

Bruce Pandolfini

Ajedrez moderno



Nuevas técnicas
pedagógicas

¿Es usted uno de los muchos aficionados al ajedrez que ama nuestro juego y sus movimientos básicos, pero se acobarda ante la ingente tarea de memorizar el sinfín de estrategias que cree necesarias para mejorar el propio nivel? Si tal es el caso, le agradará saber que existe ya un método superior y más sencillo para lograr ese fin, un método actualizado y completo. En *Ajedrez moderno*, el maestro nacional de los EE.UU. Bruce Pandolfini demuestra que la estrategia para ganar una partida de ajedrez se funda en ciertos principios que todo ajedrecista puede utilizar para mejorar su juego.

Basado en su experiencia de más de 15.000 horas de enseñanza y en la de los más ilustres profesores de la nueva generación, en todo el mundo, el autor expone esos principios del ajedrez en una partida simulada, de carácter didáctico, compuesta en colaboración con estudiantes norteamericanos y rusos de alto nivel. Atendiendo especialmente a la apertura y el medio juego, las fases más importantes para los ajedrecistas medios, el gran profesor que es Pandolfini enseña cómo hacer las jugadas correctas en cualquier situación ajedrecística, gracias a principios flexibles y polivalentes, más que a secuencias rígidas y aprendidas de memoria. También explica técnicas sencillas y eficaces de planificación y análisis, que ayudan a aplicar los principios de la mejor manera posible mientras se reflexiona para efectuar la próxima jugada. Para ello se sirve de:

- *144 diagramas*
- *ejemplos complementarios y consejos de profesores de todo el mundo*
- *preguntas y respuestas integradas en el texto*
- *la nueva notación algebraica, utilizada universalmente*
- *un resumen final con 10 sugerencias básicas para jugar mejor al ajedrez.*

Léase *Ajedrez moderno* desde el comienzo hasta el fin y utilícese luego para idear planes de juego, o cójase un tablero y reproduzcase la partida modelo solo o con un amigo. En ambos casos, este nuevo enfoque imaginativo, lúcido y eficaz proporcionará horas enteras de estimulante instrucción y referencia autorizada, contribuyendo también a hacer más divertido el juego de ajedrez.

BRUCE PANDOLFINI

AJEDREZ MODERNO

BRUCE PANDOLFINI

AJEDREZ MODERNO



EDICIONES MARTÍNEZ ROCA, S. A.
BARCELONA

**Titulo original: *Principles of the new chess*,
publicado por Simon & Schuster, New York.**

Traducción de J. M. López de Castro

**No está permitida la reproducción total o parcial
de este libro, ni la recopilación en un sistema
informático, ni la transmisión en cualquier forma
ó por cualquier medio, por registro o por otros
métodos, sin el permiso previo y por escrito de
Ediciones Martínez Roca, S. A.**

© 1986 by Bruce Pandolfini

© 1987, Ediciones Martínez Roca, S. A.

Gran Via, 774, 7.º, 08013 Barcelona

ISBN 84-270-1165-2

Depósito legal B. 42.427-1987

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

Impreso en España — Printed in Spain

ÍNDICE

Agradecimientos	9
Introducción	11
I. LA APERTURA	23
1. Primera jugada de las blancas	25
¿Qué es una buena primera jugada?	25
Consecuencias de las malas jugadas de peones	31
2. Primera jugada de las negras	34
¿Deben las negras tratar de copiar el juego blanco?	35
¿Es malo desarrollar tempranamente la dama?	39
Sacrificios y gambitos	44
3. La segunda jugada	45
Segunda jugada de las blancas	45
Opciones del negro	46
Segunda jugada de las negras	49
4. Tercera y cuarta jugadas	51
Piezas menores	51
Tercera jugada de las blancas (Apertura Escocesa)	53
Tercera jugada de las negras y respuesta del blanco	54
Cuarta jugada de las negras	59
5. La quinta jugada	60
Opciones del blanco	60
Quinta jugada de las blancas y respuesta del negro ...	63
¿Qué es una clavada?	64

6. La sexta jugada	67
Un paréntesis: los principios de Steinitz	70
Sexta jugada de las negras	75
7. La séptima jugada	78
Seguridad del rey	78
Atención a los ataques dobles	84
II. EL MEDIO JUEGO	87
8. Octava y novena jugada	89
Recuento del material	90
Análisis	96
9. Décima y undécima jugadas	99
Múltiples posibilidades del negro	101
III. EL FINAL: SÓLO UN POCO	109
10. Pensar en el final	111
11. La lucha por la ventaja	116
12. La fase final: forzar cambios	122
APÉNDICE	133
Algunas sugerencias	133
Los movimientos de la partida	134

*A todos mis alumnos,
por todo cuanto ellos me han enseñado.*

AGRADECIMIENTOS

Por la ayuda prestada en la redacción de este libro, quiero aquí expresar mi gratitud a Idelle Pandolfini, Carol Ann Caronia, Deborah Bergman y Roane Carey. Gracias también, por sus consejos técnicos, al gran maestro Lev Alburt y a los maestros Bruce Alberston, Douglas Bellizzi, David Daniels, Mark Dvoretzki, Larry D. Evans, Svetozar Jovanović, George Kane, Matthew Looks, Sekhar Sahu, Larry Tamarkin, Frank Thornally y Sunil Weeramantry.

INTRODUCCIÓN

Ajedrez Moderno es en realidad una nueva manera de enseñar —y aprender— un juego antiquísimo.

En los Estados Unidos de Norteamérica la moderna pedagogía ajedrecística data de 1972, a raíz del espectacular campeonato del mundo Fischer-Spasski jugado en Reykjavik, Islandia, y conocido ya por el nombre de «El match del siglo». Gracias a la televisión, millones de personas siguieron, jugada por jugada, esta competición que bien puede calificarse de explosiva, y ello en las tres fases de cada una de sus partidas: apertura, medio juego y final. Para muchos fue este encuentro una auténtica revelación en todo lo tocante al ajedrez, y sin duda abrió también los ojos a los maestros del noble juego insatisfechos con los habituales métodos pedagógicos que iban ya quedándose anticuados.

Antes de 1972, la enseñanza ajedrecística en Norteamérica era más o menos improvisada y carente de disciplina, con algunas honrosas excepciones. A menudo consistía en jugar simplemente una partida, tras de lo cual el jugador más fuerte y experimentado comentaba sumariamente sus principales aspectos. Algunos profesores iban algo más lejos e intentaban seguir un programa generalmente basado en un texto clásico. Con frecuencia estos libros habían sido escritos por jugadores brillantes, con extraordinario talento natural para captar los rasgos esenciales de la partida, y en ellos se proponían sistemas de enseñanza inspirados en las matemáticas y las ciencias. Tales sistemas eran completos, lógicos e intelectualmente satisfactorios en su perfección abstracta.

Por desgracia, estos enfoques generales fracasaban con muchos estu-

diantes. Pese a su indiscutible ingenio, los maestros que los habían elaborado carecían de la indispensable experiencia pedagógica para que sus ideas pudieran ser asimiladas por alumnos normales. Los sistemas propuestos eran aptos para personas que sabían ya algo de ajedrez, no para principiantes. Además, no pocos instructores, alejados ellos mismos del nivel elemental, no sentían ni afinidad ni demasiada simpatía con el dilema que se le plantea a un neófito.

Allá por los años setenta, algunos profesores norteamericanos, incluido yo mismo, comenzaron a incorporar ideas más dinámicas en la enseñanza que dispensaban. Tal vez en esto se dejaron influir por los pedagogos de la Unión Soviética, que habían ya iniciado un proceso semejante. Aunque el método aquí presentado es mío, ha sido corroborado y elogiado por mis colegas rusos, quienes están haciendo cosas muy parecidas.

Lo antiguo y lo nuevo

Un principio básico de los antiguos métodos es que debe estudiarse primero el final, tercera y última fase de la partida de ajedrez. Estos métodos hacen hincapié en la meta principal del juego y, por ello, dan prioridad a la etapa más cercana a la conclusión de la partida. Al quedar pocas piezas en el tablero, el análisis resulta también más fácil. Los mates simples (por ejemplo, rey y dos alfiles contra rey solo) muestran el poder de las piezas sin interferencias de otras fuerzas o circunstancias que vengan a complicar la situación. Por otra parte, los profesores que utilizaban tales métodos sentían que, dada la frecuencia de los mates simples (o derivaciones de los mismos) en la partida real, sus alumnos debían familiarizarse con ellos.

En un principio yo acepté estas premisas, junto con muchos otros jóvenes profesores de los años setenta. Y, en un número extraordinario de casos, pudimos poner a prueba los conceptos contenidos en ellas (yo mismo he dado desde entonces más de 15.000 clases particulares).

Los resultados nos dejaron perplejos. Un alto porcentaje de profesores de ajedrez estimó que era preciso modificar los métodos clásicos si se quería mantener vivo el interés de los estudiantes. Los métodos tradicionales funcionaron con algunos principiantes, pero un número muchísimo mayor de alumnos encontró estas técnicas vetustas y trasnochadas. Sencillamente encerraban demasiadas contradicciones y les planteaban evidentes problemas. Se requería un enfoque más creativo e interesante.

La meta suprema del ajedrez es el jaque mate, conclusión lógica de una apertura bien llevada y de la aplicación de ciertos esquemas propios del medio juego. El final, sin embargo, arroja poca luz sobre las dos primeras fases, al concentrarse principalmente en los matices que se relacionan con la coronación de peones. Dada la escasez de piezas en el tablero, los finales exigen un cálculo muy preciso, difícil para la mayoría de los principiantes. A los maestros les entusiasman los finales, pero el neófito los encuentra generalmente aburridos. Sin las fases precedentes el final puede pare-

cerle al jugador inexperto tan diverso como el universo mismo. En la apertura y el medio juego, la presencia de otras piezas suscita de hecho ideas y planes, mientras que la relativa desnudez del tablero en el final brinda pocos jalones capaces de orientar la reflexión. Los principiantes prefieren —y requieren— un enfoque global del ajedrez, que abarque también la apertura y el medio juego. Los conceptos propios de estas dos fases son, por lo demás, bastante fáciles de entender y recordar.

Para darse cuenta del respectivo poder de las piezas, es razonable ver éstas en relación con otras fuerzas, estudiando la táctica de la apertura y el medio juego. Por otro lado, los mates simples que caracterizan el final de partida ofrecen a este respecto poca información; no dan a los principiantes una visión total del juego. Y en todo caso, como muchos de ellos no se recatan en decir, ni siquiera suelen llegar a esa tercera etapa, ya que pierden en la apertura o en el medio juego, o sea bastante antes de abordar los finales que estudian. La habilidad para transformar en victoria un peón de más (plan básico del final de partida) no les impide recibir mate a las veinte jugadas.

No es de extrañar, pues, que a numerosos estudiantes les resulte fastidioso el tradicional enfoque de la enseñanza ajedrecística. Las clases deben inducir a los jugadores a disfrutar del reto y el estímulo que supone una buena partida. El excesivo análisis que exigen los finales acaba por hastiarlos.

El encanto del ajedrez reside en su variedad. Empezar por el principio ayudará a la mayoría de los estudiantes a percatarse de las infinitas posibilidades del noble juego. Y proceder secuencial y lateralmente —es decir, evaluando varias líneas de pensamiento a la vez—, a través de las distintas fases de la partida, les revelará toda su riqueza.

De esto precisamente se trata en el Ajedrez Moderno: de los vibrantes, imaginativos y variados enfoques desarrollados por la actual generación de profesores en nuestro país y el mundo entero. Cada cual aporta soluciones originales a los viejos problemas, y todos juntos contribuyen como nunca a la evolución del juego.

Mi método

En mi propia docencia tiendo a utilizar el mismo método, aunque jamás me he repetido en ninguna de mis clases. El *modus operandi* consiste en un encuentro ficticio donde el alumno y yo vamos plasmando nuestras ideas a medida que progresa la partida. Las sucesivas jugadas nos sirven de puntos de discusión, generando información sobre el juego del estudiante y permitiéndome a mí introducir oportunamente principios, nociones y consejos prácticos. A lo largo de todo el proceso se simula la interacción que tiene lugar en la verdadera partida de ajedrez.

La clase debe ser natural. La partida discurre por donde la llevan las necesidades e intereses del alumno. La discusión se centra en las cuestio-

nes inmediatamente importantes, y todo ello se va adaptando a las situaciones concretas que surgen en el tablero. El cuadro completo es significativo. Los límites de un concepto revisten tanta importancia como el concepto mismo, y así se da plena transparencia a la mayor parte de las ideas. Yo insisto en la comprensión, mucho más que en la memoria. El proceso mental se examina con todo detenimiento, y el modo de resolver un problema prevalece con frecuencia sobre la solución misma.

La espontaneidad queda así templada por la pertinencia. Trato de trabajar con las cualidades e inclinaciones del estudiante, aunque nunca excluyo una idea que venga al caso por mucho que parezca estar fuera de su alcance. De cuando en cuando los alumnos necesitan que se les desafíe, y no sería instructivo pasar por alto algo verdaderamente aplicable a la situación. Es más, esto podría frustrar el proceso de aprendizaje.

Cuando se presenta la oportunidad, intento hacer uso de la reflexión lateral. No me asusta improvisar principios y posiciones sin aparente relación mutua, si indirectamente refuerzan un punto de discusión. Tampoco rehúyo en mis clases el recurso a conceptos procedentes de otras disciplinas, en especial si contribuyen a hacer más lúcido el ajedrez. Quiero ayudar al estudiante a medida que van desentrañándose para él los misterios del juego, quiero darle conocimientos y goce, y con estos fines echaré mano de todo cuanto pueda serle útil.

El presente libro es una síntesis de mis típicas clases particulares, concretadas aquí en una instructiva partida desarrollada interactivamente entre yo mismo y alumnos de los Estados Unidos y la Unión Soviética. El lector hallará en estas páginas abundantes principios ajedrecísticos, amén de ejemplos complementarios y consejos procedentes de profesores de todo el mundo. Muchas de mis técnicas han sido confirmadas por los instructores soviéticos y han entrado a formar parte de su arsenal pedagógico.

Otras ideas provienen de la nueva ola de educadores norteamericanos que están actualmente dejando sus huellas en la próxima generación de maestros. Pero las aportaciones tal vez más importantes tienen su origen en el sinnúmero de estudiantes que tanto tiempo han dedicado a aprender cómo apreciar y jugar mejor una partida de ajedrez. A mí me han enseñado mucho de lo que sé, y ahora, gracias al presente libro, confío en que puedan enseñárselo a mis lectores.

Antes de comenzar

A lo largo de este libro se desarrolla, como hemos dicho, una partida instructiva, trama que conecta todas las ideas en él contenidas. Esta misma partida sirvió de base a unos cursillos privados que di en otoño de 1984 en la URSS y, más tarde, en los Estados Unidos. Las jugadas fueron conjuntamente concebidas por mí y por estudiantes rusos y norteamericanos. Todo el material didáctico —mis principios, conceptos, técnicas, consejos, ejemplos, etc.— va integrado en el curso de la partida. Las preguntas

formuladas y sus correspondientes respuestas son comparables a las de las clases reales.

Estas lecciones se destinan principalmente a quienes nunca han estudiado el juego de una manera formal, pero saben cómo mover las piezas. Los puros principiantes pueden seguirlas una vez hayan aprendido las reglas, y los aficionados con un poco más de experiencia pueden también referirse a ellas para reforzar y clarificar algunos puntos. Por su parte, los profesores encontrarán aquí no pocas sugerencias útiles para sus clases, como les ha ocurrido a mis colegas soviéticos. Tales son, pues, en palabras y símbolos, como yo los enseño, los fundamentos y principios del ajedrez moderno.

Notación algebraica

La mejor manera de leer este libro consiste en sentarse ante un tablero, colocándose del lado de las blancas y con las piezas en su posición inicial. La mayor parte de la materia expuesta puede entenderse sin efectuar las jugadas, recorriendo los comentarios descriptivos o examinando los útiles diagramas que acompañan el texto. Con todo, le será más beneficioso al lector aprender previamente la notación algebraica simplificada que aquí se le ofrece. El sistema funciona así:

- El tablero se ve como un gráfico cuadrículado de ocho por ocho, con un total de sesenta y cuatro casillas.
- Las *columnas* (series verticales de casillas) se designan por medio de letras minúsculas, de la *a* a la *h*, de izquierda a derecha desde el lado de las blancas.
- Las *filas* (series horizontales de casillas) van numeradas del 1 al 8, empezando por la más cercana al que lleva las piezas blancas.

De este modo puede fácilmente identificarse cualquier casilla, combinando para ello una letra y un número. Éste va siempre a continuación de aquélla (cf. diagrama A). Por ejemplo, la casilla donde se encuentra el rey blanco en su posición original se llama e1, mientras la del rey negro es e8. Todas las casillas se designan desde el punto de vista del bando blanco.

Símbolos que deben conocerse

- R significa Rey
- D significa Dama
- T significa Torre
- A significa Alfil
- C significa Caballo

A los peones no se les atribuye ningún símbolo al anotar las jugadas. Para hablar de ellos basta con citar la letra de la columna que ocupan; por ejemplo, el peón situado en la columna b es el peón b. En caso de captura por un peón, éste cambia de nombre al cambiar de columna. Así, si un peón blanco situado en b2 captura un peón, caballo, alfil, torre o dama negros en a3, esta jugada se escribirá **b×a3**. Al indicar la captura se nombra la casilla en que tiene lugar, y no la unidad enemiga capturada.

× significa «captura»

+ significa «jaque»

0-0 significa «enroque corto» (por el flanco de rey)

0-0-0 significa «enroque largo» (por el flanco de dama)

! significa «buena jugada»

!! significa «excelente jugada»

? significa «mala jugada»

?? significa «error garrafal»

1. significa «primera jugada de las blancas»

1... significa «primera jugada de las negras» (cuando aparece independientemente de la de las blancas)

(1-0) significa «victoria de las blancas»

(0-1) significa «victoria de las negras»

Lectura de una partida anotada

Considérese el diagrama B. Las blancas pueden dar mate en tres jugadas, lo cual se escribiría así:

1. Cc7+, Rb8; 2. Ca6+, Ra8; 3. Ac6 mate.


1. Cc7+ significa que la primera jugada de las blancas es mover el caballo a c7, dando jaque.

Rb8 significa que la primera jugada de las negras es llevar el rey a b8.

2. Ca6+ significa que la segunda jugada de las blancas es mover el caballo a a6, dando nuevamente jaque.

Ra8 significa que la segunda jugada de las negras es regresar con su rey a a8.

3. Ac6 mate significa que la tercera jugada de las blancas es llevar el alfil a c6, dando mate.

Nótese que el número de la jugada se escribe sólo una vez, justo antes del movimiento de las blancas. En este libro, los movimientos realmente efectuados aparecen en **negrita** y van precedidos del símbolo (), al igual que los diagramas que los ilustran. Las demás opciones analizadas van en tipos normales.

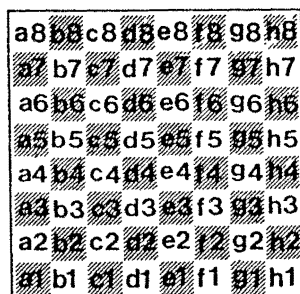


Diagrama A

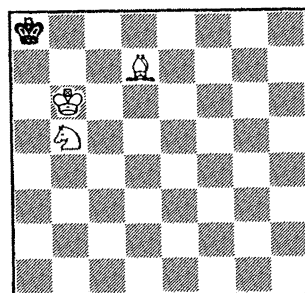


Diagrama B

Fundamentos

Las tres etapas del ajedrez

Una partida ordinaria de ajedrez dura alrededor de cuarenta jugadas y suele tener tres fases:

- Apertura
- Medio juego
- Final

No existe una neta línea divisoria entre estas etapas; las transiciones son sutiles y, a veces, difíciles de percibir y apreciar. La *apertura*, que habitualmente comprende de diez a quince jugadas, constituye la fase que determina la armoniosa disposición de las piezas y su preparación para acciones futuras. Al *medio juego* le interesa más la planificación y la estrategia; aquí las piezas maniobran y se reagrupan para lograr los objetivos de la apertura. En el *final*, el bando más fuerte intenta sacar el máximo rendimiento de las ventajas acumuladas, mientras su adversario hace lo posible por subsanar de algún modo las propias debilidades.

La primerísima ventaja de las blancas

Es ventajoso ser mano, asestar el primer golpe. Resulta mucho más arduo tomar medidas defensivas contra un determinado plan de ataque por parte del enemigo. (La única ocasión en que tal no sucede en ajedrez es cuando uno se encuentra en *zugzwang*, término alemán que designa las situaciones en que no es deseable tener que jugar. Mas este concepto es sobre todo propio de los finales y apenas tiene vigencia en la apertura.)

Así, las blancas comienzan el juego con una *iniciativa* natural. Se dice que un bando tiene la iniciativa cuando es capaz de forzar los acontecimientos y dirigir el curso de la partida. Esto le da una ventaja de *tiempo*,

que es uno de los cinco principales elementos del ajedrez (los otros cuatro son: espacio, material, estructura de peones y seguridad del rey).

Las blancas tratarán de conservar esta ventaja temporal hasta poderla convertir en algo concreto, es decir, ganancia de material o jaque mate. Las negras (el bando que se defiende) se esforzarán, por su parte, en refrenar los embates del adversario y, tan pronto como puedan, apoderarse a su vez de la iniciativa mediante un oportuno contraataque.

El atacante (las blancas en la posición inicial) puede a veces equivocarse sin que ello le acarree necesariamente la derrota, pues quizá su rival no esté mentalmente preparado para pasar de inmediato a la contraofensiva. El que resiste, en cambio, tiene muchas más probabilidades de que cualquier error le resulte fatal. Esto se debe a que el atacante está más atento a la eventualidad de tales lapsos, que incluso se incluyen en sus planes. En general sabe de antemano lo que va a hacer, mientras su adversario no tiene certeza de ello hasta que ocurre. Es más fácil actuar que reaccionar. El jugador que hace caso omiso de la iniciativa es como un boxeador que se deja vapulear sin más ni más por su contrincante. Parafraseando unas líneas de Shakespeare: «Dos veces armado está quien sabe que su causa es justa, mas quien da el primer golpe lo está tres».

Al utilizar su iniciativa, las blancas han de perseguir dos fines fundamentales en la apertura:

- Desarrollar sus fuerzas
- Dominar el centro

Desarrollo

Uno de los objetivos básicos de la apertura es movilizar las propias fuerzas con vistas a la acción. Hay que *desarrollarlas*, lo que significa incrementar su alcance y potencia. Para ello se adelantan unos pocos peones y luego se van llevando las piezas desde sus puestos originales en la primera fila a casillas más útiles, en especial las más cercanas al centro. (La terminología ajedrecística distingue entre *peones* —unidades situadas al principio en la segunda fila de cada bando— y *piezas* —reyes, damas, torres, alfiles y caballos—. Toda figura, salvo el peón, es una pieza.)

El logro de nuestros propósitos es más probable si atacamos con todas las piezas, no con una o dos solamente. Una buena regla empírica consiste en desarrollar a cada jugada una pieza distinta, para poder luego atacar irresistiblemente con numerosas fuerzas. No se aventuren unas pocas piezas (y menos aún la dama) para lanzarse al ataque antes de tiempo. Tales asaltos esporádicos son fácilmente rechazados por las tropas coordinadas de un oponente circunspecto.

Esperemos a estar bien movilizados y desarrollados para emprender cualquier acción, con la energía que haga falta. Por otra parte, tampoco hay que desarrollar sólo por desarrollar. Es preciso desarrollar y amenazar a la vez. Esto limitará la libertad de movimientos del adversario, ya que, al

responder a las amenazas, se verá impedido para llevar sus piezas a los mejores puestos.

Amenazas

La *amenaza* es un intento de lograr ventaja, generalmente infligiendo algún daño inmediato al enemigo. Las más de las veces una amenaza tiende a ganar material, capturando algo gratis o cediendo algo propio de menos valor que lo que se espera capturar a cambio (por ejemplo, entregando un peón para ganar un caballo, que equivale a tres peones, etc.). Las amenazas más graves apuntan al rey, mientras otras menos importantes pueden tener por objeto el dominio de ciertas casillas o la creación de debilidades en la fortaleza enemiga.

No deben tomarse a la ligera las amenazas del adversario. Hay que defenderse contra ellas, crear una contraamenaza más inmediata o seria, o replicar con una defensa y ataque simultáneos. Esto último suele ser lo mejor, ya que brinda la oportunidad de apoderarse de la iniciativa.

Una aportación de los soviéticos consiste en jugar muy agudamente la apertura con las piezas negras, acumulando amenazas y tensión a cada movimiento. Ello ha obligado a ajedrecistas de gran talla internacional, como nuestro Bobby Fischer, a someter las primeras jugadas a un profundísimo análisis, lo que ha enriquecido en sumo grado la teoría del ajedrez.

Dominio del centro

Las casillas más importantes del tablero están en el centro. El *centro* lo constituyen los escaques d4, d5, e4 y e5, como se aprecia en el diagrama 1. Algunas veces se incluyen también en él las casillas inmediatamente adyacentes a las que acabamos de citar: c3, c4, c5, c6, d6, e6, f6, f5, f4, f3, e3 y d3. Esta superficie más amplia se conoce por el nombre de *centro ampliado* o *gran centro* y también la representamos en el diagrama 1. Las piezas situadas en esas casillas gozan en general de mayor movilidad, lo que significa que disponen de más movimientos posibles y mayor flexibilidad.

Esa región es la clave de los vaivenes y altibajos de la batalla. Cualquier pieza instalada ahí, con el tablero relativamente despejado, puede moverse sin problemas en todas direcciones. Esta pieza tendrá mayor *movilidad* y más *opciones* que otras, lo que equivale a decir que tiene un acceso potencial a más casillas.

Las piezas alejadas del centro son menos móviles e *influyen* en un espacio más reducido (por la palabra «espacio» se designa generalmente una superioridad en el dominio de casillas). Las situadas al borde del tablero son de ordinario menos flexibles. Aun cuando el centro no esté del todo bloqueado o guardado, pruébese a llevar una pieza marginal de un extremo a otro y se verá lo lento que resulta este traslado. Sólo la torre es tan móvil en un lado del tablero como en el centro. En un tablero vacío, puede trasladarse a cualquiera de las catorce casillas que tiene siempre a su alcance,

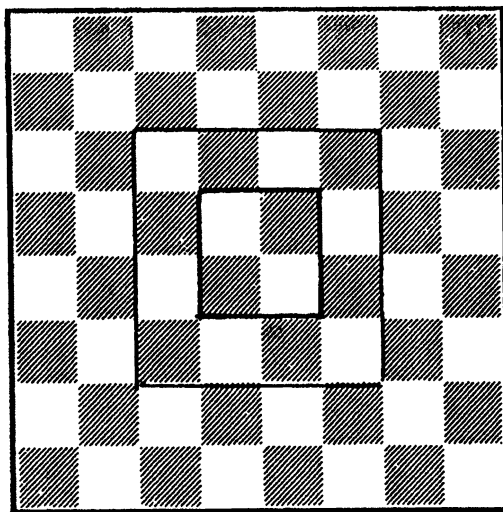


Diagrama 1

esté donde esté. Las restantes piezas, incluido el rey, son más potentes desde un puesto central.

PIEZA	Casillas a las que puede ir cuando está en				Movilidad total* desde todas las casillas
	e4	f6	b2	h1	
DAMA	27	25	23	21	1456
TORRE	14	14	14	14	896
ALFIL	13	11	9	7	560
CABALLO	8	8	3	2	336
REY	8	8	8	3	420

* Número total de casillas a las que una pieza puede trasladarse desde todas las del tablero consideradas conjuntamente.

Para comprobar algunas de las afirmaciones que acabamos de hacer, sitúese cada pieza sucesivamente en distintas casillas, tanto centrales como marginales, estando el tablero por lo demás despejado. Como lo ilustra el gráfico de la página anterior, el centro de la región ideal.

Dominando el centro, es posible introducir una especie de cuña en la posición del enemigo y dividir así sus tropas. De este modo se le impide coordinarlas y agruparlas eficazmente. La falta de libertad y facilidad de movimientos, con las limitadas opciones que de ella se derivan, no puede menos de plantearle un sinfín de problemas.

- Domínese el centro
- Ocúpese
- Inflúyase en él

Más adelante iremos viendo cómo se llevan a cabo estas tareas y qué razones hay para hacerlo.

I

LA APERTURA

1

PRIMERA JUGADA DE LAS BLANCAS

¿Qué es una buena primera jugada?



Recomiendo a la mayoría de los jugadores que empiecen por 1. e4.

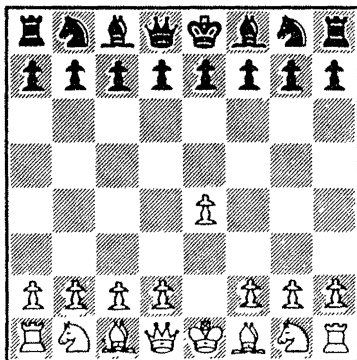


Diagrama 2



Existen numerosas razones para comenzar así. Una de ellas es que, de buenas a primeras, se ocupa ya el centro con un peón, y así las blancas reivindican inmediatamente el dominio de dicho sector. Además de apuntar a la casilla central d5, el blanco controla otro importante puesto: f5 (un

caballo instalado ahí puede hacer mucho daño si las negras se enrocan por el flanco de rey). El avance 1. e4 contribuye poderosamente al desarrollo, pues las blancas pueden ahora poner en juego la dama y el alfil de casillas de su propio color. También se han abierto diagonales para ambas piezas. Por último, este adelantamiento central es un acto agresivo.

Mucho menos impresionante resultaría 1. e3, dando un solo paso en lugar de dos. Esto abriría igualmente diagonales para las piezas citadas, pero apenas ejercería presión en el centro. Por otra parte, al efectuar un avance tan tímido, las blancas obstaculizarían doblemente el alfil de casillas oscuras, que tendría entonces mayor dificultad para entrar en juego. En general, el blanco carece de buenos motivos para avanzar dos casillas con un peón central en su primer movimiento. Un contrincante avezado atribuirá esta actitud a la inexperiencia o cobardía y, llegado el momento crítico, sabrá explotar la información.

Avanzar dos casillas en vez de una implica también ganar más espacio. De ordinario, cuanto más adelantados están los peones mayor es el espacio de maniobra disponible detrás de la línea de fuego. Ulteriormente veremos cómo la colocación de los peones desempeña un papel de suma importancia en el giro que toma la partida.

Otro motivo por el que recomiendo inaugurar el juego con 1. e4 es que así suelen surgir posiciones más abiertas y directas, o sea menos confusas. Las situaciones menos complicadas se evalúan con mayor facilidad. Las de bloqueo, en especial si los peones centrales están mutuamente trabados, son mucho más sutiles. De ellas trataremos algo más adelante, adaptándonos a los progresos del lector.

¿Cómo actuaría un profesor soviético si su alumno jugara pasivamente la apertura (1. e3)? Le obligaría a hacer lo contrario con la mayor frecuencia posible. Para vencer el miedo a ser agresivo, el estudiante tendría que entrenarse en las líneas más agudas de apertura y emplearlas cada vez que pudiera. Se trata de afrontar reiteradamente un problema hasta que se vuelve trivial y deja de ser tal problema. Durante algún tiempo esto hará perder partidas, pero la experiencia así lograda acabará por triunfar y el jugador será capaz de moverse con soltura en posiciones poco corrientes. Lo insólito puede incluso llegar a convertirse en su arma favorita.

¿Es también bueno abrir el juego con el peón de dama?

Sí, pero entraña generalmente una mayor complejidad. Con el avance 1. d4, se ataca y ocupa una casilla central (respectivamente e5 y d4). Esto permite asimismo a la dama entrar en liza, pero no por una diagonal como en el caso de 1. e4. Aquí debe salir por la columna d. De este modo se desarrolla igualmente un alfil, el de casillas negras, en lugar del de casillas blancas. Una ventaja de esta primera jugada es que la dama brinda un apoyo automático al peón d adelantado, lo cual no sucede con el peón e, que ocupa el centro sin ningún sostén inicial.

No obstante, por razones todavía poco claras, 1. d4 tiende a producir

un juego más lento y sembrado de obstáculos, capaz de plantear al novicio verdaderos problemas. Aunque 1. d4 y 1. e4 sean jugadas de igual fuerza relativa, la segunda es más aconsejable para el principiante.

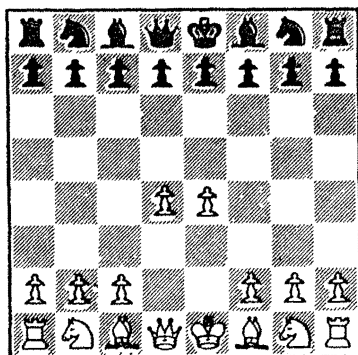
¿De qué otras primeras jugadas disponen las blancas?

Existen varias primeras jugadas plausibles además del doble avance de cualquiera de los peones centrales, entre otras 1. Cf3, 1. g3, 1. c4 y 1. b3. Pero, para efectuarlas inteligentemente y desplegar con ellas una estrategia eficaz, se requieren conocimientos muy superiores a los de la mayoría de los principiantes. También se han ensayado con éxito movimientos como 1. a3, 1. b4, 1. f4 y 1. Cc3. Ni siquiera puede pasarse por alto el arriesgado avance 1. g4. Con todo, ninguna de estas jugadas, razonables o no, ofrece tantas posibilidades al neófito como 1. e4 o 1. d4.

Si, después de 1. e4 y antes de que respondan las negras, les estuviera permitido a las blancas hacer una segunda jugada, ¿cuál sería ésta?

Aunque varios movimientos serían aquí útiles, lo más oportuno parece 2. d4. Tras esto las blancas ocupan dos de las cuatro casillas centrales y dominan otras dos. También aumenta el alcance de la dama y puede desarrollarse el alfil de casillas negras. Esta formación recibe el nombre de *centro clásico* o *centro ideal* de peones. Clásico, porque el concepto se remonta a las primeras generaciones de fuertes maestros. Ideal, porque las blancas pueden ahora emprender prácticamente cualquier tipo de acción.

En cambio las negras lo pasarán mal, ya que no les será posible contrarrestar esa fuerza central con otra equivalente y, además, quedarán retrasadas en el desarrollo. Por si ello fuera poco, los dos peones blancos adelantados amenazan con hostigar a sus tropas y obligarlas a retroceder, impidiéndoles así instalarse en buenas casillas.



¿Cómo favorece esto el desarrollo de las blancas?

Contribuye a él notablemente: ¡las blancas están ya listas para desarrollar todas sus piezas sin tener que mover otro peón! De hecho, les bastan ocho jugadas más para movilizar la totalidad de sus tropas: primero moverán los caballos a f3 y c3, los alfiles a c4 y f4 y la dama a d3; luego podrían enrocar por el flanco de rey (0-0) y, finalmente, trasladar ambas torres a las columnas centrales colocando la torre de rey en e1 y la de dama en d1, como se ve en el diagrama 4.

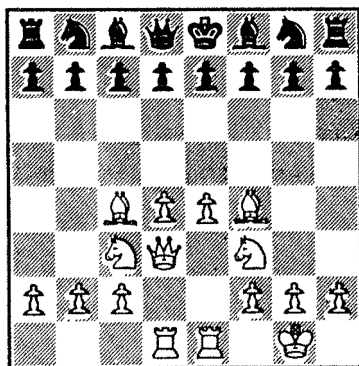


Diagrama 4

Las jugadas del blanco han sido 1. e4, 2. d4, 3. Cf3, 4. Cc3, 5. Ac4, 6. Af4, 7. Dd3, 8. 0-0, 9. Tf-e1 y 10. Ta-d1. Estos diez movimientos constituyen un esquema de apertura. Los *esquemas de apertura* se definen por la colocación de las piezas en torno a una determinada estructura de peones. En el diagrama 5 puede apreciarse otro esquema posible con los mismos peones avanzados en el centro.

Las blancas han jugado aquí 1. e4, 2. d4, 3. Cf3, 4. Ad3, 5. 0-0, 6. Ag5, 7. Cb-d2, 8. De2, 9. Tf-e1 y 10. Ta-d1. Claro está que hay otros modos de desarrollar las piezas con el mismo centro de peones. Ésta es una situación modelo donde las negras no han tenido ocasión de responder a las jugadas del blanco. En una partida real, las blancas tendrían que adaptarse a los movimientos y planes de su adversario. Su juego sería por fuerza más fluctuante.

Con vistas a estos ejercicios, como generalmente se hace en las auténticas partidas de ajedrez, diremos que el rey está desarrollado cuando se encuentra ya seguro, una vez hecho el enroque, y que las torres han sido *movilizadas* cuando guardan ya las columnas centrales desde e1 y d1. Más adelante añadiremos algunas cosas sobre los movimientos del rey y de las torres, y hablaremos también de la importancia del enroque.

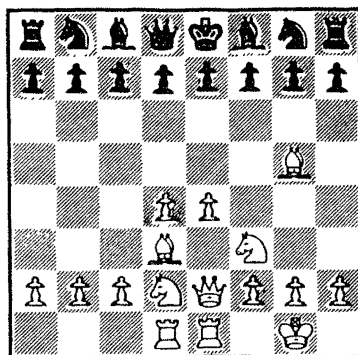


Diagrama 5

**La posición de las piezas en el diagrama 4
¿puede lograrse en una jugada menos?**

Prácticamente sí. Las blancas pueden ahorrarse una jugada enrocándose por el flanco de dama, en vez de hacerlo por el de rey. En el octavo movimiento, por ejemplo, continúan 8. 0-0-0 y 9. Th-e1. A excepción del rey, todas las piezas blancas están en las mismas casillas. La diferencia principal aquí es que el rey blanco ha ido a parar al otro lado del tablero.

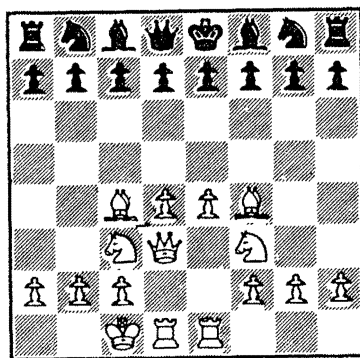


Diagrama 6

Entonces ¿es preferible enrocarse por el flanco de dama?

No, aunque todo depende de las circunstancias que a uno se le presenten en la partida. El enroque corto se da más a menudo sobre todo porque puede hacerse antes, al haber menos piezas que lo estorban. Según el

desarrollo del juego, el rey podrá estar mejor situado en un ala u otra. Esto también se aplica a todo lo demás:

- No se pasen por alto las jugadas del adversario.
- Todo cuanto uno haga deberá estar influido por ellas.

De poder efectuar al principio tres jugadas seguidas, ¿convendrá adelantar otro peón tras 1. e4 y 2. d4?

En tal caso, todavía puede lograrse una posición aplastante, como después de 1. e4, 2. d4 y 3. c4 (diagrama 7).

Pero una tercera jugada de peón no es necesaria. Como ya hemos dicho, basta con mover dos peones centrales para permitir el desarrollo de todas las piezas. En vez de adelantar un tercer peón, es mejor iniciar la movilización de las tropas acantonadas en la primera fila. Establecido el frente (los peones e y d), hay que situar los soldados tras él en posiciones de combate.

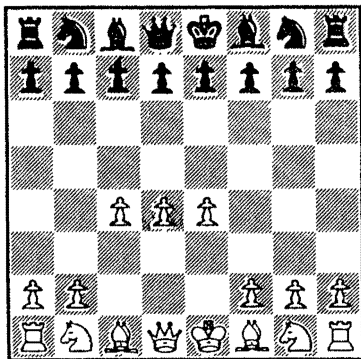


Diagrama 7

No siendo posible hacer tres jugadas seguidas al principio ¿por qué molestarse en considerarlas?

Muchas veces el adversario juega de una manera totalmente despreocupada, sin relación alguna con lo que está sucediendo. En tal caso, uno podrá desarrollarse de acuerdo con los planes citados, como si las jugadas del otro no existieran. Se intentará llegar a la posición óptima, al desarrollo ideal de las piezas. Si nuestro contrincante, por ejemplo, efectuara movimientos como 1... a6, 2... a5 y 3... h5, nada nos impediría ignorarlo y hacer por nuestra parte lo que quisiéramos.

Una de las técnicas soviéticas consiste en invitar a los principiantes a que comiencen el juego realizando tantas jugadas seguidas como deseen,

hasta lograr la posición perfecta. La única restricción es que nada puede ir más allá de la cuarta fila. Este ejercicio ayuda al estudiante a pensar en términos de esquemas, planes y objetivos, lo que indudablemente estimula su imaginación y le aficiona a resolver problemas. Además, aviva sus reflejos, transformándole de oyente pasivo en participante activo. Al aplicar yo mismo esta técnica, a menudo he orientado al alumno hacia metas definidas formulándole preguntas básicas en los momentos críticos, por ejemplo: «¿Cuál es el punto más débil de la posición inicial de las negras?». Así la atención del estudiante se concentra en la casilla f7, que originalmente sólo está defendida por el rey negro.

Puesto que avanzar dos casillas con ambos peones centrales es lo que las blancas deben hacer en condiciones óptimas, a esto ha de aspirar el estudiante en la partida real. Pero los adversarios reales no van a cruzarse de brazos y dejarle proceder a su guisa sin trabas. Al contrario, procurarán dificultarle este plan o hacer indeseable su ejecución. Esto precisamente es el ajedrez, una lucha por el dominio, como ya lo puso de relieve el antiguo campeón mundial Emanuel Lasker (1868-1941), tanto en su juego como en sus escritos (de hecho publicó un tratado filosófico bajo el título de *Lucha*, donde abundan las analogías con el ajedrez). Las blancas intentan convertir en victoria su ventaja inicial de una jugada, mientras las negras se esfuerzan por contrarrestar esa ventaja y apoderarse a su vez de la iniciativa. Dos principios de apertura se desprenden de estas consideraciones:

- Trátese de avanzar dos casillas con los dos peones centrales.
- No se muevan demasiados peones, especialmente en la primera fase del juego.

Consecuencias de las malas jugadas de peones

Hemos ya indicado que las jugadas innecesarias de peón hacen perder tiempo, que más valdría emplear en el desarrollo de las piezas. Sobre todo en la apertura, cada *tiempo* (unidad temporal, como en la música, que aquí equivale a un movimiento) es crítico y debe utilizarse para movilizar las tropas.

Por otra parte, las jugadas irreflexivas de peón crean debilidades. Una vez adelantados más de lo que conviene, los peones son ya incapaces de guardar las casillas que quedan atrás. A diferencia de las piezas, los peones no pueden retroceder. Las consecuencias de tales adelantamientos son, pues, irreversibles. Si se hace una mala jugada de peón, lo hecho no tiene remedio. En cambio, tratándose de las piezas, puede a veces presentarse la oportunidad de enmendar los errores cometidos, aunque a costa de desperdiciar una jugada (lo cual también plantea problemas).

En realidad, al ser los peones más prescindibles (es decir, menos valiosos) que las piezas, resultan los mejores defensores de las casillas. Toda pieza enemiga debe respetar la casilla protegida por un peón, ya que,

si se instala en ella, podrá ser capturada y su bando perderá material.

Los peones son particularmente aptos para defender al rey cuando su disposición ante el enroque está todavía intacta, constituyendo así una barrera muy eficaz contra los eventuales invasores enemigos. Moverlos significa exponer el monarca a toda clase de peligros. Si las casillas guardadas por tales peones se vuelven accesibles a tropas contrarias, el juego puede darse por perdido.

Repetimos, por tanto, que no deben moverse los peones sin necesidad. Sólo hay que hacerlo cuando resulte claramente ventajoso o lo requiera la posición. Por ejemplo, a menos de tener para ello una buena razón y haber sopesado todos los pros y contras, no se muevan los peones de torre en la apertura. Algunas de las partidas más cortas de la historia del ajedrez se deben a la violación de esta regla general.

Aún más funestas pueden ser las consecuencias de adelantar el peón de alfil de rey (el peón f), pues esto debilita enormemente la posición del monarca cuando todavía no se ha enrocado. (Después del enroque corto, el avance del peón f es mucho menos arriesgado e incluso, en ocasiones, la torre de rey puede llegar a explotar ventajosamente la apertura de la columna f.)

Entre los numerosos ejemplos de malas jugadas de peón figuran las siguientes partidas breves:

1. f3?

Jugada horrible, que no desarrolla nada y abre una puerta de acceso hacia el rey blanco.

1... e5

Excelente movimiento: ataca el centro a la vez que da paso a la propia dama y al alfil de casillas negras.

2. g4??

Error garrafal que acarrea la pérdida inmediata de la partida.

2... Dh4 mate.

Las blancas adelantaron los dos únicos peones que dejaban expuesto, como hemos visto, a su propio rey. Nótese que el peón g no puede retroceder para cubrir el jaque mate de la dama enemiga (diagrama 8).

Curiosamente, las blancas necesitarían una jugada más para hacerles lo mismo a las negras, de donde se deduce que las partidas «relámpago», como ésta, no se ganan, sino que se pierden, de resultados de malas jugadas de peón. En 1973, en el club de ajedrez «Marshall» de Nueva Jersey, el niño Robert LeDonne, de cinco años de edad, dio mate al corresponsal de la CBS, Tony Hernández, de la manera siguiente: 1. e4, f6?; 2. d4, g5?; 3. Dh5 mate.

Aun los maestros son capaces de cometer ocasionalmente este tipo de errores, como lo prueba una partida jugada en 1920 entre dos maestros franceses (diagrama 9):

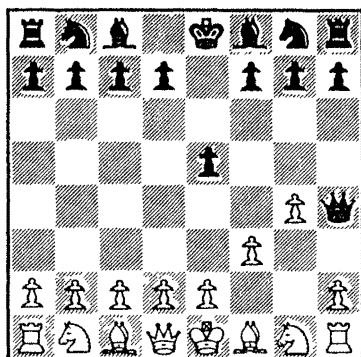


Diagrama 8

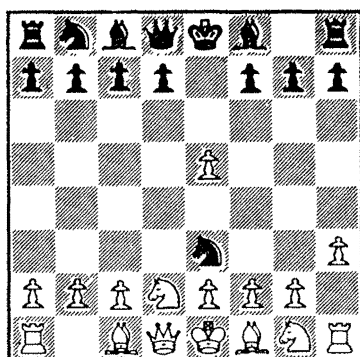


Diagrama 9

1. d4, Cf6

El movimiento de las negras impide al blanco avanzar con el peón en dos casillas y establecer así un centro clásico. También desarrolla una pieza hacia el centro.

2. Cd2?

Jugada de desarrollo, pero que, al menos temporalmente bloquea la salida de la dama y del alfil de casillas oscuras.

2... e5!?

Tentativa, algo audaz, de arrebatarse la iniciativa mediante el sacrificio provisional de un peón.

3. d × e5, Cg4; 4. h3??


Este movimiento «automático» de las blancas es totalmente gratuito, innecesario y... nefasto.

4... Ce3!!

Las blancas abandonan. En efecto, o permiten la captura de la dama por el caballo enemigo o toman este caballo, exponiendo así el propio rey a un jaque mortal de la dama negra. En caso de 5. f × e3, las blancas dejan sin protección de peones la casilla g3, con mate inevitable después de 5... Dh4+ (a 6. g3 seguiría 6... D × g3 mate). El culpable de todo esto ha sido el avance 4. h3?? que, al dejar la casilla g3 privada de defensa, la ha vuelto vulnerable.

2

PRIMERA JUGADA DE LAS NEGRAS

 Las negras, como lo muestra el diagrama 10, replican a la jugada del blanco 1. e4 con 1... e5.

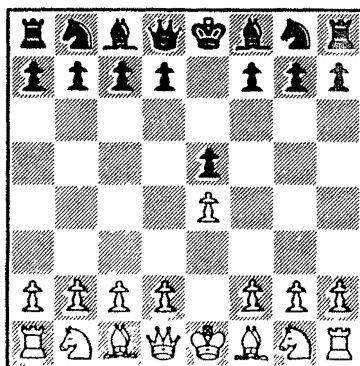


Diagrama 10



Hasta aquí la apertura entra en la categoría de las del doble peón de rey, lo que significa que ambos bandos han avanzado dos casillas con su respectivo peón e. Desde luego, las negras hacen esto por motivos semejantes a los de su adversario, pero con una profunda diferencia. Su avance tiene también por objeto disuadir a las blancas de un eventual d4. Las ne-

gras piensan en términos de defensa. Las blancas, por su parte, no abrigan realmente la idea de impedirle a su rival la jugada d5 (aunque este avance puede llegar a ser importante para el negro en un momento dado). El blanco tiene la iniciativa y asestará el primer golpe. En cierto sentido, las blancas juegan para ganar, mientras las negras no aspiran todavía más que a tablas, y ello... ¡con la misma jugada!

¿Deben las negras tratar de copiar el juego blanco?

De ninguna manera. Aun en el caso presente, se pueden tener distintas razones para asumir la misma posición. Sea lo que fuere, en la práctica resulta imposible imitar los movimientos del contrario durante mucho tiempo. Si un bando da jaque, por ejemplo, el otro deberá defenderse de ese jaque antes de seguir copiando jugadas. Después de esto, le será difícilísimo reproducir la posición del primer jugador. ¿Y si éste da mate? Entonces ya no hay nada que hacer: la partida ha terminado.

Además de estos obvios inconvenientes, pueden existir motivos más sutiles para evitar el juego simétrico. La Defensa Petrov, a la que se llega después de 1. e4, e5; 2. Cf3, Cf6, nos proporciona un buen ejemplo.

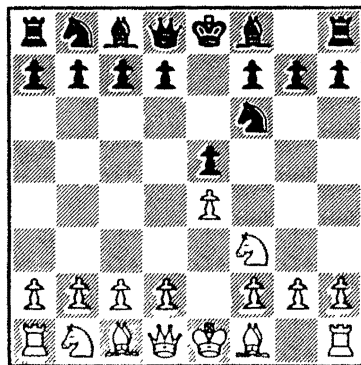


Diagrama 11

Si ahora las blancas capturan el peón e, 3. C × e5, sería un error por parte de las negras continuar 3... C × e4. Antes de tomar este peón deben jugar 3... d6, obligando al caballo blanco a retroceder, ya que tras 3... C × e4 se verán metidas en un lío a raíz de la réplica 4. De2. En efecto, 4... De7 fracasa debido a 5. D × e4, con lo que las blancas defienden su propio caballo e impiden que lo capture la dama negra. Y si las negras retiran su caballo tras 4. De2 (4... Cf6, cf. diagrama 12), sigue entonces 5. Cc6+ dando jaque a la descubierta al rey enemigo y atacando a la vez directamente la dama, con gran ganancia de material para las blancas.

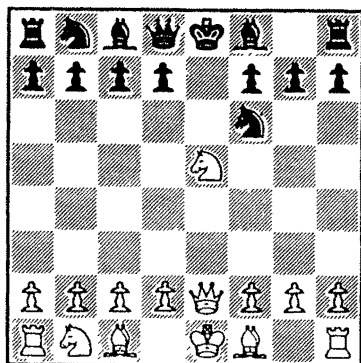


Diagrama 12

Al jugador poco experimentado podrá parecerle que los maestros, en ocasiones, se copian las jugadas o las hacen parecidas (más a menudo esto último). En tales casos, los movimientos respectivos de cada bando obedecen siempre a motivos al menos ligeramente distintos, y tanto el uno como el otro permanecen atentos a la posibilidad de romper la simetría en condiciones favorables, es decir, incrementando la propia iniciativa o arrebatándosela al adversario. Bobby Fischer, en particular, es un genio para lograr ventaja en partidas aparentemente simétricas.

Esto me recuerda...

Me vienen aquí a la memoria tres problemas con soluciones humorísticas, en los cuales se trata de hacer por ambas partes las mismas jugadas de suerte que, a la cuarta, las blancas den mate.

A) 1. c4, c5; 2. Da4, Da5; 3. Dc6, Dc3; 4. D × c8 mate.

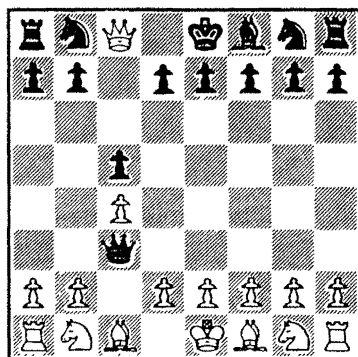


Diagrama 13

- B) 1. d4, d5; 2. Dd3, Dd6; 3. Df5, Df4; 4. D × c8 mate.
 C) 1. d4, d5; 2. Dd3, Dd6; 3. Dh3, Dh6; 4. D × c8 mate.

No, no hemos dicho que estas jugadas fueran buenas, sólo divertidas. Nótese que los dos últimos ejemplos acaban en la misma posición de mate, representada en el diagrama 14. Al enfrentarse con un jugador más fuerte, nadie crea que podrá igualar la partida limitándose a imitar sus movimientos, pues se llevará un buen chasco.

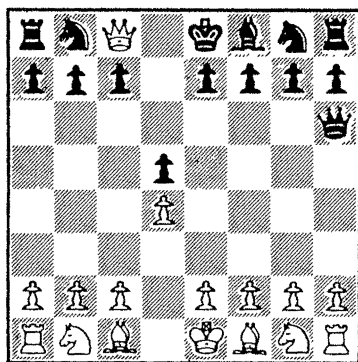


Diagrama 14

Volviendo a lo nuestro, ¿disponen las negras de otras jugadas para disuadir a su adversario de que continúe 2. d4?

Las negras (en el diagrama 2) tienen a su disposición varias opciones, además de 1... e5, para impedir un favorable 2. d4. Por ejemplo, pueden jugar la defensa Siciliana, 1... c5, que, como 1... e5, domina inmediatamente la casilla d4. En ambos casos, al avance blanco 2. d4 se respondería con la captura de un peón. Menos eficaz resulta 1... Cc6 para impedir ese mismo avance (aunque el movimiento de las negras no sería malo si prosiguieran con un plan distinto y coherente con tal jugada), pues al negro no le es posible capturar impunemente el peón d (el caballo quedaría a merced de la dama blanca).

Otra opción consiste en atacar de inmediato el peón e de las blancas, en lugar de estorbarles el avance 2. d4. Así, después de 1... Cf6, Defensa Alekhine, el blanco perdería su peón de rey si continuara 2. d4. Otro tanto sucede con 1... d5, Defensa Escandinava, aunque esto es menos aconsejable, por inducir al principiante a que ponga en juego la dama demasiado pronto, lo cual, como en seguida veremos, debe evitarse a todo trance. Los movimientos que acabamos de enumerar (c5, Cc6, Cf6 y d5) y varios más son ciertamente posibles para las negras, pero requieren un conocimiento

más avanzado del ajedrez para poder jugar con corrección las posiciones resultantes. Para el neófito, cuya comprensión del juego no ha madurado aún, 1... e5 es el modo más fácil y directo de oponerse al avance 2. d4.

¿Pueden las blancas continuar sin riesgo 2. d4?

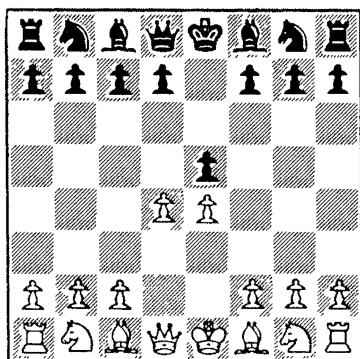


Diagrama 15

Sin duda alguna, y a que no pierden material. Si, por ejemplo, 2... e×d4, recuperarán el peón mediante 3. D×d4. Por tanto, 2. d4 no hace perder un peón, como muchos principiantes creen a primera vista. Tampoco es una mala estrategia cambiar el peón d blanco por el peón e de las negras. Las blancas adelantan el peón d no sólo con la idea de establecer un centro clásico, sino más bien para abrir el juego y permitir que salgan cuanto antes sus piezas. (Es falso el razonamiento de que no debe jugarse d4 si no ha de poderse mantener el peón d.) A los principiantes les parece a veces que cambiar material es como perderlo. No hay tal:

- Se gana material si se obtiene más de lo que se entrega.
- Se pierde material si se obtiene menos de lo que se entrega.
- Se «cambia» material si se obtiene lo equivalente en valor a lo que se entrega.

Ganar material es generalmente bueno, perder material es generalmente malo y cambiar material no es de por sí ni bueno ni malo, sino que depende de las características de la posición dada. Si la transacción resulta desfavorable, será por razones no materiales. Y necesariamente, si el cambio es deseable para un jugador, tenderá a ser desventajoso para su adversario.

Entonces ¿es 2. d4 una buena jugada?

Todavía no es tan sencillo responder a esta pregunta. Prosigan las blancas como prosigan, este avance revela un poco prematuramente sus intenciones, aun cuando no corra la sangre al río. El problema principal es que, tras 2... e×d4 (diagrama 16), las blancas se verán tentadas a restablecer la igualdad de material capturando a su vez el peón enemigo con la dama: 3. D×d4 (diagrama 17).

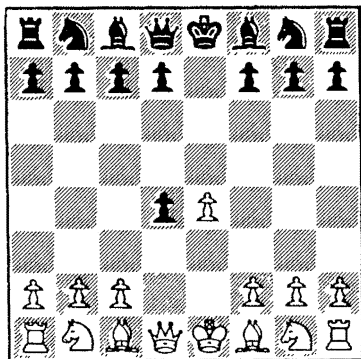


Diagrama 16

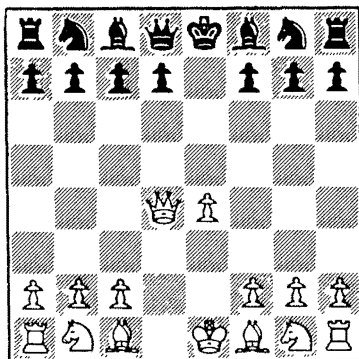


Diagrama 17

¿Es malo desarrollar tempranamente la dama?

En general, sí. El poder de la dama es inmenso, pero por ello mismo esta pieza es particularmente vulnerable. Cada vez que el otro bando la ataca, tiene que retirarse, salvo en casos excepcionales. Ello puede traducirse por una pérdida de tiempo que el adversario aprovechará para apoderarse de la iniciativa. Si utiliza estos ataques para ir estableciendo su posición y sacando nuevas piezas, estarán desarrollándose a expensas del contrincente.

Nótese, por ejemplo, cómo las negras pueden atacar a la dama enemiga situada en h5 jugando el caballo de rey, desde su casilla original g8, al excelente puesto f6. Al ser la dama mucho más valiosa que un caballo, se ve prácticamente obligada a retroceder (las blancas podrían defenderla en el puesto que ocupa si tuviera más o menos el mismo valor que la pieza atacante), la mayoría de las veces sin provecho alguno. Con toda probabilidad, lo único que las blancas habrán conseguido es perder la iniciativa y la ventaja de salida. Los ataques con sólo una o dos piezas, aunque ninguna de ellas sea tan poderosa como la dama, rara vez tienen éxito en la primera etapa del juego contra adversarios experimentados (ni debieran tenerlo

contra nadie). Quienes sepan cómo defenderse pararán fácilmente tales amenazas, para pasar en seguida a un enérgico contraataque con efectos a menudo devastadores.

Después de 1. e4, e5; 2. d4, e×d4; 3. D×d4, ¿no está la dama blanca poderosamente situada en el centro?

En realidad, no. El problema estriba en que las negras pueden ahora jugar 3... Cc6, desarrollando una nueva pieza hacia el centro y atacando simultáneamente la dama blanca. El primer bando tendrá que mover su dama a un lugar seguro, perdiendo así una jugada y permitiendo que la iniciativa pase a manos del negro. Este último es quien dirige aquí el curso de los acontecimientos.

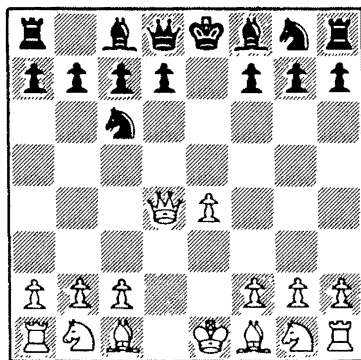


Diagrama 18

Désele apoyo a la dama

Si se pone la dama demasiado pronto en juego, hay que tener para ello muy buenas razones. Atáquese con muchas piezas, todas si es posible, y sobre todo con piezas menores (alfiles y caballos). No es bueno atacar precipitadamente, con escasas fuerzas.

La intervención de la dama debe prepararse poniendo primero en movimiento las tropas de apoyo. Llegará el momento en que la dama esté ya lista para la acción, y entonces representará una auténtica amenaza contra los puntos débiles del campo enemigo, debido a su gran alcance y potencia. Al ser capaz de atacar en todas direcciones, le basta una sola jugada para crear múltiples amenazas, lo cual es la mejor manera de lograr ventajas materiales.

La dama, esa pieza maravillosa

Naturalmente, los principiantes utilizan mucho la dama —¡más de lo que deben!—, porque les impresiona su gran fuerza. Cómo ha llegado a adquirirla es un misterio. En su origen era una pieza débil, que daba cada vez un solo paso en diagonal, como un alfil de segunda categoría. Su importancia creciente en ajedrez parece haber ido al unísono con el papel cada vez más trascendental de las reinas en la historia de Occidente.

Fascinados por el valor de la dama, los ajedrecistas novatos evitan cambiarla (dejársela capturar a cambio de la del contrario), sobre todo al principio del juego. Les parece que, sin ella, no pueden hacer nada o que la partida pierde interés. Pero, precisamente por sus grandes cualidades, la dama es la pieza más difícil de manejar. El reverso de la medalla es que un error cometido con la dama puede resultar gravísimo. Así, para el jugador relativamente inexperto, tal vez fuera lo más prudente cambiar pronto las damas y eliminar de esta manera algunas posibilidades de equivocarse fatalmente. La dama, dadas sus múltiples facetas, parece realzar el brillo de la partida y aumentar su interés, pero también sucede esto con las torres, alfiles y caballos. De todos modos, antes de aprender a servirse bien de la dama, conviene profundizar en las características de la torre y el alfil, las dos piezas cuyo poder unido constituye el de la dama. El principiante debe aprender a manejar con eficacia todas las piezas, y no sólo la dama.

Pero ¿no se pueden violar esos principios cuando uno se enfrenta con adversarios más débiles?

Las decisiones deben depender de lo que ocurra en el tablero, y no de la fuerza del contrincante. Analícese cada posición con objetividad, y decídase en consecuencia lo que ha de hacerse. Nunca debe efectuarse una jugada a sabiendas de que es mala o contraria al espíritu de la partida. Una buena idea lo es tanto para el jugador fuerte como para el débil. Y una partida ganada no entiende de rangos ni categorías. Si uno permite que el subjetivismo influya en su proceso de evaluación, toda la partida se resentirá de este proceder. Así nadie llegará a ser un buen jugador. Tratando de «cazar» al adversario con movimientos arriesgados e inoportunos, al acecho de un descuido, sólo se logra dejar la propia posición al aire y facilitar el acceso de las piezas enemigas al propio campo. Hasta un principiante puede llegar a ver claro y refutar ese tipo de juego. Un buen ajedrecista no da nunca a sus rivales semejante oportunidad.

Esta regla admite quizá dos excepciones:

- 1) El caso de un jugador de elevada categoría que haya analizado científicamente el estilo de su adversario y descubierto en él ciertas tendencias. Los soviéticos son favorables a este enfoque. Pero incluso aquí, la objetividad propia es lo que ayuda a tal jugadora a explotar la subjetividad de su contrincante. Si éste parece ir a la deriva en

algunos tipos de posición, puede convenirle al primero provocar esas situaciones para sacar provecho de las mismas, aunque no sean objetivamente las mejores para él. Con gran refinamiento, esto es lo que solía hacer el gran maestro ruso Mikhail Botvinnik cuando se hallaba en la cumbre de sus facultades.

- 2) Otra circunstancia que permite jugar subjetivamente es el encontrarse en una posición desesperada. Puesto que la derrota es inevitable por vías normales, se puede intentar alguna que otra jugada inferior si con ello se tiende una trampa al adversario o se le crean dificultades que le induzcan a descuidar algo o cometer errores. En realidad, se trata en este caso de un intento objetivo por parte del jugador que no tiene nada que perder.

- Nunca se viole un principio sin buenas razones para ello.
- Juéguese de acuerdo con lo que sucede en el tablero, y no con la categoría del adversario.

En ocasiones, yo mismo (como muchos profesores de la Unión Soviética) hago un movimiento inferior para ver cómo reacciona el alumno en el contexto de una clase. Si se aprovecha de mi error, habré aprendido algo más de su juego. Si no, tratamos ambos de averiguar la razón. Algunos estudiantes se quejan de que esto sólo sirve para evidenciar descuidos triviales. Pero precisamente por tales descuidos pierden la mayoría de las partidas. Para evitar los errores, hay que entender primero por qué se cometen. De acuerdo con los métodos de Mark Dvoretski, el gran entrenador soviético, me sirvo de esas situaciones ficticias para conocer mejor a los alumnos, y luego los inundo de ejercicios y problemas correctivos destinados a curarles de su «ceguera». Así, amistosamente, les brindamos la oportunidad de exponer a plena luz su perfil ajedrecístico.

Si el alumno explota mi error voluntario, vuelvo atrás la jugada y hago otra, a menos que me interese ver cómo lleva adelante su plan de victoria. Esto último pondrá de manifiesto su técnica en general. Si pasa mi fallo por alto, le planteo la cuestión y le pido que me explique por qué ha jugado como lo ha hecho. Y si sus razones son confusas o poco fundadas, discuto con él la situación hasta que todo quede bien claro. Si no sabe por qué ha respondido así, es obvio que juega sin plan, defecto común entre los principiantes.

A veces, un pequeñísimo error de concepto es suficiente para frenar los progresos del alumno. Resuelta la dificultad, su comprensión del juego puede ya desarrollarse sin trabas. La capacidad del estudiante para formular sus propias preguntas y averiguar lo que pasa por mi mente suele también ser muy útil. Se descubren así cosas sorprendentes, en especial cuando el alumno se da cuenta de que ni siquiera me había yo tomado la molestia de considerar tal o cual idea que él juzgaba importante. Había gastado sus energías en algo que no venía al caso. Estos cambios de impresiones son provechosos tanto para el discípulo como para el maestro.

Análisis:

Después de 1. e4, e5; 2. d4, e×d4, ¿están las blancas obligadas a la captura 3. D×d4?

No. En lugar de ello pueden sacrificar (véase la definición de este término en la sección siguiente) un peón para ganar tiempo de desarrollo. Dos opciones posibles son 3. c3 y 3. Cf3. Tras 3. c3, d×c3 (las negras podrían rehusar este gambito y replicar, por ejemplo, 3... Cf6 o 3... d5) 4. C×c3 (diagrama 19), la compensación de las blancas por el peón sacrificado es que todas sus piezas pueden desarrollarse fácilmente con amenazas directas. Además, el peón e avanzado y el caballo bien situado en c3 imponen respeto.

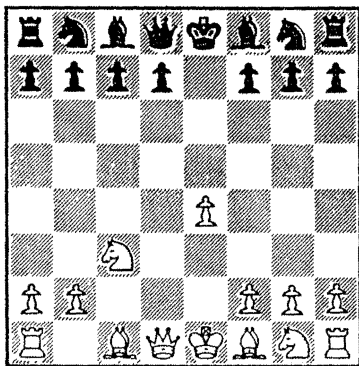


Diagrama 19

Las blancas podrían también jugar 3. Cf3, amenazando recobrar su peón un movimiento más tarde con el caballo, y todavía pueden volver a ofrecer el gambito (véase la definición en la sección siguiente) en la cuarta jugada mediante 4. c3. Ambas ideas brindan al blanco claras posibilidades de ataque, pero entrañan un juego algo comprometido y arriesgado. Si las blancas logran o no suficiente actividad por la entrega del peón es una cuestión que han de resolver los teóricos del ajedrez, no los principiantes.

Después de 1. e4, e5; 2. d4, ¿deben las negras capturar el peón blanco o defender el propio?

La jugada correcta para las negras es aquí capturar el peón blanco, ya que, para mantener la iniciativa, las blancas tendrán que sacrificar al menos temporalmente un peón mediante 3. c3 o 3. Cf3. Si el negro jugara de modo pasivo, podría intentar 2... Cc6 para defender el peón e, pero no 2... d6. Esto llevaría a un cambio de damas desfavorable para él y bueno para las blancas, tras 3. d×e5, d×e5; 4. D×d8+, R×d8. En efecto,

después de estos cambios las negras han perdido la facultad de enrocarse y su rey permanece en el centro, donde es más vulnerable a los ataques enemigos (al estar abierto el centro). A veces este tipo de cambio viene bien, especialmente cuando la partida se acerca a su fase final y los reyes están mejor situados en el centro del tablero. Pero en la mayoría de los casos ello significa que las negras han de perder tiempo en velar por la seguridad de su rey, por tanto, deberán estar constantemente a la defensiva.

- No se tema el cambio de damas si con ello se obtiene alguna ventaja concreta.

Sacrificios y gambitos

Llámesse *sacrificio* a la entrega voluntaria de material con el fin de lograr una ventaja mayor de lo que se ofrece, en términos de material, ataque al rey enemigo o algún otro factor. A menudo el sacrificio está ligado a una serie de jugadas, que constituyen una combinación. Rudolph Spielmann, en su libro *El arte del sacrificio en ajedrez*, escribía: «La belleza de una partida de ajedrez suele apreciarse, y con no poca razón, por el número de sacrificios que contiene... El atractivo del sacrificio es irresistible: el entusiasmo que despierta radica en la propia naturaleza del hombre».

El *gambito* es también una entrega voluntaria, generalmente la de un peón en la apertura, para tratar de obtener otro tipo de ventaja, en especial de tiempo; por ejemplo, para conseguir el ataque, aumentar o arrebatar la iniciativa, mejorar o adelantar el desarrollo, etc.

El más famoso de todos los sacrificios de apertura es el Gambito de Rey, arma de doble filo. Efectivamente, aunque el jugador que lo ofrece le procura de ordinario una poderosa iniciativa, también le abre brechas en la muralla protectora del rey. Algunas de las más brillantes victorias del ruso Boris Spasski, antiguo campeón del mundo, las logró precisamente gracias al Gambito de Rey, debido tal vez a la equilibrada mezcla de audacia y serenidad que se da en su propio carácter. El Gambito de Rey consta de las siguientes jugadas: 1. e4, e5; 2. f4.

En *Abinger Harvest*, E. M. Foster confiesa su fascinación por el Gambito Evans, que por primera vez puso en práctica allá por los años 1820, el capitán de navío William Evans, de origen galés. En este gambito, las blancas sacrifican el peón b para abrir líneas y ejercer actividad en el centro. A Foster le gustaba esta agresiva apertura, pero carecía de los conocimientos suficientes para llevar con éxito el ataque. He aquí el Gambito Evans: 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ac4, Ac5; 4. b4.

3

LA SEGUNDA JUGADA

Segunda jugada de las blancas

Después de 1. e4, e5, no le recomiendo al lector jugar 2. d4, sino prepararse para efectuar este avance más tarde, desarrollando primero el caballo de rey hacia el centro: 2. Cf3.

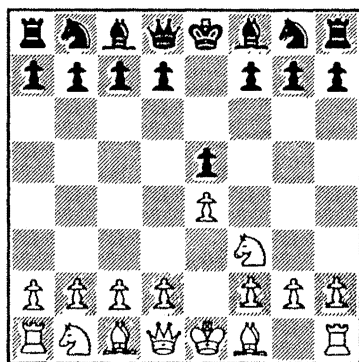


Diagrama 20

Esta jugada no sólo desarrolla una pieza hacia el centro, sino que lo hace con una amenaza contra el peón e de las negras, determinando así en cierto modo la respuesta de éstas. El negro, en efecto, no puede permitirse

el lujo de perder un peón sin más ni más, y por ello debe o defenderlo o contraatacar en consecuencia.

Hemos ya examinado la Defensa Petrov (1. e4, e5; 2. Cf3, Cf6), que proporciona un juego satisfactorio si se conduce correctamente. Mas esta defensa es difícil para un principiante, debido a su carácter estático. Recientemente ha sido empleada en partidas serias por ajedrecistas de primerísima talla, como el ex campeón del mundo Tigran Petrosian y el candidato al campeonato mundial Victor Korchnoi. Pero es evidente que estos hombres poseen un conocimiento más profundo del juego que el aficionado medio.

Opciones del negro

¿Convendrá defender el peón e mediante 2... f6?

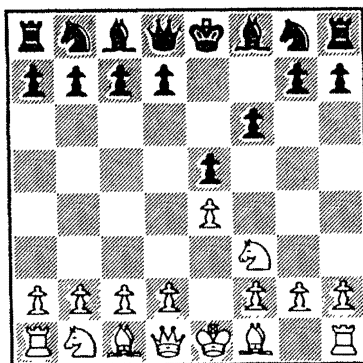


Diagrama 21

Ésta es la peor defensa que tienen las negras a su disposición. No contribuye al desarrollo, priva al caballo de rey de su mejor casilla de salida (tanto h6 como e7 le brindan menos posibilidades), debilita las diagonales h5-e8 y a2-g8 (un alfil situado en esta última diagonal impediría el enroque corto de las negras, ya que el rey tendría que pasar por una casilla donde le dan jaque) y, en general, proporciona un juego malísimo para las negras. Evítense en la apertura las jugadas innecesarias y debilitadoras de peón, especialmente cuando no se les ve ninguna otra ventaja que pueda de algún modo justificarlas.

El movimiento 2... f6 se conoce por el nombre de Defensa Damiano, según el maestro italo-portugués del siglo XVI que la analizó. Aunque sus análisis demostraron correctamente que esta defensa era inferior, se la ha venido llamando así hasta nuestros días. Damiano fue uno de los primeros ajedrecistas en preconizar el centro clásico de peones. He aquí dos de sus máximas para jugar bien: «Teniendo ventaja, háganse cambios de igual valor» (más adelante desarrollaremos esta idea) y «Si ves una buena jugada, busca una mejor.»

Otro intento de defensa es 2... Ad6. ¿Qué juicio merece?

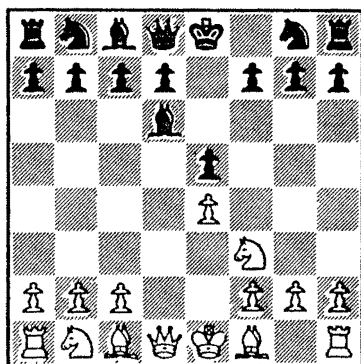


Diagrama 22

Esta jugada desarrolla una pieza menor hacia el centro, a la vez que protege el peón, pero entraña un serio inconveniente. El alfil bloquea ahora el peón d, y ya sabemos que una de las cosas que hay que poder hacer en la apertura es avanzar los dos peones centrales. Después de 2... Ad6, las negras han de encontrar otras maneras de completar el desarrollo de su flanco de dama. Ello las obligará probablemente a perder tiempo y, en definitiva, acabarán por darse cuenta de que su alfil no está muy bien colocado en d6, al quedar su papel literalmente reducido a la defensa del peón e y hallarse él mismo expuesto a los ataques de los peones y piezas del enemigo. En resumen, 2... Ad6 no es una jugada deseable.

¿Qué pensar de la defensa 2... Df6?

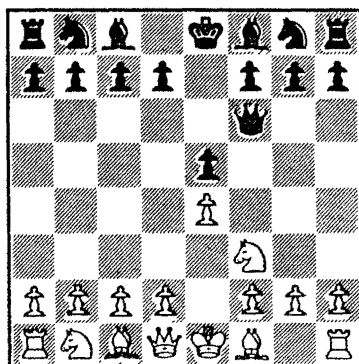


Diagrama 23

Además de quitarle al caballo de rey su mejor casilla, este movimiento viola los principios generales de la apertura, ya que desarrolla innecesaria

y prematuramente la dama. Tras 3. Cc3, por ejemplo, las blancas amenazarán con seguir hostigando a Su Graciosa Majestad mediante 4. Cd5. La defensa 2... Df6 «se pasa de rosca». ¿Por qué recurrir al general para que desempeñe el papel de un simple soldado?

Algo parecido puede decirse de 2... De7.

Si es cierto que no priva al caballo de rey de su buena casilla de desarrollo, impide en cambio la salida del alfil de rey. Es mejor desarrollar las piezas armoniosamente, sin que se pisen el terreno unas a otras. Todas ellas han de trabajar en equipo, y no estorbándose mutuamente. Por otra parte, como ya hemos dicho, no hay que abusar de la dama. Más vale mantenerla lista para cuando las circunstancias la requieran de veras. Puesto que aquí no sucede nada especial, la jugada de dama es prematura.

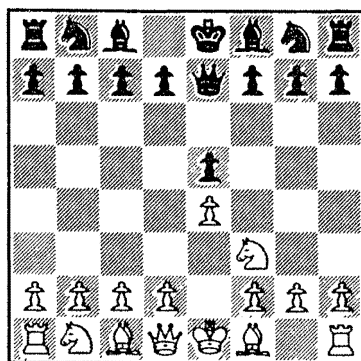


Diagrama 24

Y ¿qué tal 2... d6?

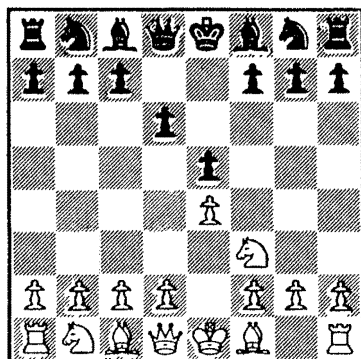


Diagrama 25

Ésta es sin duda una jugada mejor que cualquiera de las defensas anteriores. Protege el peón e sólidamente, es decir, con otro peón. También deja vía libre para que el alfil de dama entre en liza. Su único inconveniente es que obstaculiza un poco el desarrollo del alfil de rey, limitando su alcance inmediato a la casilla e7. De este modo las negras obtienen un juego sólido, pero algo constreñido.

El movimiento 2... d6 puede también plantear otro problema. Si las negras. Mientras esto sea posible, las negras seguirán un poco retrasadas en el muchas defensas, habrán perdido un tiempo. A menudo ese avance da lugar al cambio del peón negro d por el peón blanco e, disolviendo el centro por completo y llevando a una partida más o menos igualada. Si las blancas han cambiado ya su peón d por el peón negro e, ninguno de ambos bandos tendrá peones en el centro, y tanto las piezas del uno como las del otro gozarán de plena libertad de acción.

Un *leitmotiv* (tema dominante) para las blancas en muchas aperturas de peón de rey es el de impedir el avance liberador d5 por parte de las negras. Mientras esto sea posible, las negras seguirán un poco retrasadas en el desarrollo o dispondrán de menos espacio, cuando no ambas cosas.

Si las negras tienen dos peones en el centro contra uno solo del blanco —como sucede en la Defensa Siciliana (1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, c×d4; 4. C×d4)—, el cambio del peón negro d por el peón blanco e dejará al segundo jugador con un peón en el centro contra ninguno del adversario, brindándole así las mejores posibilidades de dominar ese sector.

Las jugadas 1. e4, e5; 2. Cf3, d6 constituyen la Defensa Philidor, nombre que le viene del gran ajedrecista francés François André Danican Philidor (1726-1795).

Segunda jugada de las negras



Las negras continúan 2... Cc6.

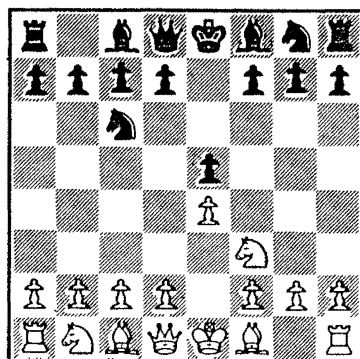


Diagrama 26



Este movimiento logra una serie de cosas:

- **Protege el peón e.**
- **No bloquea nada, salvo el peón c que no necesita moverse aquí.**
- **Desarrolla una nueva pieza hacia el centro.**
- **Ataca la casilla d4.**
- **Evita todos los inconvenientes de las demás defensas.**
- **No debilita nada.**

4

TERCERA Y CUARTA JUGADAS

Piezas menores

Hasta aquí cada bando ha desarrollado un caballo. ¿Es aconsejable desarrollar pronto los caballos? Generalmente, sí. También se aplica esto a los alfiles.

Tiene sentido sacar pronto las piezas menores (caballos y alfiles), puesto que son las más fáciles de movilizar. Tras el avance del peón de rey o del peón de dama (o de ambos), todas las piezas menores disponen ya de buenas casillas donde pueden instalarse. La dama, claro está, corre el riesgo de quedar peligrosamente expuesta si se desarrolla demasiado pronto, y, tocante a las torres, aún hay que esperar un poco para saber qué puestos les vendrán mejor.

¿Qué piezas menores deben desarrollarse primero, los caballos o los alfiles? Es mucho más fácil desarrollar aquéllos que éstos, por la habilidad que tiene el caballo para saltar. Se pueden desarrollar los dos caballos sin haber movido un solo peón, aunque esto sería llevar demasiado lejos una regla por lo demás sana.

El caballo de rey de las blancas, por ejemplo, casi siempre está bien situado en la casilla f3, desde donde domina simultáneamente ocho escaques. ¡Qué más se le puede pedir! Desde f3 podrá ir ulteriormente a puestos todavía más fuertes en el centro. En cuanto a los alfiles, disponen de una gama más amplia de buenas casillas que los caballos, y por ello pueden esperar un poco (al menos una jugada o dos) antes de entrar en acción.

Como a los caballos les lleva más tiempo que a los alfiles instalarse en

puestos avanzados y es menos comprometido desarrollarlos en primer lugar, se justifica en general el siguiente axioma ajedrecístico:

- Desarrollense los caballos antes de los alfiles.

De lo dicho se desprende también este segundo axioma:

- Desarrollense las piezas menores antes de las piezas mayores.

Los principios como éstos («caballos antes que alfiles», etc.) son útiles cuando el jugador no tiene una idea muy precisa de lo que ha de hacer. Uno se pregunta entonces: «¿Qué principios puedo aplicar a este tipo de situación?». Si se encuentra un principio que venga a propósito, se habrá dado ya un paso adelante. El jugador se sigue preguntando: «¿Se aplica aquí verdaderamente este principio?». Sea cual fuere la respuesta, el principio en cuestión habrá ya desempeñado un valioso papel al servir de trampolín para la jugada siguiente. Este es el valor real de un principio: echarnos una mano y obligarnos a pensar. Los principios no tienen carácter absoluto. Son meros puntos de referencia y admiten excepciones.

Para lo que aquí nos interesa, resulta útil dividir las piezas de ajedrez en dos clases: piezas *menores* (caballos y alfiles) y piezas *mayores* (torres y damas). Estas distinciones se basan en sus respectivos valores intrínsecos o «de cambio». Así, tomando al peón como unidad, tendremos las siguientes equivalencias:

- Un caballo vale poco más que tres peones.
- El alfil vale una fracción más que el caballo (aunque en el nivel del principiante no resulta práctico ver desigualdad alguna entre alfiles y caballos).
- Una torre vale aproximadamente cinco peones.
- La dama vale unos nueve peones.

El principal factor para determinar estos valores es el número total de casillas que la pieza es capaz de dominar en una situación dada.

Más sobre el desarrollo de las piezas menores

Más adelante, cuando hayamos hablado de los principios relativos al enroque, veremos que en general es bueno enrocar lo antes posible. El enroque corto, es decir, por el flanco de rey, lleva menos tiempo porque la dama no está en el camino que ha de recorrer el monarca (como sucede con el enroque largo). Para acelerar el enroque, lo mejor suele ser desarrollar las piezas menores del ala de rey antes que las del flanco de dama, especialmente en las aperturas de peón de rey donde el centro se abre en seguida, con el subsiguiente peligro para un rey que ande «paseando» por esa región del tablero.

Un esquema corriente de desarrollo para las piezas menores en las par-

tidas abiertas (una partida recibe el nombre de «abierta» cuando el centro no se halla bloqueado por peones que estorben los movimientos de las piezas) consiste en sacarlas en este orden:

- Primero, el caballo de rey.
- Segundo, el alfil de rey.
- Tercero, el caballo de dama.
- Cuarto, el alfil de dama.

No se trata aquí de un orden absoluto, que haya que seguir obligatoriamente. En la práctica debe hacerse lo que parezca más apropiado al caso. Pero es cierto que, en la mayoría de las aperturas de peón de rey, las blancas suelen activar sus piezas de la manera descrita.

Tercera jugada de las blancas (Apertura Escocesa)



Volvamos a nuestra partida. Las blancas continúan ahora 3. d4. Lo pueden hacer sin perder un peón, pues si 3... e×d4, les es dado capturar el peón negro con su caballo (4. C×d4). Esta serie de jugadas se conoce por el nombre de Apertura Escocesa.

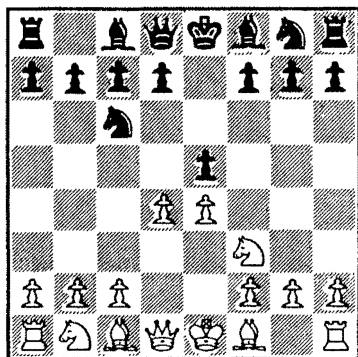


Diagrama 27



La Apertura Escocesa (1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4) aparece citada por vez primera en 1750, en un libro del maestro italiano Ercole del Rio. El nombre de «Escocesa» le viene de haber sido practicada y analizada entre 1824 y 1829 en varios torneos y publicaciones de Edimburgo. Según Joseph Henry Blackburne (1841-1924), «da origen al tipo de posiciones que el joven jugador debe estudiar». En cambio, el Dr. Siegbert Tarrasch, gran maestro alemán (1862-1935), decía de esta apertura que era «brillante y animada, pero a costa de la solidez».

A primera vista, la Escocesa parece proporcionar a las blancas el dominio del centro y un rápido desarrollo. Su inconveniente es que las negras tienen posibilidades de contrajuego atacando el peón blanco e. Además, como el negro no ha tenido que hacer la jugada bloqueadora d6, goza de bastante libertad de movimientos. También se le ofrece la oportunidad de liberarse mediante d5 en una sola jugada, sin haber perdido previamente un tiempo (como en el caso de haber ya jugado d6).

Tercera jugada de las negras y respuesta del blanco



En nuestra partida, las negras toman el peón blanco d, 3... e×d4 (diagrama 28) y las blancas capturan a su vez con el caballo, 4. C×d4 (diagrama 29).

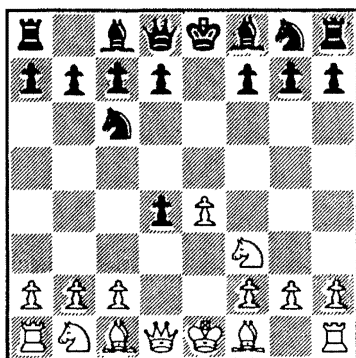


Diagrama 28

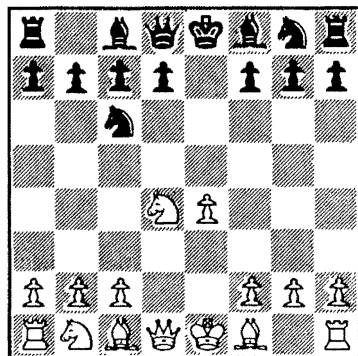


Diagrama 29

¿No pueden aquí las negras obligar al blanco a que exponga su dama mediante 4... C×d4; 5. D×d4?

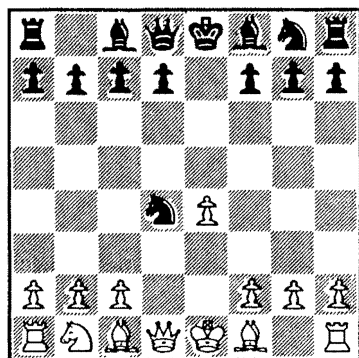


Diagrama 30

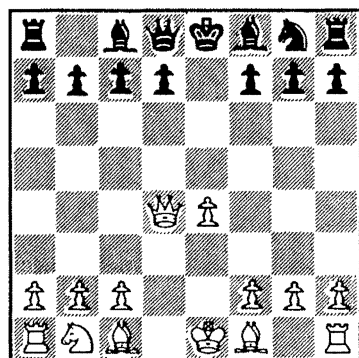


Diagrama 31

Si, las negras pueden arrastrar la dama blanca hacia el centro. Pero, a diferencia de la situación anterior (1. e4, e5; 2. d4, e×d4; 3. D×d4), el negro no puede ahora desarrollar su caballo de dama atacando a la dama enemiga. Ese caballo ha desaparecido ya en el cambio efectuado en la tercera jugada. Al no disponer de este recurso para ganar tiempo, es decir, del ataque a la dama blanca, ¿pueden las negras ganar tiempo de alguna otra manera, basándose también en la posición expuesta de la dama contraria?

La única tentativa viable de expulsar a la dama del puesto que ocupa es 5... c5 (diagrama 32). Esto la obligaría a irse del centro inmediatamente (con toda probabilidad a a4., cf. diagrama 33). Sin embargo, 5... c5 no desarrolla una nueva pieza ni contribuye al desarrollo en general (tiene poca importancia que la dama negra pueda ahora moverse por su flanco a lo largo de la diagonal d8-a5). Otro problema inherente a este desafortunado avance de peón es que debilita gravemente las casillas d5 y d6, puntos que ya no podrán ser protegidos por un peón negro. Las blancas tendrán así excelentes posibilidades de ocuparlos, en especial d5, casilla apuntalada ya por el peón blanco e4.

De esta suerte, al intentar aprovecharse de la posición central de la dama blanca (diagrama 32), las negras han de aceptar una desventaja permanente: las casillas débiles de la columna d (diagrama 33). Una ganancia provisional de tiempo por una debilidad estructural definitiva no es un buen negocio. En este caso, el juego de las negras sería claramente inferior.

Tenemos aquí, pues, una excepción a la regla. Las blancas pueden sacar la dama sin desventaja, ya que el negro no dispone de un medio efi-

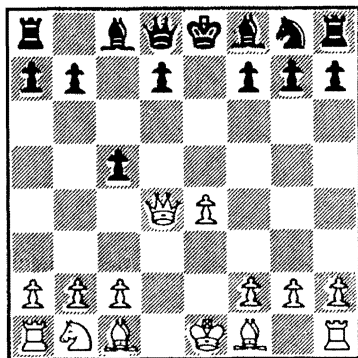


Diagrama 32

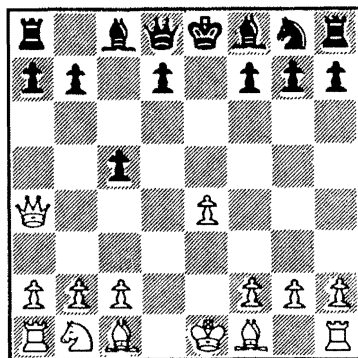


Diagrama 33

caz para atacarla. Una vez que los caballos han sido cambiados (1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, e×d4; 4. C×d4, C×d4; 5. D×d4), la dama blanca puede instalarse tranquilamente en el centro, desplegando su potencia en todas direcciones. Pero dos jugadas antes (1. e4, e5; 2. d4, e×d4; 3. D×d4) era posible desalojarla de inmediato con eficacia.

Vemos así cómo un ligerísimo cambio en la situación representa una gran diferencia, transformando una posición mala en buena, y todo ello en una solajugada. Una observación clave es, no obstante, que las blancas no han tenido que esforzarse en sacar la dama. Son más bien las negras quienes las han ayudado haciendo un mal cambio (4... C×d4). Capturar el peón es una cosa, pero cambiar los caballos es otra. Después del primer cambio (3... e×d4; 4. C×d4), las negras deben continuar de otra manera.

La cuarta jugada de las negras podría ser 4... Ac5, amenazando al caballo blanco

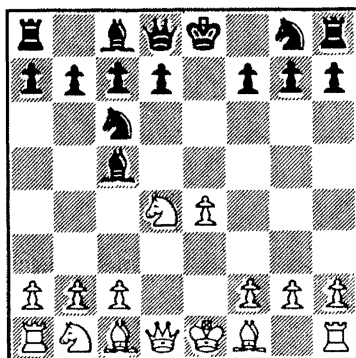


Diagrama 34

En este caso, las blancas podrían replicar 5. Ae3, defendiendo el caballo y tendiendo a las negras una celada. ¿Qué amenazan aquí las blancas?

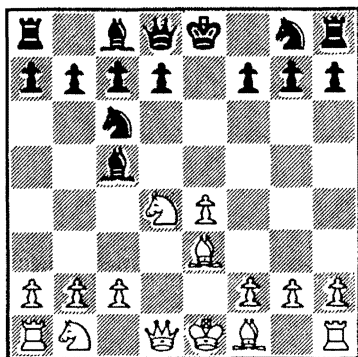


Diagrama 35

Las blancas amenazan 6. C×c6, capturando el caballo de dama negro con una amenaza a la dama enemiga y un ataque a la descubierta contra el alfil de rey negro. Si las negras juegan la esperada contracaptura (6... d×c6 o 6... b×c6), el blanco gana un alfil mediante 7. A×c5. Con juego correcto por parte de las blancas desde este momento, las negras estarían completamente perdidas.

Si las blancas juegan mal después de ganar el alfil, ¿no podría el negro encontrar un modo de recobrarse y vencer?

Podría llegar a recobrarse si juega con tenacidad y, muy especialmente, si las blancas juegan al buen tuntún. ¡Pero aquí está el quid! Las blancas tendría que echar a pique su ventaja. Al evaluar una posición de ajedrez, hay que tener únicamente en cuenta las fuerzas y acciones que uno mismo puede controlar. Si un bando posee una pieza más y el otro no tiene ninguna compensación por ello (como sucede aquí), el bando con superioridad de material ganará con toda seguridad si juega bien (es decir, en el 99 por ciento de los casos). En igualdad de otros factores, el ejército más fuerte vence. ¡Así es de sencillo!

¿Cuál es la técnica para ganar cuando se tiene una pieza de más?

La misma que en la mayoría de los casos donde hay ventaja de material: cambiar piezas. Esto no sólo realza la ventaja (cambiando eficientemente, pieza por pieza, el bando superior en material se quedará con el único superviviente), sino que reduce también las posibilidades de contra-juego por parte del adversario. Si a éste no le queda nada, no puede atacar.

Así pues, cámbiense piezas —no necesariamente peones— para ganar cuando se tiene ventaja de material.

En vez de 4... Ac5, ¿no podría jugarse 4... Ab4+?

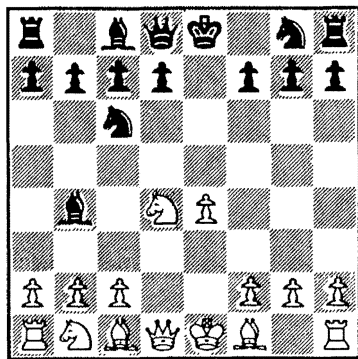


Diagrama 36

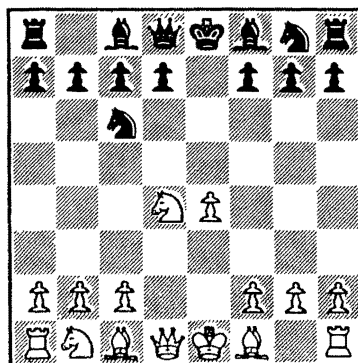
No, por muchas razones. Esta jugada desarrolla una pieza, es cierto, pero no de manera útil. Da jaque, pero no amenaza nada. Las blancas pueden defenderse del jaque mediante 5. c3 y obligar al alfil a moverse de nuevo, perdiendo tiempo. Un jaque no es necesariamente una buena jugada. Un mal jaque puede hacer perder tiempo e incluso, a veces, la partida.

Por su apariencia contundente, los jaques ejercen un atractivo irresistible para muchos jugadores. Recuérdese que los jaques «automáticos» no sirven para nada, y en ocasiones acarrearán la pérdida de la partida. Supongamos, por ejemplo, que una de nuestras piezas está atacada y que, en lugar de oponernos a esa amenaza, decidimos dar jaque al rey enemigo. Si nuestro adversario responde al jaque con una jugada que entraña otra amenaza (como un movimiento de rey que ataque otra de nuestras piezas o peones), tendremos entonces que hacer frente a dos amenazas simultáneas: la nueva y la que hemos descuidado antes. Lo más probable es que sólo podamos resolver uno de los dos problemas que se nos plantean, y no ambos a la vez.

No se den jaques solamente porque pueden darse. El jaque ha de ser necesario o útil para la consecución de algún objetivo, lo mismo que cualquier otra jugada.

- No se den jaques sin sentido.

Cuarta jugada de las negras



Después de 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, e×d4; 4. C×d4.

Como antes decíamos al hablar de la Apertura Escocesa, las blancas parecen tener preponderancia en el centro, al ocupar con un caballo (d4) y un peón (e4) dos casillas centrales. El negro no tiene todavía nada en el centro, pero ataca al caballo blanco de d4, de momento defendido, con su propio caballo. Además, en su siguiente jugada, las negras pueden tratar de quitarle alguna iniciativa a su rival amenazando el peón blanco e.

Las negras continúan 4... Cf6.

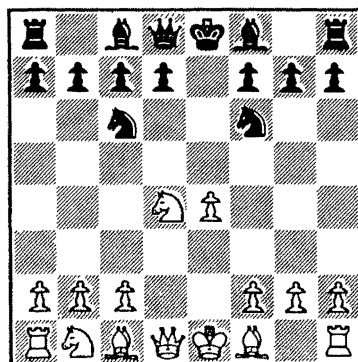


Diagrama 37

El negro ha desarrollado ahora una nueva pieza hacia el centro, y ello con ganancia de tiempo debido a la amenaza de capturar el peón de rey blanco.

5

LA QUINTA JUGADA

Opciones del blanco

Las blancas consideran cuatro respuestas posibles. Defender el peón mediante 5. f3, 5. Dd3 o 5. Cc3, o cambiar primero los caballos en f6 para ocuparse luego de la defensa del peón. Examinemos cada una de estas opciones.

¿Qué tal 5. f3?

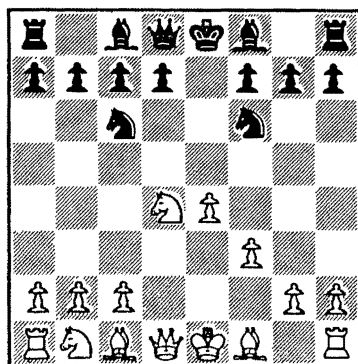


Diagrama 38

Esta jugada plantea casi tantos problemas como su hermana gemela 2... f6 de las negras. Pierde tiempo al no desarrollar una nueva pieza, y tampoco abre líneas que permitan a las piezas entrar en juego (como lo hacían los avances de los peones e y d).

También debilita la diagonal h4-e1, que facilita el acceso hacia el rey. Si las blancas se enrocaran ahora, el monarca sería vulnerable a los ataques enemigos por la diagonal g1-a7 (de colocarse, por ejemplo, un alfil negro en c5). Por último, tampoco para realmente la amenaza. Las blancas quieren asegurar su peón e, a la vez que disponen su ejército para la batalla; este movimiento no lo consigue, como veremos a continuación.

La partida siguiente, jugada en una clase soviética entre alumnos de once años durante mi visita en 1984, es una buena ilustración de lo que sucede cuando las blancas optan por la defensa 5. f3:

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, e×d4; 4. C×d4, Cf6; 5. f3, Ac5 (inteniendo apoderarse inmediatamente de la diagonal debilitada) 6. Cb3? (abriendo innecesariamente la diagonal; era mejor 6. Ae3, amenazando ganar una pieza después de capturar en c6) 6... Ab6; 7. Ab5? (ataque inútil al caballo) 7... 0-0 (aquí las negras podían ya haber sacrificado en e4, abriendo la posición debilitada del blanco) 8. A×c6? (otra jugada sin sentido, que empeora todavía más la situación de las blancas al brindar al alfil de dama negro la posibilidad de ocupar la importante diagonal a6-f1) 8... b×c6; 9. a4? (esperando atrapar al alfil por medio de 10... a5, pero a costa del desarrollo y, como se verá, de la partida misma) 9... C×e4; 10. f×e4, Dh4+; 11. g3, D×e4+; 12. Rd2 (era mejor 11. De2, aunque también pierde) 12... De3 mate.

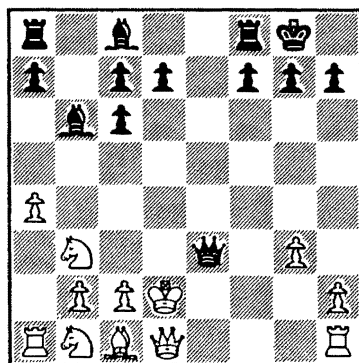


Diagrama 39

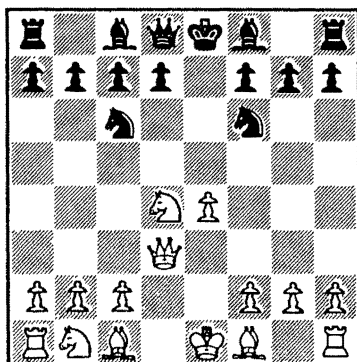


Diagrama 40

Aquí el problema es diferente. Aunque esta jugada no es mala de por sí, da trabajo innecesario a la dama. En d3, la dama bloquea la salida del alfil de casillas blancas, quedando ella misma sobrecargada con la defensa de las casillas d4 y e4. Trátese de no utilizar tanto la dama en la apertura. En lo posible, desarróllense primero las piezas ligeras, con lo que la participación de la dama en la lucha será mucho más eficaz cuando llegue el momento.

¿Y jugar previamente 5. C×c6?

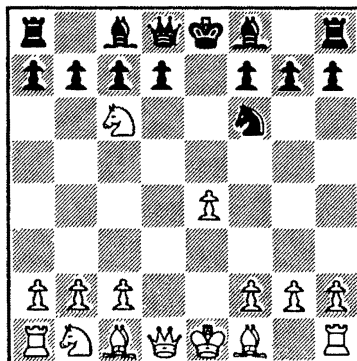


Diagrama 41

De hecho, esta continuación es fuerte. Las blancas pueden jugar 5. C×c6 antes de defender el peón e, porque la respuesta del negro, es decir, recobrar la pieza capturada, es prácticamente obligatoria. De lo contrario

el segundo jugador perdería material, por no hablar de la amenaza que pesa sobre su dama. Así, tras 5... b×c6, por ejemplo, las blancas pueden asegurar su peón de rey. Siendo las primeras en cambiar, no pierden tiempo y, en realidad, facilitan la defensa de su centro, pues ahora ya no tienen que preocuparse de proteger el caballo que estaba en d4. De aquí se desprende un nuevo principio:

- A veces se puede ganar tiempo cambiando piezas.

De este modo uno se libera de la necesidad de tener que hacer algo, como proteger una pieza. Al cambiar una pieza atacada, ya no hay que ocuparse de ella, y si en el cambio se ha obtenido un valor equivalente, no se ha perdido nada. Después del cambio, la partida puede seguir regularmente su curso.

Una limitación de este principio es el caso en que, al cambiar, se favorezca el desarrollo o la buena disposición de piezas del adversario. Entonces no se habrá ganado, sino perdido tiempo. Por ejemplo, si se cambia una pieza desarrollada por otra contraria que no lo está, o si en el proceso se desarrolla una pieza enemiga. No se hagan cambios, pues, sin propósito definido. Un buen cambio puede hacer ganar tiempo. Uno malo lo hará perder.

Una conocida continuación, después de 5. C×c6, es la recomendada por el maestro soviético de ajedrez y técnico ferroviario Nikolai Kopayev (1914-1978): 5... b×c6; 6. e5 (si 6. Ad3, sigue 6... d5; 7. Cd2!, Ac5; 8. 0-0, 0-0; 9. Df3, Cg4; 10. e×d5, Dd6; o 6... d5; 7. e5, Cg4; 8. 0-0, Ac5; 9. Af4, f6; 10. e×f6, 0-0! con excelente posición de las negras) 6... De7; 7. De2, Cd5; 8. c4, Aa6; 9. Cd2!

El movimiento 5. C×c6, hecho antes de ocuparse de la amenaza del peón e, con la idea de ahorrarle un tiempo a dicho peón más adelante, se conoce por el nombre de *Zwischenzug* (término alemán que significa «jugada intermedia» o intercalada). En efecto, se ha jugado dentro de una serie de otros movimientos, como si dijéramos entre paréntesis, sin que la serie quede necesariamente afectada. Este nombre de «jugada intermedia» suele aplicarse a movimientos que se hacen por iniciativa propia dentro de una secuencia de respuestas aparentemente forzadas. A menudo sorprenden al adversario, aunque no podamos precisamente decir esto de 5. C×c6.

Quinta jugada de las blancas y respuesta del negro



Así pues, resulta satisfactorio para las blancas continuar 5. C×c6, pero no lo hacen. En lugar de esto, deciden proteger de inmediato su peón e con 5. Ce3, que desarrolla una nueva pieza hacia el centro.

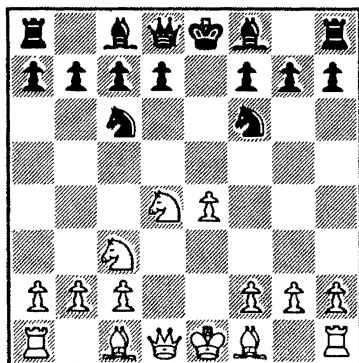


Diagrama 42



Aquí las negras prosiguen su propio desarrollo mediante 5... Ab4. Además de preparar el enroque, ¿amenaza algo esta jugada?

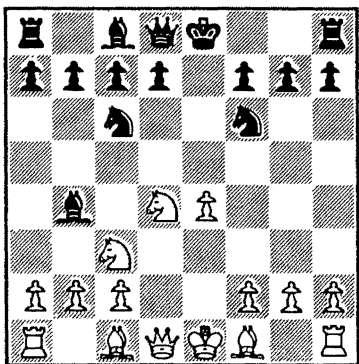


Diagrama 43



Ataca al caballo de c3, aunque a muchos jugadores quizá les parezca que no hay ninguna amenaza real, ya que ese caballo está suficientemente protegido por el peón b. Mas esto es sólo un aspecto de la cuestión. En realidad, el alfil «clava» el caballo. Ello significa que éste no puede moverse sin que su rey quede expuesto al ataque de la pieza enemiga. Una jugada así sería ilegal.

¿Qué es una clavada?

La clavada es uno de los cinco artificios tácticos que suelen emplearse en ajedrez. Los otros cuatro son: ataque doble (a menudo llamado «horqui-

lla», cuando lo realiza un caballo), ataque de «rayos X», ataque a la descubierta y socava. La clavada consiste en atacar con una sola pieza dos enemigos a lo largo de la misma línea (fila, columna o diagonal), de suerte que, si la primera pieza contraria se mueve, la segunda puede ser capturada. En todos estos casos, la primera pieza (que es la pieza «clavada») tiene menos importancia que la que está detrás (a la cual aquélla se halla clavada).

Así, se acostumbra a decir que la torre blanca, por ejemplo, clava el alfil negro a su rey, o que el alfil está clavado al rey por la torre enemiga. La esencia de esta táctica reside en que la pieza clavada pierde toda su fuerza. Simplemente no puede moverse. En este caso concreto, se habla de *clavada absoluta* (diagrama 44). La *clavada relativa* aparece ilustrada en el diagrama 45. Las negras pueden mover la torre (pieza clavada) si lo desean, pero entonces sacrifican la dama. En cambio, en el diagrama 44, que muestra una clavada absoluta, el segundo jugador no puede mover el alfil aunque quiera.

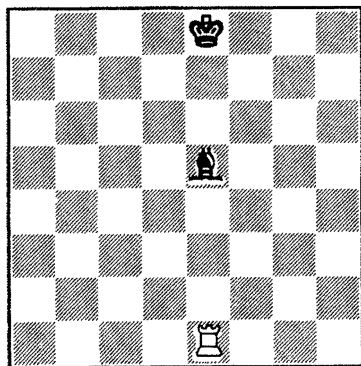


Diagrama 44

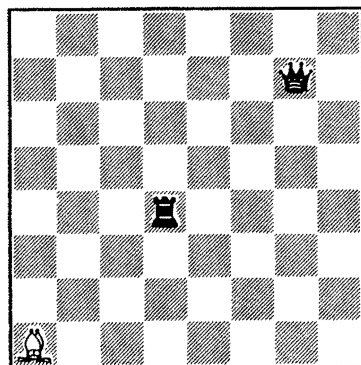


Diagrama 45

Como las piezas absolutamente clavadas son incapaces de moverse aunque se las siga atacando, parece razonable no capturarlas de inmediato. Vale más intensificar la presión amenazándola con nuevas fuerzas, en especial con un peón. De aquí el siguiente principio:

- Trátase de atacar una y otra vez las piezas y peones clavados del enemigo (si uno tiene tiempo para ello y las circunstancias lo permiten) hasta que puedan ganarse.

El diagrama 46 ilustra la posibilidad de acumular amenazas sobre una pieza clavada. En lugar de limitarse a ganar la calidad (una torre por una pieza menor) capturando inmediatamente la torre negra (en c6) con el alfil (en a4), las blancas deben adelantar el peón d atacando de nuevo a la torre indefensa. Así sólo entregarán un peón a cambio de su botín, y no todo un alfil. Esta amenaza de ataque con material de menos valor es lo que confiere a la clavada su fuerza especial.

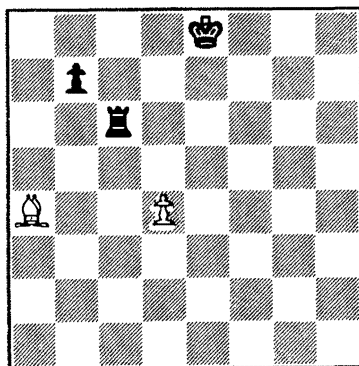
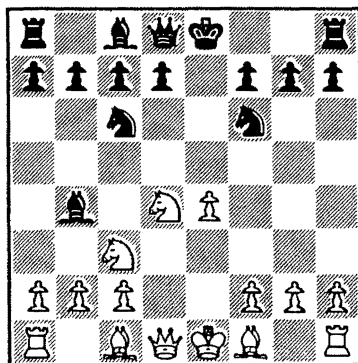


Diagrama 46

6

LA SEXTA JUGADA

Volvamos a nuestra partida. El caballo de c3 está absolutamente clavado al rey blanco. Conclusión: ya no defiende el peón e4, lo que significa que las negras amenazan una vez más con capturarlo.



Aquí hay que observar varias cosas. Una es que el alfil de rey negro (en b4), al clavar el caballo enemigo, está en realidad atacando el peón e4. Recuérdese que los alfiles pueden amenazar indirectamente casillas de distinto color que aquellas por donde se mueven atacándolas con otras pie-

zas que apuntan hacia ellas (en particular caballos). Otro punto es el modo en que esto influye en el centro. Habiendo ya visto cómo el centro puede ser ocupado o amenazado directamente, descubrimos ahora un tercer procedimiento para luchar por él: atacar o expulsar las piezas enemigas que lo guardan. Influir de esta manera en el centro puede ser tan vital como ocuparlo o dominarlo.

¿Cómo salvarán ahora las blancas su peón e? Ya hemos considerado las jugadas f3 y Dd3, que siguen siendo tan deficientes como lo eran hace un movimiento. Otra posibilidad es 6. Ad3. Ésta es una buena jugada de desarrollo, pero ofrece aquí un serio inconveniente: entorpece la defensa de d4 por la dama.

¿Disponen las blancas de algún medio para suprimir la amenaza que pesa sobre su caballo de d4 y poder así desarrollar el alfil en d3, defendiendo al propio tiempo el peón e?

Si las blancas retiran su caballo, por ejemplo a b5 o b3, perderían un tiempo y el negro tomaría tranquilamente el peón e (... C×e4). Otro tanto sucedería en caso de 6. Ae3, defendiendo directamente el caballo. Las negras tendrían tiempo para capturar el peón. La única jugada posible de dicho caballo, sin perder tiempo, es cambiarse por el de las negras, mediante 6. C×c6. Después de la contracaptura natural y prácticamente forzada del negro, las blancas pueden llevar adelante su plan de defender el peón e con el alfil de rey. Este cambio entra en la categoría de las llamadas «jugadas intermedias» (*Zwischenzüge*).

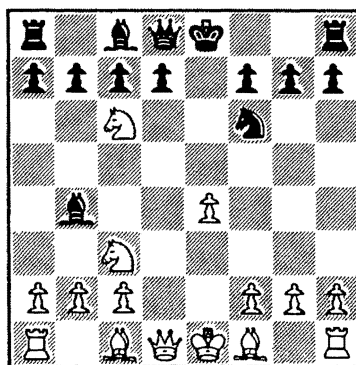


Diagrama 47

- Recuérdese este principio: «cambiar para ganar tiempo».

La cuestión que ahora se plantea es: ¿cómo recobrarán las negras su pieza?; ¿por medio de 6... b×c6 o de 6... d×c6? Examinemos primero 6... d×c6.

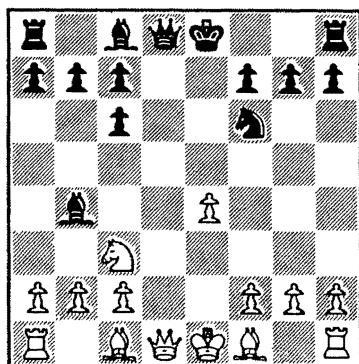


Diagrama 48

Una ventaja de tomar de este modo es que las negras conservan sus peones agrupados en dos bloques (bloque 1: h7, g7, f7; bloque 2: c6, c7, b7, a7). Después de 6... b×c6, los peones quedarían repartidos en tres bloques: h7, g7, f7; d7, c6, c7; y a7.

En general, es mejor tener los peones agrupados en el menor número posible de bloques (o *islas de peones*, como suelen llamarse).

Con todo, la jugada 6... d×c6 presenta el inconveniente de que permite a las blancas cambiar las damas en condiciones desfavorables para el negro. En efecto, tras 7. D×d8+, R×d8, las negras han perdido el derecho de enrocarse, y su rey queda expuesto y vulnerable en el centro.

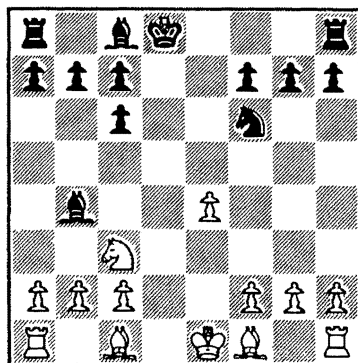


Diagrama 49

De ordinario, las capturas deben hacerse cuando al mismo tiempo se abren líneas para el desarrollo de las propias piezas, como en la presente opción 6... d×c6, que permitiría la salida del alfil de dama hacia el centro. Ciertamente también 6... b×c6 abriría una línea al alfil de dama, la diagonal

c8-a6, pero generalmente la movilidad es mayor cuando las piezas se desarrollan hacia el centro. Nótese, en especial, cómo se abren las columnas centrales con 6... d×c6, a la vez que se da paso al alfil de dama. Ahora bien, también aquí 6... b×c6 proporciona una columna abierta, la columna b, que puede ser utilizada por la torre de dama negra.

No obstante, cuando se captura con vistas a mejorar la movilidad, con frecuencia aumenta el número de islas o bloques de peones... En definitiva, todo se reduce a sopesar el pro y el contra de cada jugada, es decir, de considerar qué se obtiene a cambio de lo que se da. Curiosamente, la mejor continuación de las negras es aquí 6... b×c6.

Un paréntesis: los principios de Steinitz

La teoría de que una partida de ajedrez gira en torno a un delicado equilibrio de fuerzas y elementos fue formulada en primer lugar por el maestro vienés Wilhelm Steinitz (1836-1900). Para lograr ventaja en uno de esos elementos, hay que ceder algún otro tipo de ventaja de igual o aproximado valor (en otras palabras, nada se obtiene gratis en una partida de ajedrez bien equilibrada).

Ganar un peón puede fácilmente costar varios tiempos de desarrollo. A menudo habrá que maniobrar con la pieza atacante acercándola al objetivo, capturar luego el peón y, por último, retirarla para ponerla a salvo. En este caso, la captura del peón habrá costado, como mínimo, tres tiempos. A cambio de una ventaja material, se ha cedido otra más o menos equivalente en tiempo. El adversario puede haber aprovechado la ocasión para montar entretanto un ataque, gracias a la iniciativa que le han servido en bandeja. ¿Valía todo ello la pena?

Steinitz se percató de que la ventaja globalmente considerada depende de toda una serie de factores, si bien, en ciertos momentos, un factor puede ser más importante que otro. Estos factores, que tienden a fluctuar, son básicamente de dos clases: tangibles e intangibles. Las ventajas de material o de *estructura de peones* (la manera en que los peones se hallan dispuestos en el tablero, teniendo en cuenta su debilidad o fortaleza, y en que pueden generar armonía o falta de ella entre las piezas) son tangibles. A menos de un trastorno drástico de la posición, tales factores se mantienen invariablemente a lo largo de la partida. Por el contrario, una ventaja de desarrollo es transitoria. Si no se aprovecha en seguida, se esfumará en cuanto el enemigo se haya desarrollado a su vez, poniendo en juego las piezas que aún no han salido.

Un factor clave en la apertura, como ya hemos indicado, es el tiempo o, más específicamente, la *iniciativa*. Las blancas tratan de convertir su mínima ventaja inicial en algo concreto, manteniendo la iniciativa, mientras las negras se esfuerzan por igualar el juego apoderándose ellas mismas de la iniciativa. En este combate, los jugadores contemporáneos, especialmente los de la escuela soviética, no vacilan ante casi nada... ¡con tal de

que funcione! No sólo hacen serias concesiones, aceptando debilidades y cediendo espacio, sino que a menudo se embarcan en arriesgados sacrificios de material, como gambitos de peones y hasta de piezas.

¡De acuerdo! Pero ¿cómo se gana una partida de ajedrez?

Nuestra respuesta podrá parecer absurda, pero el hecho es que, si ambos contendientes juegan como deben, ninguno será probablemente capaz de ganar por medios directos y coactivos. Cada cosa que un bando haga será contrarrestada por el otro, manteniéndose así la partida en equilibrio. Teóricamente, el juego debería acabar en tablas (tal vez un ordenador nos demuestre lo contrario algún día).

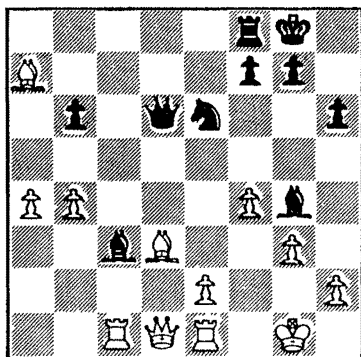
Sin embargo, uno se pone a jugar al ajedrez para ganar, no para hacer tablas. Y para ganar, hay que proceder de manera que se vayan incrementando las posibilidades de victoria. Steinitz lanzó la idea de jugar con vistas al logro de pequeñas ventajas, tan insignificantes en apariencia, que o el adversario no se da cuenta de ellas o las advierte, pero no las toma en serio. Puede que ninguna de estas minúsculas ventajas signifique gran cosa de por sí, pero acumuladas en número suficiente llegarán a constituir una enorme superioridad.

De pronto, uno se encuentra con una poderosa iniciativa. Para anularla, el adversario tendrá que ceder algo, generalmente material. Capturado este material, la partida puede equilibrarse de nuevo, si ninguno de los dos bandos dispone de suficiente ventaja para atacar de inmediato. Pero hay ya una diferencia: el primer jugador tiene material de más. En cierta manera se lo ha robado al adversario, puesto que lo ha obtenido sin entregar nada a cambio.

- Jugar con vistas a la obtención de pequeñas ventajas es lo que hacen los ajedrecistas fuertes. Esto se conoce por el nombre de *ajedrez posicional*.

El famoso gran maestro soviético (y escritor didáctico de ajedrez) Alexander Kotov (1913-1981) enumeraba diecisiete de esos pequeños factores. Haciéndose eco de la química, los disponía en una especie de «tabla de Mendeleiev». Entre los factores citados figuran el dominio de una columna, la posesión de una pieza menor algo más valiosa que la del rival (en posiciones bloqueadas, generalmente el caballo, en posiciones abiertas, generalmente el alfil), la mejor disposición de piezas, peones algo más fuertes, mayor espacio, etc. Acumulando varias de estas diminutas ventajas se puede llegar a adquirir una considerable superioridad.

De hecho, el químico ruso Dmitri Mendeleiev (1835-1907) era un excelente jugador de ajedrez, que incluso derrotó una vez al gran Mikhail Chigorin. Ejemplo de su talento ajedrecístico es la siguiente posición (diagrama 50) donde, con las piezas blancas, logró apoderarse de la dama negra. ¿Ve el lector cómo?



Mendeleviev jugó 1. Ah7+, con ataque a la descubierta contra la dama enemiga. Después de 1... R×h7, la ganó mediante 2. D×d6.

¿Qué es un ataque a la descubierta?

Se da el nombre de *ataques a la descubierta* (véase cap. 7), o simplemente «descubiertas», a las tácticas que consisten en retirar de una línea determinada (fila, columna o diagonal) una pieza propia, de modo que otra, que está detrás, pueda capturar una pieza enemiga. Aunque la unidad fija es la que ataca a la descubierta, la que se mueve puede también, al hacerlo, amenazar algo importante. Cuando la pieza fija ataca al rey enemigo, se habla de *jaque a la descubierta*. En este caso, la pieza móvil tiene prácticamente carta blanca para atacar o capturar cualquier cosa, pues el enemigo ha de atender con prioridad al jaque. Si ambas piezas dan jaque al mismo tiempo, la jugada en cuestión se denomina *jaque doble*. Estos ataques provocan a veces una catástrofe inmediata en las filas enemigas.

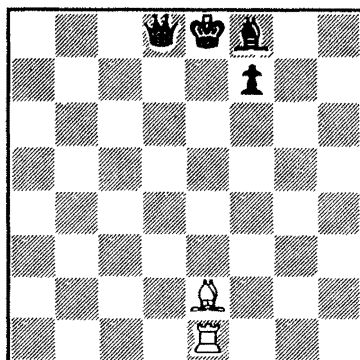


Diagrama 51

Las blancas dan aquí mate en una jugada mediante 1. Ab5, ¡jaque doble y mate! Al negro le resulta imposible parar los dos jaques con un solo movimiento. (El rey blanco no aparece en el diagrama por ser ajeno al esquema táctico propiamente dicho.)

Debilidades estructurales

Una de las cosas de que trata el ajedrez posicional es la llamada *debilidad*. Existen dos grandes tipos de debilidades. El primero se refiere a puntos o sectores del tablero que son tácticamente vulnerables sólo en razón de circunstancias inmediatas. Estas debilidades no deben tenerse en cuenta al elaborar un plan a largo plazo. De ordinario habrá que explotarlas en seguida, antes de que el adversario resuelva el problema defendiendo el punto débil, retirando la pieza mal situada, etc.

El otro tipo de debilidad es de orden estructural, y a él se refería Steinitz al exponer sus teorías del ajedrez posicional. A él también aluden la mayor parte de los ajedrecistas al hablar generalmente de «debilidades». Se trata, en concreto, de peones mal colocados. Estos peones no pueden ya guardar ciertas casillas, sea por que están muy adelantados o por haber perdido su capacidad de protección (si se encuentran clavados, por ejemplo). Como las debilidades estructurales tienden a ser permanentes, hay que considerarlas al formular planes a largo plazo.

Uno de los elementos básicos en este campo es el peón aislado, a menudo desventajoso, ya que no puede ser defendido por otros peones, y también porque la casilla inmediatamente situada delante de él puede ser ocupada sin dificultad por las piezas enemigas. Sin otro peón al lado, que guarde dicha casilla, no hay ninguna garantía de poder expulsar de ahí al *bloqueador*. Éste es el nombre que reciben las piezas instaladas inmediatamente enfrente de un peón aislado, y al concepto mismo de la ocupación se le llama *bloqueo*.

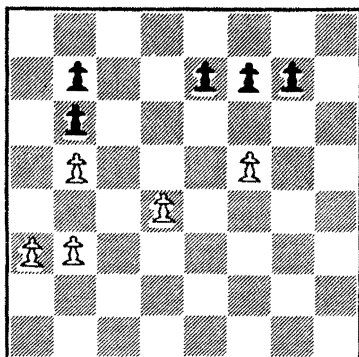


Diagrama 52

Tenemos aquí cuatro peones aislados: dos blancos y dos negros. Los primeros se hallan respectivamente en d4 y f5, los segundos en b6 y b7. Los peones negros aislados están doblados en la columna b. En estos casos se habla de *peones aislados y doblados*. También las blancas tienen peones doblados en la columna b, pero no están aislados, ya que, si a mano viene, el peón adyacente (a) puede defender a cualquiera de los dos. El diagrama muestra también una cadena de peones «sanos», que son los peones negros situados en las casillas e7, f7 y g7. Se trata de *peones ligados*, por ocupar columnas contiguas.

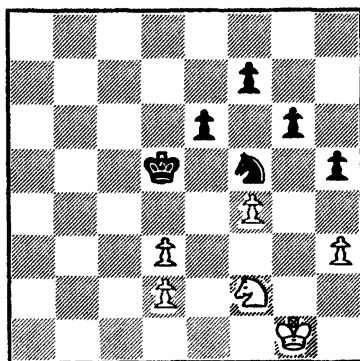


Diagrama 53


El diagrama 53 permite ver cómo una pieza bloqueadora (el caballo) puede instalarse sin riesgo enfrente de un peón aislado (el peón blanco de f4). Para desalojar ese caballo de la casilla que ocupa, las blancas necesitan un peón en cualquiera de las dos columnas adyacentes, e o g.

Hay veces, no obstante, en que un peón aislado puede presentar ciertas ventajas que compensan su debilidad. De hecho, algunas aperturas tienen por objeto producir un peón aislado en el centro o, si se prefiere, constituir un centro a base de un peón aislado. En tales casos, el jugador que acepta la desventaja inherente a ese peón, lo hace si cree que ello le proporcionará más espacio, el dominio de útiles puntos fuertes o la posibilidad de constreñir la posición enemiga.

Tal vez el mejor ejemplo de una debilidad acompañada de ventajas compensadoras lo represente el complejo de peones doblados. Pese a sus obvios inconvenientes, la aparición de peones doblados corre de ordinario parejas con la apertura de líneas y, en especial cuando se entrega un alfil por un caballo, con la oportunidad de montar un vigoroso ataque contra el bando enemigo. Esto no significa, lo repetimos, que los peones doblados no sean inherentemente débiles. Lo son. Pero, como todo lo demás en ajedrez, deben evaluarse en relación con otros factores. En ocasiones hasta es posible que los peones doblados resulten más fuertes que los «sanos».

Existen también otras clases de peones débiles: peones retrasados, peones doblados y aislados, peones triplicados, peones «colgantes», etc. En todos estos casos, su debilidad proviene de no poder proteger ciertas casillas, ya en absoluto, ya por razones prácticas que les impiden hacerlo.

Sexta jugada de las negras

 Las negras juegan 6... **bxc6**. Esto evita el cambio de damas, y también aísla el peón a, que puede llegar a ser una seria debilidad en el final. Pero la partida no ha llegado aún a esta fase del juego y ciertos factores, como los peones de torre aislados, tienen todavía escasa importancia. Repitémoslo, el valor de los distintos factores varía según las circunstancias. La captura efectuada sugiere una nueva regla: Cuando puede capturarse algo con dos peones, uno que se mueve hacia el centro y otro en sentido contrario, captúrese hacia el centro como lo hacen aquí las negras. La ventaja principal de este proceder es que se sitúan en el centro varios peones negros, brindándosele así a este bando una excelente posibilidad de dominar ese sector del tablero. En general, cuantos más peones se tienen en el centro, mayores son las posibilidades de controlarlo. Este tipo de captura evita también conceder a las blancas un equilibrio de peones ventajoso para ellas.

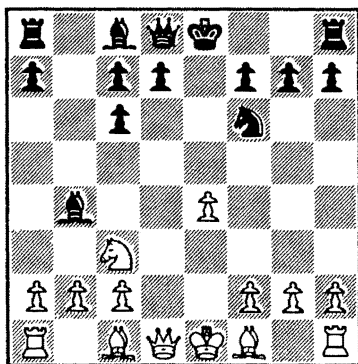


Diagrama 54



Mayoría de peones

Cuando en un número determinado de columnas se tienen más peones que el adversario, se dice que existe una *mayoría de peones*. Las principales ventajas para el que la posee consisten en permitirle dominar mejor la parte correspondiente del campo de batalla y proporcionarle la oportunidad de crear un *peón pasado* (el que no puede ser detenido por ningún peón

enemigo en su marcha hacia la casilla de coronación, por haber «pasado» más allá de los peones que habrían podido hacerlo). Al jugar 6... d×c6 (diagrama 55), las negras habrían concedido a su adversario lo equivalente a un peón de más. Compárense las dos posiciones.

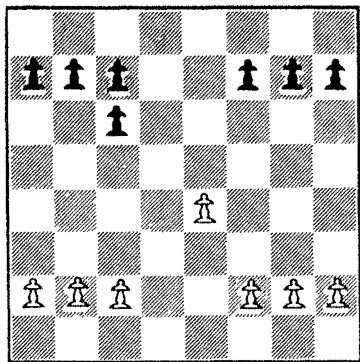


Diagrama 55

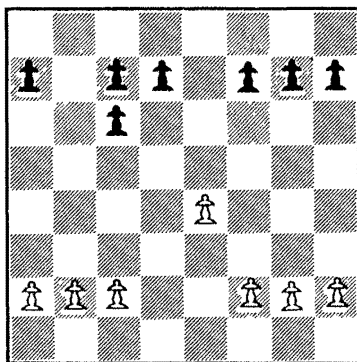


Diagrama 56

Las blancas (diagrama 55) tienen cuatro peones contra tres de las negras en el flanco de rey. Jugando correctamente, podrán obtener un peón pasado en la columna de rey. (Por cierto, al adelantar estos peones, sigase la regla de Capablanca: avanzar primero el peón que no tiene delante ningún peón enemigo. Este peón es el que probablemente se transformará en dama, y por eso se le llama el *candidato*.)

Hasta donde acabamos de ver, las blancas tienen un peón de más. Ahora bien, en el flanco de dama son las negras las que poseen un peón de más, pero también tienen peones doblados en la columna c. Sus cuatro peones pueden ser detenidos en su avance por los tres peones blancos. En realidad, pues, las blancas llevan ventaja de un peón. Si uno cambia como no debe, provocando desequilibrios favorables para el adversario, se encontrará con que tiene prácticamente un peón de menos. La captura 6... b×c6 (diagrama 56) anula la posibilidad de que las blancas consigan, como hemos dicho, un peón pasado en la columna e. Ahora ya no es factible obtener esto por la fuerza.

Otra ventaja de capturar aquí hacia el centro (6... b×c6) es que las negras abren la columna b para su torre. En el momento oportuno llevarán la torre a b8, amenazando con la captura del peón b blanco (si continúa sin defensa) o forzando a las blancas a tomar medidas especiales para poder sacar el alfil (ya que si se mueve estando el peón b atacado por la torre negra desde b8, el peón quedaría «en el aire»). El modo habitual de defender este peón es avanzarlo una casilla, para que quede así defendido por los peones vecinos.

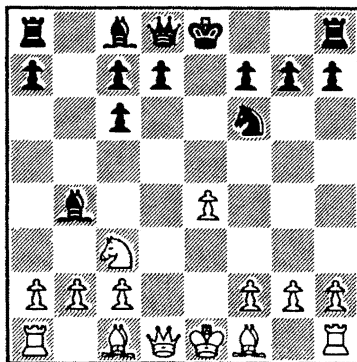
Pero aquí se plantea un problema. Con el peón en b3, en lugar de b2, las casillas a3 y c3 quedan débiles. Al no estar ya protegidas por un peón, son vulnerables al ataque de las fuerzas negras. Además, tras el avance b3, el enemigo puede llegar a ejercer una molesta presión por la diagonal h8-a1, situando en ella el alfil o la dama. Finalmente, con la torre en b8, puede trasladar rápidamente esta pieza al campo de batalla, en algunas posiciones, moviéndola a b4 y atacando el peón e de las blancas.

Dominio de las líneas abiertas

Alfiles, torres y damas son piezas de largo alcance. Pueden hacer daño desde lejos, pero necesitan vías de ataque. Buscan líneas abiertas: filas, columnas y diagonales no obstruidas por peones de su mismo color. (Se *domina o controla* una línea cuando se ocupa con una pieza que puede moverse libremente por ella.)

Es importante dominar las líneas abiertas antes de que lo haga el adversario. Tómense estas vías vitales y consolídese luego la conquista ocupándolas con dos o más piezas que puedan circular por ellas. Si se quiere dominar una diagonal, utilícense el alfil y la dama. Si se trata de controlar filas y columnas, se hará con una torre y una dama o con dos torres. Entonces se tendrá un control efectivo de esas líneas críticas, ya que las piezas que ocupan sus casillas se protegen y apoyan unas a otras. Al doblamiento de fuerzas iguales en una misma línea se le llama *batería*. Trátase en lo posible de formar baterías y otras modalidades de ataques redoblados.

La eficacia de esta estrategia queda plenamente ilustrada cuando se doblan las torres en una columna o una fila. Una de las baterías más devastadoras en ajedrez es la de las torres dobladas en la séptima fila. En tales casos, la hilera de peones enemigos en dicha fila (su segunda) es sumamente vulnerable y con frecuencia perecen varios de ellos. Gánese al enemigo por la mano, conquistando antes que él las líneas abiertas y dominándolas el mayor tiempo posible.



7

LA SÉPTIMA JUGADA

Seguridad del rey

De nuevo las blancas han de defender su peón e.

Aunque parece que el caballo de c3 lo está protegiendo, en realidad no lo hace, porque el alfil enemigo de b4 lo clava al rey. No puede moverse, y en consecuencia el peón e está «colgado» (es decir, atacado y no protegido) ¿Pueden las blancas salvar el peón acabando con la clavada mediante 7. Ad2?; ¿no libera esto el caballo para que siga defendiendo dicho peón?

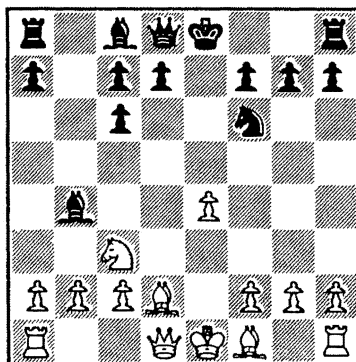


Diagrama 57

La jugada 7. Ad2 anula ciertamente la clavada, y ahora el caballo podría moverse si se le ofrece la oportunidad para hacerlo. Pero existe un problema. La jugada de las negras 5... Ab4 era algo más que una clavada. Entrañaba también la amenaza de capturar el caballo y, por ende, reducir el dominio blanco de e4. Así, después de enroscarse para garantizar la seguridad de su rey, las negras intentan jugar ... A×c3 seguido de ... C×e4. Ahora el blanco debe tratar de encontrar otra defensa para el peón e. Por otra parte, 7. Ad2 es un modo demasiado pasivo de desarrollar el alfil de dama. Todo lo que hace desde d2 es destruir la clavada, siendo así que podría ocupar un puesto más fuerte en g5, donde sería él quien clavaría al enemigo en vez de limitarse a hacer de «colchón» contra la clavada suya. En suma, 7. Ad2 no es aquí una idea muy brillante.

En lugar de ello, las blancas hacen la jugada natural de desarrollo 7. Ad3.

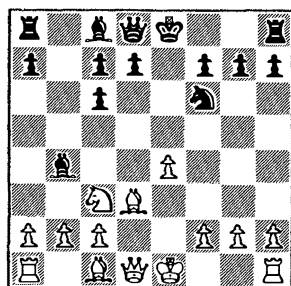


Diagrama 58

Esto es más sólido, y prepara el enroque corto a la vez que coloca el alfil en una buena diagonal (d3-h7). De momento, también queda bien asegurado el peón e.

Las negras disponen ahora de toda una serie de continuaciones razonables. Podrían seguir atacando el centro mediante 7... d5, o enroscarse: 7... 0-0. Podrían también considerar 7... d6, para restringir el eventual avance del peón de rey enemigo, pero esto es relativamente pasivo. Una curiosa tentativa, para algunos una buena idea, sería 7... A×c3+.

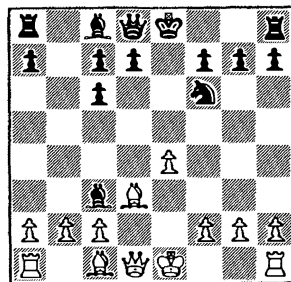


Diagrama 59

Esto parece atractivo porque, tras 8. b×c3, las blancas quedan con peones doblados y aislados, los cuales resultan especialmente débiles en el final, por no hablar del peón e. Pero también es cierto que las negras pueden no tener ocasión de llegar al final para explotar esas debilidades del blanco.

Desde luego, siempre que sea factible, trátase de crearle al adversario debilidades como peones doblados y aislados. Pero no se haga a costa de grandes desventajas temporales. No hay que insistir exageradamente en la cuestión de los peones doblados. Existen en ajedrez otros muchos factores importantes, como el incremento de la actividad y la apertura de líneas de ataque que el enemigo puede obtener de resultados de tales cambios.

En el presente caso, el alfil negro tiene probablemente mayor importancia para su propio bando que el caballo para las blancas. Si las negras quieren capturar el caballo de c3 con su alfil, es más sensato que lo hagan cuando ya se ha desarrollado el alfil de dama blanco, por ejemplo a g5. Pero, como todavía este alfil no se ha movido, el cambio le facilitaría la rápida salida por a3, al abrirse la diagonal c1-a3.

Desde a3, el alfil blanco podría hacer estragos, cortando prácticamente en dos el tablero y apuntando al propio corazón de las filas enemigas. Nótese, por lo demás, que con ese alfil en a3 las negras no pueden enrocarse, a menos que logren bloquear previamente la diagonal a3-f8 (mediante ...d6, por ejemplo). Pero si han adelantado ya dos casillas el peón d, a d5 (diagrama 60), dicho bloqueo les resultará imposible y la partida negra podrá ya darse por perdida. Como pronto veremos, es generalmente deseable impedir el enroque del enemigo.

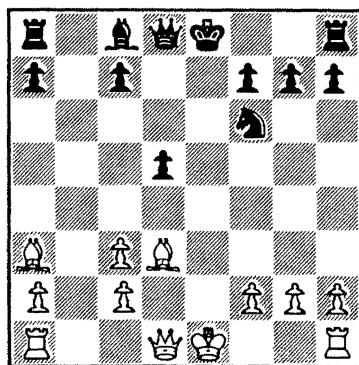


Diagrama 60

El enroque

Un signo seguro de ingenuidad ajedrecística es jugar partida tras partida sin conseguir enrocarse. De hecho, conviene en general enrocarse lo antes posible, y ello por dos razones:

- El rey se instala en un buen refugio.
- Se desarrolla una torre.

Muchas derrotas rápidas se deben a que el rey es atrapado en el centro, sin protección o con muy poca, siendo así víctima de un ataque fulminante por las líneas que se han abierto tras el avance de los peones centrales. El enroque resguarda al rey con una buena muralla de peones, en especial si no se han violado los sanos principios de la apertura haciendo demasiadas jugadas de peón. La necesidad de proveer al rey de un buen refugio explica el carácter defensivo del enroque.

Pero el enroque es también una jugada de ataque. De ordinario constituye la mejor manera de poner en juego las torres. Éstas deben colocarse en:

- Columnas abiertas, o sea no ocupadas por ningún peón.
- Columnas semiabiertas, ocupadas únicamente por peones enemigos.
- Columnas con peones adelantados que pueden cambiarse pronto.
- Columnas con peones que uno tiene la intención de adelantar.

La torre es incapaz de penetrar en territorio enemigo si la columna donde se halla situada está obstruida por alguno de sus propios peones. Los del adversario son harina de otro costal: fácilmente pueden convertirse en objetivos de ataque. Las piezas (no peones), aun propias, que bloquean el camino de la torre no representan verdaderos obstáculos, ya que es sencillo retirarlas. Esto no sucede con los peones, que forzosamente avanzan por la misma columna. Para quitarlos de en medio, hay que cambiarlos por piezas o peones contrarios.

Así pues, el enroque:

- Acerca una torre al centro.
- Deja libre una casilla útil para la otra torre.

Con frecuencia nos hacen esta pregunta: ¿Es mejor enrocarse por el flanco de rey o por el de dama? Depende. Las más de las veces se efectúa el enroque corto (por el flanco de rey) porque resulta más rápido (hay una pieza de menos en el camino: la dama), no porque sea mejor. El verdadero dilema no se plantea a menos que a uno se le ofrezca la posibilidad de enrocarse por una y otra parte. Para tomar la decisión, hay que formularse una serie de preguntas. Por ejemplo, ¿estará el rey más seguro en su flanco o en el de dama?; ¿en qué lado le protegen mejor los peones? (Generalmen-

te es mejor enrocar por el lado donde los peones no se hayan movido todavía.) Y ¿en qué flanco hay mayor concentración de fuerzas enemigas? (Será preferible enrocar lo más lejos posible de tales tropas.) Aún existen motivos más sutiles, pero no son tan importantes como los dos que acabamos de dar. Estos factores son cruciales en el momento de decidirse por el enroque corto o largo.

Puesto que es tan deseable efectuar el enroque lo antes posible, tenemos aquí un motivo suplementario para desarrollar con rapidez las piezas menores. Uno no puede enrocar hasta que las casillas que separan al rey de la torre correspondiente estén desocupadas. El desarrollo de las piezas menores posibilita, pues, el enroque. Por ejemplo, si el rey va a ser amenazado en la siguiente jugada, puede ser muy útil tener la opción de enrocar. Pero si un par de piezas bloquean todavía el camino, esta opción no existe y el rey puede quedar indefenso en el centro y, lo que es peor, definitivamente. (¡Buena suerte... la necesitará!)

Importante corolario de todo esto es la estrategia, muy eficaz, que consiste en impedir el enroque del adversario. Para ello:

- Trátase de mantener al rey enemigo en el centro.
- Procúrese atacar al rey enemigo mediante un asalto combinado de todas las piezas.
- No se vacile en sacrificar algún material con este fin, si el ataque resulta lo bastante amenazador.
- Una vez logrado este objetivo, no se conceda ningún respiro al adversario. Continúese hostigándolo, sin permitirle reagrupar sus tropas y organizar una buena defensa.



En nuestra partida, las negras se enrocan: 7... 0-0.

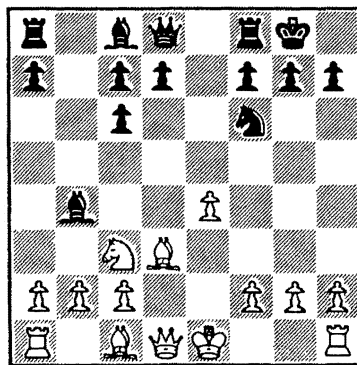


Diagrama 61



Las blancas deben tener cuidado. Si mantienen a su rey en el centro, al negro le dará tiempo para activar peligrosamente la torre, moviéndola a e8. Como la columna e está por lo menos semiabierta, en provecho del enemi-

go, es arriesgado para las blancas dejar mucho tiempo al rey en su casilla de origen. En este caso, aunque el peón e «filtre» la presión que la torre negra ejercerá desde e8, estará clavado y las amenazas de que él mismo sea objeto resultarán mucho más graves. Entonces a las blancas les costará bastante trabajo atender a dos cosas a la vez, buscar un refugio para el rey y parar los ataques contra el peón e. Según un antiguo dicho judeoalemán, «no se puede bailar en dos bodas al mismo tiempo». Esto aquí significa que no es posible hacer frente, en general, a varias amenazas simultáneas. Trátese de evitar las situaciones de doble o múltiple responsabilidad.

Para ilustrar este tema de la posición precaria de las blancas por la columna e, veamos qué pasaría si prosiguieran aquí 8. a3?, amenazando innecesariamente el alfil y, de hecho, perdiendo tiempo. (No se hagan jugadas innecesarias de peón.)

Después de 8. a3, las negras cambian gustosas el alfil por el caballo (8... A×c3; 9. b×c3), lo que les hace ganar un tiempo vital, ya que ahora pueden continuar con sus planes. Si en lugar de ello retiraran el alfil, por ejemplo a a5, las blancas mantendrían su iniciativa, sin beneficio alguno

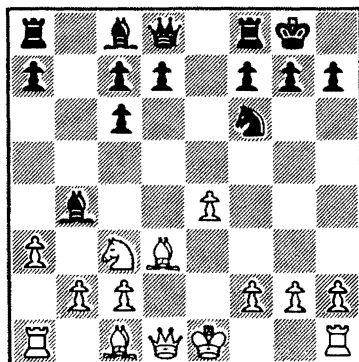


Diagrama 62

para su rival. Recuerdese que a veces se puede ganar tiempo cambiando piezas.

Las negras inician, pues, sus operaciones contra el peón e. Un proceder lento, pero no ineficaz aquí, consiste en ocupar la columna e mediante 9... Te8. Así las negras atacarían doblemente el peón e, y las blancas, que sólo lo tienen defendido una vez, tendrían que perder otro tiempo en protegerlo de nuevo.

Pero el caso es que el negro dispone de un arma de ataque mucho más expeditiva, a saber, la captura inmediata del peón e con el caballo: 9... C×e4!

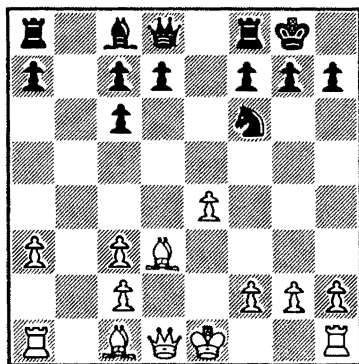


Diagrama 63

Tras la natural respuesta 10. $A \times e4$, las negras recobran la pieza por medio de 10... $Te8$, clavando el alfil al rey. Aunque las blancas defiendan este alfil con un peón (11. $f3$), el negro no tiene más que volverlo a atacar con uno suyo (11... $f5$ y 11... $d5$) y, acto seguido, capturar la desventurada pieza. Y si las blancas huyen de la clavada con la continuación igualmente natural 12. $O-O$, el negro termina con un peón de más después de 12... $f \times e4$; 13. $f \times e4$, $T \times e4$.

Esta variante refuerza varias de las ideas ya expuestas. Muestra el problema que plantean los movimientos innecesarios de peón (hacen perder tiempo); ilustran las dificultades derivadas de aplazar el enroque, cuando el adversario ya lo ha hecho y por ello está listo para emprender operaciones de ataque en gran escala (contra el rey que permanece en el centro); pone también de relieve el valor de las clavadas (no hay necesidad inmediata de capturar la pieza clavada, pues en muchos casos queda tiempo para atacarla de nuevo, a ser posible con un peón).

Atención a los ataques dobles

Los ataques dobles son muy frecuentes en ajedrez. Constituyen el modo más corriente de ganar material. La forma más simple de ataque doble es la llamada *horquilla*, que se da cuando una pieza ataca dos o más piezas enemigas en una sola jugada. El diagrama 64 ilustra una horquilla de caballo. Las blancas ganan la dama mediante 1. $Cg6+$, atacando simultáneamente el rey y la dama.

Otros ataques dobles bastante comunes son las clavadas, los ataques a la descubierta (ambas formas han sido ya explicadas), los ataques de «rayos X» y la socava. Los «rayos X» son exactamente lo contrario de la clavada. En esta última, una pieza amenaza dos enemigas a lo largo de la línea en que ejerce su influjo y donde la pieza enemiga de menos valor escuda a la más valiosa (diagrama 65). En el ataque de «rayos X», la pie-

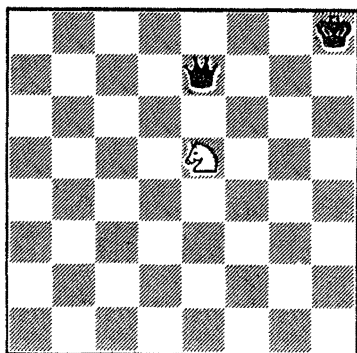


Diagrama 64

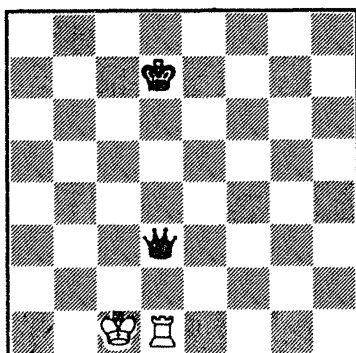


Diagrama 65

za de más valor es la directamente amenazada, y debe retirarse dejando a la otra, de menos valor, expuesta a la captura (diagrama 66).

La *socava* consiste en privar a una pieza enemiga de la protección de otra, capturando o expulsando esta última. Al referirse a esta táctica, suele hablarse también de «minar la defensa» de tal o cual pieza.

En la posición del diagrama 67, las blancas ganan o un alfil o un caballo mediante 1. $A \times c6$, minando la defensa del alfil de e5. Si el negro responde 1... $b \times c6$, las blancas ganan el alfil con 2. $C \times e5$. Y si las negras tratan de salvar el alfil, retirándolo, el primer jugador retira de c6 su propio alfil y lo conserva. En este último caso, sin embargo, las negras habrán perdido el caballo.

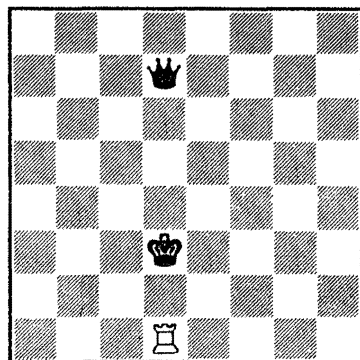


Diagrama 66

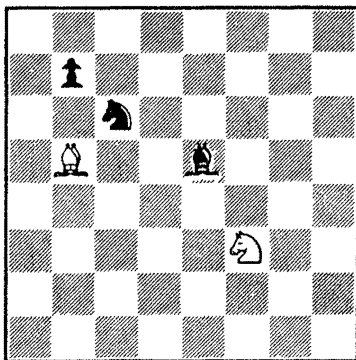


Diagrama 67

Los ataques a la descubierta han sido ya explicados en el capítulo 6. Se basan en la retirada de una pieza propia del camino de otra, que ataca así a una pieza enemiga. Por ejemplo, en el diagrama 68, las negras ganan la dama blanca por medio de 1... Cd2+ o de 1... Cc3+, descubriendo en ambos casos un ataque del alfil contra el rey blanco.

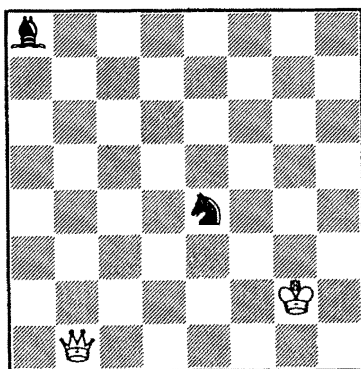


Diagrama 68

Tener que defenderse contra dos o más amenazas simultáneas plantea un verdadero problema, en especial si una de las piezas amenazadas es el rey. La mayoría de los ataques dobles, con todo, no se presentan «sin más ni más». A menudo son la culminación lógica de un asalto cuidadosamente planeado. Se trata de maniobrar con astucia hasta ver un modo de combinar dos amenazas contra la posición enemiga en una sola y poderosa jugada. Adquiérase el hábito de hacer planes con anticipación, manteniéndose siempre alerta ante la posibilidad de ataques dobles. Así irá mejorando el propio juego.

II

EL MEDIO JUEGO

8

OCTAVA Y NOVENA JUGADAS



Las blancas se enrocan: 8. 0-0.

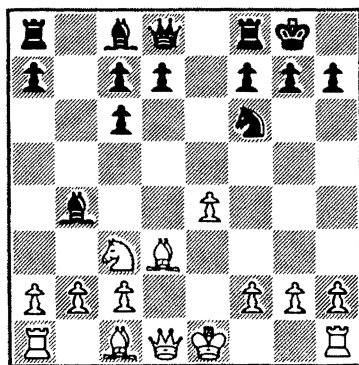


Diagrama 69



Las negras podrían continuar aquí 8... d6, dando paso a su alfil de dama y defendiendo la casilla e5 para restringir el avance del peón e blanco. Si bien es cierto que esto detiene dicho avance, al menos de inmediato, también lo es que deja a las blancas con ventaja de espacio en el centro, por estar su peón más adelantado que el peón d de las negras (en d6). Así, con más espacio para sus piezas y más opciones, las blancas se encontrarían con una cómoda iniciativa.



Las negras adoptan, pues, otra estrategia. Deciden jugar **8... d5**, con la idea de liquidar el peón e blanco y reivindicar la parte del centro que les corresponde.

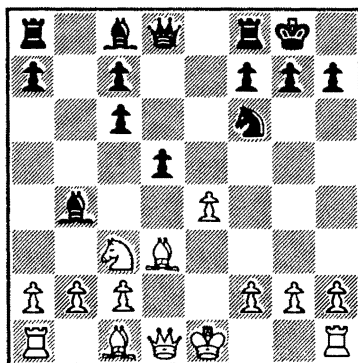


Diagrama 70



Por lo que se ve, las negras atacan dos veces el peón e blanco, que también está defendido dos veces, por el caballo y el alfil. En general, cuando los defensores son de igual valor que los atacantes, un punto está bien protegido si el número de tales defensores equivale al de los atacantes. Pero esto no es aplicable al caso en que defensores y atacantes son de distinto valor. Por ejemplo, si dos peones enemigos atacan a uno nuestro defendido conjuntamente por una dama, una torre, un alfil y un caballo, nuestro peón no está bien guardado. Efectivamente, si cualquiera de los dos peones contrarios lo captura, ninguna de nuestras piezas podrá tomar ese peón sin que ello entrañe un sacrificio de material, ya que el otro peón enemigo, cuyo valor es muy inferior al de la pieza, tomará ésta a su vez.

Recuento del material

Uno de los cálculos más básicos que hay que hacer durante la partida de ajedrez se refiere al material. Desde luego, se impone comprobar de cuando en cuando quién lleva ventaja en este aspecto (aunque en todo momento ha de tenerse una idea general de la situación), pero sobre todo debe contarse bien el material al ir a efectuar cambios, para ver si uno no saldrá perdiendo. Del valor respectivo de las piezas que se cambian dependerá la decisión de hacer o no el cambio.

Esto es bastante fácil de calcular. El material es algo tangible, que puede verse, contarse y compararse. Un elemento intangible, como el tiempo, plantea más dificultades en este sentido. La iniciativa (ventaja de tiempo que permite dirigir las operaciones de combate) no puede realmente medir-

se. A las piezas, por el contrario, pueden asignárseles razonablemente valores concretos, basados en el número de casillas que dominan y el modo en que lo hacen. Por comodidad, tales valores suelen expresarse con relación a la unidad más débil, el peón.

Así, los caballos y alfiles valen aproximadamente, cada uno, tres peones. El alfil suele considerarse, en absoluto, un poquito más valioso que el caballo. Las torres equivalen a unos cinco peones cada una, y la dama a unos nueve. Se pueden apreciar mejor estas comparaciones si se evita utilizar el término «puntos». No se diga que un caballo vale tres puntos. Dígase que es equivalente a tres peones. Esto significa que, en un cambio de caballo por peones, el bando que entrega el caballo ha de obtener por lo menos tres peones para salir airoso de la transacción.

Los valores no son constantes

Estos valores son sin duda un tanto relativos, según soplen los vientos de la partida. El valor de una pieza puede fluctuar ligeramente de posición a posición y, en casos extremos, variar de modo considerable. Un peón que está a punto de llegar a la última fila, donde se transformará en dama, vale ciertamente más que un caballo alejado del campo principal de operaciones y, por ello mismo, ineficaz. Pero, en general, los valores usuales son un buen punto de referencia para determinar, en la mayor parte de los casos, si debe o no hacerse una captura o un cambio.

De ordinario, a menos que el cambio procure alguna compensación intangible (por ejemplo, la posibilidad de atacar enérgicamente al rey enemigo), ha de recobrase como mínimo el material que se entrega.

Al evaluar un cambio de material, compárense entre sí las piezas y peones que quedarán en el tablero, una vez hecho el recuento total. Yo suelo empezar por los peones de ambos bandos. Luego hago lo mismo con cada tipo de pieza (agrupando alfiles y caballos en la categoría más amplia de piezas menores), observando las diferencias en vez de sumarlo todo. Si al final de mis cálculos veo que las negras tienen, por ejemplo, un alfil de más a cambio de dos peones de las blancas, considero que las negras llevan una ligera ventaja. No digo que las negras lleven aproximadamente la ventaja de un peón (tres por dos), sino más bien que tienen un alfil por dos peones, o que las blancas tienen dos peones por un alfil. Podría incluso decir que las negras tienen una pieza por dos peones (entendiendo siempre por «pieza» una pieza menor, y no una torre ni una dama).

En estos cálculos, nunca diré que las negras llevan un peón de ventaja, porque ello no da realmente una idea exacta de la posición. Llevar un peón de ventaja, en ese sentido, podría significar que:

- Un bando tiene un peón de más.
- Un bando tiene un alfil contra dos peones del otro.
- Un bando tiene una torre contra un caballo y un peón del otro.
- Un bando tiene una dama contra una torre y un alfil del otro.
- Un bando tiene dos torres contra una dama del otro.

Cada una de estas situaciones es distinta y requiere un distinto plan de acción por parte de los dos bandos. Decir que uno de ellos tiene un peón de menos para describir todos esos casos se presta a confusión y no significa gran cosa.

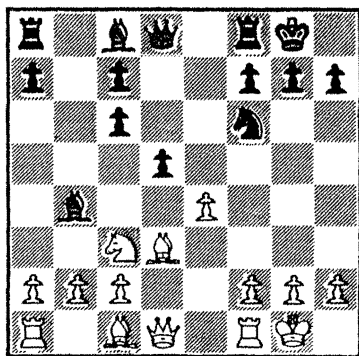
Si uno no quiere enredarse en sus razonamientos cuando juega una partida, deberá expresar siempre las diferencias de material en términos concretos y específicos, determinando exactamente su propio material (o el que está a punto de ganar) y el que su rival tiene a cambio (o está a punto de conseguir).

Evítese la costumbre de calcular el material contando las piezas y peones que ya se han capturado o cambiado y que se encuentran fuera del tablero. Si, en general son las figuras que faltan, pero... ¡podrían no estar todas! Si alguna se ha caído o perdido, los cálculos se van a pique. Adversarios taimados o guasones pueden incluso haber escondido a propósito algunas de esas piezas, sobre todo si conocen el mal hábito de su rival. Y si jugamos en un club o participamos en un torneo, las piezas capturadas por nuestros vecinos pueden mezclarse con las nuestras, complicándonos todavía más la tarea.

Hay también otras razones para no contar el material de esta manera. ¿Acaso se mira más allá del tablero para encontrar una brillante combinación, o simplemente la próxima jugada? Cuando uno juega al ajedrez, el tablero es todo su universo. Toda información debe venir de ahí, y de ningún otro sitio.

- Júguese de acuerdo con lo que sucede en el tablero, y no con la categoría del adversario ni con lo que pasa fuera del tablero.

Sigamos con nuestra partida: Tras 8... d5, ¿amenazan las negras con ganar material?



Sí. No capturando inmediatamente el peón e blanco, sino reduciendo primero el número de sus defensores mediante el cambio del alfil de b4 por el caballo de c3. Si se les brinda la oportunidad (si las blancas, por ejemplo, juegan algo anodino), las negras continuarán 9... A×c3; 10. b×c3, d×e4 (también es bueno 10... C×e4), ganando un peón, ya que a 11. A×e4 las negras responderían tomando el alfil con su caballo de f6. Una razón para jugar 10... d×e4, en lugar de 10... C×e4, es que esto obliga al alfil blanco de d3 a moverse, permitiendo el cambio de damas. Este cambio es deseable, pues cuando se lleva ventaja de material conviene eliminar cuanto antes el mayor número posible de piezas, sobre todo las damas. Ello incrementa la importancia de la ventaja que se tiene, al paso que disminuye las posibilidades de contraataque del adversario.

Por volver sobre un tema ya tratado, la opción 9... A×c3 pone de relieve la idea de que se puede atacar el centro indirectamente, suprimiendo alguna de las piezas que lo guardan. Es claro, una vez más, que el alfil de casillas negras puede de este modo influir en una casilla blanca (vg. el alfil de b4 ataca la casilla e4 amenazando la captura del caballo de c3).

Las blancas disponen aquí de varias defensas. Una de ellas consiste en adelantar su peón, 9. e5, y amenazar así al caballo negro. Pero después de 9... Cg4, el medio más seguro para las blancas de proteger el peón es 10. Af4, lo cual lleva al cambio de dicho peón tras 10... f6. En la posición resultante, las negras serán las únicas en tener un peón en el centro y, además, dispondrán de una columna abierta (f) para su torre. Todavía peor sería la línea 10. f4, pues las blancas se verían en graves apuros después de 10... Ac5+; 11. Rh1, Dh4. Si entonces 12. h3, para evitar el mate, seguiría 12... Dg3; 13. h×g4, Dh4, con mate de todos modos.

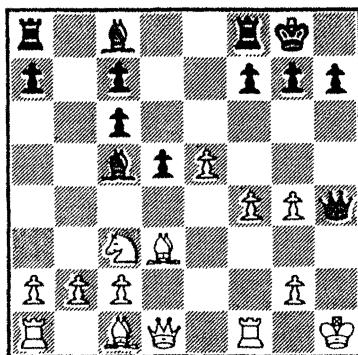
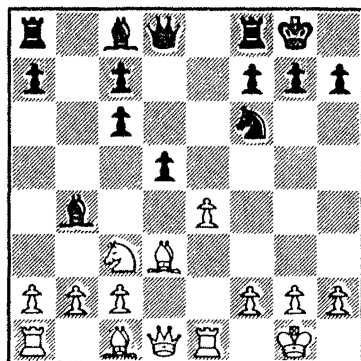


Diagrama 71

No hay que tener miedo de mover tempranamente el peón f si esto contribuye de manera significativa a apoyar un ataque y no debilita demasiado la propia posición. Mas tampoco conviene hacerlo demasiado pronto, es decir, en la primerísima fase, en que el desarrollo es crucial. Los

principios del ajedrez pueden modificarse en determinadas situaciones, al azar de las circunstancias. Una vez que el rey se ha enrocado y está seguro, resulta a menudo útil abrir la columna f para la torre, avanzando y cambiando el peón f. La torre puede entonces atacar la posición enemiga sin trabas, ya que tiene el camino libre. Esto debilita un poco la posición del rey enrocado, es cierto, pero las posibilidades de un enérgico ataque al enemigo compensan esa pequeña debilidad del propio campo. El avance del peón f tiende a ser malo cuando la diagonal de acceso al rey que así se abre puede ser explotada por un alfil o dama enemigos (por ejemplo, la diagonal a2-g8 o la diagonal a7-g1). En suma, si adelantando el peón f se aumenta notablemente la propia iniciativa y si la debilidad concomitante parece menos importante que el ataque que se va a llevar a cabo, no se vacile en abrir la columna f.

Las blancas podrían también reforzar la protección del peón e mediante 9. f3, 9. Df3 o 9. Te1 (diagrama 72), pero ninguna de estas jugadas molesta mucho a las negras. De hecho, el movimiento 9. Te1 ni siquiera es válido para lo que se pretende.



Esta jugada es ineficaz, no tanto porque permite la clavada del caballo de c3 al ponerse en línea con él como porque, al igual que en la variante anterior, deja que esa pieza pueda ser eliminada. Después de 9... A×c3; 10. b×c3, d×e4, las blancas no pueden proseguir tranquilamente 11. A×e4, a causa de 11... D×d1 (¡Sí, de nuevo el cambio de damas! Esta vez para desviar la torre de la defensa del alfil) 12. T×d1, C×e4 y las negras ganan un alfil. El problema, en esta variante, es que la torre blanca estaba sobrecargada, por tener que guardar d1 y e4 al mismo tiempo. En tales casos, al verse una pieza forzada a defender uno de ambos puntos, debe abandonar el otro a su suerte. Evítense las piezas sobrecargadas. No se asignen a una misma pieza demasiadas responsabilidades.



Las blancas juegan aquí la defensa más directa de todas, es decir, la captura del peón: 9. $e \times d5$.

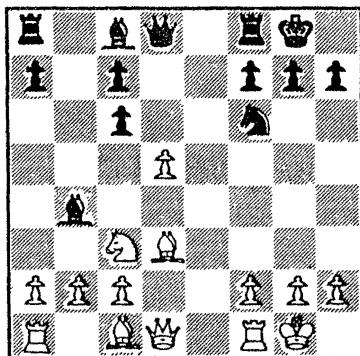


Diagrama 73



Ya hemos visto que cambiar peones de esta manera permite a las blancas ganar tiempo. Al tener las negras que capturar a su vez, le dejan al blanco libre de seguir adelante con sus planes. Si las blancas se hubieran defendido con uno de los movimientos antes mencionados, serían ahora las negras quienes tendrían *via libre*, pudiendo optar por una jugada no forzada por el movimiento precedente del adversario. Sí, el cambio de las blancas liquida los peones c doblados, pero éstos, de todos modos, no constituirían un serio inconveniente para el bando negro. Había de pasar mucho tiempo antes de que pudieran ser explotados, y de momento la iniciativa parece más importante. Además, esta continuación es una buena respuesta a la amenaza negra de ganar un peón.



Las negras podrían aquí jugar 9... $C \times d5$, pero prefieren deshacerse de los peones doblados y establecer un punto fuerte en el centro. Se deciden, pues, por 9... $c \times d5$.

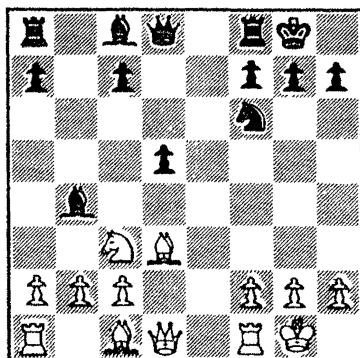


Diagrama 74



Un análisis de la posición muestra que:

- Les toca jugar a las blancas, que conservan la iniciativa.
- Las negras tienen un peón en el centro, sin contrapartida, y por tanto más probabilidades de dominar este sector.
- Las blancas podrán completar su desarrollo antes que su rival.
- Las piezas blancas apuntan más bien hacia el flanco de rey negro.

Gracias a la iniciativa, las blancas están quizá algo mejor. No obstante, si el blanco no llega a explotar su ligera superioridad de tiempo y desarrollo, el peón central de las negras acabará por dar ventaja a este último bando.

Análisis

Llámesese análisis al proceso que permite determinar, merced a un cuidadoso examen, cuáles son las mejores jugadas en una variante o posición. La capacidad de análisis forma parte esencial del arsenal de un jugador de ajedrez. Se relaciona también con el arte de resolver problemas, al entrañar dos tipos de razonamiento: 1) el cálculo específico, referido a jugadas y variantes particulares, que se evalúan sopesando sus ventajas y desventajas, así como sus consecuencias; y 2) los juicios generales sobre movimientos o planes, no forzosamente específicos, que parecen más apropiados.

El análisis tiene realmente por objeto lo siguiente: Mientras uno no conozca a fondo los detalles de su situación concreta, no puede decidir qué línea de acción ha de adoptar ni qué es lo mejor para él. Así pues, analícese bien la posición para poder escoger un plan coherente con ella. En otras palabras, como en la solución de cualquier problema, considérense los datos, determínese el objetivo y trácese luego un plan de acción que conduzca a ese objetivo.

Hay, repitámoslo, dos tipos de análisis:

- Análisis específico.
- Análisis general.

El gran maestro Alexander Kotov, profesor veterano de ajedrez en la Unión Soviética desde hace ya muchos años, aconseja ser sistemático en los procesos de reflexión. Cuando a uno le toca jugar, ha de tratar de hallar la mejor continuación, replicar a las amenazas del contrario, mantener las suyas propias y hacer lo que responda a las exigencias de la posición.

Cuando le toca jugar al rival y es él quien reflexiona, ha llegado para el primer jugador el momento de elaborar planes generales, considerando la estrategia y las ideas que vale la pena poner en práctica si se presenta la oportunidad para ello.

¿Qué tipo de cosas se consideran en un análisis general?

Más que los elementos mismos, de los que pronto hablaremos, lo importante aquí es el proceso para lograr información. A tal efecto uno se formula a sí mismo preguntas que ayuden a obtener una imagen precisa de la posición, en términos de puntos fuertes y débiles, ataques posibles, lugares ideales para las piezas, etc. Esta técnica, conocida por el nombre de método analítico, es básica para la solución de todo problema y se remonta a los filósofos y pensadores griegos de la Antigüedad.

Hacerse preguntas de esta clase puede ser útil en cualquier momento de la partida, sea cual fuere el bando al que toque jugar. Por ejemplo, si me corresponde jugar a mí, razonaré de la manera siguiente (tan pronto como mi adversario haya movido):

- **¿Me amenaza de algún modo la última jugada de mi adversario?**

En caso afirmativo, se plantea automáticamente esta otra pregunta:

- **¿Qué puedo hacer contra eso?**

Una vez solventada la cuestión, ya se tiene resuelto el problema de la jugada siguiente. Un tipo de pregunta más agradable es éste:

- **¿Ha replicado mi adversario adecuadamente a la amenaza contenida en mi jugada anterior?**
- **Si no, ¿puedo ahora llevarla a cabo con eficacia?**
- **Si no, ¿por qué no?**

Y así sucesivamente. Las preguntas posibles no se limitan a éstas, ni tampoco es necesario formularlas exactamente en esos términos. Su objeto es atraer la atención hacia lo importante. Si son apropiadas a la situación inmediata, sugerirán más o menos la respuesta. En este sentido, desempeñan el mismo papel que los principios. No hacen sino activar y orientar el proceso de reflexión.

Cuando se trata de situaciones más generales, las preguntas apuntan a otros factores:

- **¿He completado con éxito mi desarrollo?**
- **¿Hay puntos débiles en mi posición?**
- **En tal caso, ¿qué puedo hacer para reforzarlos?**
- **¿Qué objetivos de ataque existen en el campo enemigo?**
- **¿Cómo procederé para asaltarlos?**

Es claro que en todas las preguntas que hemos de formularnos se mezcla lo concreto y lo abstracto. De ordinario, lo concreto se refiere a preocupaciones inmediatas; lo abstracto tiene más que ver con posibilida-

des a largo plazo y planes futuros. Ambos tipos de preguntas son útiles y necesarios en cualquier análisis. Trátase de incorporarlos lo antes posible al propio proceso de reflexión. Esto requiere práctica. Utilícese la técnica que acabamos de exponer, y pronto se experimentará una mejora general en el juego. El lector se encontrará así bien encaminado para dominar uno de los pasatiempos más estimulantes y divertidos que jamás se inventaran.

9

DÉCIMA Y UNDÉCIMA JUGADAS



Las blancas ahora continúan 10. Ag5.

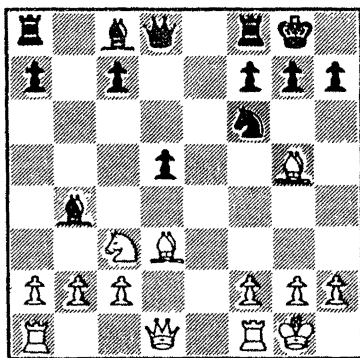


Diagrama 75



Esta jugada clava el caballo, pero no es el caballo lo que interesa principalmente a las blancas, aunque, si pueden acumular amenazas contra él, por estar clavado, no se privarán de hacerlo. El objetivo inmediato del movimiento de las blancas es debilitar el peón de dama negro eliminando su protección. Una vez más vemos cómo el alfil de casillas de un determinado color ataca indirectamente una casilla del color opuesto, amena-

zando con capturar la pieza que defiende dicha casilla. Las negras cometerían ahora un error garrafal si jugaran 10... Ag4.

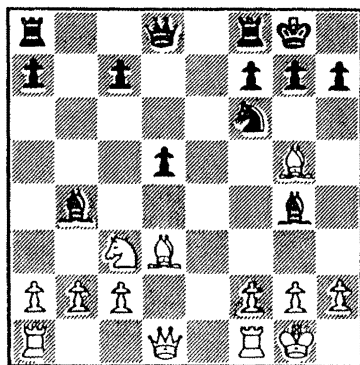


Diagrama 76

Esta posible continuación, 10... Ag4, parece muy molesta, al constituir un ataque directo contra la dama blanca. Además, el alfil negro está protegido por el caballo de f6, lo que impide a las blancas ganarlo mediante 11. D×g4, a causa de 11... C×g4. Sin embargo, la protección del alfil no es tan sólida como a primera vista puede creerse. Las blancas ganan efectivamente una pieza. ¿De qué manera?

Ganan la pieza gracias a una «jugada intermedia». En lugar de ocuparse directamente del ataque a su dama, suprimen primero, mediante 11. A×f6, el defensor del alfil.

En este momento las blancas llevan un caballo de ventaja. Su dama está atacada, pero también lo está la dama negra. Si el segundo bando continúa aquí 11... A×d1, las blancas responden 12. A×d8. Nadie habrá ganado ni perdido una dama (las damas se han cambiado), pero las blan-

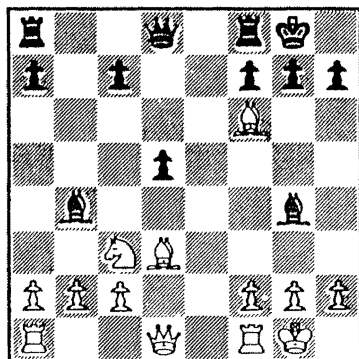


Diagrama 77

cas siguen teniendo una pieza de más. El negro puede ahora tomar el alfil de d8; entonces su rival hace lo mismo con el alfil de d1 y conserva su ventaja de una pieza. Y si las negras, por ejemplo, replican a 11. A×f6 con 11... D×f6, igualando así temporalmente el material, el blanco se limitará a capturar a su vez el alfil enemigo con la dama (12. D×g4), quedando en definitiva con una pieza de más.

La jugada intermedia de las blancas ilustra la táctica empleada para eliminar un defensor, es decir, la «socava». A estos giros inesperados de una situación aparentemente normal se debe en gran medida el interés de muchas partidas de ajedrez.

Múltiples posibilidades del negro

¿Pueden las negras aclarar sencillamente la posición por medio de 10... h6?

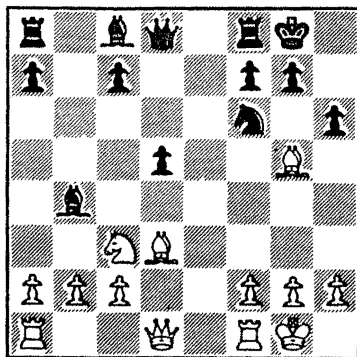


Diagrama 78

¡Desde luego que esto aclara las cosas! Si las blancas están alerta, verán que pueden ganar material, como hemos dicho, mediante 11. A×f6. Tal vez las negras jugaran 10... h6 pensando que, si el blanco mantiene la clavada con 11. Ah4, podrían seguir 11... g5, obligando al alfil a retirarse a g3. Ello sería posible aquí (si las blancas lo permitiesen), pero de ordinario (y también en este caso) resulta arriesgado adelantar así los peones que protegen al rey, aunque sea para liberarse de una clavada. El bando que se defiende ha de estar siempre atento a un posible sacrificio del contrario para destruir la muralla de peones tras la que se resguarda el monarca, o al simple hecho de que su rival llegue a explotar las debilidades engendradas por tales avances, aun si ello le cuesta unas cuantas jugadas. Estas debilidades no se esfuman como por encanto. El que se compromete con esos adelantamientos de peones deberá, a partir de entonces, atenerse a las consecuencias.

En todo caso, aquí las blancas no tienen por qué retirar el alfil, pues ganan material jugando 11. A×f6.

Las negras pueden replicar de dos maneras a esta captura: capturando a su vez con el peón g (11... g×f6, cf. diagrama 79) o haciéndolo con la dama (11... D×f6).

La captura 11... g×f6 parece terrible, aun cuando no se haya perdido material. En efecto, el flanco de rey de las negras queda completamente al aire y la jugada directa 12. Dh5, atacando al mismo tiempo los peones h y d (este último en conjunción con el caballo), parece suficiente para obtener ventaja. En caso de 12... A×c3, movimiento intermedio con vistas a eliminar uno de los atacantes del peón d, las blancas hacen su propio *Zwischenzug*, 13. D×h6, amenazando mate.

Una vez parada esta amenaza, por ejemplo con 13... f5, las blancas interrumpen de momento su ataque para capturar el alfil de c3. Luego de 12... A×c3; 13. D×h6, las negras podrían intentar abrir alguna vía de escape para su rey, pero entonces el blanco da mate: vg. 13... Te8; 14. Ah7+ (mejor que 14. Dh7+, que no impide la huida del rey negro por la casilla f8) 14... Rh8; 15. Ag6+ (para atacar la casilla f7, donde el mate tendrá lugar) 15... Rg8; 16. Dh7+ (ahora es cuando la dama invade decisivamente el campo enemigo) 16... Rf8; 17. D×f7 mate.

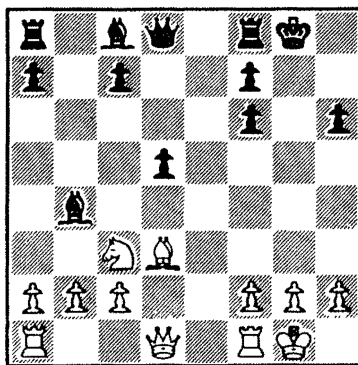


Diagrama 79

Pero más directa que 12. Dh5 es la jugada inmediata 12. C×d5!

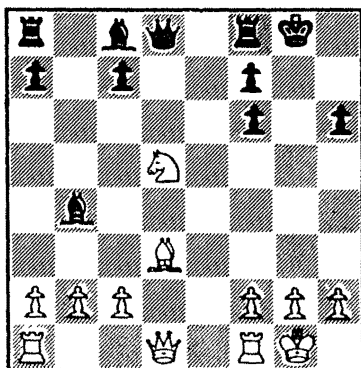


Diagrama 80

Con ello se captura sin dilación el peón d. Este movimiento ataca también al alfil de rey negro y pone al caballo en posición para asaltar el flanco de rey enemigo. ¿Por qué este caballo no puede ser capturado por la dama negra (12... D×d5)?

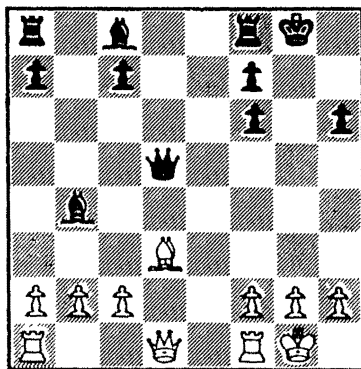


Diagrama 81

Obsérvese la alineación de piezas blancas y negras en la columna d (tras 12... D×d5). Si el alfil blanco no estuviera en d3, la dama blanca podría ahora tomar tranquilamente la de su rival. Estando el alfil en medio, hay que retirarlo primero, por ejemplo a e2, pero entonces les tocaría jugar a las negras, que tendrían tiempo de salvar su dama llevándola a otro sitio, protegiéndola o cambiándola por la del contrario, mirando de lograr en este último caso una compensación suficiente por ella. Así que la jugada 13. Ae2, u otra por el estilo, resulta demasiado lenta, al brindarles a las negras la posibilidad de reaccionar. Lo que las blancas quisieran hacer aquí

es mover su alfil de d3 con ganancia de tiempo. En tal caso, las negras serían incapaces de reaccionar defendiendo su dama o retirándola. Sólo un tipo de jugada puede, en cierto sentido, paralizar la acción: un jaque. El movimiento ganador para las blancas es, pues, 13. Ah7+! Con esto se pierde el alfil tras 13... R×h7, pero se gana el tiempo necesario para proseguir 14. D×d5, capturando la dama «paralizada».

De nuevo tenemos un ataque a la descubierta, procedimiento táctico ya definido anteriormente. Para refrescar la memoria, volveremos a decir que estos ataques consisten en descubrir una línea moviendo la pieza que la obstruye. En algunos casos, como el que acabamos de ver, la pieza obstructora se retira con gran fuerza (p. ej., un jaque), impidiendo así la huida de la pieza descubierta.

Otra lección que se saca del análisis precedente es el modo de hallar la idea ganadora. Las blancas se plantean a sí mismas un problema con una pregunta: ¿Cómo quitar de en medio el alfil con ganancia de tiempo, para poder capturar la dama? La respuesta viene casi automáticamente, ya que sólo un jaque (o, en ciertas ocasiones, fortísimas amenazas muy cercanas al mate) puede conseguirlo. Aquí sólo era posible un jaque, luego... ¡asunto concluido! La pregunta correcta sugiere ya la respuesta. Un rasgo adicional es la necesidad de atender a las relaciones existentes entre las piezas, o sea al modo en que las piezas propias y enemigas se hallan conectadas a lo largo de una misma línea.

Búsqueda de relaciones

Una de las cosas que contribuyen a mejorar la habilidad táctica de un jugador y a agudizar su visión combinativa es el hábito de buscar relaciones posibles entre piezas y casillas. Esto puede hacerse, al principio, mediante preguntas orientadoras, por ejemplo: ¿hay piezas enemigas en las mismas líneas que ocupan mis piezas?; ¿hay dos o más piezas enemigas en la misma fila, columna o diagonal?; si no, ¿se conectan varias de esas piezas en la misma casilla?; ¿puede mi dama trasladarse a una casilla conectada con varias unidades enemigas?

Piénsese en términos de esquemas y analogías. Nótese cómo algunas tácticas parecen darse siempre con las mismas piezas o en el mismo tipo de situaciones. Y, cuando no se vean de momento posibilidades tácticas, pregúntese: ¿de qué manera podría jugar para facilitar futuras combinaciones?; ¿puedo hacerlo sin dar a conocer mis designios?

Una vez aprendida una idea, archívese con vistas a la próxima partida. Quizá pueda utilizarse de nuevo. Aun si no es posible emplearla en una posición particular, acaso podamos jugar de tal manera que aumenten las oportunidades de aplicarla.

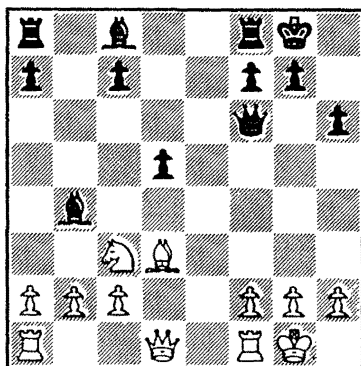


Diagrama 82

Las blancas continúan sencillamente 12. C×d5, ganando un peón y atacando a la vez (mediante una «triple horquilla», por decirlo así) la dama negra, el alfil de b4 y el peón c. Si ahora las negras tratan de restablecer el equilibrio material con 12... D×b2, capturando un peón y defendiendo su alfil, el blanco jugará 14. Tb1 (¡Las torres han de ocupar columnas abiertas!), atacando la dama enemiga y, por «rayos X», el alfil.

Cuando la dama se haya movido, las blancas tomarán el alfil negro con su torre o caballo. Y ya, con una pieza de más, sólo les queda proceder al cambio sistemático de piezas, impidiendo así todo contrajuego y dejando al enemigo literalmente sin nada. La pieza de ventaja decidirá el resultado de la partida, permitiendo a las blancas montar un ataque de mate o haciéndoles ganar más material, según la máxima «El material atrae material». El jugador ha de concentrarse en el aprovechamiento de estas ventajas y en reducir en lo posible sus desventajas. Juéguese siempre a ganar. Siempre.

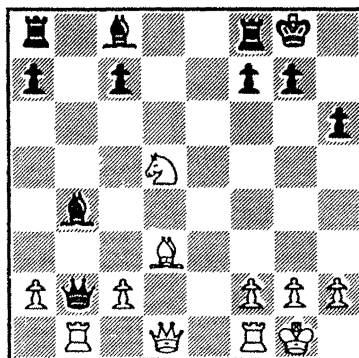


Diagrama 83

Una continuación lógica para las negras es defender su peón d. Podría seguir 10... c6.

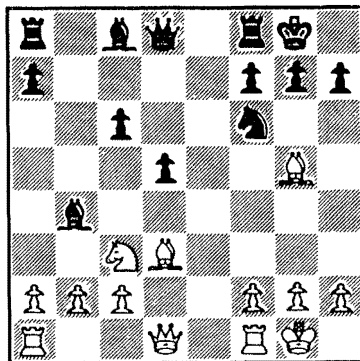


Diagrama 84

He aquí una defensa sólida, que acaba con todas las amenazas inmediatas contra el peón d. Sus únicos inconvenientes son que no desarrolla ninguna nueva pieza y, en algunos casos, perderá un tiempo si las negras deciden adelantar el peón a c5 (donde, junto con el peón d, dominaría toda una serie de casillas en la 4.ª fila).

Otra idea consiste en defender el peón d mediante 10... Ae6. Esta jugada de alfil desarrolla una nueva pieza y también protege adecuadamente el peón central. A veces, no obstante, el alfil es una mejor pieza defensiva en g6, desde donde corta la diagonal d3-h7 del alfil de rey blanco. Pero para llegar a g6, las negras deben disponer de tiempo y estar bien aseguradas, a fin de jugar Ag4, luego Ah5 y por último Ag6. Ya hemos visto que 10... Ag4 hace perder una pieza a causa de la clavada. Así pues, tratando de posibilitar esta maniobra de traslado del alfil de dama a g6, las negras juegan ahora 10... Ae7, destruyendo la clavada.

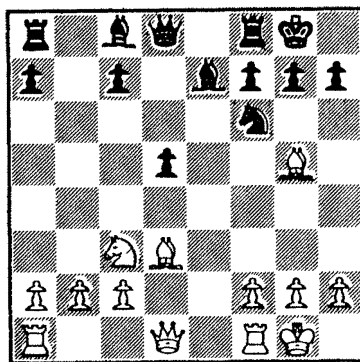


Diagrama 85



Si aquí las blancas replican 11. Df3, con la idea de despejar las columnas centrales para sus torres (la torre de dama irá a la columna d y la de rey a la columna e) y ejercer presión contra el peón d, el negro proseguirá 11... Ag4, ganando tiempo para trasladarse a g6 vía h5. Otra posibilidad para las blancas, en este momento, es sencillamente 11. Te1, ocupando una columna abierta (las torres necesitan columnas abiertas). En lugar de esto, las blancas entran en una variante forzada que consiste en cambiar un alfil por un caballo: 11. A×f6.

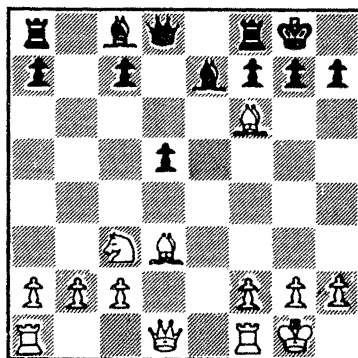


Diagrama 86

Puesto que 11... g×f6 es ilógico, por dejar completamente al aire el flanco de rey, las negras capturan con el alfil: 11... A×f6.

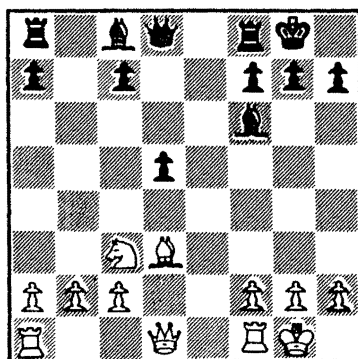


Diagrama 87

III

EL FINAL: SÓLO UN POCO

10

PENSAR EN EL FINAL

El plan de las blancas aquí ha sido incrementar la presión contra el único peón central, el peón d negro. Consecuente con esto es 12. Dh5, amenazando mate y atacando a la vez dicho peón (d5).

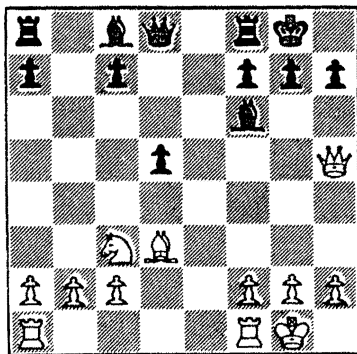


Diagrama 88

Si las negras se defienden del mate mediante 12... g6, el juego podría continuar 13. Dxd5, Dxd5; 14. Cxd5, Axb2; 15. Tab1, Ae5 (para proteger el peón c) 16. Tf-e1, Ad6; 17. Cf6+, Rh8 (a 17... Rg7 sigue 18. Ce8+, Rg8; 19. Cxd6, cxd6; 20. Ae4 ganando por lo menos la calidad, es decir, una torre a cambio de una pieza menor) 18. Ae4 y las negras han de

perder la calidad. Es claro que, para evitar el debilitamiento de la casilla f6, las negras podían jugar 12... h6 (en lugar de 12... g6). Además, tampoco tenían por qué jugar 14... A×b2, abriendo la columna b para la torre blanca y metiéndose así en problemas tácticos. Y por último, después de 13. D×d5, las negras podían llegar a un final con un peón de menos continuando 13... A×c3 (suprimiendo el defensor de la dama) 14. D×d8 (jugada intermedia, que salva la dama antes de capturar a su vez en c3) 14... T×d8. En este final, el peón c blanco de ventaja, doblado, puede no ser suficiente para ganar. Muy a menudo, un peón de más basta para ganar, pero probablemente no aquí. Ello dependerá de su valor en el final que sigue.

¿Por qué un peón de más suele bastar para ganar y cómo se logra la victoria?

Un peón de más no significa gran cosa en la apertura, donde prevalecen el tiempo, el desarrollo y la iniciativa. Se vuelve importante en el final, cuando tiene verdaderas posibilidades de ponerse en marcha y transformarse en una nueva dama. La teoría de los finales gira, de hecho, en torno a la conversión de un peón de más en victoria. El peón mismo puede llegar a la última fila y trocarse en otra dama, y, con esa fuerza suplementaria, el jaque mate no se hará esperar mucho. O el peón que avanza puede obligar al otro bando a sacrificar más material para detenerlo, un caballo o un alfil, por ejemplo; con la pieza de más, el bando superior ganará seguramente nuevos peones, que a su vez amenazarán con transformarse en dama. Tarde o temprano, el bando que lleva ventaja forzará el mate o ganará tanto material que el mate será inminente.

La técnica para ganar es bastante directa. El bando fuerte debe intentar cambiar sistemáticamente las piezas: pieza menor por pieza menor, torre por torre y dama por dama. Ha de ser parco, al contrario, en los cambios de peones, ya que, si se eliminan demasiados, el bando débil puede tener la oportunidad de entregar una pieza menor por el último peón. Sin ningún peón en el tablero es imposible conseguir una nueva dama. Y una sola pieza menor, sin peones, puede no bastar para forzar la victoria.

Otra ventaja de los cambios sistemáticos es que anulan prácticamente toda posibilidad de contrajuego. En general se requiere material para llevar a cabo algún ataque y, cuanto menos hay, más fácil resulta defenderse. Por otra parte, la importancia del peón de más crece con la disminución del material.

Esto se resume en el siguiente principio:

- Cámbiese material cuando se lleva ventaja.

Cuyo corolario es:

- Evítense los cambios cuando se está peor.

Más sobre el final

De las tres fases de la partida, el final es la que suele entenderse menos y jugarse peor. A decir verdad, el rasgo que distingue a un jugador realmente fuerte es su habilidad para transformar de modo constante en victoria los finales ventajosos.

Los finales pueden variar enormemente, pero tienden a poseer unas cuantas características comunes:

1) De ordinario, queda escaso material en el tablero y las damas han desaparecido.

2) La ventaja de piezas y peones en el final suele ser decisiva, mientras en la apertura y el medio juego la superioridad de material puede ser contrarrestada por otros factores, como la iniciativa y la seguridad del rey.

3) Los peones, en el final, adquieren mayor importancia, porque amenazan con llegar a la 8.ª fila y convertirse en nuevas damas.

4) Quizá el rasgo más distintivo del final es que, a diferencia de lo que sucede en la apertura o el medio juego, el rey puede volverse activo sin temor a caer víctima de un mate repentino. En general no le quedan al enemigo suficientes piezas para que sus amenazas resulten tan graves.

Muchos finales desembocan, de hecho, en situaciones de rey y peones contra rey y peones. En estos casos la victoria suele depender de la habilidad de uno de los reyes para maniobrar mejor que su adversario. De donde se desprende el siguiente principio:

- El rey puede ser una pieza fuerte. Utilícese.

Regresemos a nuestra partida:



Las blancas, en lugar de lo dicho, juegan 12. C×d5 (diagrama 89), per-

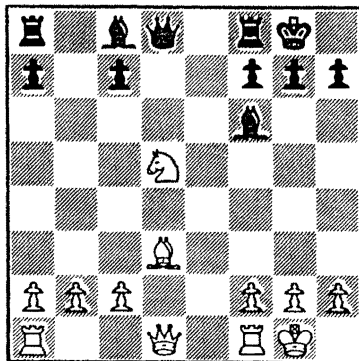


Diagrama 89



catándose de que 12... D×d5 sigue acarreado la pérdida de la dama tras un ataque a la descubierta (13. A×h7+).

Aquí las negras podrían aceptar la pérdida de un peón y completar su desarrollo, por ejemplo mediante 12... Ae6. Pero después de 13. C×f6+, D×f6, sus posibilidades de lograr tablas en el final desventajoso que sigue no serían muy buenas.

Por tanto, recobran su peón continuando 12... A×b2. No disponiendo más que de una casilla segura para la torre atacada, las blancas juegan 13. Tb1, amenazando al alfil. Y las negras siguen sin poder capturar impunemente el caballo de d5, a causa de la descubierta A×h7+.

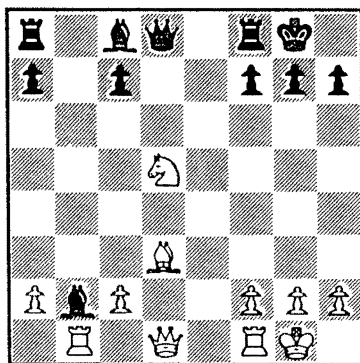


Diagrama 90

Preguntamos: ¿adónde deben las negras llevar su alfil amenazado? La casilla c3 está guardada por el caballo, aunque es cierto que el alfil negro podría deshacer todo el camino andado y retirarlo a f6. La jugada 13... Ad4 (diagrama 91) falla debido a otro ataque a la descubierta: 14. A×h7+ (diagrama 92) 14... R×h7; 15. D×d4.

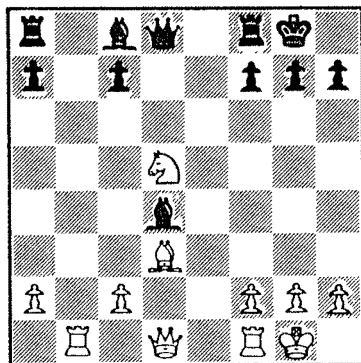


Diagrama 91

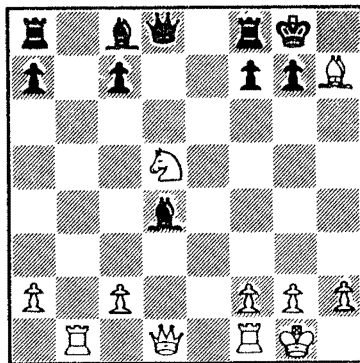


Diagrama 92

Parece como si las negras, con 15... c6, podrían atacar el caballo blanco clavado a su dama por la dama negra. Pero las blancas pueden desclavar la dama con ganancia de tiempo mediante 16. Dd3+. Y una vez que las negras se hayan defendido del jaque, el blanco moverá su caballo a un lugar seguro.

La defensa 13... Ae5 (diagrama 93) también fracasa. Una línea sencilla para ganar con las blancas sería 14. A×h7+, R×h7; 15. Dh5+ (diagrama 94), atacando mediante una «horquilla» al rey y al alfil de e5 (15... Rg8; 16. D×e5). Después de 16. D×e5, las negras podrían intentar 16... Te8, llevando la torre a una columna abierta con ganancia de tiempo y atacando a la dama blanca. Pero las blancas tienen la escapatoria 17. Dh5, con lo que su caballo sigue protegido. Ni siquiera la ulterior molestia 17... g6 priva de defensa al caballo, pues las blancas disponen todavía de 18. Df3, librando a la dama de nuevas amenazas y manteniendo la protección del caballo.

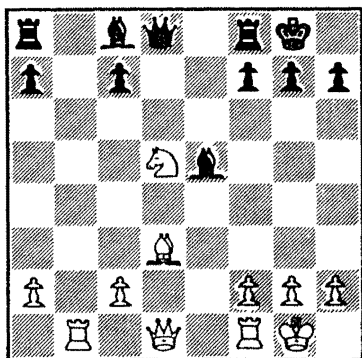


Diagrama 93

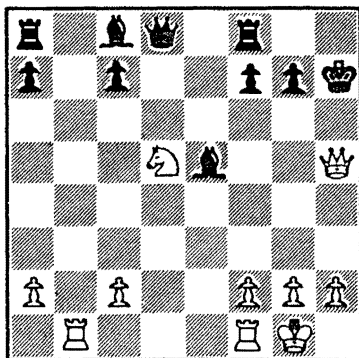


Diagrama 94

Otra posibilidad para las negras es 13... Aa3, llevando el alfil a un lugar donde estará un poco fuera de juego. En efecto, aquí no contribuye a defender el flanco de rey y puede llegar a ser víctima de una insidiosa y velada amenaza si las blancas juegan oportunamente Df3. De suceder esto último, siendo favorables las circunstancias, la dama amenazaría dos ataques a la descubierta: uno contra el alfil negro de a3, moviendo el alfil de d3, y otro contra la torre negra de a8, moviendo el caballo de d5. Recuérdese el consejo de mantenerse al acecho de posibilidades tácticas, observando qué piezas están alineadas en la misma fila, columna o diagonal.

11

LA LUCHA POR LA VENTAJA



Las negras deciden continuar 13... Af6.

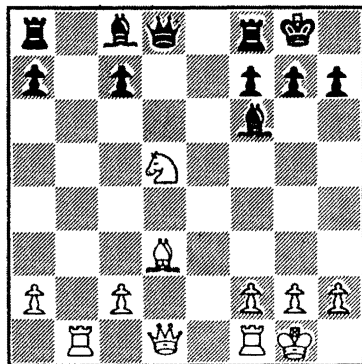


Diagrama 95



Un atento examen de la posición nos permite descubrir varias cosas:

- Las blancas están mucho mejor desarrolladas.
- A las negras les queda todavía por desarrollar el alfil de dama.
- Una torre blanca ocupa la columna abierta b.
- La torre de dama negra no tiene aún a su disposición ninguna casilla segura, debido al control de la columna b por las blancas.

- Mientras el caballo blanco pueda seguir ocupando d5 sin peligro de ser capturado, constituye un foco de graves amenazas para las negras.
- Las blancas son mano y tienen una palpable iniciativa.

El blanco dispone ahora de varias jugadas interesantes, como 14. Df3, amenazando un ataque a la descubierta contra la torre de a8 y la destrucción de las defensas del flanco de rey enemigo mediante 15. Cxf6+; o 14. Ae4, con la idea de ganar la calidad tras 15. Cxf6+ y 16. Axa8; o también 14. Dh5, amenazando otra vez mate y tratando de forzar avances debilitadores de peón en el flanco de rey negro.

Las blancas prosiguen de hecho 14. Dh5.

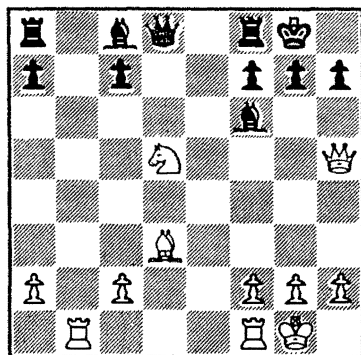


Diagrama 96

La respuesta más segura para las negras es aquí 14... h6, manteniendo el alfil protegido por el peón g.

Quizá porque les parece que ganan tiempo expulsando de su puesto actual a la dama blanca, las negras juegan 14... g6.

Esto ataca la dama, pero por desgracia crea debilidades inmediatas en h6 y f6 y deja al alfil menos protegido.

Una táctica ganadora se inicia ahora con 15. Df3.

Las blancas atacan así de inmediato el alfil de f6, al paso que ponen la dama en línea con vistas a un ataque a la descubierta contra la torre de a8, moviendo el caballo.

Las negras parecen tener dos opciones: defender el alfil con su rey (15... Rg7) o ponerlo a salvo en g7 (15... Ag7). Esto último es lo más prudente, pues aún no ha llegado el momento de utilizar el rey, a menos que ello fuera el único medio de salvar el alfil. Las negras continúan, por tanto, 15... Ag7.

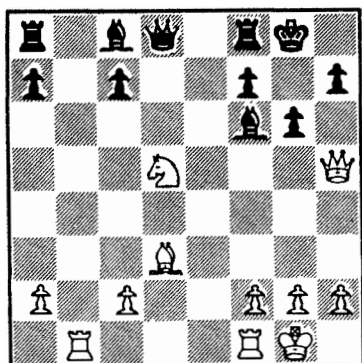


Diagrama 97

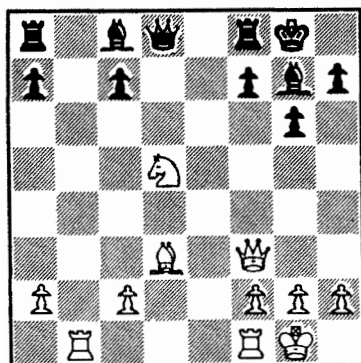


Diagrama 99

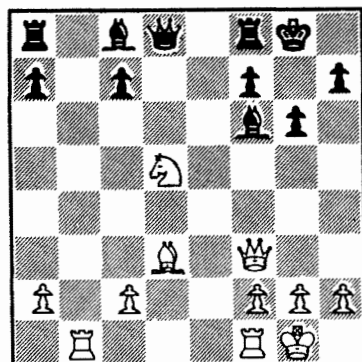


Diagrama 98



Con esta jugada se restablece también el dominio de las casillas previamente debilitadas, f6 y h6. Por regla general, una pieza no guarda la casilla que ocupa, ni se guarda a si misma. Sólo cuando se ha movido defiende la casilla en donde estaba.

Las blancas tienen ahora la oportunidad de descubrir un ataque contra la torre de a8 moviendo el caballo, pero ¿adónde?

Si el caballo va a e3 o f4, por ejemplo, las negras no pueden salvar la torre llevándola a otro sitio, ya que la casilla b8 está amenazada por la torre blanca, que domina la columna abierta b. La pueden salvar, con todo, moviendo (¡por fin!) el alfil de casillas blancas, de modo que quede defendida por la dama. La verdadera cuestión es: ¿qué jugada de ataque a la descubierta resulta más eficaz? ¿Pueden las negras mover el caballo con ganancia de tiempo? Es decir, ¿puede el caballo retirarse con alguna amenaza adicional? Las blancas amenazarían entonces dos cosas a la vez, poniendo al negro en una situación imposible, al no poderse defender contra ambas amenazas. Una opción ganadora sería 16. Cf6+, que fuerza a las negras a poner a salvo el rey. Después de esto, las blancas pueden capturar tranquilamente la torre mediante 17. D×a8.

Otra idea para las blancas es mover el caballo capturando algo de paso, aun cuando lo dejen en posición de ser él mismo capturado. Si las negras toman el caballo, pierden de todas formas la torre y lo que el caballo haya capturado antes. Las blancas deciden jugar 16. C×c7 (diagrama 100), apoderándose de un peón enemigo y atacando doblemente la torre negra. Ahora, aunque el alfil de dama negro haya despejado la primera fila (8.ª de las blancas), el caballo puede capturar impunemente la torre.

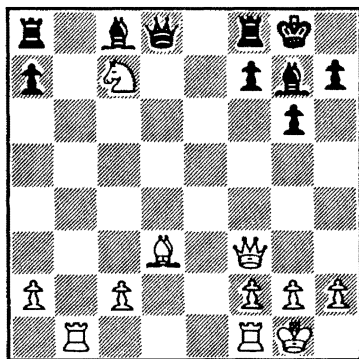


Diagrama 100

Una idea defensiva consiste en despejar la primera fila con ganancia de tiempo. Si el alfil de c8 pudiera entrar en juego con alguna amenaza, tal vez la torre encontraría el medio de aprovechar ese tiempo para salvarse. Continuando aquí 16... D×c7 se ganaría el caballo, pero se perdería la torre tras 17. D×a8. Sin embargo, a las negras les parece plausible 16... Ag4.

Su análisis ha sido 17. D×g4, D×c7. Pero se les ha escapado una cosa: que la torre de a8 está doblemente atacada.

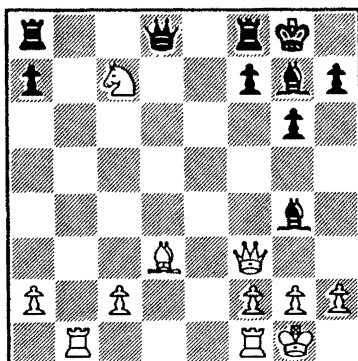


Diagrama 101



A 16... Ag4 las blancas no replican capturando el alfil, sino tomando la torre de a8 con su dama, que queda protegida por el caballo. Las blancas juegan 17. D×a8.

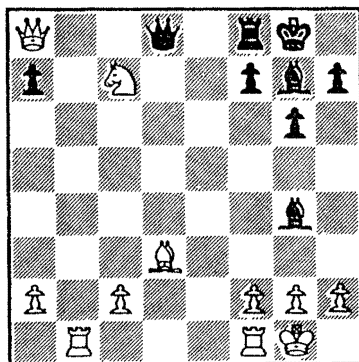


Diagrama 102



Ahora las negras sólo tienen dos opciones reales: capturar el caballo blanco, descubriendo simultáneamente un ataque de su torre contra la dama enemiga, o tomar esta última con la suya, sabiendo que todavía capturarán el caballo una jugada después. Optan por lo menos prudente, continuando 17... D×a8.

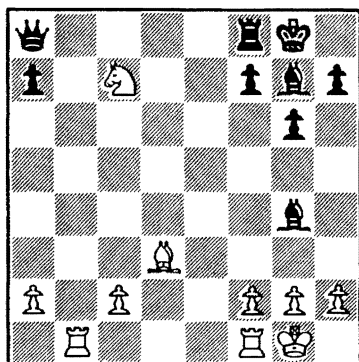


Diagrama 103

12

LA FASE FINAL: FORZAR CAMBIOS

Hay dos maneras de defenderse. Se puede jugar pasivamente, sin correr riesgos y, como la mayoría de los principiantes, tratando de protegerlo todo o de cambiar material para reducir las posibilidades de ataque del adversario. O bien, como los ajedrecistas experimentados, jugar activamente, combinando defensa y contraataque, al estilo de la Escuela Soviética. El segundo método es más arriesgado, pero también más apto para lograr éxito. Piénsese en el adagio «La mejor defensa es un buen ataque». En la partida que nos ocupa, lo mejor para las negras era 17... D×c7, conservando la dama con vistas al contraataque. En cambio, 17... D×a8 lleva a un neto final tan «seguro» como desesperado.

La decisión de las negras es mala porque, cuando se está en desventaja de material, deben evitarse los cambios, especialmente el de damas. Tales transacciones sólo sirven para matar en ciernes todo contraataque y orientar la partida hacia una situación en la que el material de más gana en importancia. Lo que sigue es virtualmente forzado para ambos bandos. Las blancas han de capturar la dama enemiga, 18. C×a8 (diagrama 104), y las negras han de hacer lo propio con el caballo (antes de que huya), 18... T×a8 (diagrama 105).

Evaluemos una vez más la posición. Las negras tienen cuatro peones, contra cinco de las blancas. Éstas llevan, pues, un peón de ventaja. Sin contar los reyes, ambos bandos tienen tres piezas, pero las blancas disponen de dos torres y un alfil contra dos alfiles y una torre de las negras. Puesto que una torre y un alfil por cada bando se equilibran mutuamente, la diferencia es que las negras poseen un alfil por una torre de su rival.



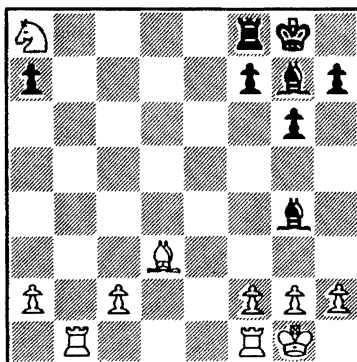


Diagrama 104

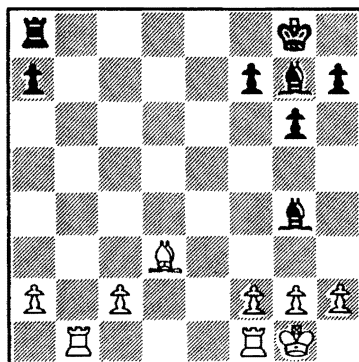


Diagrama 105

Teniendo en cuenta el peón de más de las blancas, la ecuación exacta es la siguiente: Las blancas tienen una torre y un peón contra un alfil de las negras. Ahora les toca jugar al blanco, que debe formularse un plan.

Juéguese siempre con un plan

El ajedrez es, ante todo, un juego lógico. En el tablero sucede lo que se ha hecho que suceda. La organización y coherencia tienen casi siempre su recompensa. Aunque parezca difícil al principio, uno ha de procurar en cada partida elaborar una serie de planes factibles y llevarlos fiel y económicamente a la práctica. A menudo un mal plan es mejor que ningún plan. Si se formula un plan malo y luego se pierde la partida por su culpa, siempre queda el recurso de revisarlo después para ver por qué era malo y mejorarlo la próxima vez. Si se juega sin plan, pocas esperanzas hay de poder aprender algo de la derrota.

No es necesario hacer planes complicados en cualquier momento de la partida. Puede tratarse de algo básico, como determinar el mejor modo de completar el desarrollo, el flanco en que conviene enrocarse y por qué, o si es oportuno lanzarse inmediatamente al ataque o prepararlo más mejorando la posición de una o varias piezas. Pero siempre hay que fijarse una meta y jugar en consecuencia con ella, en la medida en que las circunstancias lo permitan.

Los principiantes tienden a jugar «a la buena de Dios», pasando sin motivo de una idea a otra. Por otro lado, los jugadores expertos pecan a veces de lo contrario. Escogen un plan y lo siguen a ciegas, los lleve donde los lleve. El ideal es planear las cosas de antemano, pero conservando la flexibilidad para cambiar de plan si conviene hacerlo. A fin de cuentas, si lo planeado consistía en ganar un peón y el adversario coloca su dama en un

lugar donde se puede capturar gratis, lo mejor es abandonar el plan primitivo (al menos de momento) y «merendarse» la dama.

- No se tenga miedo de cambiar de plan si se ve una idea mejor o uno se percata de repente de que está a punto de cometer un error. Al mismo tiempo, hay que asegurarse de que el motivo para cambiar de plan es legítimo.

No es preciso, al principio, esforzarse en ver muchas jugadas por anticipado. Una o dos suelen bastar. Con frecuencia ni siquiera es posible ver mucho más allá. El cálculo —elaborar jugadas y series de jugadas precisas— es sólo una ayuda para la planificación y no un fin en sí mismo. Resulta más fácil encontrar buenas jugadas cuando se tiene una noción clara de lo que se busca.

Los planes entran en la categoría de la estrategia. Llevarlos a cabo pertenece a la táctica. Ambas cosas están relacionadas, pero son distintas.

¿Qué diferencia hay entre estrategia y táctica?

Estos dos términos son prácticamente opuestos, pero se completan y van juntos, por lo que muchos ajedrecistas los confunden. Ello se complica todavía más por el hecho de su utilización cotidiana fuera del ajedrez, con la consiguiente distorsión de sus significados.

La *estrategia* se refiere a un plan de conjunto, ordinariamente a largo plazo y de tipo general. Una estrategia puede ser un ataque al flanco de rey, por ejemplo. Esto implica cierto número de maniobras (series de jugadas tranquilas y no directamente amenazadoras, orientadas a un fin específico o destinadas a colocar mejor una pieza) y movimientos concomitantes. En cuestiones a largo plazo, no es raro que cada bando maneje simultáneamente tres o cuatro estrategias. A veces, la estrategia se ciñe a una determinada fase de la partida (apertura, medio juego o final), y en otros casos perdura de una fase a la siguiente. Con menos frecuencia un mismo plan estratégico abarca las tres fases. Pero también sucede que estos planes vayan cambiando rápidamente, adaptándose a las vicisitudes de la batalla. En general, estrategia y planificación son sinónimos.

La *táctica* es otra cosa. Consiste en las operaciones concretas que han de llevarse a cabo para ejecutar un plan estratégico. Suele ser a corto plazo, inmediata y específica. Si la estrategia es lo que se intenta hacer, la táctica es el modo concreto de hacerlo.

Como las operaciones tácticas persisten prácticamente a lo largo de toda la partida, es más fácil estudiarlas, aunque no fuera más que por su preponderancia. Hay innumerables oportunidades para buscar «horquillas», clavadas y ataques diversos. En cambio, la estrategia abunda menos y requiere visión sintética para formular planes a largo plazo (lo cual supone experiencia y tiempo); por eso es mucho más difícil de aprender, y por ello también los principiantes asimilan antes la táctica.

- ¿Hay objetivos potenciales de ataque en el campo de las negras?
- En caso afirmativo, ¿tienen las blancas sus piezas colocadas en las mejores casillas para apuntar a esos objetivos?
- ¿Pueden las negras defender satisfactoriamente esos puntos?
- ¿Pueden las blancas forzar el cambio de un par de torres?
- En tal caso, ¿aumentarían así sus probabilidades de ganar en esta posición?
- ¿Existen reglas generales que se apliquen aquí o que puedan servir de orientación?
- ¿Pueden las blancas jugar con flexibilidad, persiguiendo simultáneamente varios fines?

Estas preguntas son sólo botones de muestra, pero indican el tipo de razonamiento al que aludíamos antes. No tienen por qué hacerse en ese orden ni formularse exactamente en los mismos términos. Sean cuales fueren las preguntas que uno se haga y su formulación, su objeto es contribuir al proceso de reflexión, permitiendo adoptar un plan de juego inteligente y lógico.

¿Hay en el campo de las negras objetivos potenciales de ataque?

Además de la posibilidad de expulsar al alfil de dama negro de la casilla que ocupa, mediante algo como h3, las blancas pueden dirigir sus tiros hacia los puntos f7 y a7. ¿Cómo los atacarán? Tocante al peón a, lo pueden hacer sólo con las torres, alineándolas en la columna a o en la 7.^a fila, o combinando el ataque por ambas líneas. El peón f puede ser atacado por las dos torres dobladas en la 7.^a fila. También lo puede amenazar el alfil blanco por la diagonal a2-f7 (desde c4). Las negras, por su parte, pueden defender el peón a con la torre, mientras no la expulsen de donde está (mediante Ae4, por ejemplo) o la cambien, y con el alfil de casillas oscuras, desde d4. El peón f puede ser defendido por el rey, la torre (desde f8) y el alfil (desde e6). Parece, pues, que hay suficiente defensa, pero existe para las blancas la posibilidad de combinar jugadas de ataque pertenecientes a ambos planes, haciendo de todo ello un solo plan.

¿Pueden las blancas cambiar un par de torres? Desde luego que sí. Todo lo que tienen que hacer es doblar sus torres en la columna b y, a continuación, llevar la de delante a b8, quedando protegida por la de atrás. (Pronto diremos algo más de este plan.) Una vez efectuado el cambio y con la única torre en manos de las blancas, éstas podrán atacar más libremente, sin tener ya que ocuparse del principal defensor de la posición negra.

¿Existen orientaciones generales que deban considerarse?

Unas cuantas nos vienen a la mente a propósito de las torres. Las blancas tienen situada una torre en la columna b, sin oposición, lo que significa que dominan dicha columna. Ocupada una columna abierta, el siguiente

objetivo para la torre ha de ser llegar a la 7.ª fila. Desde allá, a menudo está en condiciones de atacar toda una serie de piezas y peones enemigos. También se halla admirablemente colocada para crear amenazas de mate. A veces, el dominio de una columna abierta sólo se consigue doblando las torres, pero aquí esto no es estrictamente necesario.

Doblar torres quiere decir alinearlas en la misma fila o columna. Tanto en el ataque como en la defensa, esta batería brinda no pocas posibilidades tácticas a su poseedor. Las más impresionantes estratagemas tienen lugar cuando las torres ocupan la 7.ª fila. Por ello, parte del plan de las blancas podría ser aquí llevar ambas torres a la 7.ª fila, desde donde podrían hacer estragos atacando a la vez las dos casillas débiles del negro.

El secreto, en este caso, es jugar con flexibilidad, de suerte que las blancas logren en cierto modo todos los fines de su plan, o al menos conserven todas sus opciones. Pretenden lo siguiente:

- Atacar f7 a a7.
- Ocupar la 7.ª fila con ambas torres.
- Doblar las torres en la columna b para forzar el cambio de una de ellas por la del rival.



Las blancas, por lo tanto, juegan 19. Tb7.

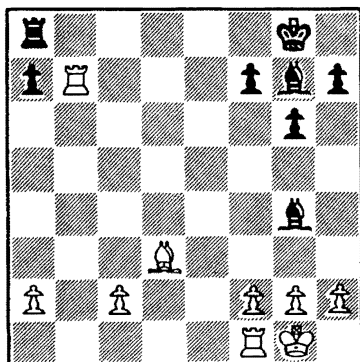


Diagrama 106



El blanco acaba de establecer una cabeza de playa con esta incursión en el corazón del campo enemigo. Varias y graves amenazas se ciernen ahora sobre la posición negra. Una de ellas es doblar las torres en la columna b, preparando el cambio antes citado. Otra consiste en atacar de nuevo f7 mediante 20. Ac4, lo que llevaría a ulteriores cambios tras 20... Ae6; 21. A×e6, f×e6. Si desaparecen de este modo los alfiles de casillas blancas, la 7.ª fila quedará más expuesta y vulnerable que nunca. Anticipándose al movimiento del alfil blanco, las negras juegan 19... Ae6.



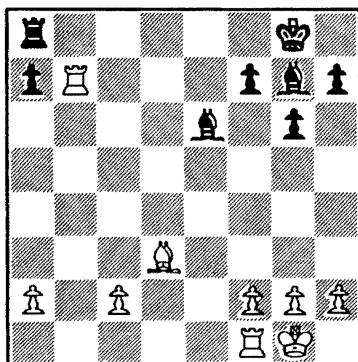


Diagrama 107



Esto defiende el peón f e impide que el alfil blanco ocupe un puesto dominante en c4. Además, parece que contraataque apuntando al peón blanco a. Las blancas podrían salvar este peón adelantándolo, pero con ello se pierde tiempo. Si quieren llevar eficazmente a cabo su plan, no han de hacer jugadas innecesarias de peón. Por razones que pronto se verán con claridad, el peón a es inmune. Capturándolo, las negras caerían en una celada.

Cuando uno se deja seducir por una línea de juego que parece buena, pero en realidad no lo es, se dice que ha caído en una *celada*. Las celadas más conocidas ocurren en la apertura, cuando incautos adversarios se dedican a capturar un material generosamente ofrecido. Aquí no se trata ya de la apertura, pero una trampa está abierta para las negras, si no miran dónde pisan.

Las blancas siguen con su plan (no hay que desviarse del plan trazado, a menos que no quede otro remedio o que surja una mejor oportunidad) y juegan **20. Tf-b1**, doblando las torres.

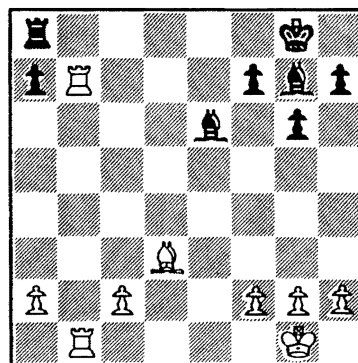


Diagrama 108



Si lo quisieran, las negras podrían ahora evitar el cambio inmediato de torres jugando algo así como 20... Tf8. Y si entonces las blancas continúan 21. Tb8, como estaba previsto, el negro puede interponer su alfil, llevándolo a c8. Naturalmente, esto no aplazaría por mucho tiempo las cosas, ya que las blancas doblarían las torres en la 8.ª fila o, de ser necesario, utilizarían las columnas abiertas de rey y dama para irrumpir en la posición negra. Tarde o temprano las negras tendrían que hacer más concesiones, o perder más material, o lo uno y lo otro. El resultado final sería el mismo, la derrota, pero sólo si el adversario encontrara buenas jugadas. Hay que presuponer, claro está, que será capaz de hallar las mejores jugadas, pero también es preciso obligarle a demostrarlo. Los grandes ajedrecistas rusos, en particular, luchan encarnizadamente para salvar posiciones desesperadas. El campeón del mundo Anatoly Karpov, por ejemplo, en las últimas rondas de su primer encuentro con el candidato Gari Kasparov (1984-85), seguía jugando en posiciones sin remedio con vistas a obtener tablas por ahogado. Cuanto más se dificulte la tarea al adversario, mayores serán las posibilidades de salvación. El antiguo campeón mundial ruso Alexander Alekhine dijo en cierta ocasión que, para arrancarle una victoria, había que derrotarle tres veces en la misma partida «una en la apertura, otra en el medio juego y otra en el final». Jamás abandonó una partida sin combatir hasta el fin.

Quizá quien mejor resumió todo esto fue el gran maestro Saviely Tartakover (1887-1956). Este ilustre escritor de ajedrez y pedagogo, nacido en Rusia, dijo una vez: «Nadie ha ganado nunca una partida rindiéndose».

Por vano que pueda parecer, las negras mejorarían sus posibilidades si logran evitar el cambio de torres.



Pero las negras juegan 20... $A \times a2$, mordiendo el anzuelo.

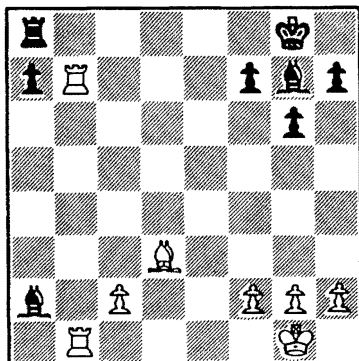


Diagrama 109



Con esta captura atacan también la torre blanca de b1, pero las blancas tendrán tiempo de ocuparse de esta amenaza después de dar jaque en la última fila y forzar así el cambio de torres. Continúan, pues, 21. $Tb8+$.

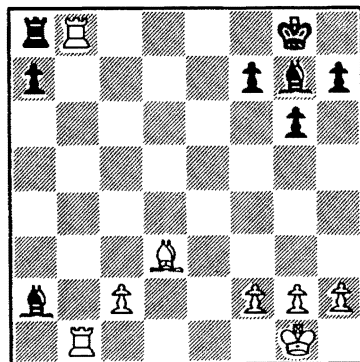


Diagrama 110



Las negras podrían ahora jugar 21... $Af8$; en vez de capturar la torre blanca, considerando que, si bien pierden la torre de a8, todavía pueden tomar la torre de b1. Pero, después de 22. $T \times a8$, $A \times b1$; 23. $T \times a7$ (amenazando ganar el alfil tras 24. $Ta1$) 23... $Ag7$ (para defender a1) 24. $Ta8+$ (obligando al alfil negro a retirarse de la diagonal a1-h8) 24... $Af8$; 25. $Ta1$, las blancas ganan de todos modos el alfil. Así que las negras se limitan a cambiar las torres: 21... $T \times b8$. (Diagrama 111.)



Las blancas siguen, naturalmente, 22. $T \times b8+$. (Diagrama 112.)



Como a las negras sólo les queda una jugada legal, se ven forzadas a continuar 22... $Af8$. (Diagrama 113.)



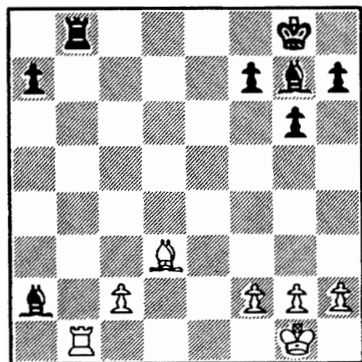


Diagrama 111

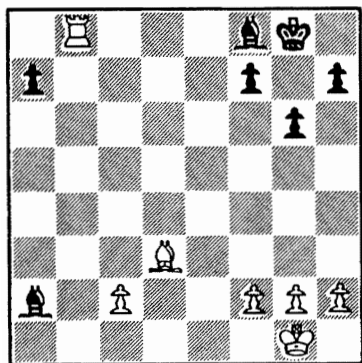


Diagrama 113

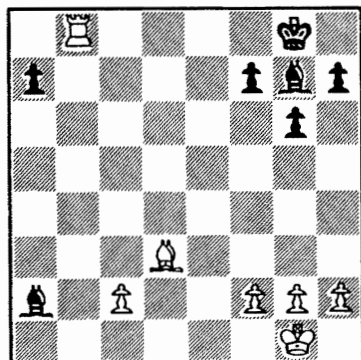


Diagrama 112



La posición plantea ahora un último problema. Las blancas tienen todavía la calidad de más, pero han perdido su peón de ventaja, capturado en a2 por el alfil negro. La dificultad de muchas capturas como $A \times a2$ es que a menudo el alfil «goloso» queda encerrado (un famoso ejemplo de esto puede verse en la primera partida del encuentro Fischer-Spasski de 1972, donde Bobby no logró liberar satisfactoriamente su alfil acorralado). Aquí



el alfil aún tiene escape, ya que, si lo atacan (por ejemplo mediante 23. Tb2), puede retirarse por la diagonal a2-e6. Mas esto mismo sugiere la solución del problema: ¿cómo cerrar esa diagonal, para que al alfil le sea imposible huir? Existe un movimiento que da la respuesta precisa: 23. c4!

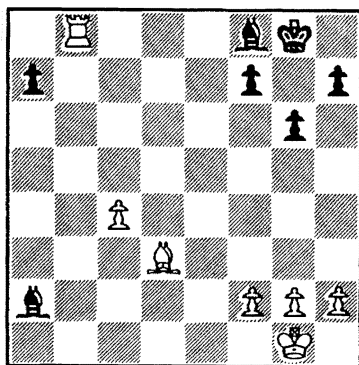


Diagrama 114



No hay ya modo en que las negras puedan salvar su alfil. El blanco lo capturará en dos jugadas, empezando por 24. Tb2. Véase cómo la torre, excelentemente colocada, impide al alfil de casillas negras guardar el punto clave b2, por haberlo clavado. Una vez ganada la pieza y con una torre limpia de ventaja, las blancas no tendrán ya dificultades para conseguir el triunfo.

Aquí acabo yo la partida, pero de todas formas las negras abandonarían probablemente el juego, si se tratara de una partida real. Una torre de más basta sobradamente para garantizar la victoria. No obstante, si el lector no supiera todavía cómo ganar con esta ventaja, deberá continuar jugando hasta que vea el modo como se lleva a cabo. La técnica general para ir cambiando el material que queda ha sido ya expuesta en páginas anteriores.

APÉNDICE

Algunas sugerencias

1. Juéguese de acuerdo con lo que sucede en el tablero, y no con el carácter o la categoría del adversario. Dése por supuesto que éste hará las mejores jugadas. Razónense todos los movimientos, tanto los del rival como los propios.
2. Trátase de dominar, ocupar e influenciar el centro del tablero.
3. Desarróllense todas las piezas rápidamente, situándolas en casillas eficaces y moviendo cada pieza sólo una vez. Inténtese organizar ataques múltiples.
4. Adelántense los dos peones centrales, si es posible dos casillas cada uno. No se hagan jugadas innecesarias de peón.
5. Desarróllense primero las piezas menores, y a continuación la dama y las torres.
6. Efectúese pronto el enroque, con vistas a la defensa y al ataque.
7. No se pierda tiempo ni se desperdicien jugadas. No se capturen peones por sistema, sin prever las consecuencias. No se amenace nada sin razón concreta, ni se den jaques aislados.
8. Colóquense las torres en columnas abiertas o semiabiertas, o en líneas que vayan a despejarse. Luego dóblense las torres e invádanse con ellas las 7.^a y 8.^a filas.
9. Juéguese con flexibilidad, pero siempre con un plan. Trátase de calcular varias jugadas de antemano, previendo los ataques y defensas del enemigo.

10. Hay que concentrarse. Utilicé para ello los principios generales y otras orientaciones, pero no se pierda nunca de vista la posición concreta que se tiene delante. La mayoría de las jugadas deben obedecer a la lógica, tanto específica como general.

Los movimientos de la partida

- | | |
|-----------|-----------------------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Cf3 | Cc6 |
| 3. d4 | e×d4 |
| 4. C×d4 | Cf6 |
| 5. Cc3 | Ab4 |
| 6. C×c6 | b×c6 |
| 7. Ad3 | 0-0 |
| 8. 0-0 | d5 |
| 9. e×d5 | c×d5 |
| 10. Ag5 | Ae7 |
| 11. A×f6 | A×f6 |
| 12. C×d5 | A×b2 |
| 13. Tb1 | Af6 |
| 14. Dh5 | g6 |
| 15. Df3 | Ag7 |
| 16. C×c7 | Ag4 |
| 17. D×a8 | D×a8 |
| 18. C×a8 | T×a8 |
| 19. Tb7 | Ae6 |
| 20. Tf-b1 | A×a2 |
| 21. Tb8+ | T×b8 |
| 22. T×b8+ | Af8 |
| 23. c4 | Las negras abandonan. |
- (1-0)

COLECCIÓN ESCAQUES

Las obras más modernas y que internacionalmente se reconocen como fundamentales para la práctica del ajedrez.

1. FINALES DE PEONES - I. Maizelis.

El tema de los finales de peones es objeto de minuciosos análisis. La obra del maestro soviético está considerada como uno de los métodos más eficaces de estudio.

2. FINALES DE ALFIL Y DE CABALLO - Y. Averbach.

Este tipo de finales presenta dificultades que pueden llegar a frustrar la victoria cuando se carece del debido bagaje teórico. Esta obra facilita la solución del problema.

3. TEORÍA DE LOS FINALES DE TORRE - Löwenfish y Smyslow.

Muchos maestros opinan que no existe final más complicado que el de torres. Los autores de este tratado ofrecen una eficaz norma táctica.

4-5. TEORÍA DE APERTURAS - V. N. Panov.

Un tratado muy completo sin abstracciones ni confusiones, de la moderna teoría soviética de las aperturas. La obra completa consta de dos volúmenes.

6. DEFENSA INDIA DE REY - P. Cherta.

Detalladísimo estudio, profundo y completo, ordenado con gran sentido lógico, sobre una de las más populares defensas modernas, tan rica en variantes y sistemas.

7-8. TÁCTICA MODERNA EN AJEDREZ - L. Pachman.

Un manual moderno e inapreciable sobre la teoría y la práctica del medio juego. Facilita la comprensión de la táctica combativa. En dos volúmenes.

9. ESTRATEGIA MODERNA EN AJEDREZ - L. Pachman.

Una obra maestra sobre el medio juego. No obstante su profundidad de juicio, el estilo sencillo de Pachman permite la comprensión rápida de las ideas.

10. LA TRAMPA EN LA APERTURA - B. Weinstein.

El notable teórico soviético ofrece una atractiva selección de celadas y trampas, donde desfilan los peligros que supone ignorar la teoría de las aperturas.

11. APERTURAS ABIERTAS - L. Pachman.

Un tratado serio y responsable, de alto valor técnico, indispensable para quien pretenda alcanzar un elevado nivel de juego. Las más modernas novedades teóricas.

12. APERTURAS SEMIABIERTAS - L. Pachman.

Segunda de la serie de la obra general de Pachman «Teoría moderna en ajedrez», del mismo elevado valor que el volumen anterior y siguientes.

13. GAMBITO DE DAMA - L. Pachman.

La naturaleza de esta popular apertura, propia del juego cerrado o de posiciones, merece los honores de un tomo especial en el profundo y extenso trabajo de Pachman.

14. APERTURAS CERRADAS - L. Pachman.

El cuarto y último volumen de la «Teoría moderna en ajedrez», de Luděk Pachman, pone punto final a la serie que hoy forma el más completo estudio de la teoría de las aperturas.

15. EL ARTE DEL SACRIFICIO - R. Spielmann.

Un estudio completo del «sacrificio», de la cesión de material para ganar la partida, a través de la experiencia ajedrecística de un jugador genial.

16. CÓMO DEBE JUGARSE LA APERTURA - A. Suetin.

Un ameno compendio de las reglas formales para el conocimiento de la lógica en la apertura. El autor es profesor de ajedrez en la Unión Soviética.

17. TEORÍA DE LOS FINALES DE PARTIDA - Y. Averbach.

Los conocimientos esenciales de los finales descritos por un experto. Los temas tratados contienen el material básico para elevar el nivel de juego.

18. EL ARTE DE LA DEFENSA - I. Kan.

Guía práctica de ejercicios de defensa que contribuye a resolverlos problemas de las posiciones comprometidas. Ejemplos muy bien escogidos sobre partidas reales.

19. TÁCTICA DEL MEDIO JUEGO - I. Bondarevsky.

Resumido estudio sobre la técnica de combinación, celadas y sacrificios en el medio juego. Escrito en un concepto amplio, resulta útil para toda clase de jugadores.

20. LA ESTRUCTURA DE PEONES CENTRALES - B. Persits.

Muy importante por su clara exposición e inteligentes ejemplos, este manual facilita el estudio del dominio de las casillas centrales.

21. LA PERFECCIÓN EN AJEDREZ - F. Reinfeld.

El destacado pedagogo norteamericano Fred Reinfeld ofrece un utilísimo método práctico para perfeccionarse en el intrincado arte ajedrecístico.

22. EL GAMBITO DE REY - P. Keres.

El gran jugador soviético examina una de las aperturas de más solera en la historia del ajedrez, realizando una hábil selección que orienta sobre lo esencial.

23. LECTURAS DE AJEDREZ - Y. Averbach.

Los extraordinarios estudios de Averbach sobre la teoría de los finales, es faceta muy conocida, pero este libro nos revela a un nuevo Averbach, fino humorista y brillante psicólogo.

24. 200 CELADAS DE APERTURA - E. Gelenczei.

Una hábil e ingeniosa selección de las más importantes e interesantes partidas cortas que fueron decididas mediante celadas de apertura.

25. DEFENSA SICILIANA. Variante Najdorf - P. Cherta.

Un estudio monográfico de una de las líneas favoritas de la «Siciliana». De capital importancia en la moderna teoría del ajedrez.

26. AJEDREZ DE ENTRENAMIENTO - A. Koblenz.

El autor, entrenador del equipo olímpico soviético, ofrece unas magistrales lecciones que revelan los llamados «secretos» de la escuela rusa moderna.

27. JAQUE MATE - Kurt Richter.

Darse cuenta del mate, cuando se presenta, es una condición fundamental en ajedrez. Este libro se esfuerza en aguzar la mirada para la formación del mate y estimular los sentidos para hallar la combinación que terminará por darlo.

28. COMBINACIONES EN EL MEDIO JUEGO - P. A. Romanowsky.

El uso continuado de la combinación en el transcurso de varios siglos ha hecho posible el descubrimiento de centenares de circunstancias combinatorias en todas las posiciones, y Romanowsky ofrece un completo balance de éstas acompañándolo de abundantes ejemplos, sugerencias prácticas y diagramas.

29. LA DEFENSA PIRC - G. Fridshtein.

Las últimas investigaciones de esta moderna apertura, que proporciona un juego muy de acuerdo con el actual pensamiento estratégico.

30. EL SENTIDO COMÚN EN AJEDREZ - Lasker.

Las famosas doce conferencias que el ex campeón del mundo dictó en Londres. Una obra clásica que continúa siendo vigente.

31. AJEDREZ ELEMENTAL - V. N. Panov.

Un método fácil para aprender a jugar al ajedrez. En doce lecciones se ofrece un moderno curso de iniciación ajedrecística, desde el movimiento de las piezas hasta las jugadas más complicadas.

32. LA APERTURA CATALANA - Y. N. Neustadt.

Abarca todo el material que ha podido reunirse en más de cuarenta años de estudios sobre tan importante apertura y contiene análisis inéditos.

33. ATAQUE Y DEFENSA - Hans Müller.

Un libro que muestra la relación entre el ataque y la defensa. Numerosos ejemplos y diagramas hacen que el aficionado pueda enjuiciar correctamente una posición y elaborar la estrategia y táctica a seguir.

34. DEFENSA SICILIANA. Variante Paulsen - P. Cherta.

El análisis exhaustivo de una de las variantes más en boga del formidable complejo «siciliano».

35. LA PSICOLOGÍA EN AJEDREZ - N. V. Krogius.

La concentración, la influencia de la propia personalidad del jugador, los grados de atención al juego, la influencia del tiempo disponible en la ejecución de cada jugada, etc., son, entre otros, los temas tratados en este libro, que ayudará al jugador a conocer lo eficiente y deficiente de su forma de juego.

36. EL ARTE DE ANÁLISIS - P. Keres.

Un libro imprescindible para el participante en los torneos ajedrecísticos. El problema de las partidas aplazadas es tratado por Keres con un método basado en sus propias experiencias.

37. BOBBY FISCHER - P. Morán.

La peculiar biografía de Fischer junto a una acertada selección de sus partidas, desde que inició su carrera hasta su victoria en el campeonato del mundo.

38. PARTIDAS DECISIVAS - L. Pachman.

El famoso maestro checo ha reunido en esta obra las partidas que han constituido momentos decisivos en la historia del ajedrez mundial.

39. 200 PARTIDAS ABIERTAS - D. Bronstein.

¿Qué apertura puede ser considerada como la de mayor efectividad? Un tema que el ajedrecista se plantea y que Bronstein analiza metódicamente.

40. EL MATCH DEL SIGLO: FISCHER-SPASSKY - L. Pachman.

El campeonato del mundo de 1972. Una completa exposición de las incidencias del match, con todas las partidas comentadas y los análisis teóricos de las aperturas utilizadas.

41. ABC DE LAS APERTURAS - V. N. Panov.

Conociendo las reglas elementales, el primer problema que se presenta al empezar la partida es el planteamiento de la apertura. Este libro es un resumen de las ideas básicas de cada sistema de apertura y describe los conocimientos fundamentales para iniciar al ajedrecista.

42. LA BATALLA DE LAS IDEAS EN AJEDREZ - A. Saidy.

El autor examina críticamente a diez grandes jugadores actuales con sus mejores partidas, y muestra cómo encarnan importantes ideas en el ajedrez.

43. ATAQUES AL REY - B. F. Baranov.

Un excelente manual que relata los procedimientos y métodos de ataque y los principios estratégicos que deben guiar el asalto a la fortaleza del rey. El ataque al rey es examinado en todas las fases de la partida: apertura, medio juego y final.

44. CAPABLANCA - V. N. Panov.

Un testimonio de incalculable valor para la historia del ajedrez. La biografía del genial cubano compuesta por Panov está considerada como una de las más logradas. Incluye setenta partidas selectas.

45. LOS NIÑOS PRODIGIO DEL AJEDREZ - P. Morán.

La biografía crítica de seis grandes ajedrecistas que fueron considerados en su época como niños prodigio: Morphy, Capablanca, Reshevsky, Pomar, Bobby Fischer y Mecking.

46. TABLAS - L. Verjovsky.

El autor examina los diferentes aspectos y métodos para lograr las tablas, un resultado que no disfruta de ningún honor especial, pero que, a veces, debido a la ingenuidad de los contendientes, resulta tan honroso como una victoria. Prólogo de Miguel Tal.

47. LEYES FUNDAMENTALES DEL AJEDREZ - I. Kan.

En el denominado medio juego actúan unas leyes peculiares. Iliá Kan examina los elementos fundamentales que condicionan la táctica y la estrategia en ajedrez.

48. AJEDREZ Y MATEMÁTICAS - Fabel, Bonsdorf y Rihimaa.

Un libro que reúne una serie de problemas y anécdotas matemáticas relacionadas con el ajedrez.

49. EL LABORATORIO DEL AJEDRECISTA - A. Suetin.

En este volumen se construye toda una teoría encaminada al perfeccionamiento del ajedrecista.

50. CÓMO PIENSAN LOS GRANDES MAESTROS - Paul Schmidt.

Un análisis de aquellas partidas en las que, por diversas circunstancias, se pusieron de manifiesto por parte de sus protagonistas, los grandes maestros, unos razonamientos que entroncan con las auténticas raíces del ajedrez.

51. DEFENSA SICILIANA. Variante del Dragón - Gufeld, Lazarev.

Dos renombrados teóricos de la moderna escuela soviética analizan esta famosa variante.

52. PSICOLOGÍA DEL JUGADOR DE AJEDREZ - Reuben Fine.

Un clásico de la literatura ajedrecística. El comportamiento humano del jugador.

53. LOS CAMPEONATOS DEL MUNDO. De Steinitz a Alekhine - Pablo Morán.

Desde el legendario Steinitz hasta el genial Alekhine, todas las partidas de los campeonatos mundiales.

54. LOS CAMPEONATOS DEL MUNDO. De Botvinnik a Fischer - S. Gilgoric.

La totalidad de las partidas de los campeonatos del mundo desde 1948, año en que la FIDE asumió el control del título.

55. VIAJE AL REINO DEL AJEDREZ - Averbach.

La belleza del ajedrez, desde sus principios fundamentales hasta sus reglas, curiosidades y anécdotas.

56. ANATOLI KARPOV - Ángel Martín.

La biografía y partidas del genial jugador ruso. Análisis de los rasgos principales del arte ajedrecístico de Karpov.

57. ALEKHINE - Kotov.

Un especialista en Alekhine nos narra la particular biografía y la obra artística del que ha sido considerado como «el más completo jugador de ajedrez de toda la historia».

58. 300 MINIATURAS - Roizman.

Una valiosa colección de partidas cortas seleccionadas por un gran maestro soviético. Todas ellas se caracterizan por estar iniciadas con aperturas abiertas y semiabiertas.

59. ERRORES TÍPICOS - Persits.

Un libro que pone en guardia al lector frente a los errores más comunes en la práctica ajedrecística.

60. LA DEFENSA ALEKHINE - Eales y Williams.

Un estudio que incluye todas las nuevas ideas surgidas hasta la fecha acerca de esta singular apertura.

61. FINALES ARTÍSTICOS - Kasparian.

En las 300 composiciones integradas en esta obra desfila lo mejor de toda la producción del eminente maestro soviético.

62. DICCIONARIO DE AJEDREZ - R. Ibero.

Este diccionario recoge los conceptos fundamentales del ajedrez y los nombres que han hecho historia o conforman la actualidad ajedrecística.

63. CURSO DE APERTURAS ABIERTAS - Panov/Estrin.

Una de las principales obras teóricas de la escuela soviética. Contiene: Apertura de alfil de rey. Apertura de caballo de rey. Defensa Philidor. Apertura del centro. Gambito del norte. Apertura Ponziani. Apertura

rusa o defensa Petrov. Apertura vienesa. Apertura escocesa. Gambito escocés. Apertura italiana. Gambito Evans. Defensa húngara. Defensa de los dos caballos. Apertura española. Apertura de los cuatro caballos. Apertura de los tres caballos.

64. CURSO DE APERTURAS SEMIABIERTAS - Panov/Estrin.

Contiene: Defensa escandinava. Defensa Alekhine. Defensa Nimzovich. Defensa Ufimtsev o defensa Plc. Defensa francesa. Defensa siciliana.

65. CURSO DE APERTURAS CERRADAS - Panov/Estrin.

Contiene: El gambito de dama. Defensa ortodoxa. Defensa Pillsbury. Defensa Ragozin. Variante vienesa. Defensa Tarrasch. Defensa eslava. Defensa Chigorin. Contragambito Albin. Gambito Budapest. Apertura del peón de dama. Apertura catalana. Defensa Grünfeld. Defensa india derey. Defensa Nimzovich. Defensa india de dama. Defensa holandesa. Apertura Bird. Apertura inglesa. Apertura Reti. Apertura irregular. Apertura Sokolski.

66. DEFENSA SICILIANA. Variante Scheveningen - A. Nikitin.

Por su contenido estratégico y táctico, esta variante ofrece una singular riqueza de ideas y métodos de lucha.

67. PRÁCTICA DE LAS APERTURAS - L. Pachman.

Un método sencillo para el conocimiento global de las aperturas. Cómo situar las piezas en los cuadros más óptimos y cómo entender la importancia del espacio, del tiempo y del centro.

68. PRÁCTICA DEL MEDIO JUEGO - L. Pachman.

Un manual sistemático con los principios fundamentales del medio juego. El arte de las combinaciones. El valor de la posición.

69. PRÁCTICA DE LOS FINALES - L. Pachman.

La estrategia de los finales, con especial atención al papel activo del rey y a la transformación de los peones.

70. AJEDREZ Y COMPUTADORAS - Pachman/Kühnmond.

¿Puede una máquina ganar el campeonato mundial de ajedrez? Este libro ofrece un panorama completo sobre el tema y avanza algunas previsiones sobre su evolución futura.

71. TÉCNICAS DE ATAQUE - R. Edwards.

Dos aspectos de crucial importancia para el ajedrecista: las tácticas y las técnicas de ataque. El libro analiza temas como la clavada, el jaque a la descubierta, la desviación, el sacrificio del alfil en 7TR, así como las sutiles técnicas sobre la caza del rey o las series de mates en la octava línea.

72. EL CONTRAATAQUE EN AJEDREZ - Damski.

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

73. EL MUNDO MÁGICO DE LAS COMBINACIONES - A. Koblenz.

Las lecciones magistrales de uno de los más famosos entrenadores de la Unión Soviética. Todos los temas combinatorios están aquí. El golpe táctico decisivo en las posiciones más variadas.

74. PROBLEMAS DE AJEDREZ - Camil Seneca.

En este libro se hallan reunidos 150 problemas de los mejores especialistas mundiales. A diferencia del típico libro de problemas que se reduce prácticamente a una colección de diagramas, esta obra contiene una introducción histórico-informativa de elevado interés para conocer el arte del problema, su evolución a través de los tiempos, sus escuelas y sus temas clásicos.

75. TRATADO DE AJEDREZ SUPERIOR - Y. B. Estrin.

Las recomendaciones científico-pedagógicas de los mejores ajedrecistas de todos los tiempos. Material preparado para los estudiantes soviéticos de enseñanza superior.

76. DE LA APERTURA AL FINAL - Edmar Mednis.

Cómo pasar de la apertura a un final favorable con el mínimo número de jugadas. Dedicado a aquellos jugadores que se sienten incómodos en posiciones del medio juego.

77. FUNDAMENTOS ESTRATÉGICOS DEL AJEDREZ - Y. B. Estrin.

Diversos temas de estrategia, tanto en lo que se refiere a la teoría de aperturas como a las otras fases de la partida. Con un capítulo dedicado al contragambito Falbeer.

78. GARRI KASPAROV - Angel Martín.

Las mejores partidas de Kasparov. Sensacionales innovaciones teóricas, sacrificios inesperados y una amplia gama de recursos técnicos que caracterizan el juego del genial jugador.

79. AJEDREZ PRÁCTICO - Raymond Edwards.

Un tratado completo de ajedrez de competición. De gran interés para el ajedrecista que desea jugar a un nivel superior.

80. AJEDREZ MAGISTRAL - Chandler, Kopec y otros.

Un curso de 21 lecciones. Táctica y combinaciones; cómo analizar una posición; el final; consejos prácticos para el juego de torneo. El arsenal básico para todo buen jugador «culto».

81. AJEDREZ MODERNO - B. Pandolfini.

Cómo hacer las jugadas correctas en cualquier situación ajedrecística. Técnicas sencillas y eficaces de planificación y análisis.

AJEDREZ PARA NIÑOS

Los conceptos fundamentales del ajedrez explicados en texto e imágenes. A todo color.

Si usted desea estar informado de nuestras publicaciones, sárvese 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

Angel Martín

Garri
KASPAROV
Campeón del mundo



Las mejores partidas de Kasparov. A través de ellas asistimos a sensacionales innovaciones teóricas, a sacrificios inesperados y a una amplia gama de recursos técnicos de gran eficacia. La belleza del ajedrez se manifiesta con todo su esplendor en el juego de Kasparov.

Angel Martín

Anatoli
KARPOV
Su vida y partidas



Setenta y seis partidas magistrales que ponen de relieve las características del juego de Karpov: una excepcional riqueza de ideas y una perfección en el cálculo que roza la exactitud de una computadora.