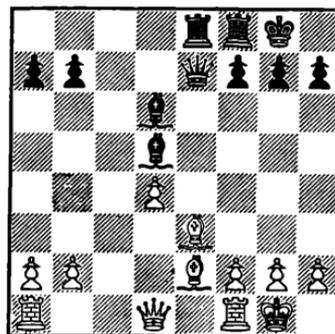
Para alcanzar esta posición, las blancas sacrificaron una torre. Si el defensor se hubiese dado cuenta de la secreta intención de su adversario, seguramente habría jugado 18. ..., T4A!; 19. PXP, AXP; 20. AXT, PXA. En la partida se siguió: 18. ..., P3TR?; 19.

255



A7T†, R1T; 20. AXP†!, RXA; 21. D6C†, R1T; 22. A8C! y las negras abandonaron. (Partida a distancia Stradalov-Tscharuschin).

256

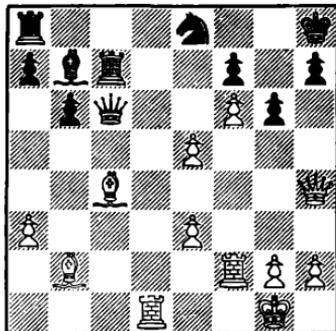


El poseedor de la "pareja más fuerte de alfiles" asalta de modo artístico el ala del rey blanco: 1. ..., D5T; 2. P3TR O 2. P3CR, D5R y ganan. 2. ..., TXA!; 3. PXT, AXP†; 4. A3A. En caso de 4. RXA, entonces D6C†; 5. R1T, D7T mate. 4. ..., AXP; 5. D2R, D6C†; 6. R1T, AXT; 7. TXA, T1R; 8. T2A, A5A; 9. P4R, T1AD; 10. T1A, T3A. Las blancas abandonan. (Appel-Krämer, Jurata, 1937).

(Ver diagrama 257)

El siguiente avance es la introducción de un furioso final: 1. P6R!, C3D; 2. D6T, T1CR; 3. TXC! Suprime al custodio de la casilla 7AR, 3. ..., DXT;

257



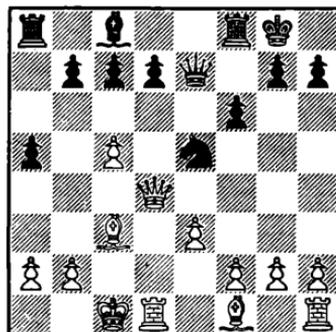
4. D7C†!, T×D; 5. PXT†, R1C; 6. PXP†, T×P; 7. AXT mate. (Gueldyadinov-Karagadyan, 1954).

### Alekhine-Schenker

(Simultánea a ciegas, Zurich, 1932)

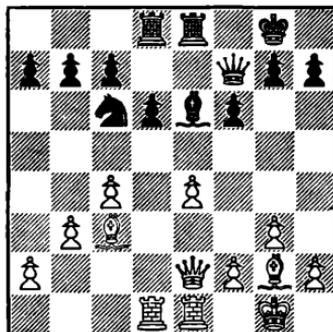
1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P4R; 3. PXP, C5C; 4. C3AR, C3AD; 5. P3R, A5C†?; 6. A2D, D2R?; 7. C3A, AXC; 8. AXA, CXP4R; 9. CXC, CXC; 10. D4D, P3AR; 11. P5A!, 0-0; 12. 0-0-0, P4TD.

258



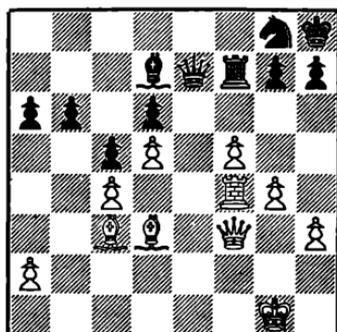
El punto de despliegue 3AR de las negras hace ahora posible el despeje de las líneas decisivas diagonales y verticales: 13. P4CR!, R1T; 14. P5C, C6A; 15. PXP, TXP; 16. D5D, T1A; 17. A2R, C4C; 18. T1T-1C, C3R; 19. A4A, P3A; 20. D5R, T2A; 21. AXC, PXA; 22. TXP!, con mate imparable.

259



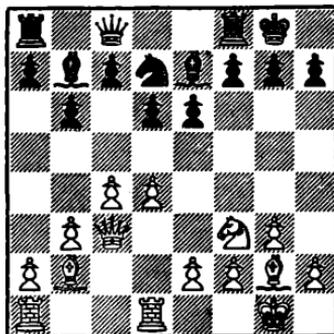
Como ya se ha comentado, la lucha contra la pareja de alfiles debe elevarse lo más "cerrada" posible. En este ejemplo, las negras trataron con 17. ..., P4A? abrir el juego, una estrategia defectuosa que naturalmente fue refutada: 18. PXP, DXP; 19. A4R, D2A; 20. D2C, R1T; 21. T3R, A5C; 22. A5D, D3C; 23. T1D-1R, T×T; 24. TXT, A2D; 25. P4A, T1R?; 26. P5A, D4C; 27. AXP†!, DXA; 28. P6A, D3C; 29. P7A†, C4R; 30. TXC!, PXT; 31. DXP†. Las negras abandonan (Jvoinik-N.N., Cracovia, 1926).

260



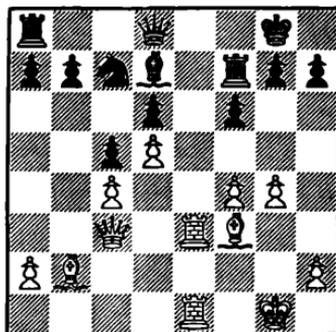
También en esta partida decide el avance del peón alfil rey: 38. P6A!, PXP; 39. P5C, D1A; 40. D5T! Las negras abandonaron, porque se habría seguido 40. ..., D2C; 41. R2T, A1R; 42. P6C, T1A; 43. DXP†, DXD; 44. PXD y las blancas ganan (Geller-D. Byrne, Moscú, 1965).

261



Las negras jugaron: 12. ..., P4R, para debilitar la presión en diagonal del adversario. Se siguió: 13. PXP, y ahora habría que mover 13. ..., CXP. Pero el defensor jugó 13. ..., PXP?, tras lo cual su rey es barrido por un ataque en diagonal: 14. TXC!, DXT; 15. CXP, DIA; 16. AXA, DXA; 17. C6C! ¡Una hermosa jugada resolutiva! A 17. ..., A3A, sigue 18. C7R†, R1T; 19. DXA con ganancia de pieza. Por eso las negras dieron la partida por perdida (Porreca-Del Vecchio, Ferrara, 1952).

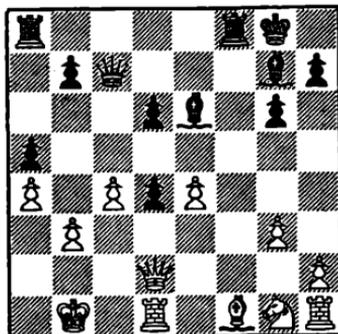
262



En esta partida el peón barrera 6A constituye el objetivo de una furiosa acción de despliegue: 23. P5C!, C1R, ó 23. ..., PXP; 24. A5T! o bien 23. ..., P3CR; 24. PXP, C1R; 25. T7R, CXP; 26. DXC, TXD; 27. AXT, D2A; 28. T7C†, R1A; 29. T1-7R, T1D; 30. T7C-7A†, R1C; 31. TXP, con mate

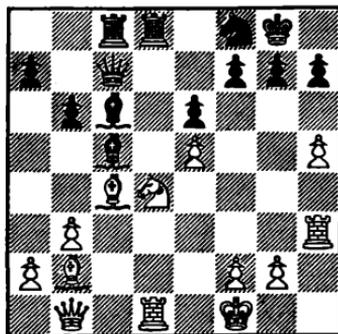
imparable. 24. P5A!, PXP. En caso de 24. ..., P3CR, entonces 25. PAXP, PTXP; 26. A4R, T2C; 27. PXP†, CXP; 28. T3C y ganan. 25. A5T, C3A; 26. AX†, RXA; 27. D2D, C1C; 28. D2R, AXP; 29. T3AR, C3T ó 29. ..., P3CR; 30. D6R†, R1A; 31. TXA†! 30. D6R†, R1A; 31. TXA†, CXT; 32. DXT†, R1C; 33. D6R†, R1T; 34. T1AR. Las negras abandonan (Tartakower-Tarrasch, Semmering, 1926).

263



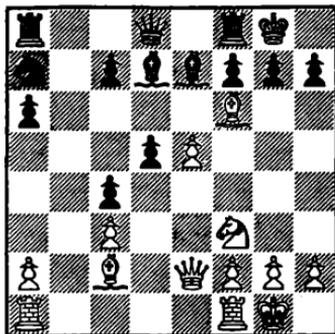
Las blancas habían renunciado a bloquear al peligroso alfil 2C negro con A3D; el castigo siguió en el acto: 18. ..., P6D!; 19. A3T, T1T-1R; 20. DXPD, D3C; 21. AXA†, TXA; 22. C3T, TXP!; 23. T1T-1R, P4D!; 24. DXP†, R1T; 25. P5A, D3A! Las blancas abandonan (Musil-Hobza, 1955).

264



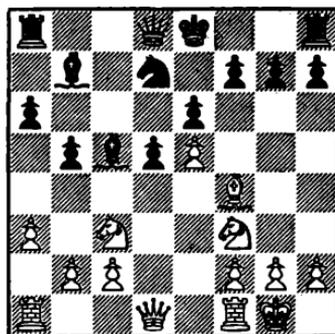
Con 22. T3C! las blancas prepararon una fina celada a su adversario. 22. ..., DXP? Las negras muerden el anzuelo, con lo que caen ahora en un mortal ataque a la descubierta: 23. T1R, D5A; 24. TXP†!, R1T ó 24. ..., RXT; 25. CXP† y ganan. 25. P3C!, D3A; 26. TXPA, DXT; 27. CXP†, A5D; 28. CXA, A4D; 29. C5A†. Las negras abandonan (Golvko-Riazanev, Moscú, 1948).

265



El cuartel general de las negras es asaltado con una rapidez sorprendente: 17. C5C, P3T ó 17. ..., P3C; 18. CXPT!, RXC; 19. D5T†, 20. D5T, C4C? Las negras abandonan. (Partida a distancia Malmgren-Cuadrado, 1950).

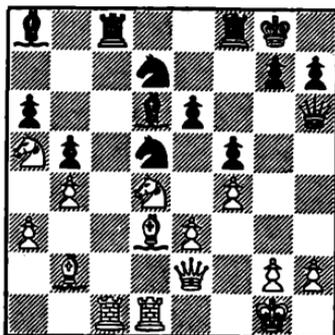
266



¿Quién creería posible que las negras pudiesen obligar ahora, después de cuatro jugadas, a su adversario a aban-

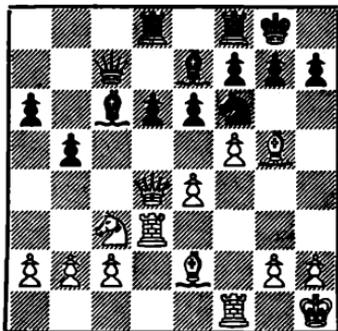
donar? El genial Keres llevó a cabo esta obra de arte: 11. ..., P5D! Queda despejada la diagonal decisiva. 12. C2T ó 12. CXPD, D5T; 13. P3CR, D6T; 14. P3A, P4C!; 15. AXP, CXP; 16. A6A, C5C, y ganan. 12. ..., T1CR! Amenaza 13. ..., P4C; 14. A3C, P4TR. 13. CXP, D5T; 14. C2R. En caso de 14. P3CR, entonces P4C!; 15. A3R, D5R. 14. ..., P4C! Las blancas abandonaron, ya que a movimientos de alfil sigue la respuesta mortal 15. ..., D5R (Partida a distancia Menke-Keres, 1935).

267



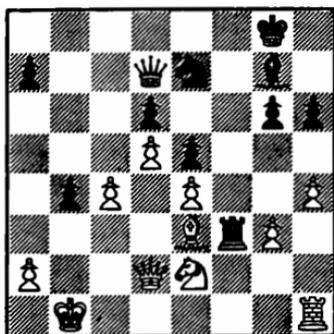
Se siguió: 23. ..., TXT; 24. TXT, AXP!; 25. PXA, CXPA; 26. D3R, AXP; 27. T1R, A4D. Amenaza 28. ..., D3C†; 29. D3C, CXA. 28. D3C, C6T†; 29. R1A, P5A; 30. D4C, C3A; 31. D2R, P6A; 32. CXPA, C5A. Las blancas abandonan (Frudman-Tartakower, Lodz, 1927).

268



Sigue un espléndido ejemplo de un puro ataque de piezas menores en el que el alfil 5C desempeña un papel decisivo. 1. T3C, R1T; 2. T3T! Amenaza 3. P5R y 4. D4TR. 2. ..., D2C; 3. T4A!, CXP ó 3. ..., P4R; 4. T4-4T, PxD; 5. AXC. 4. AXA, CXC; 5. DXPC†!, RXD; 6. T4C† R1T; 7. A6A mate (Averbach-Friedstein, Vilna, 1946).

269



Aquí un sacrificio de pieza menor fuerza la intervención decisiva del alfil "malo" en 2C. 27. ..., C4A!; 28. PXC, DXPT†; 29. R1T, D5R; 30. AXPT, T6D; 31. D1R, DXPA; 32. C1A, P5R†; 33. R1C, P6C!; 34. D2R, PXP†; 35.

DXPT, D5C†. Las blancas abandonan (Bastrikov-Krogius, 1952).

270



El alfil colocado amenazadoramente en 5R actúa con tanta fuerza, que las blancas incluso pueden permitirse un "tranquilo" sacrificio de torre: 1. TXPTR!, RXT; 2. T1T, C2C ó 2. ..., R1C; 3. DXPT, R1A; 4. T1T, R2R; 5. T7T†, R1D; 6. DXP, T2C; 7. CXP, D1A; 8. T8T, A2D; 9. A6A†, R1A; 10. D6T! y ganan. 3. T1T†, R1C; 4. DXP, T2C. En caso de 4. ..., D1A, entonces 5. T7T, T2C; 6. D6T, R2A; 7. TXC†. 5. D7T†, R1A; 6. D8T†, R2R; 7. DXC†, R1D; 8. A6A†, T2R; 9. T7T, R1A; 10. AXT. Las negras abandonan (Heinrich-Hussong, Karlsruhe, 1939).

## El fuerte caballo central

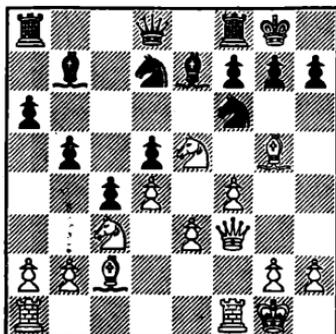
Un caballo central colocado eficazmente en la zona enemiga no es raro que constituya el fundamento para un ataque con éxito al rey.

Consideremos por ejemplo en el diagrama que va a continuación el caballo que está en la casilla 5R y entonces vemos que esta pieza, desde el lugar que ocupa, domina hostilmente cuatro casillas importantes. Si esta pieza asegurada por los peones P4D y P4A es capturada por el caballo 2D, se sigue entonces PAXP con despeje de la columna alfil; pero si el defensor se queda quieto, hace posible entonces el "caballo Pillsbury" a menudo esos típicos lances de ataque que se describen ahora en nuestra pequeña monografía.

Pillsbury-Marco  
(París, 1900)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, A2R; 5. P3R,

0-0; 6. C3A, P3CD; 7. A3D, A2C; 8. PXP, PXP (8. ..., CXP!); 9. C5R, CD2D; 10. P4A, P4A (10. ..., CXC!); 11. PAXC, C5R!; 11. 0-0, P5A? (11. ..., C5R!); 12. A2A, P3TD; 13. D3A, P4C.



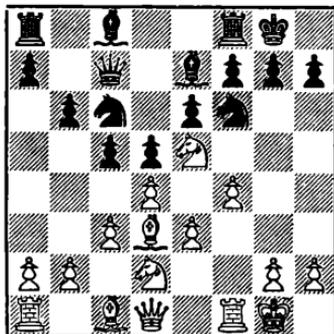
La estrategia central de las negras fue defectuosa por las siguientes razones: 1.<sup>a</sup> No ocupó a su debido tiempo con un caballo la "contracasilla" 5R; 2.<sup>a</sup> suspendió inoportunamente la tensión en el centro, con lo cual: 3.<sup>a</sup> dio al adversario mano libre en el ala del rey. La forma de cómo se puede extraer ventajas de este tipo de ataque nos lo muestra el transcurso de esta excitante partida instructiva. 14. D3T! La amenaza 15. CXC seguida de 16. AXC obliga ahora a un decisivo debilitamiento del ala del rey negro, que es explotado por las blancas de un modo ejemplar.

14. ..., P3C. En caso de 14. ..., CXC, entonces 15. AXC, C3C; 16. AXA, DXA; 17. P5A! 15. P5A!, P5C; 16. PXP, PTXP, ó 16. ..., PXC; 17. PXPA†, R1T; 18. TXC, CXT; 19. AXC†, AXA; 20. DXP mate. 17. D4T, PXC; 18. CXC, DXC; 19. TXC!, P4T; 20. T1T-1AR, T3T; 21. AXP!, PXA; 22. TXT†, AXT. Las blancas anuncian ahora mate en seis jugadas: 23. TXA†, RXT; 24. D8T†, R2A; 25. D7T†, R1A; 26. DXD, PXP; 27. A6T†, R1C; 28. D7C mate.

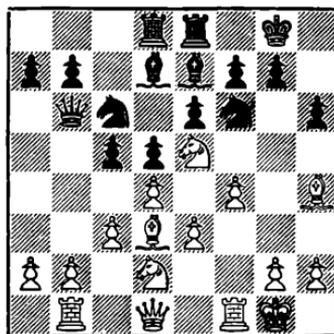
Horowitz-N.N.

(Nueva York, 1950)

1. P4D, P4D; 2. P3R, C3AR; 3. A3D, P3R (3. ..., A5C!); 4. C2D, P4A; 5. P3AD, C3A; 6. P4A!, A2R; 7. C3A, 0-0; 8. C5R, D2A; 9. 0-0, P3CD.



Gracias a la manera pasiva como han llevado el juego las negras, también las blancas han alcanzado en esta partida una posición de superioridad. El objetivo del ataque es 7TR; para lograrlo, hay que expulsar primero al caballo protector en 3A. 10. P4CR! , A2C; 11. D3A!, jugada dirigida contra la amenaza 11. ..., CXC; 12. PAXC, C5R! 11. ..., P3TD?; 12. P5C, C1R; 13. AXP†!, RXA; 14. D5T†, R1C; 15. T3A, P3C; 16. D6T, C2C; 17. T3T, C4T; 18. CXPC!, PXC; 19. DXPT†, C2C y ahora pudieron las blancas forzar la victoria con el conocido lance 20. T8T†, RXT; 21. D6T†, R1C; 22. P6C.



Se siguió: 13. AXC!, AXA; 13. ..., PXA?; 14. D4C†, R1A; 15. CXPC! 14. D5T, AXC. Obligado. Porque en caso de 14. ..., T1AR, entonces 15. C4C, A2R; 16. CXPT†, PXC; 17. DXPT,

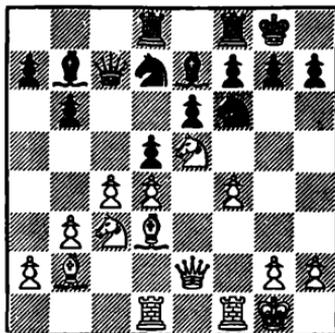
P4A; 18. D6C†, R1T; 19. T3A y ganan. 15. PAXA, T1AR; 16. T3A!, PXP; 17. PRXP, A1R; 18. T3C, R1T; 19. TXP!! La brillante preparación para un final a lo Morphy. 19. ..., RXT; 20. D4C†, R1T; 21. D4A, P4A; 22. PXP a.p., T2D ó 22. ..., T2A; 23. DXP†, R1C; 24. C3A! 23. DXP†, R1C; 24. D5C†, R1T; 25. T1AR, D2A; 26. D6T†, R1C; 27. T4A, A4T; 28. D5C†, T2C; 29. PXT, TXT; 30. A7T†!, y las negras abandonaron (Tschistyakov-Batuyev, 1949).

### Bogoljubov-Spielmann

(Campeonato 1932)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3AD; 3. C3AR, C3A; 4. C3A, P3R; 5. P3R, CD2D; 6. A3D, A2R (6. ..., PXP!); 7. 0-0, 0-0; 8. D2R, P3CD; 9. P3CD!, A2C; 10. A2C, P4A; 11. TD1D, D2A; 12. C5R!, PAXP; 13. PRXP, TD1D (13. ..., TR1R; 14. P4A, P3C; 15. A1C, C1A!); 14. P4A.

274



Se siguió: 14. ..., P3C. Obligado a causa de la amenaza 15. P5AR. 15. A1C!, TR1R; 16. T3D, C1A; 17. T3C, P3TD?; 18. P4TR!, C3-2D; 19. P5T, A3AR; 20. PAXP, PRXP; 21. PXP, PAXP; 22. CID, A2C; 23. C3R, C3A. Era mejor 23. ..., CXC, porque ahora la posición del rey negro será arrollada. 24. P5A!, C4T; 25. T3T, ...; ahora amenaza 26. TXC, PXT; 27. P6A. 25. ..., TXC. ¡Desesperación justificada!

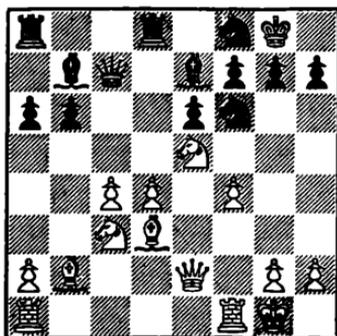
En caso de 25. ..., AXC, entonces 26. PXA, P5D, 27. PXP, PXP; 28. AXPC y ganan. 26. PXT, AXP; 27. PXP, PXP; 28. AXP, CXA; 29. DXC. Las negras abandonan. El rey negro fue despojado artísticamente de su muralla protectora de peones.

### Botvinnik-Tschejover

(Moscú, 1935)

1. C3AR, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. P3CD, C3AR; 4. A2C, A2R; 5. P3R, 0-0; 6. A2R, P3A; 7. 0-0, CD2D; 8. C3A, P3TD; 9. C4D!, PXP? (¡Cesión del centro! Lo correcto era 9. ..., P4A; 10. C3A, P3CD); 10. PXP, C4A; 11. P4A!, D2A; 12. C3A, T1D; 13. D2A, C4-2D; 14. P4D, P4A; 15. C5R, P3CD; 16. A3D, PXP; 17. PXP, A2C; 18. D2R, C1A.

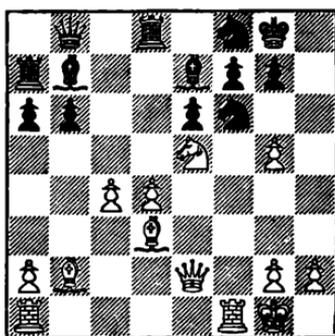
275



19. CID. Las blancas son aquí las dueñas del centro y por eso es evidente su superioridad. Sin embargo, no es fácil de resolver el problema de la ejecución del correcto ataque, porque la posición del defensor no muestra ninguna debilidad orgánica y porque el ataque de despliegue P5AR no puede llevar aquí al objetivo. El sutil plan de las blancas consiste ahora, primeramente con la maniobra C2A-C3T-C5C, forzar un debilitamiento de peones que luego puede explotarse para el ataque. 19. ..., T2T. A posteriori se pone de

manifiesto que la reagrupación A1A es incomparablemente preferible al movimiento del texto. 20. C2A, D1C; 21. C3T, P3TR. Si el alfil de dama estuviese ya en 1R, todo quedaría en orden. Las blancas han alcanzado su objetivo estratégico, por lo que ahora puede empezar el ataque. 22. C5C! Sacrificio número uno de pieza menor. Obliga a la apertura de la columna alfil, espanta a una pieza importante de la defensa y sirve al mismo tiempo como preparación para el segundo sacrificio de piezas. 22. ..., PXC; 23. PXP.

276



23. ..., C1-2D. Si retrocede el caballo atacado a 2T, el rey negro se ve barrido por un ciclón de mate: 24. CXP, CXP (ó 24. ..., AXP; 25. AXC†, CXA; 26. DXP); 25. D5T, C4-2T; 26. P5D!, PXP; 27. C6T†, R1T; 28. D7A, C3A; 29. D8C†, CXD; 30. C7A mate. ¡Toda una colección de lances a cuál más hermoso e instructivo. 24. CXP! Posteriormente se puso en claro que en la posición había oculta una solución más breve y más prosaica: 24. CXC, TXC; 25. PXC, AXP; 26. TXA†, PXT; 27. D4C†, R1A; 28. A3T†, T3D; 29. D3C, R2R; 30. P5A y ganan. 24. ..., RXC; 25. P6C†, R1C. También después de 25. ..., R1A, están perdidas las negras: 26. DXP, C4R; 27. TXC†, PXT; 28. D3T, A5C; 29. T1R!., A1A; 30. D6T†, R1R; 31. PXC, AXT; 32. D8T†, R2D; 33. D7C†, R3A; 34. DXP†, R2A; 35. P6R y ganan. 26.

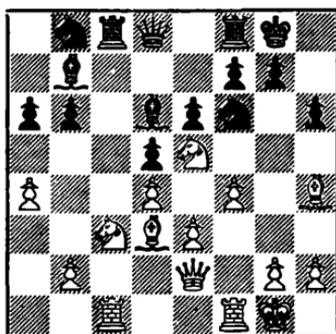
DXP†, R1T; 27. D3T†, R1C; 28. A5A, C1A; 29. A6R†, CXA; 30. DXA†, R1T; 31. D3T†, R1C; 32. TXC! Después de este tercer sacrificio el rey negro es empujado al terreno al descubierto, donde sufre la batida de las tropas de asalto enemigas. 32. ..., AXT; 33. D7T†, R1A; 34. T1R!, A4R; 35. D8T†, R2R; 36. DXP†, R3D; 37. DXA†, R2D; 38. D5A†, R3A; 39. P5D†, R4A; 40. A3T†, RXP; 41. D4R†, R6A; 42. A4C†, R2C; 43. D1C mate. La "inmortal" de Botvinnik.

Ragosin-Kotov

(Moscú, 1944)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, A2R; 5. C3A, 0-0; 6. P3R, CD2D; 7. T1A, P3A; 8. A3D, P3TR; 9. A4T, P3T (9. ..., PXP!; 10. AXP, P4CD); 10. PXP, PAXP; 11. P4T, P3CD; 12. 0-0, A2C; 13. D2A!, T1A; 14. D2R, C1C; 15. A3C, A3D; 16. C5R, D2R; 17. A4T, D1D; 18. P4A.

277



Ahora amenaza 19. P5A; por eso las negras se apresuran a levantar la clavada del caballo 3A: 18. ..., A2R. Se siguió: 19. P5A!, con lo que empieza un ataque llevado brillantemente contra el rey. 19. ..., PXP ó 19. ..., C5R; 20. AXA, DXA; 21. AXC, PXA; 22. P6A!, PXP; 23. D4C†, R1T; 24. D4T, R2C; 25. C4C. 20. AXP, T2A; 21. A3C, A3D; 22. A1C, T1R; 23. D3D,

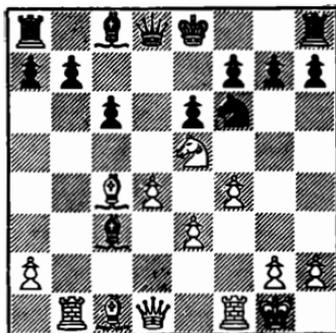
R1A?; 24. TXC, DXT; 25. T1A, D3R. En caso de 25. ..., D4C, entonces 26. A4T, D4T; 27. P4CR! 26. D7T, R2R; 27. DXP, R1D; 28. A4T†, T2-2R; 29. A5A, AXC; 30. PXA, D3AD; 31. P6R!, PXP; 32. A6C, P5D; 33. A6XT, DXA; 34. T8A. Las negras abandonan.

### Lebedev-Gonak

(Tulsk, 1938)

1. C3AR, P4D; 2. P4D, C3AR; 3. P4A, P3A; 4. C3A, PXP; 5. C5R, P3R; 6. P3R, CD2D; 7. P4A, A5C (7. ..., A2R!); 8. AXP, C5R?; 9. 0-0!, CXC; 10. PXC, AXP; 11. T1C, C3A.

278



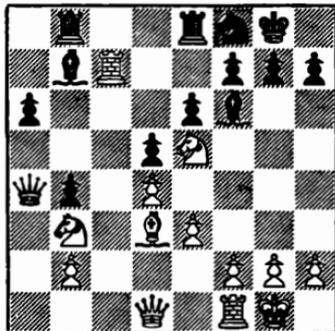
A cambio del peón sacrificado, las blancas, tanto por el avance en el desarrollo como por la columna abierta, fueron indemnizadas más de lo suficiente. Se siguió: 12. P5A!, C4D; 13. PXP, AXP; 14. TXP, 0-0; 15. D3C! Tras 15. CXPAD vendría 15. ..., D1A; 16. AXC, DXT! 15. ..., D1A; 16. A3T, T1R; 17. CXP7A, CXP; 18. AXA, DXA. ¿No están las negras en posición satisfactoria? Las apariencias engañan, porque la octava fila, propensa a debilidades, permite ahora una combinación fantástica: 19. C6T†! Una sutil jugada de evacuación, cuyo significado profundo pronto va a saltar a la vista. 19. ..., R1T. A 19. ..., PXC sigue 20. T8A†, TXT; 21. DXD†. 20. T8A†!, TXT; 21. AXT, TXA; 22. C7A†!! Las negras abandonan.

### Dus Jotimirski-Kotov

(Kiev, 1938)

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P4D; 3. P4A, P3R; 4. C3A, CD2D; 5. A5C, A2R; 6. P3R, 0-0; 7. T1A, P3A; 8. P3TD, P3TD (8. ..., C5R!); 9. PXP, PAXP; 10. A3D, P4C; 11. 0-0, A2C; 12. P4TD!, P5C; 13. C1C, T1R (13. ..., T1A!); 14. CD2D, D4T (14. ..., T1AD!); 15. C3C!, DXP; 16. T7A, TD1C; 17. C5R, C1A; 18. AXC, AXA.

279

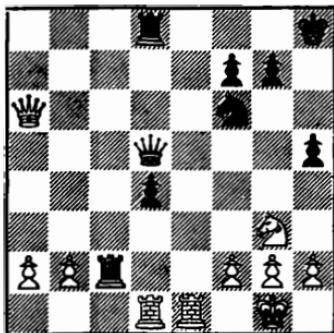


El sacrificio de peón ha sido compensado. Las blancas han irrumpido en la séptima fila con el propósito de conquistar el puntal 7A, objetivo que alcanzaron después de cinco jugadas. 19. D5T, C3C. Obsérvese el lance 19. ..., T1R-1AD; 20. AXP†, CXA; 21. DXP†, R1T; 22. C6C mate. 20. C7D!, DXC6C; 21. CXA†, PXC; 22. TXP! Si la torre es capturada, se sigue: 23. DXP†, R1A; 24. AXC, T2R; 25. D8T mate. Las negras eligieron el camino más corto para acabar: 22. ..., T2R; 23. DXP mate. Un "ataque en tenaza" insólitamente instructivo, llevado a cabo con piezas menores y que demuestra también la fuerza de una torre que penetra en la fila séptima.

(Véase diagrama 280)

No se creería posible que las blancas tuviesen que abandonar al cabo de cinco jugadas. Se siguió: 1. T2R?, P6D; 2. T3R, TXPA!; 3. C4R, CXC; 4. T3XP. Da la impresión como si las negras estuviesen perdidas. Pero el fuer-

280

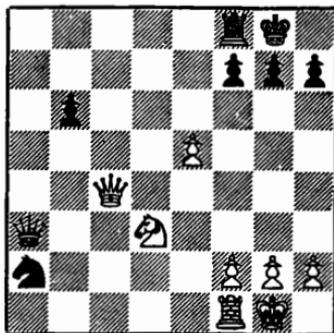


te caballo central hace posible el contragolpe inmediatamente decisivo: 4. ..., T8A†! Las blancas están perdidas, porque a 5. RXT sigue 5. ..., D4A†, 6. RIC, D4AD†, con jaque perpetuo o ganancia de piezas. En la partida se jugó: 5. TXT, D4A†, con mate imparable (Evans-Larsen, Dallas, 1957).

(Véase diagrama 281)

¿Quién no habría jugado en esta posición 1. ..., T1D? Y sin embargo este movimiento tan prometedor es una equivocación decisiva. Porque si-

281



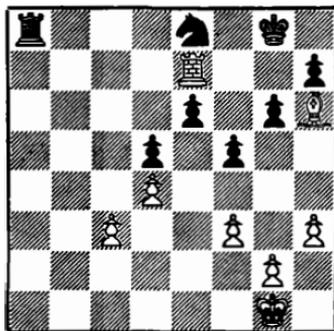
guió el contragolpe 2. P6R!, que colocó a las negras ante problemas insolubles. A 2. ..., DXC sigue 3. DXD, TXD; 4. P7R! Del mismo modo pierde 2. ..., TXC a causa de la réplica 3. P7R! Por eso las negras jugaron 2. ..., PXP, pero después de 3. DXP†, R1T; 4. C5R tuvieron que abandonar (Matulovic-Sokolov, Sarajevo, 1958).

*Quien no presta atención a las jugadas de espera,  
no es raro que a causa de una de ellas muera.*

### El rey como pieza fuerte

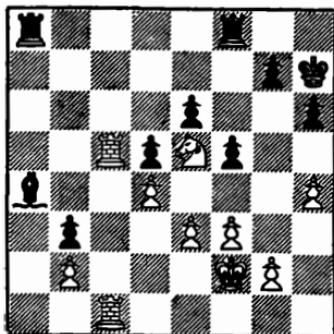
El valor de una pieza depende de su efecto útil, que puede cambiar con cada jugada, con cada fase de la partida. Esta relatividad del efecto de la fuerza se pone de manifiesto con especial claridad en el rey. En la apertura y en el medio juego, esta pieza está cuidadosamente socorrida y asegurada; pero cuando se acerca el final de juego, entonces crecen sus fuerzas, muchas veces en una proporción capaz de decidir la partida. He aquí algunos ejemplos típicos de ello.

282



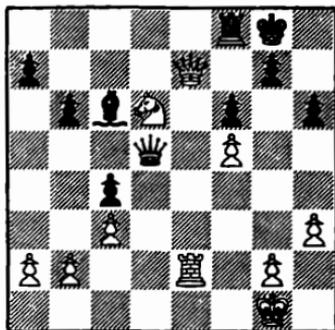
Después que las blancas han colocado sus piezas lo mejor posible, el avance del rey hasta 6AR fuerza la rápida decisión: 32. R2T, C3D; 33. T7C†, R1T; 34. T7D, C4C; 35. R3C, CXPA; 36. R4A, C4C; 37. R5R, T1R; 38. R6A. Las negras dieron la partida por perdida, porque a 38. ..., CXP, sigue 39. R7A, T1CR; 40. T8D!, TXT; 41. A7C mate (Tarrasch-Réti, Viena, 1922).

283



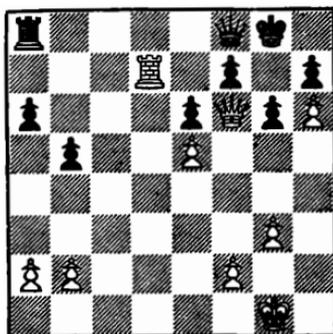
En este ejemplo hay primeramente que ocupar la fila séptima con las torres y luego la intervención del rey blanco dará el golpe mortal. En el sentido de este programa se siguió: 26. R3C, T1A-1CD; 27. T7A, A4C; 28. T1-5A. Amenaza 29. T7R, T1R; 30. T7AR, TD-1CD; 31. T5-7A. 28. ..., A3T; 29. T5-6A, T1R; 30. R4A, R1C; 31. P5T!, A8A; 32. P3C, A3T; 33. T7AR, R2T; 34. T6-7A. La primera etapa está realizada; sigue ahora la segunda parte de la tragedia: la realización del mate. 34. ..., T1CR; 35. C7D, R1T; 36. C6A, T1C-1AR; 37. T×P!, T×C; 38. R5R. Las negras abandonaron, ya que son inevitables el mate o la pérdida de piezas (Alekhine-Yates, Londres, 1922).

284



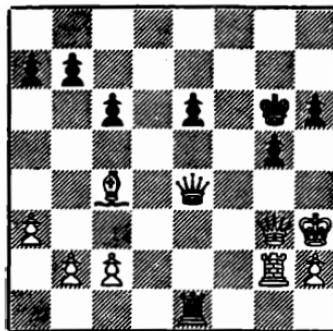
Condenadas a una completa pasividad, las negras no pueden impedir que también el rey blanco intervenga en el combate: 28. R2T, P4CD; 29. R3C, P4TD; 30. R4T, P3C. De lo contrario, el rey avanza hasta 6C. 31. T3R, DXPC; 32. T3C, D7AR; 33. PXP, D5A†; 34. T4C!, D7A†; 35. R5T. Las negras abandonan (Teichmann-Consultores, Glasgow, 1912).

285



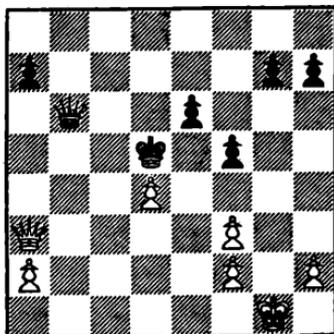
Las blancas han cercado completamente al adversario. El plan de victoria es simple: el rey camina hacia 5CR, tras lo cual D7R decide rápidamente: 38. R2C, P5C; 39. R3A, P4T; 40. R4C, P5T; 41. R5C, P6T; 42. P3C, T1C; 43. D7R, DXD. De otro modo, se sigue 44. R6A. 44. T×D, R1A ó 44. ..., T1AR; 45. T7C. 45. R6A, T4C; 46. T×P†. Las negras abandonan (Yanovski-Saboruv, Ostende, 1906).

286



Da la impresión como si las negras hubiesen combinado mal, puesto que 1. ..., T6R permite la contraclavada 2. A3D. Pero la apariencia es engañosa, porque se siguió 2. ..., R4T! con mate imparabable (N.N.—Lagerstroem, Berlín, 1958).

(Véase diagrama 287)



En los finales de damas ocurre muy raramente que el rey intervenga activamente en el combate. Con su instructivo ejemplo cerramos esta parte. De una partida a distancia Schattauer-Giertz, 1959. Al principio las blancas jugaron correctamente 1. D7R. Se siguió: 1. ..., RXP; 2. DXPC†, R6D. Ahora debía haberse jugado 3. R2C. Pero las blancas no pudieron resistir a

la tentación de comer un peón: 3. DXPTR?, y después de la réplica 3. ..., R7R, la victoria era para las negras (4. D4T, D8C†; 5. R2C, D8A†, y ganan).

### Ataque prematuro

En el ajedrez sólo se puede vencer a un adversario cuando se tiene superioridad sobre él en fuerzas o posicionalmente, si ha mostrado su flaco.

Por eso antes de cualquier ataque hay que formularse las siguientes “preguntas de seguridad”:

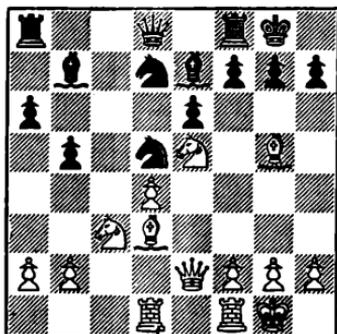
- 1.<sup>a</sup> ¿Dónde está la debilidad del adversario?
- 2.<sup>a</sup> ¿Cómo puede ser explotada de la mejor manera posible?
- 3.<sup>a</sup> ¿Dispongo de las fuerzas combatientes necesarias?
- 4.<sup>a</sup> ¿Está correctamente elegido el momento de mi ataque?
- 5.<sup>a</sup> ¿No puede ser estorbada la proyectada operación de ala por un contraavance central?
- 6.<sup>a</sup> ¿Cómo está la cuestión de equilibrio de tiempo y de centro?
- 7.<sup>a</sup> ¿Está mi rey seguro?

Como complemento del capítulo “Catástrofes en la apertura”, sacamos a colación otros cuantos ejemplos aleccionadores que pueden mostrar cuán rápidamente la flecha puede rebotar contra el atacante si este ha descuidado, antes del principio del ataque, examinar serena y críticamente la situación del combate.

Em. Lasker-Reshevsky  
(Nottingham, 1936)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, PXP; 3. C3AR, C3AR; 4. P3R, P3R; 5. AXP,

P4A; 6. C3A, P3TD; 7. 0-0, P4CD; 8. A3D (8. A3C!), PXP; 9. PXP, A2C; 10. A5C, A2R; 11. D2R (11. AXC!, AXA; 12. A4R), 0-0; 12. TD1D, CD2D; 13. C5R, C4D!

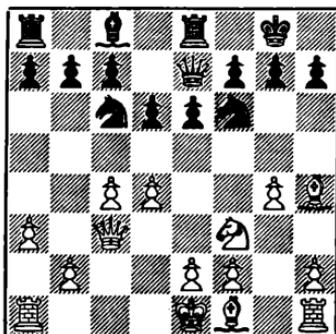


Las blancas debieron ahora simplificar la posición con 14. AXA, DXA; 15. C3XC, AXC; 16. A4R. Prosiguieron con la jugada siguiente una idea de ataque que no puede llegar a ser realizada. 14. A1A?, C4XC! Ciertamente esto refuerza al peón P4D, pero hace surgir en P3D una debilidad fácilmente atacable. 15. PXC, C3A; 16. P4TD. Deja al descubierto la intención de las blancas. A 16. ..., PXP; debería seguir 17. P4AD!, con lo que el centro de peones, pasivo hasta ahora, se haría activo. 16. ..., D4D! ¡Contrarresta el plan de avance del adversario! Con la jugada del texto, empieza un ataque en diagonal llevado a cabo espléndidamente. 17. C3A, TR1A!; 18. A2C. Ahora quedan las blancas pegadas a la pared. Era preferible 18. PXP, PXP; 19. AXP. 18. ..., C5R!; 19. T1A, C4C!; 20. PXP ó 20. C1R, C6T†; 21. R1T, C5A. 20. ..., PXP; 21. AXP. Tras 21. C1R vendría C6T†; 22. R1T, C5A; 23. D4C, A4C; 24. T2A, P4T; 25. D3C, P5T; 26. D4C, P6T! 21. ..., CXC†; 22. PXC, D4C†. Las blancas abandonan en vista de que después de 23. R1T, D5C, pierden la dama.

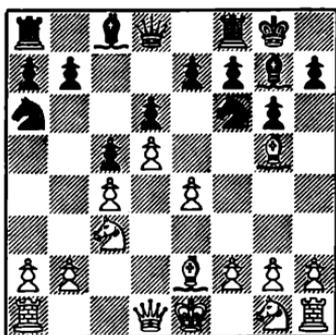
Schächter-Wojciejovski

(Jurata, 1937)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. D2A, C3A; 5. C3A, C06; 6. A5C, T1R; 7. P3TD, AXC†; 8. DXA, D2R; 9. A4T, P3D; 10. P4CR?



Un prematuro ataque de flanco que es rechazado por un contragolpe en el centro. 10. ..., P4R!; 11. P5D, P5R!; 12. C2D. Sólo ahora se dieron cuenta las blancas de que la planeada continuación 12. P5C, PXC; 13. PXCRC sólo favorecería al adversario a causa de la respuesta 13. ..., D5R! 12. ..., C4R; 13. P3T ó 13. P5C, C4T; 14. CXP, CXPA! 13. ..., CXPD!; 14. AXD, CXD; 15. AXP, C6D†; 16. PXC, PXP†; 17. C4R, P7D†! Las blancas abandonan.



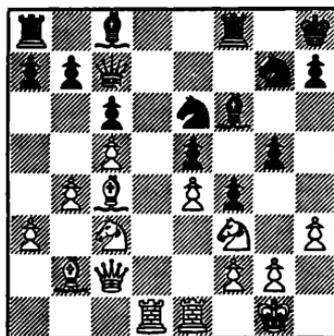
Aunque están retrasadas en el tiempo, las blancas dan lugar con 8. P4CR? al ataque al rey con T1R! El contragolpe central queda así preparado. 9. P4TR, P3R!; 10. PXP, AXP; 11. P5T? Jugada consecuente, pero mala. Antes habría que haber jugado 11. P3A; el porqué se pone pronto de manifiesto. 11. ..., D3C!; 12. C4T ó 12. T1C?,

CXPC; 13. AXC, AXA; 14. DXA, AXC†, y ganan. 12. ..., D3A; 13. P3A. ¡Demasiado tarde! 13. ..., CXPR!; 14. PXC, DXP; 15. T3T, D7C; 16. A3R, AXP5C; 17. AXA, A5D!; 18. C2R. En caso de 18. D2R, entonces TXA; 19. TXT, DXC†; 20. R2D, AXT†. 18. ..., AXA; 19. T3A, D8T†; 20. C1C, DXC†; 21. R2R, DXA. Un pequeño defecto por lo que a belleza se refiere. Habría decidido inmediatamente 21. ..., A8A†.

22. D5D, A5D†; 23. R1D, D8C†; 24. R2D, D7C†. Las blancas abandonan (Bozic-Udzvarlic, Skoplje, 1954).

(Véase diagrama 291)

Las negras consideran que tienen su centro lo suficientemente asegurado para poder jugar "a todo" con 20. ..., P4TR? Pero ya en la jugada siguiente el atacante recibe una lección del viejo maestro: 21. C5D! El principio de una combinación ampliamente calculada con cuya ayuda se pone al rey negro "maduro para el disparo" de las baterías diagonales blancas. 21. ..., PXC; 22. PXP, C5D; 23. CXC, PXC; 24. P6D, D2D; 25. TXP!, P6A; 26. T4-R, D4A. En caso de 26. ..., AXA,



entonces 27. DXA, D4A; 28. T7R, D3A; 29. DXD, TXD; 30. P7D. 27. P4C!, PXP; 28. PXP, D3C; 29. T8R!, A4A. No hay ninguna defensa suficiente. Por ejemplo: 29. ..., DXD; 30. TXT†, R2T; 31. A8C†, ó 29. ..., TXT; 30. DXD, TXT†; 31. R2T, A3R; 32. AXA. 30. TXTD, TXT; 31. PXA, D4T; 32. T4R, D6T; 33. A1A, DXP; 34. T4T†! El tercero y último sacrificio. 34. ..., PXT; 35. DXD, CXD; 36. AXA†, R1C; 37. P7D. Las negras abandonan (Bernstein-Najdorf, Montevideo, 1954).

## Cómo nace un ataque

En esta sección se hablará de partidas modelos elegidas cuidadosamente, recalcando de modo especial el plan estratégico.

### El ataque posicional al rey

En la siguiente partida, excepcionalmente instructiva por lo que se refiere a la técnica del ataque, las blancas, después del error de centralización: 15. ..., D3A? alcanzan ventajas de posición que son explotadas sistemáticamente: Bajo la protección de un caballo colocado en 5R es ocupada primeramente con tres piezas pesadas la fatídica columna rey. Un ataque con caballería fuerza después un debilitamiento del ala del rey negro, que finalmente es asaltado, porque el atacante colocado con más soltura puede lanzar sus piezas al combate con más rapidez que el comprimido defensor.

#### Malmgren-Nightingale

(Partida a distancia, 1939)

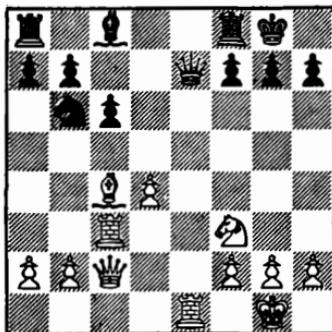
1. P4D, C3AR; 2. P4A, P3R; 3. C3AD, P4D; 4. A5C, A2R; 5. P3R, 0-0;

6. T1A, CD2D; 7. C3A, P3A; 8. A3D, PXP; 9. AXP, C4D; 10. AXA, DXA; 11. 0-0, CXC; 12. TXC, P4R.

El motivo de preocupación del defensor, entre los "ortodoxos", es siem-

pre el alfil de dama. Esta pieza está ahora liberada y con ello parece que las negras han resuelto el problema de la apertura. Como muestra el posterior transcurso de la partida, todavía hay que evitar, sin embargo, algunos escollos posicionales para lograr el completo equilibrio. 13. D2A. El que esté desembarazado, que evite los cambios de alivio. Según el sentido de esta regla, las blancas mantienen la tensión central, ya que la variante 13. PXP, CXP; 14. CXC, DXC; 15. P4A, D3A, simplificaría demasiado la posición.

13. ..., PXP. Está claro que la tensión en el centro más tarde o más temprano tiene que remitir; sin embargo, sería difícil decidir si las negras deberían elegir el tono que lleva la partida o la defensa "cerrada" (13. ..., P5R). El avance 13. ..., P5R sería recomendable si ofreciera a las negras perspectivas de un ataque al rey. Aquí no es ese el caso, ya que las blancas, después de 13. ..., P5R podrían afirmar sin estorbos sus posibilidades en el ala de la dama con 14. C2D, C3A; 15. T1A-1A, R1T; 16. P4CD! A esto seguiría 16. ..., DXP; 17. CXP, CXC; 18. DXP. Diagnóstico: Las blancas están mejor a causa del alfil fuerte y de su superioridad en el centro. A otras jugadas del defensor, la continuación del "ataque de minoría" mediante P5C pondría a las negras en una situación difícil. Claro que estas consideraciones posicionales impulsaron a las negras a la estrategia de la defensa "abierta" con objeto de compensar en cierto modo el activo de las blancas (la columna abierta rey) con su pasivo (aislamiento del peón 4D, casilla para piezas en 5D). 14. PXP, C3C; 15. T1R. Es más fuerte la estructura 15. T3R, D1D; 16. A3C, C4D; 17. T5R, C2R; 18. T1A-1R. En una partida local hemos ensayado, sin embargo, el mejoramiento 16. ..., A5C; 17. C5R, A3R; 18. AXA, PXA, que proporciona al defensor un juego tranquilizador.



15. ..., D3A? A algunos amigos del ajedrez puede sorprender que se censure esta jugada, porque va contra el "principio del centro", pero si se profundiza en la posición se reconocerá que la defensa de la fuerte casilla central 4D debía llevarse a cabo. En este sentido lo único correcto era el retroceso 15. ..., D1D! Ciertamente por lo que se refiere al tiempo esta jugada es una pérdida de tiempo, pero desde el punto de vista de la técnica del centro es la preparación para el paso C4D que obligaría al adversario a cambiar su agresivo alfil: 16. A3C, C4D; 17. AXC, DXA. Es muy importante que las negras devuelvan el golpe con la dama, porque sólo así puede ser activado el alfil malo hacia 4D. 18. T5A, D3D; 19. T5-5R, P3TR; 20. P5D, A2D! (20. ..., PXP?; 21. D3C, A3R; 22. C4D); 21. D3C, P3CD, y las negras han igualado.

**Resumen:** En posiciones análogas siempre las exigencias del principio del centro tienen la preferencia frente a la valoración conforme al tiempo.

16. A3C, A2D. Se hacen visibles las desventajas del planteamiento "descentralizado" de la partida por parte del defensor. Ensáyese: 16. ..., A4A; 17. D2R, TD1D; 18. D7R, DXD (18. ..., T2D; 19. D3T!); 29. TXD, T2D; 20. T3A-3R, C1A; 21. TXT, AXT; 22. C5R, A1R; 23. C3D, ó 16. ..., A3R; 17. AXA, PXA; 18. T3A-3R, TD1R; 19. T5R, C2D?; 20. C5C.

17. T3A-3R, T1A-1R; 18. C5R! La conseguida ventaja de espacio es aprovechada concienzudamente. Primero el caballo ocupa la casilla avanzada 5R, tras lo cual las blancas, con sus piezas pesadas, pueden ocupar la columna rey, sin tener que temer a cambios de alivio.

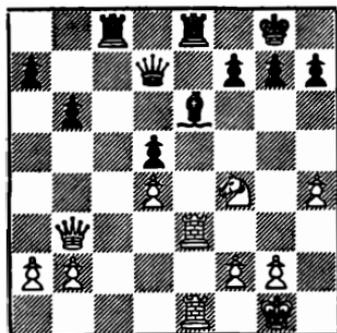
18. ..., A3R. "¡Con rápido equilibrio!" Pero la desfavorable posición de la dama negra proporciona a las blancas la posibilidad de impedir con una pieza el planeado cambio AXA o la ocupación de la casilla 5D. 19. D2R! ¡Una poderosa jugada! Amenaza ahora 20. CXP7A, en tanto que 19. ..., AXA sería rechazado con 20. C4C! 19. ..., C4D; 20. AXC, PXA.

Las blancas pueden estar satisfechas con el resultado de la apertura. Su despliegue ha terminado. son dueñas del centro, por tanto la ventaja de las "líneas interiores" permitirá rápidas reagrupaciones. Y no sólo esto, sino que las blancas luchan con un caballo fuerte, frente al cual el alfil malo está condenado a un triste papel estático, porque en la descuidada casilla central 5D está un peón negro. Pero en tanto que el frente del defensor no muestre ninguna debilidad, la mayor fuerza de combate de las piezas blancas puede mantenerse firme; por eso las blancas se esfuerzan en abrir brecha en la posición del rey enemigo mediante amenazas de movimientos debilitantes de peones, un objetivo que se alcanza en la fase siguiente.

21. D5C, D2R; 22. C3D, D2D; 23. D3C, P3CD; 24. C4A! Empieza el "ataque posicional al rey". La presión contra 5D y 5R condena a las negras a una completa pasividad; por eso a las blancas no les resulta difícil amenazar en serio al rey negro con la dama y el caballo. 24. ..., TD1A; 25. P4TR!

(Véase diagrama 293)

El "respiradero" es ejecutado oportunamente. Ahora amenaza 26. CXP! Sin 25. P4TR habría sido un grave error 25. CXP, porque 25. ..., AXC; 26. TXT† (26. DXC, TXA!), TXT; 27. TXT†, DXT; 28. DXA?, D8R mate.



25. ..., T5A; 26. D1D, T3A; 27. D4C! Ahora trabajan las blancas sobre el motivo de la columna fundamental descubierta.

27. ..., T2R; 28. D3A, T3D; 29. C4T! El atacante, que maniobra espléndidamente, ha obligado al adversario, mediante amenazas directas e indirectas, a colocar a sus piezas lejos del rey. La amenaza 30. D3C obliga ahora a un debilitamiento de la posición del rey negro; con ello empieza la parte última y más bella de esta aleccionadora partida. 29. ..., P3A. Debilita 6R y crea en 5CR un punto de envolvimento, desde el cual puede sacarse de sus goznes al cuartel general negro. 30. C4A, R2A; 31. P4CR! ¡Se desencadena el asalto! 31. ..., T1R; 32. D3C. ¡A la dama le corresponde estar tras el peón encargado de abrir brecha en el muro! 32. ..., D1A; 33. P5C, T3A ó 33. ..., PXP; 34. DXP con las amenazas 35. CXA y 35. C5T.

34. P6C†, RIC; 35. PXP†, RXP; 36. D6C†, R1T; 37. T3C. La ventaja de la línea interior permite a las blancas trasladar tan rápidamente la presión vertical a la columna decisiva caballo rey, que el defensor no puede disponer ya oportunamente de reservas para protección de su rey amenazado.

37. ..., D2D; 38. D5T†, RIC; 39. C6C. Las negras abandonaron, porque después de 39. ..., D1A; 40. D8T†, R2A; 41. C5R†, PXC, su rey recibiría mate con DXP mate.

Conforme a un esquema semejante de ataque transcurre la partida siguiente; pero esta vez es un peón aislado el que se utiliza "indirectamente".

### Botvinnik-Sagorianski

(Sverdlovsk, 1943)

1. C3AR, P4D; 2. P4A, P3R; 3. P3CD, C3AR; 4. A2C, A2R; 5. P3R, 0-0; 6. C3A, P4A; 7. PXP, CXP; 8. CXC, PXC. Como muestran las consecuencias, esta jugada es más comprometida que la alternativa 8. ..., DXC; 9. A4A, D1D, porque ahora el cañamazo central de las negras queda debilitado. 9. P4D, PXP. Eran mejores jugadas 9. ..., D4T† y 9. ..., A3A. Por el contrario es menos de estimar 9. ..., P3CD, ya que las negras, después de 10. PXP, PXP, recibirían un "centro en suspenso" inclinado hacia el debilitamiento.

10. DXP, A3A; 11. D2D, C3A; 12. A2R, A3R. ¡Jugada demasiado pasiva! Era preferible 12. ..., A5C; 13. 0-0, AXA; 14. DXA, AXC; 15. AXA, D4T; 16. TR1D, TR1D.

13. 0-0, AXA; 14. DXA, D4T; 15. TR1D. Como consecuencia de la inexacta dirección de juego de su adversario, las blancas han conseguido el siguiente activo posicional: 1.º El peón aislado en 5D es débil; 2.º Las blancas luchan con el alfil fuerte; 3.º La valiosa casilla central 4D será más útil para las blancas si estas consiguen explotar la ventaja de las líneas interiores.

15. ..., TR1D; 16. T2D, T2D; 17. T1T-1D, T1T-1D. El peón aislado parece estar ahora suficientemente cubierto; por eso da la impresión de que las negras han resuelto satisfactoriamente el problema de la defensa. Pero las apariencias son engañosas, ya que en la parte siguiente de esta instructiva partida se comprende que las blancas exploten metódicamente la indirecta desventaja de la debilidad del peón en 5D: Primeramente las piezas pesadas son dirigidas contra 5D, lo que obliga al defensor a colocar sus fuerzas com-

batientes de modo menos eficaz. Después del cambio de los caballos empieza el ataque contra el ala del rey, la cual, por culpa de la "jugada de aseguramiento" 18. ..., P3TR, queda decisivamente debilitada.

18. P3TR, P3TR? El mal menor era 18. ..., P3A.

19. C5R!, CXC; 20. DXC. ¿Qué han conseguido las blancas con el cambio de caballos? La casilla 4D está ahora despejada para las piezas pesadas; su posesión permitirá posteriormente a las blancas trasladar con rapidez una torre desde el centro hasta el ala del rey.

20. ..., D4A; 21. A3A, P3CD; 22. D2C, T1AD; 23. D5R, T1-1D; 24. T4D, P4TD; 25. P4CR! Las blancas tocan a combate al rey. En este momento las negras deben de haberse arrepentido de la jugada debilitante de peones 18. ..., P3T? Espuesto a una fuerte presión enemiga en el centro, el defensor no está en situación de rechazar el siguiente ataque envolvente. 25. ..., D3A; 26. P5C, PXP; 27. DXP5C, P3A; 28. D6C, A2A; 29. D3C, P4A. Ciertamente bloquea de este modo las casillas 5R y 5CR, pero crea en 4R y 4CR nuevas debilidades.

30. D5C, D3R; 31. R1T, D4R; 32. T1CR, T1AR; 33. D6T, T1C; 34. T4T, R1A; 35. D8T†, A1C; 36. T4A, T1-2C; 37. T5C, T2A; 38. D5T. Ahora está perdido el peón alfil y con ello se acerca el fin. 38. ..., D8T†; 39. R2C, P3C; 40. DXP, A2T; 41. D6D†, T2C-2R; 42. D8D†. Las negras abandonan.

### Kortschnoi-Bastrikov

(Taschkent, 1958)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, P3CD; 5. C2R, A2C (5. ..., A3T!); 6. P3TD, A2R; 7. P5D! Un avance que gana espacio y cuyas excelencias se hacen valer de manera ejemplar por las blancas. Por eso las negras habrían hecho mejor en el sentido de la idea guía de esta

apertura (lucha por 5R) eligiendo la estructura 6. ..., AXC†; 7. CXA, P4D!

7. ..., 0-0; 8. C3C, P3D; 9. A2R!, P3A; 10. A3A!, PAXP; 11. PXP, P4R. Esta jugada de bloqueo tiene la desventaja de que ahora el adversario puede atacar sin estorbos el ala del rey. Por eso era preferible la estructura 10. ..., D1A, seguido de C3T, C2A.

12. P4TR!, A1A; 13. P4R, C3T; 14. A3R, A2D; 15. T1AD, T1R (15. ..., P4CD!); 16. A2R, C2A; 17. C1A, D1C; 18. P4CR! Nos encontramos en la fase preliminar del ataque posicional al rey. Los peones caballo y torre avanzan para constituir una "tenaza de sacrificio" o para forzar la apertura de columna indispensable para un ataque directo al rey.

18. ..., T1AD; 19. C3C, A1A; 20. P5C, C1R; 21. A4C! Esta buena jugada proporciona a las blancas dos ventajas: fuerza un cambio con ganancia después de cuya realización la dama blanca entra en contacto combativo con el enemigo. 21. ..., AXA; 22. DXA, P4C. En situaciones análogas, una defensa puramente pasiva no promete ningún éxito; por eso el defensor intenta tranquilizar a su adversario por el ala de la dama.

23. P4C! Jugando muy prudentemente. En caso de 23. P5T, entonces P5C! y las negras conseguirían importantes contrajuegos. Después del fuerte movimiento de bloqueo, las negras no tienen ya ninguna posibilidad de atacar en serio al enemigo por el flanco.

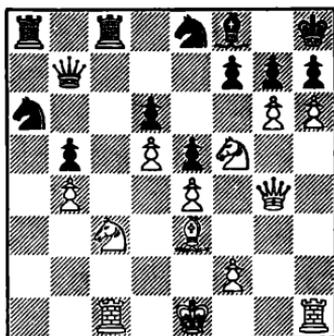
*Regla que hay que tener en cuenta: También en el ataque pensar en la defensa.*

23. ..., P4TD; 24. P5T, PXP; 25. PXP, C3T; 26. P6C!, D2C. Sigue siendo el mal menor. Si las negras intentan bloquear la columna torre rey: 26. ..., PAXP; 27. PXP, P3T, se sigue entonces 28. D6R†, R1T; 29. C5A con la decisiva amenaza de sacrificio 30. AXP.

27. C5A. Ahora amenaza 28. PXPAT, RXA; 29. C6T†!, PXC; 30.

D6R†, R2C; 31. T1C†, R1T; 32. D8C mate. 27. ..., R1T; 28. P6T!

294



Un típico ataque de envolvimiento contra una posición de rey sin debilidades. Las blancas consiguen pronto su objetivo estratégico, porque el despeje de las columnas decisivas caballo y torre es forzado en pocas jugadas.

28. ..., PAXP; 29. DXP! ¡Magníficamente jugado! La dama es invulnerable, ya que 29. ..., PXD? haría posible el lance de mate 30. PXP†, R1C; 31. T8T†, R2A; 32. TXA mate. 29. ..., PXP; 30. AXP! Como se ve fácilmente, tampoco esta vez puede ser capturada la dama. Por eso las negras están obligadas a cambiar su importante alfil defensivo, tras lo cual la intervención de la torre de la dama blanca en la columna caballo fuerza la decisión.

30. ..., AXA; 31. DXA, D2AR; 32. R2R! Las blancas terminan los preparativos para el último ataque con sacrificio. 32. ..., CXP; 33. T1A-1CR!, TXC; 34. T7C, T7A†; 35. R1A, T8T†; 36. R2C, DXT†; 37. CXD, TXT; 38. RXT, CXC; 39. DXP. ¡La última agudeza! Las blancas ganan ahora su caballo y con eso, naturalmente, también la partida. Se siguió: 39. ..., R1C; 40. DXC, T5A; 41. D7R y las negras abandonaron.

En una posición cerrada, un rey puede ser obligado, en la mayoría de los casos, a jugar "al aire libre" mediante dos procedimientos: 1.º, con la destrucción de la muralla protectora de peones; 2.º, mediante el despeje de líneas de ataque. En la partida que sigue, el punto de despliegue P4CR indica la dirección del acontecer de la lucha: hace posible el despeje de la columna caballo rey; después de 20. ..., PXP, surge en 5AR un nuevo punto de despliegue que finalmente permite el ataque decisivo en la columna alfíl.

## Euwe-Flohr

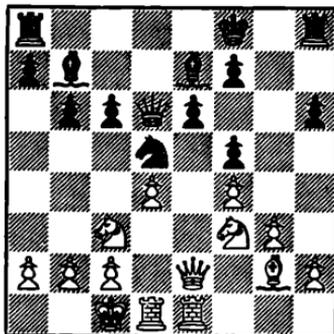
(10.ª partida del  
Campeonato Mundial 1932)

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, C3AR; 4. A5CR, PXP; 5. CXP, A2R; 6. AXC, PXA; 7. D2D, P4AR; 8. C3AD, P3AD! La lucha por la casilla central P5D es aquí más importante que el rápido despliegue. A 7. ..., C2D?, seguiría la fuerte réplica 8. P5D.

9. 0-0-0, C2D; 10. P3CR, P3C; 11. A2C, A2C; 12. C3T, D2A; 13. D2R! Una astuta jugada dirigida contra el enroque largo. Ahora no sería bueno 13. ..., 0-0-0, a causa de la réplica 14. P5D! 13. ..., C3A; 14. TR1R. Las negras se encuentran ahora en una encrucijada. ¿Deben hacer el enroque corto, el largo o no enrocar? Malo sería el enroque corto a causa de 15. C5C seguido de 16. P4A. Después de la correspondiente preparación (C5C, C3A y C5R) las blancas, como en la partida, pasarían al ataque con P4CR. Flohr rehusó el enroque largo adecuado a la posición, a causa del lance 15. C5C, TD1A; 16. CXP, TXC; 17. DXPT. Pero se le pasó por alto el cálculo previo de la buena jugada de defensa 15. ..., A5C!

14. ..., R1A? Con la suposición errónea de que aquí su rey estaría más seguro, las negras comprometen la partida en el más alto grado. En el próximo comentario se expondrá por qué el movimiento de rey es un error estratégico. 15. C5C, D3D; 16. P4A, P3TR; 17. C3A, C4D.

295



Antes de que bosquejemos el plan de ataque adecuado a la posición, debemos investigar si 18. ..., CXC constituye una amenaza. Probamos 18. C5R, CXC; 19. PXC, D6T†; 20. R2D y nos damos cuenta de que las negras, después de 20. ..., DXPT; 21. T1TD, D7C; 22. TR1CD perderían la entremetida dama.

Pasemos ahora a la situación estratégica. ¿Qué cambios sobrevienen después de la defectuosa jugada 14. ..., R1A? Interrumpe el enlace de las torres negras, con lo que la libertad de movimientos de las negras queda restringida. Dirijamos ahora nuestra mirada al rey en 1A, entonces está claro que su seguridad dependerá de la fuerza de resistencia del "complejo de dobles" P3R, P4AR y P2AR. Por medio de sacrificios no puede ser destruida esta muralla protectora; por eso será necesario despejar una nueva columna en la "zona del rey". Un examen de los puntos de despliegue de que

se dispone en esta posición (5TD, 5CD, 5D, 4CR, 5CR) da como resultado que sólo el despeje de la columna caballo rey proporcionaría todo el desenvolvimiento de las energías latentes de ataque. Con esto están dados los supuestos previos: el peón negro en 4A domina el punto de despliegue P4CR de las blancas. Si las blancas consiguen avanzar el peón en 4CR (para lo cual previamente ha de asegurarse el peón en 4AR) entonces habrán alcanzado el objetivo que desean. La solución táctica de esta tarea no resulta ahora difícil.

Se siguió 18. C5R. Interrumpe la línea de disparo de la dama negra hacia 5A, con lo que el punto de despliegue P4CR queda enfilado por segunda vez. 18. ..., T2T; 19. AXC. Con esto se cambia una pieza que debía evitar el planeado ataque en la columna abierta. 19. ..., PAXA; 20. P4CR. Las blancas han alcanzado la posición por la que se han esforzado. Con la apertura de la columna caballo empieza el ataque directo al rey: 20. ..., PXP; 21. DXP.

Apenas liquidado el P4C nace en 5AR un nuevo punto de despliegue que garantiza al atacante el despeje de la columna en que se encuentra el desgraciado rey negro. 21. ..., P4TR; 22. D3A, P3T; 23. P5A! Frente al ataque vertical que sigue, el defensor está impotente. 23. ..., A4C†; 24. R1C, R2R; 25. PXP, PXP; 26. T1C! Antes de dar el golpe principal, llevan a cabo la última reagrupación. Hacen posible así la intervención decisiva de la última, pero aún no inactiva, pieza pesada blanca. 26. ..., A3T ó 26. ..., A3AR?; 27. C6C†, R2A; 28. TD1AR, D1D; 29. C5R† con ganancia de piezas.

27. TD1AR. Ahora amenaza el aniquilador jaque de dama en 6A. Por eso las negras tienen que evacuar para su rey una casilla de escape. 27. ..., D5C; 28. P3TD! ¡Una hermosa jugada final! Las negras abandonaron, ya que su rey recibiría mate: 28. ..., DXPD (28. ..., D4T; 29. D7A†, TXD; 30. TXT†, R1R; 31. T8C† seguido de mate); 29. D6A†, R3D; 30. C7A† R4A; 31. D7R†, R3A; 32. D6D mate.

### Los peligros de la pasividad

¡Aprovecha tus contrachances, porque a menudo el ataque es la mejor parada!

A quien deja inactivo que se le acerque su adversario, puede ocurrirle lo mismo que al gran maestro alemán Unzicker, el cual fue al principio sistemáticamente comprimido por su relevante adversario operativo, quien llegó a paralizarlo por completo.

Unzicker-Taimanov  
(Estocolmo, 1952)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3A; 5. C3AD, P3D; 6. A2R, P4R. Ciertamente que este avance debilita a la importante casilla central 4D y al peón 3D, pero estas desventajas están suficientemente compensadas con las ventajas siguientes:

1.ª Mediante el avance 6. ..., P4R se "estabiliza" el centro, con lo que queda reforzada la seguridad del ala del rey negro. Mediante este tipo "clásico" de centro, el asalto de peones que en la

"variante Scheveninger" ayuda a menudo al atacante para obtener la victoria (P4AR, P4CR), ahora lo que hace es únicamente debilitar la posición de las blancas sin la menor perspectiva de éxito para esta.

2.ª Por eso las negras pueden avanzar sin estorbos por la columna alfil dama.

Por lo que se refiere a los lados en sombra de esta estructura, la experiencia ha enseñado que las blancas, con un correcto contra juego, no pueden explotar las debilidades 5D y 6D.

Este pequeño análisis de la "variante

Boleslavski" explica por qué en los modernos torneos la defensa siciliana casi únicamente se combate ya con la estructura 6. A5CR. En esta modalidad habría sido un error 6. ..., P4R; a causa de la respuesta 7. AXC; por eso las negras tendrían que sufrir de un "centro pasivo" después de 6. ..., P3R, con lo que la libertad de acción de su adversario quedaría reforzada.

7. C3A. Intercepta al peón alfil rey, cuyo avance es deseable en algunas variantes. Más recomendable es por eso el despliegue 7. C3C, A2R; 8. 0-0, 0-0; 9. A3R, A3R; 10. A3A.

7. ..., P3TR! En posiciones análogas, el "principio del centro" es más importante que el "principio de desarrollo". Porque si se descuida esta jugada de seguridad, sigue entonces la maniobra A5CR, AXC, tras lo cual las blancas ocupan la casilla central 5D con una pieza y también pueden afianzarse.

8. 0-0, A2R; 9. T1R, 0-0; 10. P3TR. A 10. A1A las blancas podrían haber temido el lance 10. ..., A5C; 11. P3TR, AXC; 12. DXA, C5D.

10. ..., P3T. Las posibilidades de las negras estriban en el ala de la dama; de aquí que preparen el doble salto del peón caballo dama.

11. A1A. A 11. P4TD sigue A3R; 12. A1A, T1A; 13. C5D, AXC; 14. PXA, C5CD; 15. P4A, P4TD!, con buen juego para las negras. Por lo demás, también 11. ..., C5CD era satisfactorio.

11. ..., P4CD; 12. P3T? En el libro del torneo se señala esta jugada con un signo de interrogación. Se omite la indicación de que las blancas podrían haber aclarado la situación en el ala de la dama con 12. P4TD!, P5C; 13. C5D.

Desde el punto de vista estratégico, las negras, después de la jugada del texto, han conseguido ya un desarrollo más cómodo, porque: 1.º, el ala de la dama blanca ha sido abierta algo; 2.º, las negras, después de A2C y T1A, podrán ejercer presión tanto en la diagonal del fianchetto como en la columna abierta. Por esto las blancas

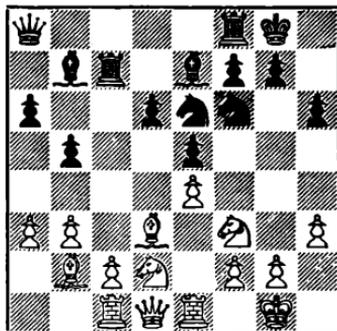
tienen que pensar en un plan de operaciones de mejores perspectivas. Porque el peón enemigo del centro no puede ser atacado; además, faltan adecuados objetivos de ataque. Estas consideraciones enseñan que en esta posición la fuerza frenadora del centro negro de peones pesa más que las "debilidades" ópticas que no pueden ser explotadas.

12. ..., A2C; 13. P3CD? Esta débil jugada se recoge en el libro del torneo sin comentarios. Las blancas aflojan su ala defensiva para llevar al alfil a 2C, donde se queda inactivo. Si las blancas hubiesen pensado en el motivo guía de esta apertura ("lucha por la casilla 5D"), entonces seguramente se habrían decidido por la maniobra de cambio C2TR, C4C y CXCT. Después de este "cambio ventajoso" (El caballo 3AR es débil; por el contrario, su antagonista en 6AR es fuerte) habría quedado despejada la "casilla guía" P5D e impedido perdurablemente el contraavance P4D negro.

13. ..., T1A; 14. A2C, T2A; 15. C1C. La cesión voluntaria del activo centro 5D sigue siendo el mal menor. Era insuficiente 15. C5D, CXC; 16. PXC, C1C; 17. P4A, PXP; 18. PXP, C2D; del mismo modo las blancas se habrían colocado también en una situación difícil después de 17. P4CD, C2D; 18. P4TD, PXP; 19. TXP, C3C; 20. T5T, C5A.

15. ..., D1T!; 16. CD2D, C1D; 17. A3D, C3R; 18. T1AD?

296



Se continúa la política contempozadora de Fabios Cunctator, a pesar de que en la zona del centro se están formando ya pesadas nubes de tormenta (amenaza P4D). La defensa debería ser llevada a toda costa activamente con 1. P4CD! seguido de 19. P4TD, porque después de la jugada del texto las blancas se van sepultando lentamente.

18. ..., T1-1A; 19. C2T. El intento de liberación 19. P4A, C4A; 20. D2R, CXA; 21. DXC, PXP; 22. TXP, TXT; 23. PXT, C2D, sólo beneficiaría al adversario. La superioridad posicional de las negras es ya tan grande, que la defensa solamente puede continuarse de un modo pasivo. Por eso en un alto sentido las blancas están ya a la pérdida.

19. ..., C2D; 20. C2T-1A, C2-4A; 21. C3C, P3C; 22. C2R. Contra 22. A1A sería una fuerte respuesta A4C! Con el movimiento del texto, las blancas juegan a una pequeña celada: 22. ..., CXPR?; 23. CXC, AXC; 24. AXA, DXA; 25. C3A, D2C; 26. C5D y el anillo de bloqueo saltaría a cambio del precio soportable de un peón.

22. ..., A4C! No quiere ningún peón, sino ganar la partida. 23. C3AD, C5D! El proceso de disolución de la posición blanca hace rápidos progresos. Después de la ocupación de la impor-

tante casilla central 5D, la presión de las piezas pesadas en la columna alfil dama en unión con el avance P4D pronto hará posible con éxito la irrupción indispensable en el frente de peones. Por el contrario, el lance material 23. ..., CXA; 24. PXC, C4A; 25. D2R!, AXC; 26. DXA, CXPC; 27. DXP, CXT; 28. AXC proporcionaría a las blancas contrajuego. 24. C3-1C. Después de un largo, pero poco glorioso viaje (C3AR-C2T-C1A-C3C-C2R-C3A-C1C), el caballo del rey blanco se ha colocado en el lugar de origen del caballo de la dama. 24. ..., P4D! De la casilla guía P5D, cuyo valor fue desconocido y menospreciado, sale ahora la perdición para las blancas. Pero el ajedrez es un juego justo. Este enérgico avance constituye el preparativo para la última fase de la instructiva batalla de cerco. 25. PXP, CXA; 26. PXC, TXT; 27. AXT, AXP; 28. P3A, T7A; 29. P4TD ó 29. TXP, D3A; 30. T1R, TXA!; 31. DXT, DXD; 32. TXD, C7R†, y las negras ganan. 29. ..., P5C; 30. R1T, D3A. Las negras han llevado a cabo una obra maestra estratégica. Su adversario completamente paralizado renunció a la continuación de la resistencia sin esperanzas, ya que a los movimientos de torre o de rey la maniobra C4A, C6R pondría rápidamente fin a la partida.

### El fuerte caballo de bloqueo

Un caballo blanco colocado en 5D y al que no se pueda expulsar es una decisiva ventaja de posición si el adversario tiene que combatir con el alfil malo. Esta afirmación que da la experiencia es confirmada también por el transcurso de la siguiente partida.

Boleslavski-Lissitzin

(Moscú, 1956)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3AD, P3CR; 6. A3R, A2C; 7. P3A. Esta jugada asegura el centro y hace posible la realización de dos planes de avance:

Las blancas pueden, después del enroque corto, operar con C5D en el centro, si no prefieren hacer el enroque largo para luego, con P4CR y P4TR iniciar un peligroso ataque al rey.

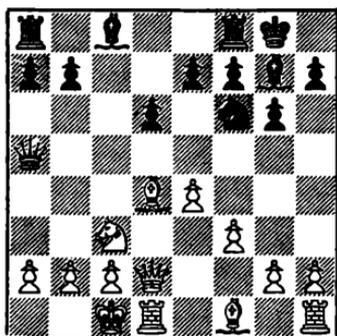
7. ..., 0-0; 8. D2D, C3A. Digno de atención es el siguiente plan de despliegue: 8. ..., P3TD; 9. 0-0-0, P4CD; 10.

P3TD, A2C; 11. P4CR, C3A; 12. P4TR, P4TR; aquí están las negras menos en peligro que en ese tipo de juego donde se permite el movimiento PSTR.

9. 0-0-0. Ahora nace la amenaza ya mencionada de asalto de peones empezando con P4CR. Las negras paran reduciendo la dinámica de peones del adversario mediante la estabilización del centro (11. ..., P4R!).

9. ..., CXC; 10. AXC, D4T.

297



Es jugable también 10. ..., A3R; pero entonces tendría que evitar el defensor numerosas trampas: 11. P4CR, D4T; 12. P3TD, T1A-1A; 13. P4T, T1T-1C (mejor 13. ..., A5A); 14. P5T, P4CD; 15. PXP, PTXP (15. ..., PAXP; 16. A3T!); 16. D5C!, P3T (16. ..., D2A?; 17. P5R!); 17. T2D, D2A; 18. T2D-2T, P5C; 19. D6T!! y las blancas ganan.

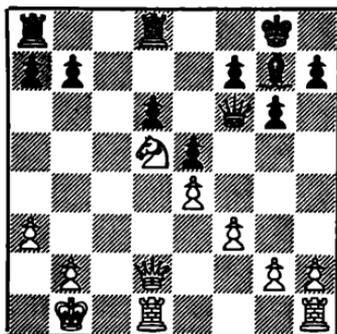
11. RIC. Aún más fuerte es 11. P3TD; detrás de esto sería defectuoso 11. ..., P4R, porque 12. A3R, A3R; 13. DXP, T1A-1D; 14. D4C. 11. ..., P4R! Interrumpe la peligrosa diagonal de ataque del alfil en 4D. 12. A3R, A3R; 13. P3TD, TR1D? Esta jugada tan prometedora es ya el error decisivo. Lo correcto era 13. ..., TD1D! Entonces, en caso de 14. C5C, se sigue DXD; 15. TXD, P4D!; 16. PXP, CXP; 17. AXP, C6A†; 18. R1A, A3T. La diferencia entre ambos movimientos de torre estriba en que las blancas, después de 16.

C7A!, T1T-1A; 17. CXA, PXC; 18. AXP consiguen una ganancia de posición si se ha jugado 13. ..., TR1D?

14. C5C! Ahora muy fuerte. Por eso las negras evitan la variante mencionada en la nota precedente. 14. ..., D5T; 15. P4AD! Un sacrificio estratégico de peón. Tiene por objeto el cambio de las importantes piezas defensivas A3R y C3A. Si se consigue esto, entonces las blancas podrán ocupar la casilla 5D con un caballo que dominará el juego.

15. ..., AXP? Si el defensor se hubiera dado cuenta del plan de su adversario, seguramente habría rechazado el regalo de Dánae con 15. ..., C1R! 16. C3A!, D6C; 17. AXA. Ahora todavía hay que destruir el fuerte caballo en 3A y entonces las blancas conseguirán la posición ganadora que se han esforzado en lograr. 17. ..., DXA; 18. A5C, D3R; 19. AXC, DXA; 20. C5D.

298



El sacrificio de peón se ha visto recompensado: el poderoso caballo central no sólo impide cualquier reacción, sino que es también la columna vertebral del ataque al rey que va a empezar pronto y para el cual es necesario el avance de los peones caballo y torre rey.

20. ..., D5T. Al darse cuenta del peligro que amenaza, las negras intentan impedir de esta manera el avance de los peones blancos de asalto. 21. D2R, A1A; 22. D1A!

¡Una excelente jugada! Se hace retroceder a la dama negra, ya que, después de 23. P3CR no puede pisar ya la casilla de bloqueo P6TR. 22. ..., T1T-1A; 23. P3CR, D4C; 24. P4TR, D3T ó 24. ..., D×PC?; 25. T2D seguido de 26. T2C. 25. P4CR. Ahora amenaza 26. P5C seguido de 27. C6A† y de 28. P5T.

25. ..., P4CR. Una parada que es deshecha inmediatamente. 26. P×P, D×P; 27. T5T!, D3C; 28. P5C! Y de nuevo amenaza el temible jaque de caballo en 6A. 28. ..., P3TR; 29. T×P, D×P; 30. T5T! Las negras abandonaron, ya que después de 30. ..., D3C; 31. D1T son capturados su rey o su dama.

### Una batalla en dos alas

Esta partida excepcionalmente reveladora por lo que se refiere a la técnica del ataque merece una nota especial por el asalto de los peones negros en las columnas torre dama y torre rey. Es también un ejemplo aleccionador de la utilización de los puntos de despliegue.

Pachman-Bronstein  
(Moscú-Praga, 1946)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3D; 3. C3AD, P4R; 4. C3A, CD2D; 5. P3CR, P3CR; 6. A2C, A2C; 7. 0-0, 0-0; 8. P3C. Esta jugada deja aún a oscuras al adversario sobre el plan de despliegue que van a emprender las blancas. La técnica del centro no es obligatoria para las negras, pero el ala de la dama blanca está algo abierta porque ahora ha surgido en 5TD un punto de despliegue que favorece la operación de flanco con P4TD y P5TD. Ha de observarse además que la jugada 8. P3C refuerza el efecto útil del alfil negro, que ahora en la alargada diagonal principal puede amenazar a la torre TR. Favorecido por algunas inexactas de las blancas, estos motivos posicionales son explotados por el gran maestro ruso de una manera precisamente clásica para una penetrante operación de ataque.

Obsérvese además que las negras, después de 8. D2A (con la intención: 9. T1D!) conseguirían un juego excelente: 8. ..., P×P; 9. C×P, C3C!; 10. P3C (10. D3D, C3A-2D; 11. P3C, P4TD; 12. A3R, P5T); 10. ..., P4A!; 11. C5CD, P3TD; 12. C3T, A4A.

8. ..., T1R.

299



9. P4R. La prematura ocupación del centro proporciona ahora a las negras la ocasión para iniciar el "contraataque indio al rey". Los conocedores de esta difícil apertura prefieren por eso proseguir el despliegue sin compromisos centrales: 9. D2A!, P3A (es viable el desarrollo 9. ..., P×P; 10. C×P, C4A; 11. A3T, P3A; 12. TD1D, D4T; 13. A2C, D3C); 10. T1D!, D4T (10. ..., P×P!); 11. P4R! Ahora esta jugada proporciona a las blancas buenas perspectivas, porque la torre en 1D está colocada con toda eficacia, en tanto que la dama negra, más tarde o más temprano, tendrá que emprender la

retirada para hacer posible la contraacción P4TD-P5T.

11. ..., C1A; 12. P5D! (Ataja al enemigo la casilla 6R con la amenaza 13. PXP). 12. ..., P4A; 13. P4TD!, C4T; 14. C1R, P4A; 15. C3D, D1D (15. ..., P5A?; 16. P4CD!, PXP4D; 17. C5C, D1D; 18. P5A!); 16. P5T!, C2D; 17. P3A, T1A; 18. C5C, CD3A; 19. P4CD! PXP4R; 20. PXP4R, P3TD; 21. C3A, PXP4C; 22. C4T!, DX4P; 23. A3R, D2A; 24. A6C, D2R; 25. P5A!, A5C; 26. T1R, T1T-1A; 27. CXP4C, C2D; 28. P6A, CX4A; 29. CX4C, T2A; 30. D3C con mejor juego para las blancas (Bronstein-Kotov, Moscú, 1951).

Este pequeño análisis muestra que el momento de la ocupación del centro es de la mayor importancia; por eso este factor siempre debe ser tenido en cuenta en el planeamiento del despliegue.

9. ..., PXP! Abre la columna rey y alarga la diagonal del alfil del fianchetto; por eso la "tarea del centro" está bien motivada.

10. CXP, C4A. Ahora se refuerza la presión contra el peón bloqueador en 5R. 11. T1R. Tras 11. P3A, las blancas deben de haber temido la continuación P3A seguido de P4D. 11. ..., P4TD! El comienzo del ataque por el flanco. Las negras planean la maniobra P5T seguido de PXP, con lo que surgiría en 6C un peón necesitado de cobertura.

12. A2C. Esta jugada de patrón no censurada por la crítica mejora la situación de las blancas. No habría sido mucho mejor 12. P3TD, porque después de 12. ..., P5T; 13. P4CD, C4-2D, el peón 4A, podría quedar debilitado. Lo correcto conforme a la posición era 12. T1C, con lo que las blancas habrían podido asegurar oportunamente la amenazada al de la dama. Si se juega después 12. ..., P5T, sigue entonces 13. P4CD, C4-2D; 14. P3A, C3C; 15. A1A, con juego soportable para las blancas. Este procedimiento de defensa "cerrada" impediría la apertura de la columna torre dama y haría posible la activación del alfil de dama. Después de la pasiva jugada del texto: 12.

A2C? se permite por el contrario a las negras un ataque contra el ala de la dama que pronto se torna amenazador.

12. ..., P5T; 13. T1AD. También en este momento debió jugarse T1C. Habría sido erróneo 13. P4CD a causa de la fuerte réplica 13. ..., P6T! 13. ..., P3A; 14. A1T Aquí renuncian las blancas y justificar su última jugada: 14. P4CD!, P6T; 15. A1T, C3R; 16. C2A, con lo que su gran adversario puede reforzar decisivamente la presión posicional. 14. ..., PXP; 15. PXP, D3C! Con esto las negras han alcanzado la posición ideal de la "variante 6CR". La debilidad de peón en 6C y la presión sobre las columnas torre y caballo son los síntomas claros de que las blancas no han tratado la apertura correctamente.

16. P3T. El ataque de las negras contra el ala de la dama exige ya medidas protectoras en el ala del rey. Tras 16. T1C, C5C; 17. P3T? las negras quedarían con ventaja mediante el lance de sacrificio 17. ..., TXA; 18. TXT, CXPA!

16. ..., C3-2D! ¡Una fuerte jugada! Activa al alfil de rey con la amenaza de destruirle al defensor la debilidad de peón caballo mediante la maniobra C1A, C3R, CX4C. 17. T1C, C1A; 18. R2T, P4T! La primera fase de la partida está bajo el signo de la operación de despliegue en la columna torre dama, y las negras la prolongan finalmente con amenazas de mate mediante el asalto al peón torre rey a pesar de que el rey blanco parece estar suficientemente seguro en 2T.

19. T2R. No habría sido bueno 19. P4A; porque se sigue P5T!; 20. P4CR, C1-3R! Las blancas impiden el movimiento T7T con la intención de jugar la torre a 2D.

19. ..., P5T!; 20. T2D. En este mismo momento, cuando las blancas creen haber asegurado perfectamente su posición, van a ser víctimas de una brillante combinación calculada a gran distancia. 20. ..., TXA! ¡Un ataque que abarca todo el tablero! Empieza en lo más extremo del ala de la dama y

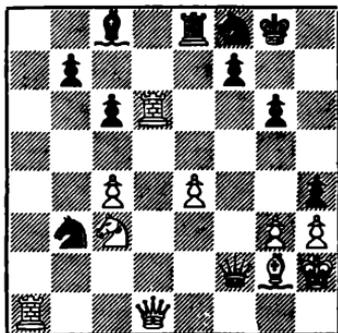
acaba con un asalto contra el ala del rey.

21. T×T, A×C; 22. T×A, C×PC; 23. T×P. No habrían tenido perspectivas 23. T1C, D×T; 24. D×C, D×P7A. 23. ..., D×P! !

(Véase diagrama 300)

La clave de la genial combinación. Después de 24. D×C, P×P†; 25. R1T, A×P; 26. T1CR, A×A†; 27. T×A, D8A†; 28. T1C el rey blanco recibiría mate con 28. ..., D6T mate.

24. T2T. ¡Obligada! Ahora recuperan con intereses las negras el material sacrificado: 24. ..., D×P†; 25. R1T, D×C; 26. T3T ó 26. T3D, D8A! 26. ..., A×P; 27. T×C, A×A†; 28. R×A, D×P; 29. T4D, D3R; 30. T×P, T1T; 31. D2R?, P6T†. Las blancas abando-



nan. En caso de 32. R3A, entonces D3A†; 33. R3R, C3R, pero si el rey blanco pisa la primera fila, entonces decide 33. ..., T8T†.

### Movimientos debilitantes de peones

Los movimientos de peones deben ser especialmente bien pensados, ya que el peón, al contrario de lo que pasa con todas las demás piezas, sólo puede moverse hacia adelante. En el ejemplo siguiente bastan dos jugadas de peones para echar a perder fundamentalmente una partida que iba bien: después de la primera inexactitud (8. P3TD?) se quedan las blancas con un centro en suspenso que se inclina a la debilidad; la segunda jugada de peón (17. P4A?) desencadena, después del desmoronamiento del ala del rey blanco, un peculiar ataque a mate.

#### Golz-Averbach

(Dresde, 1956)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, 0-0; 5. A3D, P4D; 6. C3A, P4A; 7. 0-0, CD2D. Frente a la continuación más activa 7. ..., C3A, esta jugada tiene la ventaja de permitir que 8. P3TD pueda tener la réplica A4T. Por otra parte, el caballo en 2D intercepta la columna dama, por lo que las negras se ven obligadas a comportarse en el centro pasivamente. Es más elástica la estructura 7. ..., PDXP; 8. AXP, P3CD; 9. D2R, A2C.

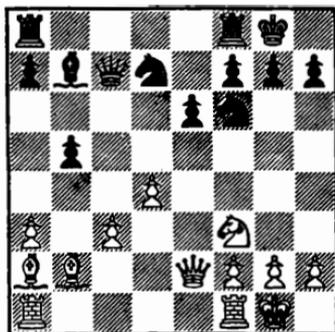
8. P3TD. Ahora reciben las negras excelentes contrachances en el ala de la dama; las blancas debieron primeramente, con 8. PXP, aclarar la situación en el centro, para luego proseguir el

desarrollo, rico en perspectivas, con 9. A2D y 10. P3TD. 8. ..., PDXP. No habría sido bueno 8. ..., PAXP, porque se sigue 9. CXPDI, AXC; 10. PXA, PXP; 11. AXP, C3C; 12. A3C, PXP; 13. AXP3R, C3C-4D; 14. A5A con ventaja para las blancas. 9. AXP, PXP; 10. PXP. Después de la variante 10. PXA, PXC; 11. PXP, D2A, el débil peón alfil dama estorbaría mucho la libertad de acción de las blancas. Mejor era 10. C5CD!, porque ahora la armazón del ala de la dama blanca se afloja. 10. ..., AXC; 11. PXA, D2A. A los pocos movimientos, las blancas se han colocado ya en una posición incómoda, porque su adversario presiona en la columna alfil y además el centro en suspenso está necesitado de protección. Por otra parte la pareja de alfiles no

ofrece ninguna solución satisfactoria, porque no puede ser activada con vistas al ataque. 12. D2R, P3CD. El ingenioso sacrificio de peón es rechazado, ya que las blancas, después de 12. ..., C3C; 13. A3D, DXP; 14. A5CR, C3C-4D; 15. T1A-1A, D4T; 16. D5R habrían conseguido un peligroso avance en el despliegue.

13. A2C? Jugado con la intención de hacer posteriormente A3D seguido de P4A. Pero, como enseña el fino contrajuego, este plan no es realizable. Por eso era más intencionado 13. A2D!, con lo que las blancas tendrían también en cuenta la amenaza de invasión C4D, C5A. 13. ..., A2C; 14. A2T? Ahora las blancas han descentralizado también el segundo alfil. Si hubiesen calculado la fuerte réplica, seguramente habrían jugado 14. A3D. 14. ..., P4CD!

301

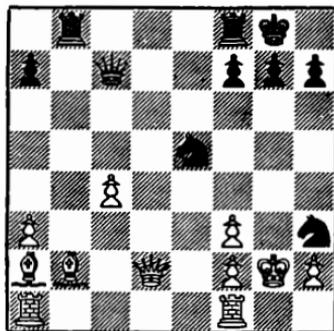


Esta jugada maestra sigue dejando al adversario solamente la elección entre dos males. Si las blancas se comportan a la espera, entonces la casilla del puesto avanzado es ocupada pronto por una patrulla de caballería, tras lo cual las negras pueden llevar la partida al asedio. Si se juega 15. P4A, entonces consiguen las negras, después de la variante 15. ..., AXC; 16. PXA, PXP; 17. AXP, C3C, a causa de las numerosas debilidades de peones y casillas de su adversario, una situación posicional ganadora. Por eso las blancas se deciden por aceptar el sacrificio del peón, con lo que caen de la sartén al fuego.

15. DXPC? Esta incorrección contra el principio de despliegue es explotada maravillosamente por el gran maestro ruso. La mejor continuación era 15. T1A-1A! 15. ..., T1T-1C; 16. D2R, C4D! Era atrayente 16. ..., AXC; 17. PXA, C4D, pero después de 18. P4A, C5A; 19. D2D las blancas se encontrarían mejor que después de la continuación del texto. 17. P4A? Ahora es desgarrada el ala del rey blanco, y en esta posición ya esto es decisivo para la partida. Lo correcto era 17. T1T-1C! Tras 17. ..., CXP vendría 18. AXC, DXA; 19. D3R!; pero si las negras mueven como en la partida el caballo a 5A, entonces, después de la respuesta 18. D3R, se conservaría intacta el ala del rey blanco, porque el alfil en 2C estaría cubierto por la torre 1C. 17. ..., C5A; 18. D2D, AXC. Con esto empieza la fase táctica de esta brillante partida. Después del desmoronamiento del ala del rey blanco se le presenta al atacante la tarea en ningún modo fácil de asaltar el debilitado frente del adversario con nuevas fuerzas. El problema posicional es por fin convincentemente resuelto con ayuda de una combinación de sacrificio de gran cálculo. 19. PXA, P4R! ¡Una fuerte jugada! Primeramente amenaza con el doble ataque 20. ..., D2C; además ahora la torre 1C puede trasladarse a 3C en una intervención decisiva contra el ala del rey. 20. PXP, C6T+; 21. R2C. Obligado, porque a 21. R1T? seguiría la réplica D2C!

21. ..., CXPR!

302



¡Los caballos negros han realizado un trabajo eficiente! En esta posición, jueguen lo que jueguen las blancas, están perdidas. Por ejemplo:

1.º) 22. D4D, C5A†. 2.º) 22. TR1R, CXP6A!; 23. CXC3A, TXA!; 24. DXT, D5A†; 25. R2C, D5C†; 26. R1A, D8C†; 27. R2R, DXPA†. 3.º) 22. RXC, CXP6A; 23. D3A, DXPt; 24. R4C, TXA; 25. DXT, C4R†; 26. R5A, D4T†; 27. R4R, D6A†; 28. R4D, T1D†; 29. RXC, P3A†; 30. R6R, D5R, con mate a continuación.

22. AXC, DXA; 23. RXC, T3C! ¡La jugada clave! Con ayuda de ésta, el rey blanco es empujado a una red de mate. 24. R2C ó 1.º) 24. T1T, T3C; 25. D5D, D5A. 2.º) 24. T1CR, D4T†; 25. R2C, T3C†; 26. R1A, D6T†; 27. R2R, T1R†. 3.º) 24. P4A, D4T†; 25. R2C, T3C†; 26. R1T, D6A mate.

24. ..., T3TR; 25. P4TR. El rey blanco no puede ya escapar a la pérdida que lo amenaza: 1.º) 25. P3T, T3C†; 26. R1T, D4A; 27. R2T, T3T. 2.º) 25. T1T, T3C†; 26. R1A, DXT†. 3.º) 25. P4A, D4T; 26. T1T, D6T†; 27. R1C, T3C mate.

25. ..., T3C†; 26. R3T, D4A†; 27. R2T, D3A! Las blancas abandonaron, ya que el amenazador mate sólo puede ser diferido mediante la cesión de la dama.

Como pareja del precedente ejemplo, sigue una partida que muestra cuán rápidamente puede encontrarse uno en decisiva desventaja posicional si sigue los movimientos de patrón.

### Lipnitzki-Smyslov (Moscú, 1951)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. D2A, C3A; 5. C3A, P4D; 6. P3TD, AXC†; 7. PXA. Conforme a un dogma clásico, las blancas capturan en busca del centro. Pero no piensan en que el hipotético "reforzamiento del centro" sólo sirve para debilitar el ala de la dama, ya que el peón 3A, a causa de la debilidad de

casilla surgida surgida ahora en 4A, no puede avanzar.

*Regla que hay que tener en cuenta: En el juicio sobre las cadenas de peones centrales hay también que tener siempre en cuenta la dinámica de estas piezas.*

Conforme a la posición, lo más conveniente era la estructura 7. DXA, C5R; 8. D3C, C4T; 9. D4T†, P3AD; 10. P4A!

7. ..., C4TD! ¡Una excelente jugada! La debilidad de casilla 4A blanca es sitiada inmediatamente con fuego de barrera, por lo que las blancas no pueden activar el centro de peones con el avance P4A. Y el segundo significado de la jugada 7. ..., C4T, es que el alfil malo en 1AD sólo puede ser llevado a 4CD pasando por 2D.

8. C5R, C2D! Esta y la precedente jugada son dos fuertes "pérdidas de tiempo". Muestran que en situaciones análogas la lucha por casillas valiosas (que en general corresponden a la zona del centro) es más importante que el rígido cumplimiento del principio de desarrollo.

9. CXC, AXC; 10. PXP, PXP; 11. A4A? Una jugada de despliegue que desde luego ópticamente es prometedora, pero que en realidad es defectuosa, y el gran maestro la explota de un modo sobresaliente. Las blancas debieron preparar el enroque corto con 11. P3R, 0-0; 12. A3D.

11. ..., A4C! En este momento puede que las blancas se hayan arrepentido de no haber hecho 11. P3R, porque ahora 12. P3R apenas valdría la molestia del esfuerzo a causa de la respuesta AXA.

12. P4TR? Las blancas juegan al ataque al rey, a pesar de que la posición del adversario no muestra ninguna debilidad orgánica. Con este proceder, que no se ajusta al tiempo, renuncian las blancas a la última posibilidad de enroque: 12. P3C, 0-0; 13. A2C, T1R; 14. A3A seguido de 15. 0-0.

12. ..., 0-0; 13. T1CD, D2D; 14.

T3T. Y no 14. AXP? a causa de la respuesta 14. ..., A5T! 14. ..., TR1R; 15. T3CR, C5A; 16. A6T, P3CR; 17. D1A, C3D; 18. D4A, A3T. Habría sido precipitado 18. ..., C4A, a causa de 19. TXA!, CXT; 20. PXC, DXT; 21. D6A. Ahora amenaza 19. ..., C4A! 19. P3R, C4A; 20. AXA. Las blancas intentan pescar en río revuelto, pero pronto rebota la flecha contra el atacante. 20.

..., PXA; 21. T7C, TD1C! ¡Una posicional sinfonía del destino! Empezó pianissimo con debilidades de casillas, luego las blancas descuidaron el enroque para dar mate a su adversario, con lo que su propio rey cae víctima de la Némesis vengadora. Se siguió 22. TXPA, T8C†; 23. R2R, D5T! y las blancas abandonaron, ya que su rey iba a recibir mate.

### Una diagonal catastrófica

Esta brillante partida demuestra las malas consecuencias de un inexacto planteamiento de la partida: Las negras se ven obligadas a debilitar su ala de rey con P3C; después de otra equivocación del defensor, las blancas activan su latente pareja de alfiles, con lo que el rey negro al descubierto recibirá mate.

Keres-Petrov

(Moscú, 1940)

1. P4R, P4R; 2. P4AR, P4D.

Significación estratégica del gambito de rey: 1.º) Erección de un fuerte centro de peones; 2.º) Apertura de la columna alfil rey; 3.º) Presión contra 7A. Con el movimiento del texto, las negras impiden la ejecución de este programa de apertura con la agudez psicológica de que las blancas se ven obligadas a pasar a la defensa.

3. P×PD, P5R!

Esta avanzadilla estorba el despliegue de las blancas, por lo que debe ser atacada inmediatamente.

4. P3D, C3AR; 5. C2D!

Esta jugada introducida por Keres en la práctica de los torneos refuerza la presión contra 4R sin dar al defensor la posibilidad de aminorar la actividad del caballo blanco de dama con una clavada. Más natural parece la jugada 5. C3AD. Pero el lado en sombra de este procedimiento quedó puesto al descubierto con lógica aplastante en la famosa partida Schulten-Morphy: 5. C3AD?, A5CD!; 6. A2D, P6R!; 7. AXP, 0-0; 8. A2D, AXC!; 9. PXA, T1R†; 10. A2R, A5C; 11. P4A, P3A!; 12. PXP?, CXP; 13. R1A, TXA; 14. CXT, C5D; 15. D1C, AXC†; 16. R2A, C5C†; 17. R1C, C6A†; 18. PXC, D5D†; 19. R2C, D7A†; 20. R3T, DXP†; 21. R4T, C6R; 22. T1C, C4A†; 23. R5C, D4T mate.

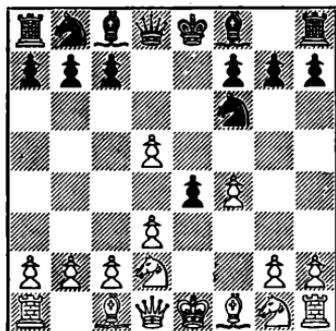
Después de este intermezzo, que nos debe poner en guardia contra las jugadas conforme a patrón, volvamos al tema principal.

5. ..., PXP; 6. AXP, DXP?

En aperturas abiertas hay que tener un cuidado especial en no llevar a la dama prematuramente al combate, si no se quiere dar oportunidad al adversario para que despliegue sus piezas con ganancia de tiempo.

Por eso era mejor 6. ..., CXP; 7. D2R† (7. C4R, C5C!), A2R; 8. C4R, 0-0, con juego igualado.

303



7. C3A, A4AD.

Esta jugada parece seductora, porque impide el enroque corto del adversario; sin embargo era preferible 7. ..., A2R, ya que el alfil que se encuentra en 4A será atacado cinco jugadas después (12. P4CD!), con lo que las blancas pueden mover su alfil de dama a 2C con ganancia de tiempo.

8. D2R†, D3R; 9. C5R, 0-0; 10. C4R, CXC; 11. DXC, P3CR.

¡Una grave decisión! Mejores perspectivas para una tenaz resistencia ofrecía 11. ..., P4A; 12. D2R, D2R.

¿Qué métodos están a disposición de las blancas para explotar la jugada P3CR? Con ayuda de la "triple regla" se contesta esta pregunta rápidamente: 1.º El debilitamiento de casillas en los escaques negros de la posición del rey de las negras favorece visiblemente un ataque en diagonal, por eso el alfil de dama blanco debe llevarse a 2C; 2.º) Por lo que al punto segundo de la "triple regla" se refiere, ha surgido ahora en 5T un punto de despliegue que hace posible el ataque frontal P4TR-P5T.

12. P4CD! Pone al descubierto el lado en sombras de la jugada 7. ..., A4A. Primeramente la batería diagonal es desplegada con ganancia de tiempo a 2C; algunas jugadas más tarde, el adversario puede ser amenazado también frontalmente.

12. ..., A2R; 13. A2C, A3A; 14. 0-0-0, C3A; 15. P4TR!

Y de nuevo se ve el defensor ante una difícil decisión: ¿Debe parar mecánicamente la amenaza de despliegue P5T con P4TR o es más apropiado simplificar la posición con 15. ..., CXC; 16. PXC, A2R; 17. P5T, D5C?

15. ..., P4TR? Las negras eligen el mal mayor, porque pronto se pone en claro que la estrategia del cerrojo no es practicable.

16. P4CR! ¡Sorprendente y fuerte! La amenaza 17. PXP obliga al defensor a cambiar su más importante pieza protectora, con lo que su ala de rey queda decisivamente debilitada.

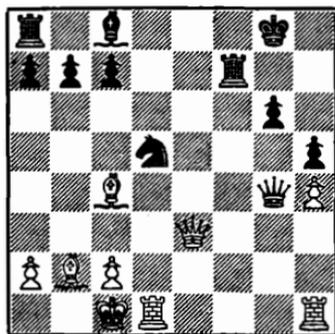
16. ..., AXC; 17. PXA, DXPC; 18. D3R, CXPC.

Lo absolutamente necesario era 18. ..., D3R. Las negras pasan por alto o subestiman la fuerza de la siguiente jugada de desenmascaramiento.

19. P6R!, C4D ó 19. ..., AXP; 20. TD1C, CXA†; 21. PXC, D4A; 22. D6T y las blancas ganan.

20. PXP†, TXP; 21. A4A!

304



¡Una hermosa jugada decisiva! Si el alfil es comido, se sigue 22. D8R†, T1A; 23. DXP mate.

21. ..., P3A; 22. TXC!, DXA; 23. D8R† con mate imparabile.

Por eso las negras dieron la partida por perdida.

## La defensa

Después que hemos hablado del arsenal del atacante, de la técnica del ataque y de su empleo práctico, debemos aún ocuparnos con un factor que por el atacante en ciernes a menudo no se considera con la debida atención o incluso se pasa completamente por alto. El que quiera atacar ha de poder calcular correctamente la fuerza de resistencia de la posición enemiga; esta tarea sólo podrá resolverla el atacante si está familiarizado con la esencia de la defensa.

Por eso vamos a cerrar nuestra obra con una excursión por la defensa.

El objeto de la defensa es rechazar el ataque. El camino del ataque queda señalado por los puntos débiles y fuertes del adversario. Cada jugada opera en el tablero alteraciones mecánicas y dinámicos efectos cambiantes cuya comprensión y juicio a veces son muy difíciles. Por eso el que quiera defenderse con éxito, primeramente debe investigar la posición de modo sereno y libre de compulsiones psíquicas.

¿Qué es lo que amenaza de inmediato? ¿Qué puede amenazar después? ¿Dónde están mis debilidades? ¿Pueden ser defendidas estas oportunamente? ¿Cómo está la cuestión de la seguridad de mi rey? ¿Cómo está la situación en el centro? ¿Qué medios tengo a disposición para rechazar con éxito un ataque amenazador? ¿Qué debo hacer? ¿Cómo debo hacerlo?

Una vez que están contestadas todas estas preguntas, dirigiremos también nuestras miradas a algunas posibles debilidades del adversario, porque la defensa con éxito exige no raramente emprender un ataque oportuno contra las debilidades enemigas.

Si el atacante procura abrir para sus piezas columnas y diagonales, para penetrar en la posición del defensor; si se esfuerza en crear debilidades; si evita cambios de piezas; si trata de conseguir ventajas en tiempo, espacio o material; si procura comprimir al adversario; si se esfuerza en lograr un cambio violento de la situación, arremetiendo con fuerzas superiores contra el eslabón más débil de la cadena de la defensa, lo más conveniente para el defensor será luchar por conseguir el mantenimiento de la situación. Evitará debilidades, aperturas de columnas, posiciones comprimidas y pérdidas de calidad; por el contrario se esforzará en conseguir cambios de piezas, aumento de movilidad y una posición despejada.

El defensor debe poder esperar, medirá sus esfuerzos conforme al ‘ principio del ahorro ’ según la intervención de fuerzas del adversario, procediendo económicamente, ya que cualquier innecesaria maniobra de defensa lleva aparejada pérdida de tiempo y de energía.

Por lo demás, la mejor estrategia es siempre la de ser verdaderamente fuerte, un objetivo que sólo puede alcanzarse con un centro firme y con fuerzas combatientes eficaces y dotadas de movilidad.

Por eso, comparado con la defensa, el ataque es la forma más fuerte de lucha.

El atacante es el que fija el objetivo del ataque y el comienzo del mismo, puede desmoralizar al adversario mediante amenazas y operaciones de cerco, si no se le presenta ninguna ocasión de un ataque por sorpresa con sacrificio. Con estas vicisitudes se rebaja a menudo considerablemente la fuerza de decisión y de juicio del defensor.

Pero también al atacante puede deshinchársele el ataque si el defensor consigue asegurar su frente amenazado con la aportación de las correspondientes reservas.

Del defensor se exige muchísimo más: Ante todo no tiene libertad para

interrumpir la batalla, ya que está obligado por el adversario a luchar en todos los momentos.

El defensor debe siempre encontrar las mejores medidas y jugadas, ya que en una posición en peligro, a menudo, basta una pequeña inexactitud para perder la partida; de aquí que sean indispensables la prudencia, el cálculo anticipado, el sentido de la realidad y la sangre fría. Como ya se ha dicho, la carga psíquica del defensor rebaja capacidad de juicio y de decisión; por eso gasta más tiempo en pensar, lo que contribuye también a aumentar su propensión a cometer faltas. Bajo la presión de constantes amenazas del enemigo, el defensor se cansa fácilmente; no es raro que, apurado de tiempo, ajecute acciones irreflexivas porque no da con el camino de la salvación.

Estos peligros psicológicos de la defensiva explican el porqué la historia del ajedrez sólo puede hablar de pocos sobresalientes artistas de la defensa.

En la literatura, el tema “defensa” no es tratado con complacencia.

Es curioso que apenas exista una colección dedicada a estudiar los puntos esenciales de la defensa.

Así habla Kmoch en su ingenioso libro “El arte de la defensa”

- 1.º pasiva,
- 2.º activa,
- 3.º automática,
- 4.º filosófica (! ) y
- 5.º agresiva.

Fine se contenta en su obra “The middle game in Chess” con tres tipos:

- 1.º contrataque,
- 2.º filosófica (! ) y
- 3.º defensa inútil.

A nuestro entender basta con poner en claro si la defensa es buena o mala, si es eficaz o si es insuficiente.

A ello se dedica la simple concatenación de esta parte.

En el primer apartado se muestra cómo no debe llevarse la defensa y se habla de los más importantes defectos de la defensa a la vista de numerosos y, dentro de lo posible, ejemplos más típicos.

Quien los examine se quedará asombrado al darse cuenta de las muchas posibilidades que hay para perder una partida: exagerada pasividad, actividad no empleada, “perseverancia” con el rey en lugar de elegir una fuga oportuna, defectuosa estrategia central, cambios desventajosos, apertura prematura de una posición comprimida, pasar por alto los errores del atacante lanzado al asalto, insuficientes medidas de protección, reducido contacto de lucha, no tener en cuenta las columnas abiertas y cubiertas, subestimación de los propios medios de defensa bajo la conmoción causada por un sacrificio del enemigo... Estas consignas son un corto resumen de la primera parte: “Defensa insuficiente”.

En la segunda parte, “Defensa eficaz”, se muestra cómo debe llevarse a cabo la defensa.

Aquí, el defensor sopesa sus contrachances, elige siempre el mal menor, asegura oportunamente sus puntos amenazados, se salva mediante cambios de piezas en un final de juego apacible, en una posición difícil se lo juega todo a una carta.

### Alternativas de defensa

- 1.ª Tu amenaza es inofensiva; no la tendré en cuenta.
- 2.ª Esquivo tu peligrosa amenaza mediante la fuga.

- 3.<sup>a</sup> Me opongo a tu amenaza y reforzaré mi posición.
- 4.<sup>a</sup> Me defendiendo con una contraamenaza.
- 5.<sup>a</sup> Me lo juego todo a una carta.

### Algunos consejos

- ¡Evita debilitar tu posición!
- ¡Defiende los puntos en peligro oportuna y económicamente!
- ¡Cede únicamente a la fuerza!
- ¡Examina siempre la posibilidad objetivamente y con sangre fría, de lo contrario las amenazas del atacante rebajarán tu capacidad de juicio!
- ¡No depongas nunca las armas prematuramente, porque con el abandono todavía ningún jugador de ajedrez ha ganado nunca una partida!

*En situaciones críticas,  
la indecisión es el mayor mal.*

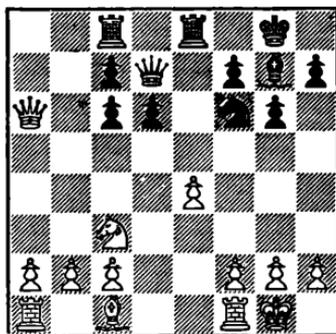
### Defensa insuficiente

#### Nimzowitsch-Capablanca

(Petersburgo, 1914)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. C3A, C3A; 4. A5C, P3D; 5. P4D, A2D; 6. AXC, AXA; 7. D3D, PXP; 8. CXP, P3CR?; 9. CXA, PXC; 10. D6T. Prometía una presión constante 10. A5C, pero el movimiento del texto proporciona la ganancia de un peón. 10. ..., D2D; 11. D7C, T1A; 12. DXPT, A2C; 13. 0-0, 0-0; 14. D6T, TR1R.

305



Las negras han perdido o sacrificado un peón; esperan ahora conseguir por las despejadas líneas verticales un contrajuego que compense la pérdida ma-

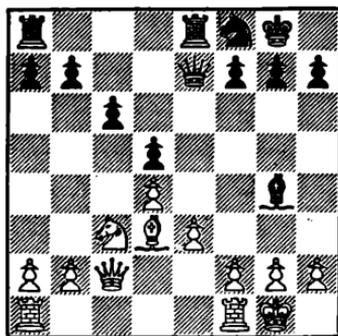
terial. Cuando el ala esté amenazada, ¡asegúrese entonces el centro! En el sentido de esta regla dictada por la experiencia, debió jugarse ahora 15. P3A! Pero las blancas jugaron 15. D3D?, con lo que cometieron un doble error: 1.º) ahora el peón 3A de las negras no está ya amenazado, por lo que se puede llevar a cabo la maniobra D3R y C2D; 2.º) las blancas cubren al peón 4R con una pieza de alto valor que posteriormente tendrá que retroceder con pérdida de tiempo. 15. ..., D3R! Ahora las blancas se verán obligadas a jugar 16. P3A con la desventaja de que el caballo negro vía 2D puede ser "activado" con ganancia de tiempo a 4A. 16. P3A, C2D; 17. A2D? ¡Y de nuevo eligen las blancas la jugada de dos filos! Lo correcto era 17. A4A para impedir que el caballo enemigo llegue a 4A pasando por 5R. Las blancas pudieron haber temido tras esto 17. ..., C4A; 18. D2D, T1C; 19. TD1C, AXC; 20. DXA, DXPT pasando por alto la fuerte respuesta 21. A6T! 17. ..., C4R; 18. D2R, C5A. Favorecidas por el inexacto contrajuego, las negras han logrado ahora una posición valiosa. 19. TD1C, T1T!; 20. P4TD. Era mejor 20. P3CD. Tras 20. ..., CXA; 21. DXC, T6T, puede jugarse entonces

22. C4T! 20. ..., CXA; 21. DXC, D5A! Se comprende por qué se recomendaba 20. P3CD! Las negras recuperan ahora el peón sacrificado con mejor juego. 22. TR1D. Otra vez una jugada débil. Las blancas deberían haber centralizado su caballo con la maniobra C1D, C2A, C3D. 22. ..., T1R-1C! El cambio en 3A no haría más que igualar; por eso las negras refuerzan la presión con la esperanza de jugar la torre hasta 5C. 23. D3R. El mal menor era 23. D3D, D4A†; 24. R1A, pero también entonces las negras podrían reforzar muy esperanzadoramente su posición con 24. ..., T5C. 23. ..., T5C! Amenaza 24. ..., A5D. 24. D5C. De nuevo aquí debió jugarse 24. D3D. 24. ..., A5D†; 25. R1T, T1-1C; 26. TXA. Una desesperación justificada. ¡Cuántos errores del paralizado defensor fueron necesarios para perder una partida que había ido muy bien! 26. ..., DXT; 27. T1D, D5A; 28. P4T, TXP, y las negras ganaron en la jugada 41.<sup>a</sup>.

Una partida insólitamente instructiva. Fue perdida por las blancas porque la defensa se realizó de modo puramente pasivo.

De una partida Gereben (simultáneas) contra Komarov.

306

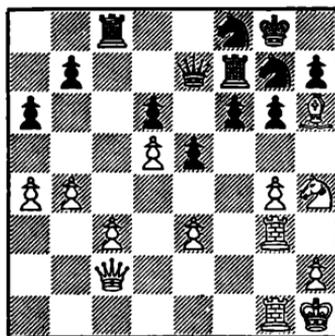


Se siguió 14. T1T-1C, D4C; 15. R1T. Más correcto conforme a la posición era 15. C2R. 15. ..., T3R; 16. C2R, T3T; 17. C4A? De nuevo aquí

debió jugarse 17. CIC y entonces habría podido contestarse a 17. ..., D4T con 18. P3TR. Con el movimiento del texto, el jugador de simultáneas prepara una celada, pero termina por caer él en su propia trampa. 17. ..., D5T; 18. P3T, P4CR!; 19. P3CR. Hasta aquí habían calculado las blancas. Las negras parecen perdidas, porque su dama ya no puede salvarse. Pero la debilitada posición del rey blanco hizo posible llevar a cabo una combinación sorprendente: 19. ..., A6A†; 20. R2T DXPT†!; 21. CXD, P5C, y las blancas abandonaron, ya que su rey recibiría mate.

Aplicación táctica: 1.º) Las piezas importantes de la defensa han de colocarse siempre que sea posible de modo tal que no se las pueda expulsar; 2.º) hay que guardarse de debilitar el ala del rey amenazado con movimientos de peones.

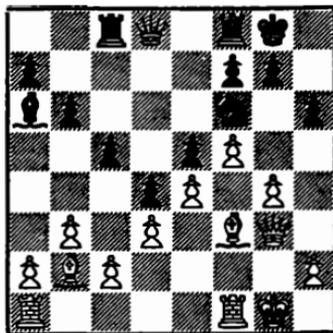
307



Las negras debieron intranquilizar al adversario en la columna alfil dama con 26. ..., D2A. Pero lo que hicieron fue cubrir temerosamente una vez más la casilla crítica 2CR con 26. ..., T2A? La debilidad de esta táctica puramente defensiva fue magistralmente puesta de relieve por su adversario: 27. C5A!, PXC; 28. PXC, D1R; 29. D2CR, D2D. Si la dama negra estuviese en 2AD y la torre en 2D, todo estaría en orden. Pero en esta posición la cadena de la defensa es insuficiente porque la pieza más fuerte se encuentra en el centro de

la misma. 30. T×C†, T×T; 31. A×T, D×A; 32. D2AD! ¡Esta es la cuestión! 32. ..., C3C; 33. P×C, P3T. En la fase siguiente es explotado con éxito el peón de más mediante una técnica deslumbrante. 34. D5A, D1A; 35. P4A!, R2C ó 35. ..., T×P; 36. D7D! 36. T1AD, P3C; 37. P4R, D2R; 38. D2A, T2C; 39. P4T, P4TD. En caso de 39. ..., P4TR, entonces 40. D5A, R3T; 41. T1CR, D2C; 42. T5C! 40. P5T, P×P; 41. TICD, P6C; 42. T×P, D2D; 43. D5A!, D2R. A 43. ..., D×P, sigue 44. T3AR! 44. D6R, D2AD; 45. D7A†!, D×D; 46. P×D, T2T; 47. T×P, T×P; 48. T×P, T×P; 49. T×P!, R1A; 50. P6D!, T×P; 51. P7D, T5D; 52. T×P!, R×P. Después de 52. ..., T×P; 53. T8T†, R×P; 54. T7T†, R3R; 55. T×T, R×T; 56. P6T ganaría el peón libre más alejado. 53. T8T! Las negras abandonan (Eliskases-Grünfeld, Moravia-Ostrau, 1933).

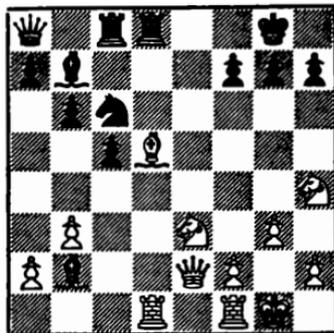
308



¿Deben las negras jugar cachazudamente C2T seguido de P3A, o es mejor emprender la fuga con el rey? En el primer caso, el adversario, después del despeje de la columna caballo rey conseguiría un penetrante ataque, por esto la defensa correcta era 19. ..., C2D!; 20. P4TR, P3A; 21. A1A, R2A!; 22. P5C, P×P; 23. P×P, T1TR. Pero las negras no se dieron cuenta de los peligros que amenazaban a su rey, y este error de juicio les resultó fatídico. 19. ..., T1R?; 20. P4TR, C2T; 21. A1A, P3A; 22. T2A, T2A; 23. T2C,

D2R; 24. D3T, T3A; 25. A2D, T1D; 26. R1T, T3A-3D; 27. P4T! Antes de la irrupción decisiva hay que asegurar el ala de la dama. 27. ..., A1A; 28. T1T-1CR, P3T; 29. T2T, R1T; 30. P5C. Ya esto es el principio del fin. 30. ..., PAXP; 31. P×P, P4C; 32. P×PC, P×PCD; 33. D4T, P5A?; 34. P×PT, D×D; 35. P×P†. Las negras abandonan (Nimzowitsch-Buerger, Londres, 1927).

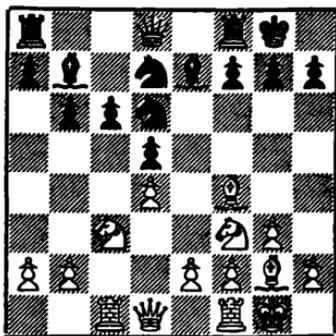
309



Sobreestimando su pareja de alfiles, las negras renunciaron a jugar sus contratriunfos con 21. ..., C5D!; 22. AXP†, R×A; 23. D×A, C6A†. Movieron 21. ..., A3A?, y con este movimiento pasivo dieron ocasión a su antagonista para llevar a cabo un ataque aniquilador: 22. D5T, C4R; 23. P4A, C3C; ó 23. ..., A×A; 24. P×C, A×C; 25. C×A. 24. C4-5A!, A×A; 25. C×A, A5D†. En caso de 25. ..., T×C?, entonces 26. T×T, D×T; 27. C6T†; lo correcto era 25. ..., D3A! 26. T×A!, P×T; 27. C6A†!, R1A. O 27. ..., P×C; 28. D6T y ganan. 28. D×P, P×C; 29. T1R. Las negras abandonan (Dus-Chotimirski-Bannik, Vilna, 1949).

(Véase diagrama 310)

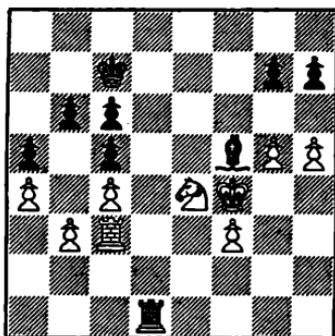
También en este ejemplo fallaron las blancas en encontrar la continuación correcta: 13. A×C!, A×A; 14. P4R!, porque no quisieron renunciar a su pareja de alfiles. Movieron 13. D2A?, con lo que la importante casilla central 4R fue controlada por su adversario:



13. ..., P4AR! Se siguió 14. A3T, P3C; 15. T1AR-1D, C2A!; 16. A2C, P4CR; 17. A2D, C3D; 18. C1R!, A3A; 19. P3R, D2R; 20. C3D, C5R. Las negras han conseguido su objetivo estratégico: la zapa central 5R está ocupada sin que las blancas puedan hacer uso de la contracasilla 5R. 21. A1R? Siguen conservando su alfil malo que el adversario nunca habría comido. Lo indispensable necesario era la maniobra centralizadora 21. P4A seguida de 22. C5R, porque después del pasivo movimiento del texto, las blancas, con el parón en el centro, terminan por perder también la partida. 21. ..., T1T-1A; 22. D3C, T1AR-1R; 23. A3T, P5C; 24. A2C, C1A; 25. C4A, C3R. Amenaza 26. ..., C4C, y fuerza la siguiente respuesta. Las blancas, por el contrario, no pueden comer el fastidioso caballo en 4R, porque este cambio debilitaría irremediablemente el ala de su rey. 26. CXC6R, DXC; 27. C2R, A4C; 28. D3T, P4TD; 29. D3C. Renuncian a la última posibilidad de liberación: 29. C4A, AXC; 30. PXA, A3T; 31. P3A. 29. ..., A3TD; 30. C3A. O 30. C4A, AXC; 31. PRXA, A6R! 30. ..., T1C; 31. D2A, T1C-1A; 32. C2R. D2A; 33. C4A, AXC; 34. PCXA, D4T, con la imparables amenaza T3R, T3T. Las blancas dieron por eso la partida por perdida.

Quien el centro no respeta...

(Tschejover-Botvinnik, Leningrado, 1932).



Las negras están en la encrucijada. ¿Deben retirar el alfil atacado o pasar a un final de torres con 35. ..., AXC? En el primer caso el alfil débil contra el fuerte caballo poco podría hacer; por el contrario, en el final de torres, las blancas, después de hacer nacer con 36. RXA un peón libre, no conseguirían nada de él frente a un correcto contra-juego (36. PXA, R3D!). 36. ..., T8TR; 37. T3D, TXP; 38. R5A, P3T; 39. P4A, PXP; 40. R6C, T5T; 41. PXP, P4C!; 42. RXP, PXP; 43. PXP, TXP; 44. P6C, TXP; 45. T3CR, T5D; 46. R7T, P5T; 47. P7C, T1D; 48. P8C=D, TXD; 49. TXT, R3C tablas.

Renunciando al ofrecido "cambio ventajoso", jugaron las negras 35. ..., A2D?, con lo cual tienen perdido el final de juego: 36. T3R!, T8TR; 37. C3C, T5T†; 38. R5R, T6T; 39. P4A, R1D; 40. P5A, T5T. O 40. ..., R2R; 41. P6A†, PXP; 42. PXP†, R2A; 43. R6D. 41. P6A, PXP†; 42. RXP, A1R; 43. C5A, T5A. En caso de 43. ..., TXPT?, entonces 44. TXA†! 44. P6C, PXP; 45. PXP, T5C; 46. TXA†, RXT; 47. P7C, R2D; 48. C4T, TXPC; 49. RXT, R3R; 50. C3A, R4A; 51. R7A, R5R; 52. R6R!, R6D; 53. R6D, R6A; 54. RXP; RXP; 55. R5C. Las negras abandonan (1.ª partida del campeonato mundial, Lasker-Tarrasch, 1908).

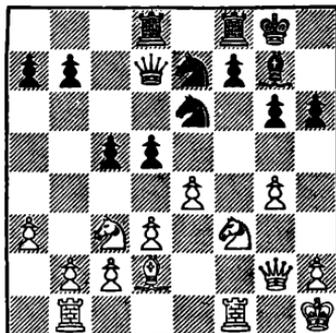
Smyslow-Kotov

(Moscú, 1943)

1. P4R, P4AD; 2. C3AD, C3AD; 3. P3CR, P3CR; 4. A2C, A2C; 5. P3D,

P3D; 6. C3A, P3R; 7. A5C, CR-2R; 8. D2D, P3TR; 9. A3R, P4R; 10. 0-0, A3R; 11. C1R, D2D; 12. P3TD, A6T; 13. P4A, C5D; 14. T1C, PXP; 15. AXP; AXA; 16. DXA, 0-0; 17. P4CR, TD1D; 18. R1T, C3R; 19. A2D, P4D; 20. C3A.

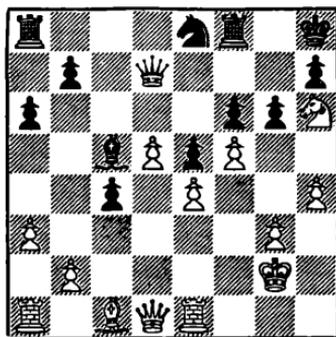
312



Las blancas planean un ataque al rey, por lo que el defensor debería mantener "abierto" el centro con 20. ..., PXP; 21. CXP, C4D. Pero las negras cometieron con 20. ..., P5D? un error estratégico que fue explotado genialmente por su adversario. Se siguió: 21. C2R, C3A; 22. D3T, R2T; 23. C3C, P3A; 24. C5A! ¡Un espléndido sacrificio a larga vista! se realiza con el conocimiento de que la posición del rey negro se hará insostenible después del despeje de la columna caballo rey. 24. ..., PXC; 25. PCXP, C2A, ó 25. ..., C4C; 26. AXC, PAXA; 27. CXPC†. 26. T1CR. Amenaza ahora 27. TXA†. 26. ..., C1R; 27. T6C, T2A; 28. T1C-1C. Con la intención 29. TXP†. 28. ..., R1C. Un intento de escape que sin embargo no proporciona ninguna salvación. 29. TXPT, R1A; 30. T7T, R2R; 31. D5T!, R3D. O 31. ..., T1AD; 32. C5C!, PXC; 33. AXP†, R3D; 34. A4A†, R2R; 35. P6A†, CXP; 36. T1XA, CXD; 37. TXT†, R3R; 38. TXD, CXA; 39. TXP y las blancas ganan. 32. A4A†, C4R; 33. AXC†, PXA; 34. P6A! Ahora se pone de manifiesto la fuerza de la jugada 31. D5T! 34. ..., CXP; 35. DXP†, R3A;

36. T7XA!, R4C; 37. CXP†, R3C; 38. P4C, T1AD; 39. TXT, DXT; 40. D6D†, T3A; 41. CXT, CXP; 42. PXP†. Las negras abandonan.

313

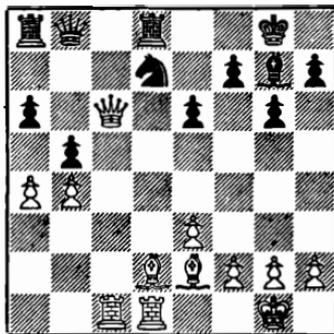


En esta posición debería jugarse 23. ..., C3D; 24. PXP, PXP; 25. P5T, P4CR! En el esfuerzo por llevar la defensa de una manera activa, se decidieron las negras a abrir la columna alfil rey 23. ..., PXP?; 24. CXP, C3D; 25. CXC, AXC; 26. T1A, P4A? Es una jugada consecuente, pero, como enseña la continuación, constituye ya el error fundamental. 27. A6T!, T2A; 28. PXP, TXP; 29. D2A, TXT; 30. TXT, T1CR; 31. D5A. Después de 31. DXP, T5C!, el defensor habría recibido contrachances; ahora, por el contrario, se ve metido en un final de juego insostenible. 31. ..., DXD; 32. TXD, T3C. O 32. ..., P5R; 33. A4A, AXA; 34. TXA, T1D; 35. T5A. 33. A5C, R1C; 34. P5T, T2C; 35. R3A, P4C; 36. A6T, P5R†; 37. RXP, TXP; 38. T6A, A4A; 39. P6D, R1T; 40. R5D. Las negras abandonan. (Averbach-Smyslow, Moscú, 1951.)

El despeje de la columna alfil ha redundado en provecho del jugador que está desembarazado. En esto consiste el valor instructivo de esta partida.

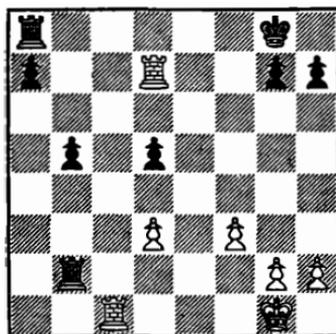
(Véase diagrama 314)

Después de 19. ..., PXP?; 20. DXP4T, C3C; 21. D5T, las negras quedaron finalmente desbordadas en un difícil final de juego. Por fuerte que pueda parecer la posición blanca, es-



conde sin embargo una debilidad que podía haber sido utilizada combinatoriamente como sigue: 19. ..., C4R!; 20. D2A, C5A!; 21. AXC, T1AD; 22. D3C, PXA; 23. TXP, TXT; 24. DXT, D3D! Ahora se pone de manifiesto el sentido del sacrificio del peón: el alfil en 2D está clavado y necesitado de protección; con ello la movilidad de las blancas está tan disminuida, que después de 25. D2A, T1D, la superioridad del peón no puede ya explotarse. (Bronstein-Santasiere, campeonato radiofónico 1945.)

315



¿Deben las negras defenderse activamente con 28. ..., P4TD o pasivamente con 29. ..., R1T? La contestación correcta a esta pregunta exige un cálculo exacto de tiempo que nosotros ahora vamos a efectuar. Después de 28. ..., P4TD!; 29. T1-7A, P5T; 30. TXP†, R1T; 31. TXP†, R1C; 32. P4T, P6T;

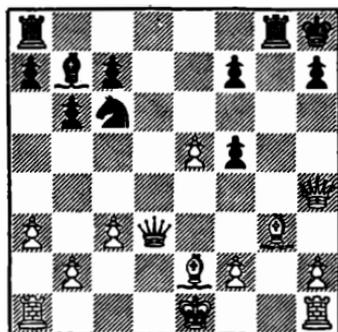
33. P5T, P7T, las blancas tienen que dar jaque perpetuo, porque les falta el "tiempo de ganancia" P6T. Las negras eligieron con 28. ..., R1T? el camino de la resistencia pasiva, que aquí (como casi siempre en los finales de torres) llevó a la perdición. Se siguió 29. T1-7A, T1CR; 30. TXPT, P3T; 31. P4T! En caso de 31. TXPD?, entonces T1R!; 32. P4T, T1-7R! 31. ..., P5C; 32. T7T-7C, P6C; 33. R2T, T7D. Después de 33. ..., T8C; 34. TXPD, P7C; 35. T5-7D, las negras perderían por Zugzwang. 34. TXPC, T1R; 35. T3-7C, TXPD; 36. TXPC, T1D. O 36. ..., T3R; 37. T7CR-2D, T3CR; 38. T8D†, T1C; 39. T6D. 37. T7T†, R1C; 38. TXP, T6R; 39. T6-7T, P5D; 40. T7T-7D, T6-1R; 41. P5T, P6D; 42. P6T. Amenaza dar mate en cuatro jugadas. 42. ..., TXT; 43. TXT, T3R; 44. TXP, TXP†, y las negras abandonaron al mismo tiempo (Lasker-Eliskases, Moscú, 1936).

## Alekhine-Euwe

(7.<sup>a</sup> partida del campeonato mundial de 1935)

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, A5C; 4. C2R, PXP; 5. P3TD, A2R; 6. CXP, C3AD; 7. P4CR, P3CD (7. ..., P4R!); 8. A2C, A2C; 9. P3AD, C3A; 10. C2-3C, 0-0 (10. ..., D2D!); 11. P5C, CXC; 12. CXC, R1T; 13. D5T!, D1R; 14. C6A!, AXC; 15. PXA, PXP; 16. D4T, D1D; 17. A4A!, P4R? (17. ..., P4A!); 18. A3C, P4A; 19. PXP, T1CR; 20. A3A (20. D3T!), D6D!; 21. A2R.

316



En el libro del campeonato mundial aludió Alekhine al hecho de que para su adversario quedaba abierto el siguiente camino de salvación: 21. ..., D7A! ¡Defensa activa! 22. D6A†, T2C; 23. T1CR (ó 23. P6R?, T1R!; 24. T1CR, A3T! !), 23. ..., D×PC; 24. P6R! !, D×T†; 25. A1D, C5D! ! (en caso de 25. ..., T1D?, entonces 26. A6D!); 26. D×T†, R×D; 27. A4T†, R3T!; 28. A5C†, con jaque perpétuo.

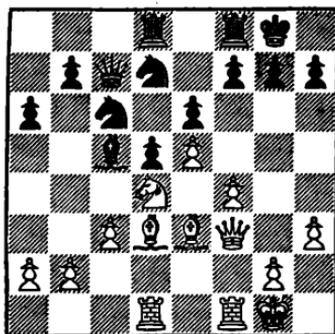
Sobreestimando las amenazas de su gran adversario, jugaron las negras pasivamente 21. ..., D5R?, con lo que se metieron en un final de juego insostenible: 22. DXD, P×D; 23. A4T!, P3TR; 24. 0-0-0, TD1R; 25. A6A†, R2T; 26. P4AR!, P×P,a,p; 27. A×P, C4T; 28. A×A, C×A; 29. T7D, C4A. En caso de 29. ..., T1AD, entonces 30. P4C! 30. T×P†, R3C; 31. T×P, C6D†; 32. R1C, R4A; 33. T1D, C×PR; 34. T1A†, R5R; 35. T×P, C5A; 36. T7D, R6R; 37. T1R†, R6A; 38. T×T, T×T; 39. T4D, C6R; 40. T4TR, C4A; 41. T4CD. Las negras abandonan.

### Grigoric-Pirc

(Pyrmont, 1951)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. C3AD, P3TD; 6. P4A, D2A; 7. A3D, A5C (7. ..., C3A!); 8. C3A, C3A; 9. P3TR, A×C; 10. D×A, P3R; 11. 0-0, A2R; 12. A3R, 0-0; 13. C2R, C2D; 14. P3A, TD1D; 15. TD1D, P4D; 16. P5R, A4A; 17. C4D.

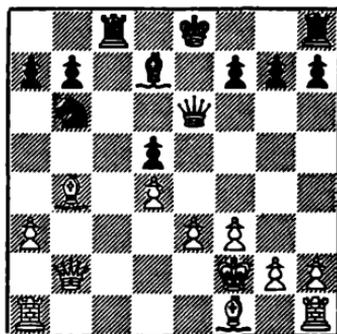
317



Las negras debieron ahora, con 17. ..., D3C!, reforzar la presión contra 5D. Tras 18. D2A, vendría P4A y entonces 19. P4CR sería defectuoso a causa del lance 19. ..., CD×P; 20. P×C, P5A! Pero en la partida cometieron la doble falta 17. ..., A×C?

1.º cambian el alfil tan valioso para la defensa; 2.º este movimiento refuerza el centro del adversario, por lo que las blancas, después del despeje de la columna caballo rey, pronto logran un penetrante ataque. El posterior transcurso de la partida es típico en lo relativo a la explotación de semejante cambio desventajoso. Se siguió: 18. P×A, P4A. De otra forma habría sido poderoso 19. P5A. Ahora ha surgido en 4CR un punto de despliegue que hace posible la apertura de la columna caballo. 19. P4CR!, P3CR; 20 P×P, PC×P; 21. R1T, R1T; 22. T1CR, T1CR; 23. D5T, TD1R; 24. D6T, C1D; 25. A2AR. ¡Se acerca la perdición! Si el alfil de las negras estuviera aún con vida, el defensor podría mirar tranquilamente al futuro. 25. ..., C1A; 26. A4T, T3C; 27. A6A†, R1C; 28. P4TR! Las negras abandonaron, ya que no se ve ninguna parada contra la amenaza 29. P5T.

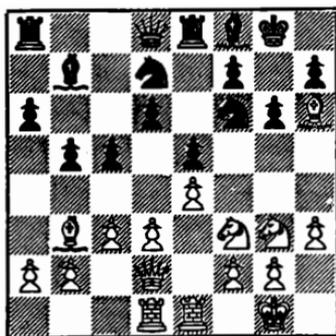
318



Las ventajas "latentes" de las blancas (la pareja de alfiles y la superioridad de peones en el centro) debían incitar al defensor a hacer valer su contrajuego (¡la columna alfil dama!), 17. ..., C5A! Después de 18. A×C,

TXA; 19. TD1AD, TXT; 20. TXT, A3A; 21. D3A, P3A; 22. D5A, P3TD; 23. D6C, D2D; 24. P4R, R2A, las negras estarían satisfactoriamente. Pero en la partida se siguió: 17. ..., C5T?; 18. D2D, P3CD?, con lo que las negras rápidamente quedaron en desventaja: 19. A6T!, T1CD. Esperan poder capturar al alfil 6T. Tras 19. ..., T2A, vendría 20. TD1AD. 20. P4R!, P4CD. O 20. ..., P3A; 21. PXP, DXP; 22. D2R†, D3R; 23. TR1R, DXD†; 24. TXD†, R1D; 25. A7R†, R2A; 26. T1A† y ganan. 21. D4A, T3C; 22. PXP, DXP; 23. TR1R†, A3R; 24. TD1A, P3A; 25. T7A!, R1D; 26. TXPT y las negras abandonaron, ya que su rey recibiría mate en pocas jugadas (Alekhine-Euwe, 8.<sup>a</sup> partida para el campeonato mundial de 1937.)

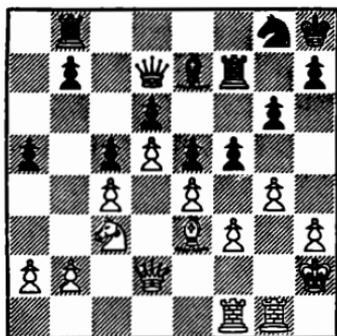
319



Conforme a la posición, lo indicado era 16. ..., T2R!, tras lo cual, 17. AXA podía contestarse con DXA. Pero las negras jugaron mecánicamente 16. ..., A2C?, movimiento que no refuerza la posición de su rey, sino que la debilita. Porque se siguió: 17. AXA!, RXA; 18. D5C! Amenaza 19. C5A†. 18. ..., R1A; 19. D6T†, R1C; 20. C4T!, T2R? Antes habría sido una buena jugada, pero ahora constituye el error decisivo. Lo correcto era 20. ..., D2R. 21. CXP!, PXC; 22. DXP†, R1T; 23. D6T†, C2T; 24. C5A, P3A; 25. T3R, C3C; 26. T3C, D2D; 27. C4T. Las negras abandonan. También en las posiciones ce-

rradas un tiempo perdido puede acarrear la perdición. (Jolmov-Tschukayev, Campeonato 1955.)

320



Cierto que la posición blanca es incómoda, pero susceptible de defensa, ya que la presión enemiga en la columna alfil rey puede sostenerse. Sólido y suficiente era el comportamiento pasivo 27. D1D, T1-1AR; 28. R2C. Pero las blancas eligieron un segundo camino viable, aunque después no lo prosiguieron correctamente: 27. PCXP, PXP; 28. T2C. Lo consecuente era 28. PXP!, TXP; 29. C4R, T1-1AR; 30. D2C, porque en esta posición el fuerte caballo central en 4R compensaría en cierto modo las debilidades de los peones 3A y 3T. 28. ..., P5A!; 29. A2A, T3A; 30. C2R? Esta instintiva "jugada de aseguramiento" pierde. Si las blancas se hubieran dado cuenta de los peligros que amenazan a su rey, seguramente habrían elegido el camino de salvación 30. T4C!, C3T; 31. T5C!, T2A; 32. T5T. Después del movimiento del texto, se siguió un hermoso sacrificio de dama al que las negras podían decidirse con tanta más facilidad cuanto que así quedaba asegurado el jaque perpetuo. 30. ..., DXP†!; 31. RxD, T3T†; 32. R4C, C3A†; 33. R5A, C2D. Para ganar habría bastado también con 33. ..., C5C; 34. CXP, T1CR. 34. T5C, T1A†; 35. R4C, C3A†; 36. R5A, CXP†. ¡Evitan así la triple repetición de una jugada! 39. R4C, C3A†; 40. R5A, C1C†; 41. R4C,

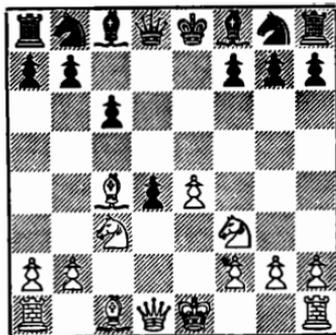
C3A†; 42. R5A, C1C†; 43. R4C, AX†; 44. RXA. ¡Las blancas están perdidas! Puede ensayarse: 44. T1T, TXT; 45. RXA, T3T!; 46. R4C, C3A†; 47. R5A, C1R†; 48. R5C, T1C†; 49. RXT, C3A, con mate imparable; ó 44. A3C, C3A†; 45. R5A, C2D†; 46. RXA, T1C†; 47. RXT, C3A, seguido de 48. ..., T3C mate. 44. ..., T2A; 45. A4T, T3C†; 46. R5T, T2-2C; 47. A5C, TXA†; 48. R4T, C3A; 49. C3C, TXC; 50. DXPD, T6-3C; 51. D8C†, TIC. Las blancas abandonan. (Averbach-Kotov, Zürich, 1953.)

### Alekhine-Euwe

(6.ª partida del Campeonato Mundial de 1937)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3AD; 3. C3AD, PXP; 4. P4R!, P4R; 5. AXP, PXP; 6. C3A.

321

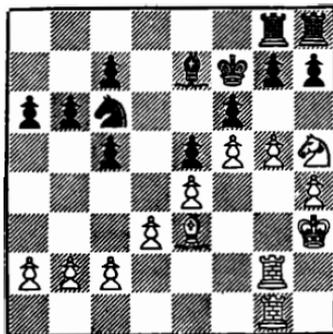


Esta sorprendente oferta de sacrificio coloca al defensor ante difíciles problemas. No se le debe reprochar a las negras que, con un tiempo limitado para pensar, no haya podido encontrar la refutación del sacrificio "psicológico": 6. ..., PXC!; 7. AXP†, R2R; 8. D3C, PXP!; 9. AXP, D3C!; 10. AXC, TXA. 6. ..., P4CD. La conmoción de la última jugada enturbió la capacidad de juicio de las negras, ya que de otra forma se habrían decidido desde luego por la continuación 6. ..., A4AD. La resolución de esta partida ya sólo es un problema técnico. Se siguió: 7. CXPC!,

A3T (7. ..., PXC; 8. A5D); 8. D3C!, D2R. O 8. ..., AXC; 9. AXP†, R2D; 10. AXC! 9. 0-0, AXC; 10. AXA, C3A. En caso de 10. ..., PXA, entonces 11. D5D! 11. A4A, CD2D; 12. CXP, TICD; 13. D2A, D4A; 14. C5A, C4R; 15. A4A!, C4T; 16. AXP†!, RXA; 17. DXD, AXD; 18. AXC, T4C; 19. A6D, A3C; 20. P4CD, T1D; 21. TD1D, P4A; 22. PXP, AXP; 23. T5D. Las negras abandonan.

*Moraleja:* ¡No perder nunca la cabeza!

322

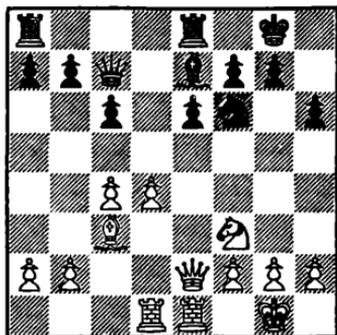


Las blancas movieron 27. PXP, y ahora su adversario debió continuar con 27. ..., PXP, seguido de cambio de las piezas pesadas, con lo que fácilmente habría alcanzado tablas. En las posiciones apretadas, siempre vale la pena para el defensor disminuir el potencial de fuerzas del atacante mediante cambios. En la partida se siguió, sin embargo 27. ..., AXP?, una jugada cuyos lados de sombra inmediatamente fueron puestos al descubierto por las blancas: 28. A6T!, P3C ó 28. ..., PXA; 29. TXT, TXT; 30. TXT, RXT; 31. CXA†, R2A; 32. C5D! 29. CXA, RXC; 30. P5T!, C2R; 31. A5C†, R2A; 32. AXC, RXA; 33. R4T!, R2A; 34. PAXP†, PXP; 35. TXP, TXT; 36. TXT. La temible presión en columna le ha producido a las blancas un peón que basta para ganar. El final no necesita más comentarios. 36. ..., T1D; 37. T6AD, T2D; 38. R5C, R2C; 39. R5A,

T2A†; 40. RXP, T7A; 41. TXP†, R3T; 42. R6D, TXP; 43. P5R, T7D; 44. P6R, TXP†; 45. R6A, T6R; 46. R7D. Las negras abandonan. (Bernstein-Leussen, Hannover, 1902).

Las verticales abiertas son a menudo líneas fatídicas. Sólo con que haya una columna despejada en el tablero, la obligación es no cedérsela al adversario sin lucha.

323



Las negras debían preparar con 17. ..., TD1D, el avance P4A. Tenían entonces fundadas perspectivas de equilibrar el juego poco a poco. Pero movieron precipitadamente 17. ..., P4A?, con lo que su adversario recibió un peón libre cuya fuerza va a demostrarse de modo impresionante. Se siguió: 18. P5D!, PXP; 19. PXP, A3D; 20. D4A, C2D; 21. D4CR. Obsérvese que por culpa del error 17. ..., P4A? también el alfil malo de las blancas se convierte en alfil fuerte. 21. ..., P3A. O 21. ..., C4R; 22. CXC, AXC; 23. P6D! 22. T6R, TXT; 23. PXT. Este peón libre promovido frívolamente por las negras lleva el bastón de mariscal en su mochila. 23. ..., C4R; 24. CXC, PXC. En caso de 24. ..., AXC?, entonces 25. T7D! 25. P4A!, T1D. O 25. ..., PXP?; 26. TXA! 26. PXP, A1A; 27. T7D, D1A; 28. D5A, TXT; 29. PXT, D1D; 30. P6R, D2R; 31. D7A†!, R2T; 32. AXP! Las negras abandonan. (Grünfeld-te Kolsté, Baden-Baden, 1925.)

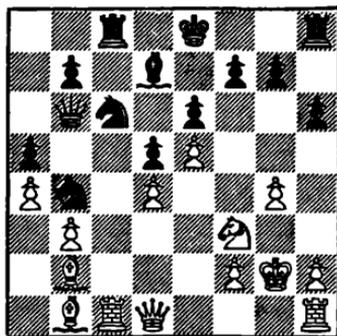
Nimzowitsch-Tarrasch

(San Sebastián, 1912)

Para recalcar la fuerza de "su sistema", Nimzowitsch ha hablado de esta partida "revolucionaria" algo unilateralmente. Séanos permitido por tanto aludir también a los recursos del defensor.

1. P4R, P4AD; 2. P3AD, P3R; 3. P4D, P4D; 4. P5R, C3AD; 5. C3A, D3C; 6. A3D (6. A2R!), PXP; 7. PXP, A2D; 8. A2R, CR2R; 9. P3CD, C4A; 10. A2C, A5C†; 11. R1A, A2R (11. ..., 0-0! ó 11. ..., P4TR!); 12. P3C, P4TD; 13. P4TD, T1AD; 14. A5C, C5C; 15. C3A, C3TD; 16. R2C, C2A; 17. A2R, A5C; 18. C2T, C3TD; 19. A3D, C2R; 20. T1AD, C3A; 21. CXA, C3TXC; 22. A1C, P3T; 23. P4C.

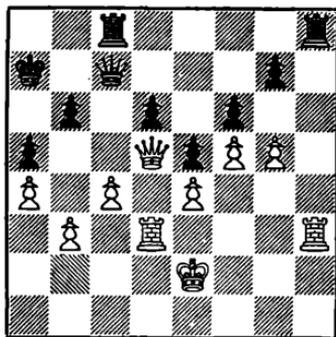
324



Las negras debían contestar a las intenciones de ataque de su adversario con 23. ..., R2R!; 24. D2D, T1A-1A. Pero renunciaron al enlace correcto conforme a la posición de sus piezas pesadas, para cambiar la inofensiva torre en 1A. 23. ..., C2R?; 24. TXT†, AXT; 25. C1R, T1A; 26. C3D, P3A; 27. CXC, DXC; 28. PXP, TXP; 29. A1A, C3A; 30. P5C, PXP; 31. AXP, T1A; 32. A3R, D2R; 33. D4C, D3A; 34. TIC, T1T; 35. R1T, T5T? Tampoco esta débil jugada es reprendida por Nimzowitsch en su obra "Mi sistema". Con 35. ..., R1A!; 36. T5T, R1C las negras podrían haberse defendido satisfactoriamente. 36. D3C,

TXPD. Contra cualquier otra jugada habrían ganado 37. ASC ó 37. DXP. 37. AXT, CXA; 38. DXP, D6A†; 39. D2C, DXD†; 40. TXD, CXP; 41. P4T. Las negras abandonan.

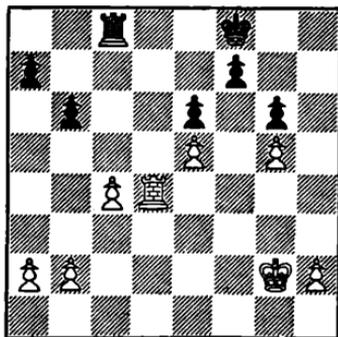
325



La última jugada del adversario (43. T3D!) pudo haber hecho que el jefe de las negras tuviera consigo mismo, la siguiente conversación: "¿Debo defenderme activamente con 43. ..., PXP; 44. TXT, TXT; 45. DXPD, DXD; 46. TXD, T7T†; 47. R3R, T6T†; 48. R2A, P5C!, o es mejor descargar al peón dama amenazado mediante el rodeo 43. ..., TXT; 44. TXT, PXP? Las negras se decidieron por la última alternativa. Pero si hubiesen examinado a fondo el efecto útil de las torres, seguramente habrían elegido el primer supuesto con el siguiente fundamento: en la primera variante surge un final de torres en el que las negras pueden obtener tablas, ya que la torre activa en 6T impide la intervención del rey blanco. En el segundo supuesto es cierto que las negras poseen un peón más, pero esto queda rebasado por otras ventajas del adversario: torre activa en 7T por torre pasiva en 1A, pérdida de la columna torre. En la partida se siguió: 43. ..., TXT?, y ahora adopta el juego el siguiente curso muy instructivo: 44. TXT, PXP; 45. T7T!, D2R. Había la amenaza 46. P6A! 46. R3A, T1A; 47. R4C. Con la intención 48. D6R; obsérvese el efecto paraliza-

dor de la "torre activa" que está en 7T. 47. ..., T2A; 48. P4C! En su ala izquierda, las negras han parado a duras penas las amenazas enemigas; ahora irrumpen sobre ellas la condenación por el otro flanco. 48. ..., PXP; 49. P5T, D2C. Después de 49. ..., PXP; 50. DXP†, R2C; 51. DXP†, R2A; 52. D5T†, R2D; 53. D7T†, R3A; 54. D6T†, R2A; 55. T8T, T1A; 56. D7T† las negras estarían igualmente perdidas. 50. PXP†, RXP; 51. DXP†, R2T; 52. DXPR, P6C; 53. T3T!, T3A ó 53. ..., P7C; 54. T3T† y las blancas ganan. 54. D4D†, T3CD. En caso de 54. ..., R1C, entonces 55. T8T†, R2A; 56. T8D! 55. TXP. Las negras abandonan. (Keres-Euwe, 6.ª partida del campeonato mundial, 1939.)

326

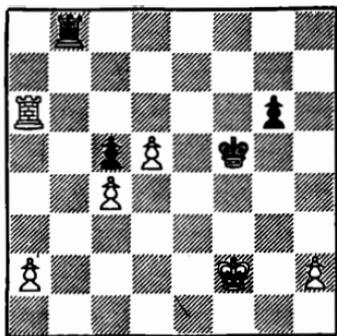


Si las blancas consiguen llevar su rey a 3AD, entonces decidirá el avance del peón alfil. Pero este plan de victoria no es realizable si la defensa se hace activamente: 29. ..., T4A!; 30. T4R, T2A; 31. R2A, T2D! con tablas seguras. Si las blancas juegan 32. R3R, se sigue 32. ..., T8D! Si lo que eligen es 32. R2R, las negras peregrina el rey a 2AD.

En la partida se siguió la jugada conforme a patrón 29. ..., R2R?, tras lo cual las blancas hicieron valer triunfalmente la superioridad en peones: 30. R3A, T1TR; 31. P4TR, T1AD; 32. R4R, T4A; 33. P4C, T1A; 34. R3D, T2A; 35. R3A, T1A; 36. R3C, T2A; 37. R4T, T1A ó 37. ..., P3T, R3C, T3A; 39. P5A, PXP; 40. T4AD! 38.

R5C, R1R; 39. R6T, T2A; 40. P4T, R2R; 41. P5TD, PXP; 42. RXP, T3A; 43. P5A, T2A; 44. R6T, R1R; 45. R5C, T1A; 46. P6A, T2A; 47. R5A, T1A; 48. P5C, T2A; 49. P6C. Las negras abandonan. (Schlechter-Kaufmann, Viena. 1916.)

327



Las malas posiciones enturbian “depresivamente” la capacidad de juicio del jugador, que, por el contrario, en posiciones ganadoras, a menudo se comporta despreocupadamente.

Sobre esta posición comenta Romanovski en el periódico ajedrecístico “Schachmati”: “Las blancas están con ventaja por disponer de dos peones libres y una torre activa. Aquí la victoria indudablemente no es difícil, se trata de una cuestión técnica.” Sin embargo, para la solución del problema hay que tener en cuenta la posición activa de las piezas negras. Esto significa lucha. Las blancas no debieron dejarse llevar a la despreocupación por el agradable convencimiento de la “rápida e inevitable derrota del adversario”. Lo más simple era conseguir la victoria con 38. T5T, R5A; 39. T5C, T1TD. 40. T2C, T5T; 41. T2D. Había también 38. R3R, T1TR; 39. T5T, T6T†; 40. R2D, R5R; 41. TXP, R5D;

*Un cambio que lisonjee las esperanzas del enemigo, la mayor parte de las veces tiene éxito.*

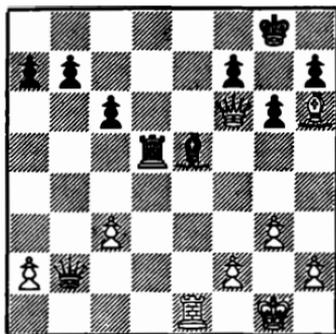
El final de este capítulo lo constituyen dos pequeñas contribuciones sobre el tema “El modo psicológico de llevar la guerra”.

Una retirada rica en fintas pone a veces al adversario en más apuros que un ataque audaz.

42. T8A, TXP†; 43. R1R. Pero en la partida se siguió: 38. T6A?, R5A; 39. TXP, T7C†; 40. R1R, R6R! Ha surgido lo único desagradable contra lo que tenían que guardarse las blancas: su rey se ve amenazado de mate. 41. R1D, R6D; 42. R1A, T7A†; 43. R1C, R6A; 44. P4TD, TXP; 45. P6D? Después de 45. P5T, R6C; 46. R1A, R6A; 47. R1D, R6D; 48. R1R, R6R; 49. R1A, R6A; 50. R1C, T7C†; 51. R1T, T7TD; 52. T6A, P4C; 53. T6A†, R6C; 54. R1C las blancas habrían tenido perspectivas de ganar. 45. ..., T8T†; 46. R2T, T7T†; 47. R3T, T8T. Tablas. (Budo-Masel, Moscú, 1931.)

*Moraleja: También en el ataque, pensar en la defensa.*

328

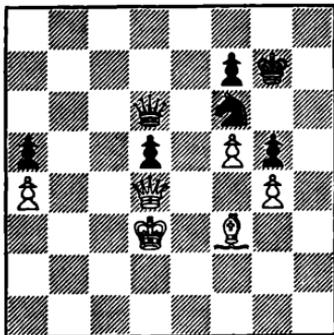


En la partida se siguió: 1. ..., DXP6A?, tras lo cual las negras recibieron mate: 2. D7C†!, AXD; 3. T8R†, A1A; 4. TXA mate. (Kunnemann-N.N., Berlín, 1934.)

Un jugador cuya capacidad de juicio no estuviese disminuida por el peligro amenazador, seguramente habría encontrado el angosto camino de la salvación: 1. ..., D8A! !; 2. DXA, DXA.

Por eso en situaciones críticas hay que examinar con especial ahínco la posición.

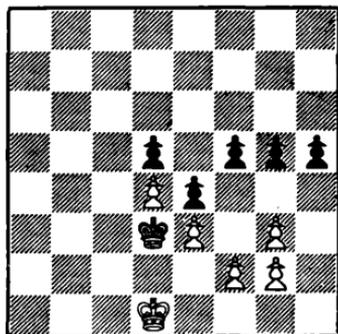
329



Las negras han ganado un peón, pero no se divisa un claro plan de victoria, ya que el peón de superioridad se halla entaponado y los flancos del rey blanco están asegurados. Por eso las negras recurren a la astucia. Conforme al lema: *reculer pour mieux sauter*, emprendieron la retirada con la intención de inducir al enemigo a que adoptase la postura "agresiva" D5A y R4D, tras lo cual seguiría el contra-golpe aniquilador. En el sentido de este programa se jugó: 53. ..., R1A; 54. D3A, D1D; 55. D5A†, R2C; 56. R4D? Las blancas entran en la trampa sin sospechar nada. Lo correcto era 56. D4D. Ahora las negras descubren sus cartas: 56. ..., D1CD! Se siguió: 57. D3A. O podría haber sido 57. D1A,

D5C†; 58. R3D, C5R. 57. ..., D5A†; 58. R5A, D×PT; 59. D2D, D×P! Las blancas abandonan. (Dückstein-H. Müller, Viena, 1959).

330



También en esta posición se cede al principio voluntariamente el terreno conquistado: 1. ..., R5A; 2. R2A, R4C; 3. R3C, R3A; 4. R4C, R3D; 5. R5C, R2D; 6. R5A, R3R; 7. R6A, P5C; 8. R5A. Después de que se ha atraído al rey blanco fuera del cuadro de alcance de los peones negros, sigue la irrupción definitiva: 8. ..., P5A! Con la amenaza 9. ..., P5T; 10. P×PT, P6C! 9. PR×P, P5T; 10. P×P, P6C; 11. P×P, P6R y las blancas abandonaron. (Svacina-H. Müller, Viena, 1941).

*El ataque es a menudo la mejor defensa.*

### Defensa eficaz

#### Alekhine-Botvinnik

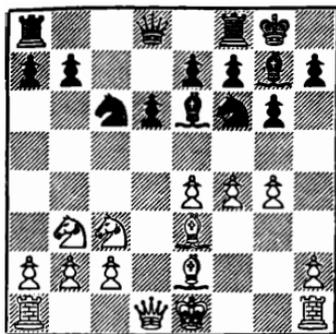
(Nottingham, 1936)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. C3AD, P3CR; 6. A2R, A2C; 7. A3R, C3A; 8. C3C, A3R; 9. P4A, 0-0; 10. P4C.

(Véase diagrama 331)

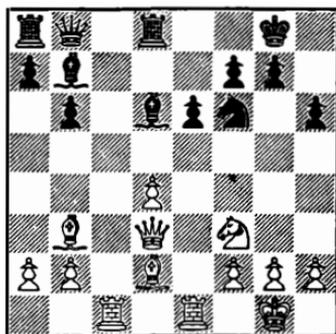
La amenaza 11. P5C seguido de P4TR, P5T obliga al defensor a duras medidas, porque es evidente que en

esta posición un comportamiento pasivo no tendría perspectivas. En este sentido se siguió: 10. ..., P4D! ¡El amenazador ataque por el ala es parado con un contraataque en el centro! 11. P5A ó 11. P5R, P5D!; 12. C×P, C×C; 13. A×C, C×P!; 11. ..., A1A; 12. PR×P, C5C; 13. P6D!, D×P!; 14. A5A! Plantea al defensor un problema difícil que es resuelto magistralmente: 14. ..., D5A! La posición del rey



blanco queda debilitada por el avance de peones; esto hace posible ahora un ataque con sacrificios que lleva a un equilibrio. 15. T1A, DXPT; 16. AXC, CXP! Un segundo sacrificio de pieza que las blancas no pueden rechazar fácilmente, ya que el enemigo ganaría después de 17. A5A, D6C†; 18. A2A, CXA; 19. TXC, AXP. 17. AXC, D6C†; 18. T2A, D8C†; 19. T1A. Tablas.

El clásico ejemplo de una defensa activa.

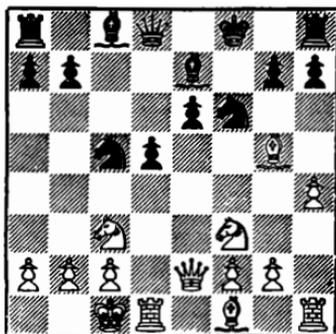


Las blancas iniciaron con 18. AXPT! el ataque al rey aparentemente aniquilador. El sacrificio no podía ser aceptado, porque después de 18. ..., PXA; 19. TXP!, R2C; 20. TXC, RXT; 21. D7T, T1A; 22. T1R, A5A; 23. C5R, D2A; 24. C4C†, R4C; 25. D7C†, R5T; 26. P3C!, R6T; 27. P3A las negras recibirían mate. Por eso, también en esta partida, el defensor se ve

obligado a buscar su salvación en un contraataque: 18. ..., C5C!; 19. C5C. En caso de 19. TXP, entonces AXPT; 20. R1A, A5A; 21. AXA, DXA; 22. T6-1R, AXC; 23. PXA, TXP. 19. ..., AXP†; 20. R1A, A3T! ¡El intrínquis de la ingeniosa combinación! La dama blanca queda ahora desviada, con lo cual el defensor gana el tiempo necesario para asegurar perfectamente su amenazada posición. 21. DXA. O 21. A4A?, AXA; 22. TXA, CXA; 23. D7T†, R1A; 24. D8T†, C1C. 21. ..., D5A; 22. D2R, CXA; 23. C3T, D5T; 24. D4R. La posición está equilibrada, por lo que se convino dar la partida como tablas. (Konstantinopolski-Weltmänder, 1950.)

Spasski-Guimard  
(Göteborg, 1955)

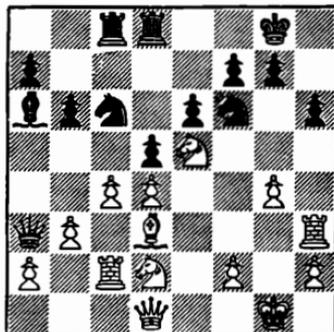
1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, C3AR; 4. A5CR, A2R; 5. P5R, C3-2D; 6. P4TR, P3A; 7. D5T†, R1A; 8. PXP, CXP; 9. D2R, P4A; 10. PXP, C3T; 11. C3A, CXP; 12. 0-0-0.



Posicionalmente las negras están en situación insatisfactoria; su rey está invertido respecto al rey blanco, por otra parte es de temer la maniobra de cerco D3R, C5R seguido de C3AD-2R-4D. Sólo un ataque al rey llevado a cabo sin contemplaciones puede por eso traer la salvación: 12. ..., P4C!; 13. CXP. O 13. C5R, P5C; 14. C6A, D3C. 13. ..., T1CD; 14. C5-4D,

D4T!; 15. C6A, DXP; 16. CXT, C4-SR!; 17. P4A! Y no 17. C2D? a causa de la respuesta C6A! 17. ..., C6A!; 18. D3D!, D8T†; 19. R2A, D5T†; 20. P3C, D7T†; 21. RXC, C5R†; 22. DXC, D4T†; 23. R2C, D6T†; 24. R2A, D7T†; 25. R3A, D4T†; 26. R2A, D7T†; 27. R3A, D4T†. Tablas.

334



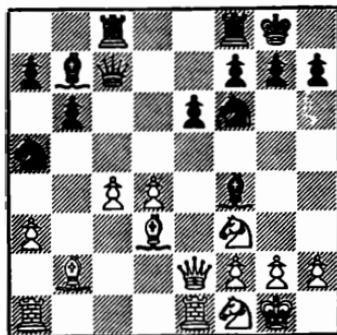
Las blancas han iniciado el ataque contra el rey sin asegurar previamente su centro. Esta renuncia le hace posible al defensor dar la vuelta a la tortilla: 20. P4A, CXP; 21. P5C, PDXP; 22. TXP, AX†; 23. PXA. Amenaza 24. A7T†. 23. ..., D4A; 24. PXC, C7R†; 25. R1T, CXP; 26. D4C, P4C; 27. C2-3A, TXA!; 28. CXT, CXC; 29. D5T, D7A. Las blancas abandonan (Konstantinopolski-Toluch, Moscú, 1950).

El centro en vilo está débil. Las blancas sacrifican por eso un peón para desgarrar la posición del rey enemigo.

(Véase diagrama 335)

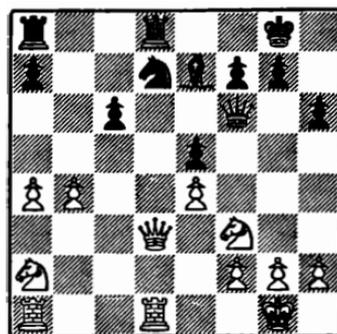
18. P5D!, CXPA. En caso de 18. ..., PXP?, entonces 19. A2XC, PXA; 20. PXP, AXP; 21. AXP†, RXA; 22. D3D†. 19. AXC, PXA; 20. PXP, PXP; 21. C4D!, A4D!; 22. CXP, AXC; 23. DXA†, R1T; 24. T4R, C4R!; 25. A6T! Después de 25. TXA?, CXA; 26. TXP, D2C; 27. TXT†, TXT; 28. T1D, CXP; 29. T2D, D8T, las negras, según el libro del torneo, debían conseguir mejor juego final. En realidad entonces

335



habrían ganado las blancas con 30. T7A. Lo correcto es 28. ..., C5A! 25. ..., T1AD-1R; 26. D5A, A3T; 27. TD1R, T1D; 28. T4TR, D2CR; 29. T3T, T5D; 30. D5T, T5CR!; 31. C3C, A5A; 32. T1D, AXC; 33. TXA, TXT; 34. PTXT, D2R; 35. D5A. Tablas. (Rubinstein-Capablanca, Karlsbad, 1929.)

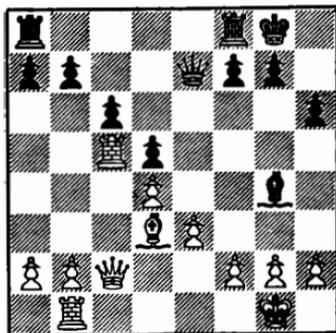
336



El criterio de esta posición es el peón débil P3AD. Si avanza, reciben las blancas después de la respuesta P5C al peón libre más avanzado en el ala de la dama, prescindiendo por completo de que después de P4AD el alfil A2R queda rebajado a pieza pasiva. Pero si las negras se comportan a la expectativa, la presión enemiga en las columnas alfil y dama pondrán pronto a la defensa en una situación difícil. Por eso las negras tienen que esforzarse en aumentar la movilidad de sus piezas; a este fin hay que despejar la casilla

P4AD: 19. ..., P4TD!; 20. D3A, PXP; 21. CXP, C4A!; 22. TXT†, TXT; 23. D4A. Mejor era 23. D2A! 23. ..., CXP!, 24. CXPA. O 24. DXC, AXC; 25. DXA, P5R. 24. ..., C7D!; 25. CXC, TXC; 26. CXA†, DXC. Las negras han simplificado favorablemente la posición en el sentido de las tablas. Ahora lo que queda es hacer inofensivo el peón torre. 27. P5T, D3A; 28. T1AR. O 28. D5A, P5R; 29. T1R, T7R! seguido de 30. ..., P6R. 28. ..., D1D!; 29. P6T. Tras 29. T1T vendría la respuesta D3A! 29. ..., T5D! ¡A la torre le corresponde ir detrás del peón libre! 30. D2T, T4D. Obsérvese que esta maniobra no podría proporcionar salvación alguna si las blancas hubiesen asegurado antes la fila fundamental mediante la "jugada de ventilación" P3T (31. T1T?, T8D†). 31. D4A, T4T; 32. T1C, D1T; 33. D7A, DXPT; 34. T8C†, R2T; 35. P3T, T8T† y la partida acabó indecisa después de una larga lucha. (Euwe-Alekhine, 15.<sup>a</sup> partida del Campeonato mundial 1937.)

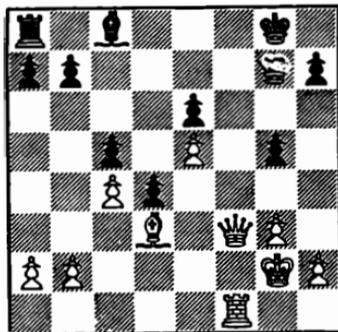
337



La última jugada de las blancas (18. T1C) nos da a conocer que quieren hacer un despliegue en el ala de la dama negra con 19. P4C y desvalorizarla así. Si el defensor no quiere verse metido en un desfavorable final de juego, tendrá que conservar enérgicamente sus contrachances en la columna rey. 18. ..., T1T-1R!; 19. P4C, D4C!; 20. R1T. Obligado. A 20. P5C? sigue A6A; 21. P3C, T5R; 22. A1A, T5T!;

23. PXP, D4T y las negras ganan. 20. ..., P3T. Posteriormente esta jugada hace posible una combinación salvadora. Por esto debió jugarse inmediatamente 20. ..., P4A! 21. P4TD, P5A; 22. P4A. Contrarresta la amenaza 23. ..., P5A, pero ahora ha surgido en 3R un peón débil. 22. ..., D2R; 23. T1R, T3A; 24. P3T! La introducción a una fina maniobra de defensa cuya agudeza se hará visible en la jugada 28.<sup>a</sup> 24. ..., T3R; 25. D2A! ¡El único movimiento! En caso de 25. T3A, entonces TXP; 26. TXT, DXT; 27. PXA, DXPA; 28. A2R, D2A! 25. ..., TXP; 26. TXT, DXT; 27. DXD, TXD; 28. AXPT!, PXA; 29. PXA, PXP; 30. R2T, T6D; 31. TXPA, TXP; 32. TXPTD, TXPC; 33. R3C. Aquí la partida fue dada por tablas, porque después de la liquidación del ala de la dama el peón de más de las negras no podía ser utilizado. (Reshawsky-Euwe, torneo AVRO, 1938).

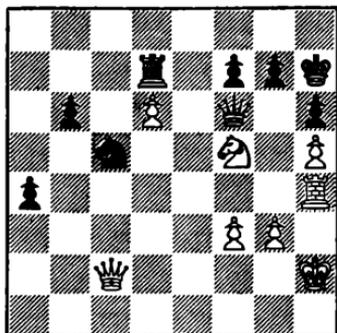
338



¿No están las negras perdidas? No sólo se amenaza el sacrificio de alfil en 7T, sino también T6A. Un comportamiento a la expectativa significaría la pérdida segura, por eso debe llevarse a cabo una defensa activa: 24. ..., P5C; 25. D4R, T1C!; 26. T6A, P4C!; 27. D4A, PXP! ¡Un sacrificio de dama a larga vista! 28. AXP†, RXA; 29. T7A, TXP†; 30. R1C, P6A!; 31. D6A. Después de 31. TXD†, RXT; 32. D6A†, R2T; 33. D7A†, R3T; 34. D8A†, R2T; 35. DXA, P7A las blancas habrían

tenido que pedir tablas, que es lo que procura el adversario ahora: 31. ..., T8C†; 32. R2A, T7C†; 33. R1R, T8C†; 34. R2A. Y no 34. R2R?, A3T†! 34. ..., T7C† con jaque perpetuo. (Rubinstein-Tartakower, Varsovia, 1937.)

339



En una posición aparentemente perdida se les ocurre a las blancas una ingeniosa maniobra de salvación: el peón 7C será atraído a 6C, con lo que el atacante será forzado con un lance táctico o al jaque perpetuo o al equilibrio material: 43. T4CR, P3C; 44. C4T, DXP. O 44. ..., P3T; 45. PXP†, PXP; 46. CXP, D7C; 47. C8A†, R1T; 48. C6C†, R2C; 49. C5R† y la torre 7D se pierde con jaque, en caso que las negras tengan que huir con la rey a 6A ó 8A. 45. PXP†, PXP; 46. T4D!., D3R. Tras 46. ..., DXT vendría 47. DXP†, R1T; 48. D8R†. 47. TXT†, CXT; 48. DXPT, P4T; 49. D2A, C4R; 50. R2C, C5A?; 54. CXP! Tablas. (Euwe-Alekhine, 18.ª partida del campeonato mundial de 1937).

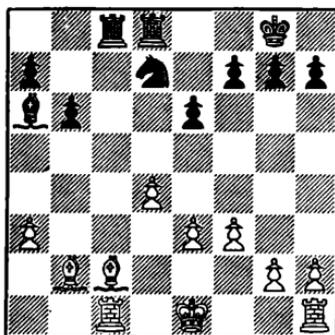
Alekhine-Euwe

(12.ª partida del campeonato mundial de 1937)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. D2A, P4D; 5. PXP, DXP; 6. P3R, P4A; 7. P3T, AXC†; 8. PXA, 0-0!; 9. C3A, PXP; 10. PAXP, P3CD!; 11. A4A, D3A!; 12. A3D,

DXD; 13. AXD, A3T; 14. C5R, CD2D; 15. CXC, CXC; 16. A2C, T1T-1A; 17. T1AD, TR1D; 18. P3A.

340



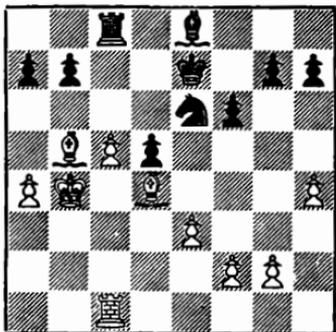
Las negras han completado su despliegue; esta ventaja las obliga a atacar sin dilación, pues de lo contrario existe el peligro de que el adversario pueda hacer valer la superioridad central en peones y la pareja de alfiles. Desde este punto de vista las siguientes jugadas son fácilmente comprensibles: 18. ..., P4R!; 19. R2A. Si las blancas juegan 19. PXP, lo mismo podría suceder 19. ..., CXP; 20. AXC, A6D que 20. ..., C4A. Por eso las blancas no pueden impedir la reducción de su potencial de centro. 19. ..., PXP; 20. AXPD, C4A; 21. T1T-1D. Después de 21. A5A, C6D†; 22. AXC la partida sería inmediatamente tablas. Ahora, por el contrario, las blancas tienen que luchar por el equilibrio. 21. ..., C3R; 22. A3C! ¡Defensa activa! Después del despliegue siguiente nace en 4D un peón libre cuyo avance fuerza finalmente el equilibrio. 22. ..., TXT; 23. TXT, CXA; 24. PXC, T1AD. O 24. .... TXP; 25. T7A! 25. T1D. ¡Hermosa jugada! Sin el cambio de torres, el peón libre es fuerte, pero después del cambio de torres se hace inofensivo. En el final de alfiles, las negras tendrían superioridad en el ala de la dama a causa de su móvil superioridad de peones. El puro final de peones, por el contrario, estaría perdido para las blancas. Esta comprobación muestra una

vez más la relatividad de los valores de las piezas en el ajedrez.

*Regla que hay que tener en cuenta: Antes de realizar algún cambio debemos examinar con toda meticulosidad las relaciones que hay entre la eficacia de las piezas y la posición de los peones.*

25. ..., T6A. O 25. ..., A5A; 26. AXA, TXA; 27. P5D, R1A; 28. P6D, R1R; 29. T1R†, R2D; 30. T7R†, RXP; 31. TXPT. 26. P5D! Tablas. Podría haber seguido 26. ..., TXA; 27. P6D, A4C; 28. P7D, AXP; 29. TXA, P3C; 30. TXPT. Primeramente han desarrollado una defensa activa las negras, pero después lo ha hecho así su adversario.

341



Las negras han logrado una posición firme, pero algo incómoda. No pueden hacer un cambio con el alfil enemigo sin mejorar la situación del adversario; por otra parte siempre deben tener en cuenta la posible amenaza P6A. Con ayuda de una profunda combinación, fuerzan las negras el ansiado esclarecimiento de la situación en el ala de la dama.

34. ..., P3CD!; 35. PXP, TXT; 36. P7C, C1D!; 37. P8C=D, C3A†; 38. AXC, T8C†; 39. R5T, TXD; 40. AXPD. La ganancia de calidad no ha disminuido las preocupaciones de las negras: la pareja de alfiles es peligrosa, además, el peón P2TD es débil. Sin embargo Keres también ha tenido en cuenta estos factores en su combinación defensiva. 40. ..., R3D; 41. A4A.

A 41. AXPT sigue T7C; 42. P4R, A3A!; 43. AXA, RXA seguido de 44. ..., T7R. 41. ..., R2A; 42. P4C! En caso de 42. AXPT?, entonces T1T; 43. R6T, A3A con la amenaza 44. ..., A7C†. 42. ..., A3A; 43. P5C, R2C. Las negras han resuelto el problema de la defensa de una manera sobresaliente: el ala de la dama está ahora asegurada; el peón en P3A está además indirectamente protegido; porque si es capturado después de 44. PXP, PXP; 45. AXPA, cae después de la réplica 45. ..., T1AR el peón 7A. 44. P4A, PXP; 45. PTXP, T1R; 46. P5A, A5R; 47. A6R, T1AR!; 48. AXPC, TXP†! ¡Las salvadoras "desproporciones"! 49. AXT, AXA; 50. R5C, A6D†; 51. R5A, R2A; 52. R5D, R2D; 53. A4D, P3T; 54. A5A, P4T; 55. R5R, A7A. Tablas. ¡Un gran artista del ataque como maestro de la defensa! (Alekhine-Keres, Nauheim, 1936).

342

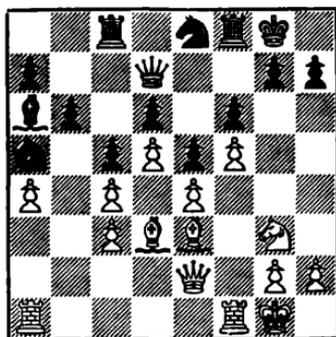


En posiciones como estas, para el defensor sólo hay un camino de salvación: la huida del rey amenazado con un ataque de envolvimiento a 2R. Esta estrategia es la que se emplea también con éxito en este ejemplo. Se siguió: 23. R1A!, P5C; 24. PTXP, PTXP; 25. R2R, C4T; 26. R2D, C6C; 27. C2R, D3A; 28. R2A, CXC; 29. TXC. El rey blanco está ahora perfectamente seguro. Por otra parte las debilidades de peones 5R y 3A equilibran la balanza y por ello la partida fue dada por tablas. (Rabar-Nedeljkovic, Zagreb, 1953).

**R. Byrne-Kotov**  
(Nueva York, 1954)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, P4A; 5. A3D, 0-0; 6. P3TD, AXC†; 7. PXA, C3A; 8. C2R, P3CD; 9. P4R, C1R!; 10. A3R, P3D; 11. 0-0, A3T; 12. C3C, C4T; 13. D2R, T1A; 14. P5D, D2D; 15. P4TD, P4R; 16. P4A, P3A; 17. P5A.

343



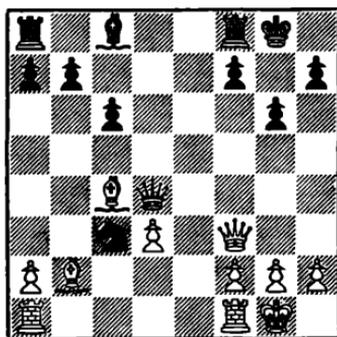
Está planeada la maniobra de despliegue P4C, P5C, PXP. Entonces la columna abierta caballo rey colocará al defensor en una situación difícil en caso de que haga la jugada instintiva de "aseguramiento" 17. ..., R1T? 17. ..., R2A! El rey ha sido llevado oportunamente a una zona de seguridad. En caso de que ahora 18. D5T†, entonces R2R; 19. DXP, AXP con mejor juego para las negras. 18. T3A, R2R; 19. C1A, R1D; 20. T3T, T1TR! Solamente ninguna jugada que signifique debilitamiento de peones. 21. P4C, R2A; 22. C3C, R1C; 23. R2A, C2A; 24. D2T, T1A-1D; 25. T1CR, D2R; 26. A2R, A1A; 27. C1A, A2D; 28. C2D, P4CR!; 29. C1A, A1R; 30. C3C, P3TR; 31. C5T, AXC; 32. PXA. Tras 32. TXA vendría la maniobra C1R, C2C; entonces las negras amenazarían P4TR. 32. ..., C1R; 33. A4C, C2C; 34. R2R, R2A; 35. R3D, T1T; 36. TIC, T1TR-1CD; 37. T2C, P3T; 38. R2A, D2D; 39. T3CR, D1R; 40. A2D? Ahora las negras podrían haber conseguido mejor juego: 40. ..., CXPT; 41.

T3T, C5A; 42. TXPT, D2R. Pero en la partida se siguió 40. ..., T2T?; 41. T3T! y la lucha pronto se interrumpió sin llegar a ninguna decisión.

**Selesniev-Alekhine**  
(Moscú, 1908)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, C5D; 4. CXC, PXC; 5. P3D, C2R; 6. P3AD, P3AD; 7. A4AD, P4D; 8. PXP, CXP; 9. 0-0, A4AD; 10. D5T, 0-0; 11. C2D!, P3CR; 12. D3A, PXP; 13. PXP, CXP. El aparejo de una aparente autoclavada mortífera, pero cuyo carácter inofensivo en este mismo punto es apreciado por el Alekhine de dieciséis años. 14. C3C, A5D. Tras cualquier otro movimiento de alfil las negras habrían perdido la calidad después de la respuesta 15. A6T. 15. CXA, DXC; 16. A2C.

344



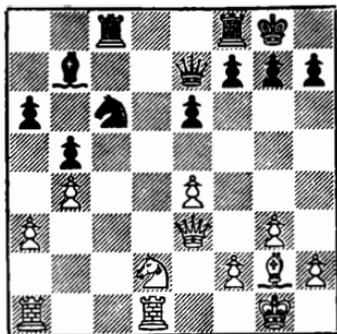
Amenaza aniquilamiento mediante 17. T1T-1A. El futuro campeón mundial replica activa e ingeniosamente: 16. ..., P4CD!; 17. AXP†, PXA!; 18. AXC! O 18. DXT?, C7R†! 18. ..., D3C!; 19. A4D. Habría sido erróneo 19. DXT a causa de la respuesta 19. ..., A2C. 19. ..., A2C; 20. AXD, AXD. Tablas.

**Udovcic-Gligoric**  
(Jugada en 1952)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. P3CR, P4D; 4. A2C, PXP; 5. D4T†,

CD2D; 6. DXPA, P3TD; 7. D2A, P4A; 8. C3AR, P4CD; 9. C5R, C4D; 10. CXC, DXC; 11. PXP, A2C; 12. 0-0, T1A; 13. T1D, AXP; 14. P4R, C5C; 15. D2R, D2R; 16. P3TD, C3A; 17. P4CD, A3C; 18. A3R, AXA; 19. DXA, 0-0; 20. C2D.

345



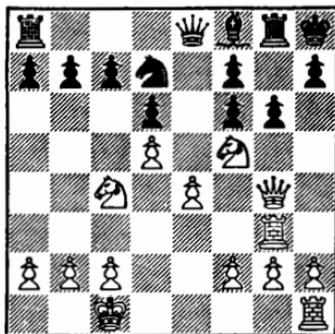
Después de la sólida continuación 20. ..., P4R; 21. C3C se habría hecho inevitable un pronto equilibrio. Por eso las negras se decidieron por un "gambito de posición" que planteó a su adversario difíciles problemas: 20. ..., P4TD! !; 21. PXP, CXP; 22. D6C, D1D; 23. DXPC, A3A; 21. D4C. O 24. D2R, A5T; 25. T1D-1AD, A7A! 24. ..., T1C; 25. D3A, A5T; 26. T1D-1C? Ahora las negras quedan con ventaja. Era mejor 26. TD-1AD. 26. ..., T1A; 27. D4C, A7A; 28. T1AD, C3A; 29. D3A, C5D. Las negras están ganando porque su adversario, a causa de las piezas menores que se le han introducido, se encuentra completamente paralizado. 30. D3R, T6A!; 31. D1R, D2A; 32. C1A. A cualesquiera otras jugadas sigue 32. ..., P4R y posteriormente el avance P4A. 32. ..., C6C; 33. P4TD, CXTA; 34. TXC, T1A; 35. T1T, A6D; 36. D2D, A3T; 37. P4T, P3T; 38. P5TD, T7A; 39. D3R, D6A; 40. T3T, D7C; 41. T3C, D8T; 42. D6C, T7-3A; 43. D4C, T8A. Las blancas abandonan.

Alekhine-Nimzowitsch  
(Vilna, 1912)

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3D; 3. A5C, A4A; 4. AXC, PRXA; 5. CD2D,

C2D; 6. P4R, A5C; 7. A2R, A2R; 8. C4T, AXA; 9. DXA, 0-0; 10. C5A, R1T; 11. D4C, T1CR; 12. 0-0-0, A1A; 13. C4A, D1R; 14. T3D, P3CR; 15. T3CR, D3R; 16. P5D, D1R.

346

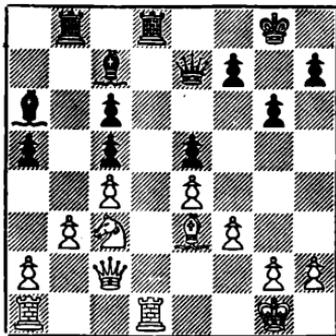


El joven Alekhine trató ahora de tomar al asalto el ala del rey enemigo. Pero su actuación fracasó ante la defensa llevada con toda sangre fría por su adversario: 17. C4-3R, C4R; 18. D4T, PXC; 19. T3T!, P3TR! Obsérvese el lance 19. ..., T2C?; 20. CXP, C3C; 21. CXT! y no 21. D6T?, porque entonces se sigue 21. ..., DXP; 22. CXT, D5A†! 20. DXPA†, R2T!; 21. P4AR, C3C; 22. CXP, DXP! A 22. ..., A2C? sigue 23. D5C, D1AR; 24. T1R con la amenaza 25. T1-3R y 26. TXP†! 23. DXP†, R1T; 24. D6A†, con jaque perpetuo.

Liublinski-Botvinnik

(Moscú, 1943)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. AXC, PCXA; 6. C3A, P3D; 7. P4D, C2D?; 8. PXP, PXP; 9. 0-0, A3D; 10. C2R, 0-0; 11. C3C, T1C; 12. P3C, T1R; 13. A3R, P3C; 14. P3A, P4TD; 15. D2A, D2R; 16. TR1D, C4A; 17. C1R, C3R (17. ..., A3T!); 18. C3D, C5A; 19. P3A, A3T; 20. P4A, P4AD; 21. D2D, CXC; 22. DXC, T1R-1D; 23. C2R, P3AD; 24. C3A, A2A; 25. D2A.

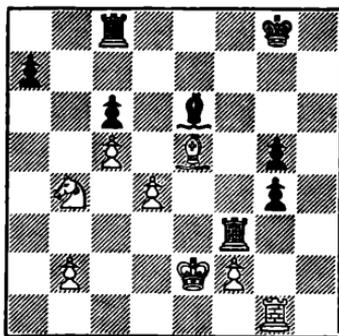


Ahora es inevitable la caída del peón 5A; las negras parecen estar perdidas, ya que su destino depende de este peón. Botvinnik, que también en las situaciones apuradas sabe extraer sobriamente y con sangre fría lo mejor de cada posición, vislumbra la única posibilidad salvadora: sacrifica la calidad para construir una posición sólida en la que la ventaja del adversario sólo difícilmente pueda hacerse valer: 25. ..., T5D!; 26. C2R? Y ahora se equivoca el asombrado adversario. Lo correcto era 26. AXT, PAXA; 27. C4T, P4AD; 28. C2C seguido de 29. C3D. Entonces la fuerza del caballo de bloqueo excelentemente colocado podría hacerse valer tanto en el sentido ofensivo como el defensivo. 26. ..., A1A; 27. CXT, PAXC; 28. A2A. Era mejor 28. A2D 28. ..., P4AD; 29. T1AR, P4A. El fuerte centro, las eficaces piezas en diagonales y el peón dama libre aseguran ahora a las negras un juego excelente. Por el contrario, las torres blancas están condensadas a una situación de columnas cerradas. Por esto la balanza del destino se va inclinando ya lentamente a favor de Botvinnik. Pero todavía no se ha sobrepasado la anchura de las tablas. 30. A3C. Promueve un avance que el adversario tenía ya empero calculado. Más conforme a la posición era mover el alfil a 2D, pero luego, con P3TD y T1T-1C, preparar la irrupción P4CD. 30. ..., A2D; 31. T1T-1R, P5A; 32. A2A, P4C; 33. P4CR? Esta jugada no hace más que

debilitar el ala del rey. Era mejor 33. R1T. 33. ..., PXP (a.p.); 34. AXP. ¡El último y decisivo error! Era preferible 34. PXP, A6T; 35. P4CR, porque ahora las negras consiguen un penetrante ataque sobre el rey. 34. ..., A6T; 35. T2A, P4T; 36. T2A-2D, P5TR; 37. A2A, T1AR. El plan de ataque está dado: Reforzamiento de la presión contra 6AR combinado con la irrupción calculada conforme al tiempo P5C. 38. T3D, T5A; 39. R1T, R2T; 40. T1CR, A1D; 41. D2R, D2AR. Si las blancas intentan parar la amenaza P5C con 42. A1R, entonces caen, después de 42. ..., P5C!; 43. PXP, AXP; 44. TXA, TXT; 45. DXT, D8A†; 46. D1C, DXT, en un final de juego perdido. 42. D1D, D4T. Tras 42. ..., P5C habría venido 43. PXP, TXA; 44. TXA; pero después del movimiento del texto no hay ninguna salvación, ya que la variante 43. A1R, P5C; 44. PXP, AXP; 45. TXA, DXT; 46. DXD, TXD costaría el peón 4R. 43. A3R. ¡Desesperación justificada! 43. ..., DXP†; 44. DXD, TXD; 45. AXP, TXT; 46. AXA, T6R; 47. A6C, TXPR; 48. AXP, T7R; 49. T1D, A5C; 50. P3TR, AXP; 51. P4C, A4A; 52. A6D, P6D; 53. PXP, P6T. Las blancas abandonan.

Quien en situaciones difíciles no pierde el valor y la confianza en sí mismo, a menudo, en el último momento, puede salvar una partida que aparentemente estaba perdida.

Sobre este tema siguen aún algunos ejemplos.

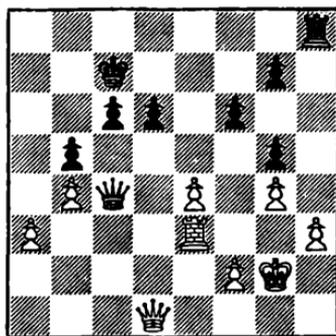


“El resto es cuestión de técnica.”

Pero el maestro vienés descubrió un genial procedimiento de salvación:

45. P5D! ! Desaloja para el caballo la casilla 4D; además, ahora el alfil cubre al peón caballo. 45. ..., PXP; 46. C2A!, A2D; 47. P6A! ! ¡El segundo sacrificio de peón! 47. ..., AXP; 48. C4D, T6TR; 49. TXP, T4T; 50. A6A, A2D; 51. TXP†, TXT; 52. AX†, R2A; 53. R3D, R3C; 54. A3R, P3T; 55. A2D, A4A†; 56. R2R, TICD; 57. A3A, T1R†; 58. R2D, R4C; 59. C3C, A2D; 60. A4D, R5A; 61. A3R†. En este momento renunciaron las negras a continuar sus intentos de victoria. (Schlechter-Duras, Nuremberg, 1906.)

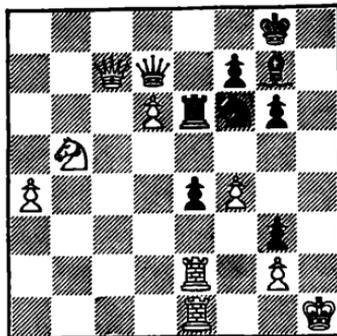
349



La sólida continuación 39. D3A, T1R; 40. D5A, T4R; 41. D6C, D1C fue presidida por las blancas porque temían que a continuación su adversario pudiese jugar P4AD. Por esto las blancas sacrificaron audazmente un peón con objeto de despejar las columnas torre y caballo dama para el ataque contra el rey. 39. P4TD! Se siguió: 39. ..., DXP; 40. PXP, DXP; 41. T3CD, D3T; 42. D4D, T1R; 43. T1C, T4R; 44. D4C, D4C. Tras 44. ..., T4C vendría la respuesta 45. D4A! 45. D1R, D6D; 46. T4C!, P4AD. Era mejor 46. ..., T4T!; 47. T3C, D3T. 47. T4T, P5A; 48. D1T. Como dueñas de la columna torre consiguen ahora las blancas un peligroso ataque: 48. ..., DXP†; 49. R2T, T4C; 50. D2T, D4R†; 51. R1C,

D8R†; 52. R2T, P4D; 53. T8T. ¡El comienzo del ataque por el flanco! 53. ..., D5C; 54. R2C, D4A. Lo correcto era 54. ..., T1C; ahora cosechan las blancas los frutos de la manera tan ingeniosa como han llevado el ataque. 55. D6T!, T1C. O 55. ..., T2C; 56. D6R! 56. T7T†, R1D; 57. TXP, D3C; 58. D3T, R1A; 59. D8A†, seguido de mate en dos jugadas (Schlechter-Lasker, 5.ª partida del Campeonato mundial de 1910).

350

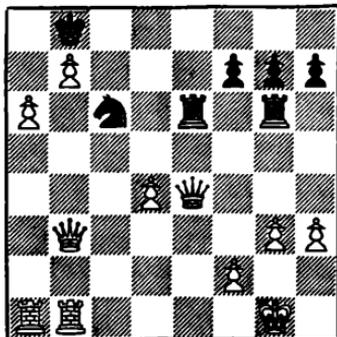


Las negras están a punto de perder. En situaciones semejantes sólo hay una posibilidad de salvación: sacudir con una “jugada conmocionadora” el ánimo del adversario que ya sueña con el inminente triunfo. Este sentido jugó el islandés: 42. ..., TXP! Se siguió: 43. DXD? La jugada sorprendente ha dado resultado. Un jugador que hubiese calculado con frialdad habría jugado 43. DXT! y luego habría ganado la partida: 43. ..., D5C; 44. D5A, D5T†; 45. R1C, C5C; 46. TXP, C7A; 47. T8R†, R2T; 48. R1A, D8T†; 49. R2R, DXP; 50. R3R. Después de las siguientes jugadas: 43. ..., TXD; 44. T3R, A3T; 45. TXPC, AXP; 46. T3TD, A7D la partida fue dada por tablas. (Pemrose-Olafsson, Hastings, 1955).

(Véase diagrama 351)

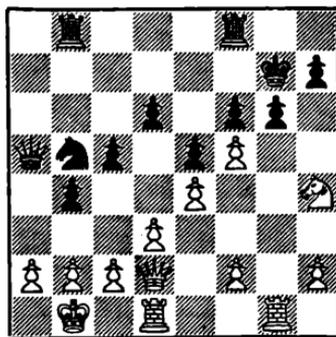
Cualquiera daría aquí por perdidas a las negras cuando su adversario, después de 1. P7T†, CXPT jugó triunfalmente 2. TXC ¿Cómo van a parar ahora las negras la temible amenaza 3.

351



T8T? La respuesta suministra una hermosa combinación. Primeramente, mediante 2. ..., T3C! la dama blanca es desviada de la tercera fila; 3. DXT, luego le siguió: 3. ..., TXP! !; 4. PXT, D6R†, con lo que las blancas no pueden escapar del jaque perpetuo (Czerniak-Eliskases, Mar del Plata, 1949).

352

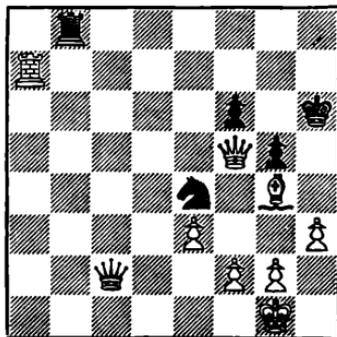


También en este ejemplo, amenazado por el jaque de caballo en 6A, el defensor fuerza con un sacrificio de dama el jaque perpetuo: 1. PXP, C6A†; 2. DXC! !, PXD; 3. C5A†, RIC; 4. C7R†. (Walbrodt-Mieses, Berlín, 1894).

(Véase diagrama 353)

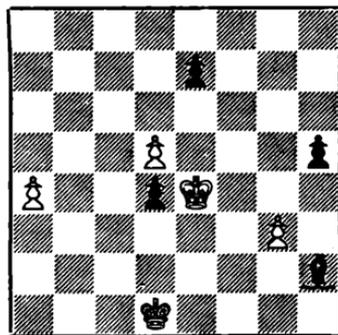
Si no tuviera más que los dos peones, el rey negro estaría ahogado. Esta comprobación nos permite resolver

353

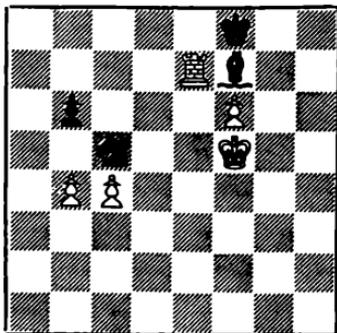


rápidamente el problema que aquí se plantea: 1. ..., T8C†; 2. R2T, T8T!; 3. RXT, C6C†; 4. PXC, DXP†; 5. RXD y las negras han conseguido su objetivo (Ormos-Boitoczyk, Budapest, 1951).

354



También en este atractivo ejemplo las tablas por rey ahogado proporcionan la salvación. El final es comparable a un artístico estudio de final de juego: 1. P6D! El "peón de ahogo" es atraído a la línea dama. 1. ..., PXP; 2. R3D. Impide la jugada 2. ..., P6D y amenaza 3. P5T. 2. ..., AXP; 3. P5T, P4D; 4. P6T, A1C; 5. P7T, AXP y las blancas han forzado a su adversario a concederle tablas por rey ahogado (Pape-Roth, jugada en Löbau).



El conocimiento de importantes tipos de finales no raramente proporciona al defensor la posibilidad de llevar a cabo situaciones teóricas de tablas. La posición de las negras se juzgó perdida por algunos maestros.

Sin embargo, las negras forzaron el equilibrio como sigue: 1. ..., AXP!; 2. PXC, PXP; 3. T7AD, A6D†; 4. R5R, A5A; 5. TXP, A7T; 6. T7A. Esta misma posición (únicamente que el alfil estaba en 6C) se produjo un año más tarde en una partida Szabó-Botvinnik, Budapest, 1952. Es tablas, porque las negras poseen el alfil "adecuado"; un alfil que se moviera en casillas negras significaría la derrota.

6. ..., A6C; 7. T7CD, A5A; 8. T4C, A7T; 9. R5A, A4D; 10. R6C, A2A†; 11. R5C, A4D; 12. T4TR, A6C; 13. T8T†, R2A; 14. T7T†, R1A; 15. P7A, R2R! (15. ..., AXP?; 16. R6A!); 16. R6C, A5A; 17. T7C, A6C; 18. P8A =,D†, RXD; 19. R6A, R1R; 20. T7R†, R1D y la partida fue dada por tablas (Fischer-H. Müller, Viena, 1951).

Cerramos nuestra obra con un comentario de Moltke que también debiera ser valedero para cualquier jugador de ajedrez:

"Es un error creer que un plan de campaña puede decidirse con mucha anterioridad y llevarse a cabo hasta el fin. El primer choque con la principal fuerza enemiga crea, según el resultado, una nueva situación objetiva.

"Resulta que se hace impracticable mucho de lo que antes se habría podido pensar; en cambio resulta posible lo que antes no se podía esperar. Apreciar correctamente el cambio de la situación, ordenar lo conveniente para que se cumpla la misión dentro de un plazo previsible y decidir adecuadamente lo que debe llevarse a cabo, es todo lo que necesita hacer el mando de un ejército."

## COLECCIÓN ESCAQUES

- 1 Finales de peones. — I. Maizelis.
- 2 Finales de alfil y de caballo. — Y. Averbach.
- 3 Teoría de finales de torre. — Löwenfish y Smyslov.
- 4 Teoría de aperturas, tomo I: Abiertas. — V. N. Panov.
- 5 Teoría de aperturas, tomo II: Cerradas. — V. N. Panov.
- 6 Defensa india de rey. — P. Cherta.
- 7 Táctica moderna en ajedrez, tomo I. — L. Pachman.
- 8 Táctica moderna en ajedrez, tomo II. — L. Pachman.
- 9 Estrategia moderna en ajedrez. — Ludek Pachman.
- 10 La trampa en la apertura. — B. Weinstein.
- 11 Aperturas abiertas. — L. Pachman.
- 12 Aperturas semiabiertas. — Ludek Pachman.
- 13 Gambito de dama. — Ludek Pachman.
- 14 Aperturas cerradas. — Ludek Pachman.
- 15 El arte del sacrificio en ajedrez. — R. Spielmann.
- 16 Cómo debe jugarse la apertura. — A. Suetin.
- 17 Teoría de los finales de partida. — Y. Averbach.
- 18 El arte de la defensa. — Ilia Kan.
- 19 Táctica del medio juego. — I. Bondarewsky.
- 20 La estructura de peones centrales. — B. Persits.
- 21 La perfección en el ajedrez. — Fred Reinfeld.
- 22 El gambito de rey. — Paul Keres.
- 23 Lecturas de ajedrez. — Yuri Averbach.
- 24 200 celadas de apertura. — Emil Gelenczei.
- 25 Defensa siciliana. Variante Najdorf. — P. Cherta.
- 26 Ajedrez de entrenamiento. — A. Koblenz.
- 27 Jaque mate. — Kurt Richter.
- 28 Combinaciones en el medio juego. — P. A. Romanowsky.
- 29 La defensa Pirc. — G. Fridshtein.
- 30 El sentido común en ajedrez. — E. Lasker.
- 31 Ajedrez elemental. — V. N. Panov.
- 32 La apertura catalana. — Neudstadt.
- 33 El ataque y la defensa. — Hans Müller.
- 34 Defensa siciliana. Variante Paulsen. — P. Cherta.
- 35 La psicología en ajedrez. — Krogius.
- 36 El arte del análisis. — Paul Keres.
- 37 Bobby Fischer. — Pablo Morán.
- 38 Partidas decisivas. — L. Pachman.
- 39 200 partidas abiertas. — D. Bronstein.
- 40 El match del siglo: Fischer-Spassky. — L. Pachman.
- 41 ABC de las aperturas. — V. N. Panov.
- 42 La batalla de las ideas en ajedrez. — A. Saidy.
- 43 Ataques al rey. — B. F. Baranov.
- 44 Capablanca. — V. N. Panov.
- 45 Los niños prodigio del ajedrez. — P. Morán.

- 46 Tablas. — L. Verjovsky.
- 47 Leyes fundamentales del ajedrez. — I. Kan.
- 48 Ajedrez y matemáticas. — Fabel, Bonsdorff y Riihimaa.
- 49 El laboratorio del ajedrecista. — A. Suetin.
- 50 Cómo piensan los grandes maestros. — P. Schmidt.
- 51 Defensa siciliana. Variante del Dragón. — E. Gufeld y E. Lazarev.
- 52 Psicología del jugador de ajedrez. — Reuben Fine.
- 53 Los campeonatos del mundo. De Steinitz a Alekhine. — P. Morán.
- 54 Los campeonatos del mundo. De Botvinnik a Fischer. — Gligoric.
- 55 Viaje al reino del ajedrez. — Averbach y Beilin.
- 56 Anatoli Karpov. — Ángel Martín.
- 57 Alekhine. — Kotov.
- 58 300 Miniaturas. — Roizman.
- 59 Errores típicos. — Persits y Voronkov.
- 60 La defensa Alekhine. — Eales y Williams.
- 61 Finales artísticos. — Kasparian.
- 62 Diccionario de ajedrez. — Ramón Ibero.
- 63 Curso de aperturas. Abiertas. — Panov y Estrin.
- 64 Curso de aperturas. Semiabiertas. — Panov y Estrin.
- 65 Curso de aperturas. Cerradas. — Panov y Estrin.
- 66 Defensa siciliana. Variante Scheveningen. — A. Nikitin.
- 67 Práctica de las aperturas. — L. Pachman.
- 68 Práctica del medio juego. — L. Pachman.
- 69 Práctica de los finales. — L. Pachman.
- 70 Ajedrez y computadoras. — Pachman y Kühnmund.
- 71 Técnicas de ataque en ajedrez. — R. Edwards.
- 72 El contraataque en ajedrez. — Damski.
- 73 El mundo mágico de las combinaciones. — Koblenz.
- 74 Problemas de ajedrez. — C. Seneca.
- 75 Tratado de ajedrez superior. — Y. B. Estrin.
- 76 De la apertura al final. — E. Mednis.
- 77 Fundamentos estratégicos del ajedrez. — Estrin.
- 78 Kasparov, campeón del mundo. — Ángel Martín.
- 79 Ajedrez práctico. — R. Edwards.
- 80 Ajedrez magistral. — Kopec y otros.
- 81 Ajedrez moderno. — B. Pandolfini.
- 82 Ajedrez por campeones. — B. Pandolfini.
- 83 Defensa siciliana. Variante Sveshnikov. — Adorjan.

COLECCION



ESCAQUES