

Entrenamiento para el jugador de ajedrez

(Ajedrez de gimnasio)

Manuel López Michelone

Índice

Introducción

Capítulo 1: El ataque doble

Capítulo 2: La clavada

Capítulo 3: Despeje de líneas o casillas

Capítulo 4: Ataque a la descubierta

Capítulo 5: Ataques de mate

Capítulo 6: La pieza sobrecargada

Capítulo 7: Desviación

Capítulo 8: El rey ahogado

Capítulo 9: *Zwischenzug* (jugada intermedia)

Capítulo 10: El ataque al punto *h7/h2*

Capítulo 11: Prueba final

Conclusiones

Soluciones a los ejercicios

Prólogo

El ajedrez es un juego fascinante. Millones de personas lo practican en el mundo. Es quizás el juego de mesa con más literatura en el planeta. Anualmente se publican miles de nuevos volúmenes. Los aficionados siguen las partidas de los grandes exponentes del juego ciencia. Hay una pasión extraordinaria por el juego. Pero... ¿Por qué esta fascinación? Difícil de explicar sin duda, pero es probable que parte del embrujo del ajedrez se deba a sus infinitas posibilidades, al extenuante estudio que generaciones y generaciones de ajedrecistas le ha aplicado por más de quinientos años, intentando develar sus secretos y pudiésemos decir, de manera infructuosa. Y sí, poco a poco vamos entendiendo más sobre el ajedrez, pero es un juego con tantas excepciones a las reglas que en el fondo pareciese absurdo siquiera intentar sistematizar su estudio. No obstante esto, el ser humano está convencido que el asombroso juego puede ser analizado y así saber qué jugadas son las correctas, cuándo saber que se tiene ventaja, cuándo se puede rematar una partida, etc.

Obviamente el juego presenta muchas caras, una es la árida, la del estudio técnico, en donde el jugador enfrenta situaciones que sólo pueden resolverse con una depurada técnica, o bien, por una sutileza difícil de observar y que para la mayoría le resulta simplemente invisible. Sin embargo, hay facetas más amables, como el de las combinaciones, donde el jugador en ventaja lanza una serie de sacrificios para demoler la fortaleza del enemigo y así acabarlo, o quizás el jugador sacrifique todo género de materiales para rescatar una posición perdida, a partir de algún truco táctico único. Aquí, en las combinaciones, el ajedrez demuestra su lado más bonito, en donde los jugadores hallan combinaciones por demás extraordinarias, a veces llenas de finos detalles, y en donde se observa el ingenio para mezclar, por decirlo de alguna manera, el poder de las diferentes piezas y peones en combate.

Pero ¿qué es una combinación? Emanuel Lasker la definió como *una red de variantes*. De hecho dice el viejo maestro: “*en las raras instancias en las que el jugador puede detectar una variante o una red de ellas las cuales llevan a un resultado deseado por fuerza, la totalidad de estas variantes y sus conexiones lógicas, su estructura, se denomina ‘combinación’*. Y aquel que sigue en su partida tal secuencia de jugadas se dice que ‘*está haciendo una combinación*’ ”.

De acuerdo al **Oxford Companion of Chess**, “*una combinación es una secuencia de jugadas forzadas con una meta específica, basada generalmente en la táctica. Un sacrificio de una pieza podría presentarse y*

Botvinnik, entre otros, aseguran que siempre está presente. El propósito puede ser cualquier cosa, desde un recurso defensivo hasta un ataque de mate; desde una ventaja posicional hasta la ganancia de material. Esencial en la combinación y la razón de su popularidad es la sorpresa: la serie de jugadas que difieren en forma de la continuación normalmente esperada”.

Mijail Botvinnik, quien fuera campeón del mundo y reconocido patriarca del ajedrez en la desaparecida Unión Soviética define en su libro **One Hundred Selected Games**, una combinación en ajedrez como: “*una variante forzada con sacrificio*”. Para él ésta es la definición exacta y simple. Una combinación no debe ser confundida con una maniobra forzada. Hay dos tipos de maniobras: la posicional, cuando las jugadas del oponente no son forzadas, y las forzadas. Entonces, ¿cuál es la diferencia entre una combinación y una maniobra? Una maniobra forzada es una variante forzada sin sacrificio.

Siegbert Tarrasch dice en el **Juego del Ajedrez (The Game of Chess)**: “*En una partida bien planeada, [las combinaciones] aparecen prácticamente de manera automática; es posible con frecuencia reducirlas a ciertos tipos simples [de combinación] y por ende, usted puede entrenar su imaginación. Usted puede aprender a combinar haciendo de estas maniobras recurrentes el objeto de su estudio. Lo esencial para el estudiante es jugar y estudiar una y otra vez hasta que lo aprendido sea parte de su ser*”.

De acuerdo a la Wikipedia, “*una combinación en ajedrez es una secuencia relativamente larga de jugadas, frecuentemente iniciada por un sacrificio que deja al oponente pocas opciones y resultan en una ganancia tangible*”.

Podrá verse entonces que la definición de una combinación no es muy precisa, aunque todas estas palabras nos dan los elementos básicos para entender lo que es una combinación en ajedrez.

La intención al escribir esta pequeña obra es buscar la génesis de las combinaciones. ¿Cómo se producen? ¿Qué elementos tienen en común? ¿Qué se necesita para hacer una brillante combinación? ¿Qué situaciones son las que permiten que ocurran las combinaciones en ajedrez? ¿Cuál es realmente el secreto detrás de todo esto?

Observaremos, a través de estas páginas, que el secreto de las combinaciones es en reconocer los patrones que identifican sus elementos. Las amenazas, la ubicación de las piezas en casillas específicas pueden darnos las claves para comprender que la posición está ya madura para

emprender el asalto final y además, de manera elegante, fina, quizás empezando con un sacrificio de pieza para terminar con un jaque mate espectacular.

De esta manera, podríamos decir que el ajedrecista que ve muchas posiciones y revisa los patrones típicos de los temas combinativos más conocidos, lo que está haciendo es lo que hace mucha gente para cultivar su cuerpo: ir al gimnasio. Aquí hacemos lo mismo, pero en el gimnasio del ajedrecista, el de la mente, en donde hay una ventaja: no requiere de instalaciones especiales ni de grandes gastos. Sólo se necesitan posiciones interesantes y un ajedrez para desplegarlas.

La apuesta de este libro es que, al final del mismo, el lector haya podido no sólo captar la belleza que encierran algunas combinaciones, sino que además, haya adquirido las herramientas necesarias para poder desarrollar un mejor ajedrez. Para ello es necesario analizar muchas posiciones y el libro tiene una buena colección para que el lector haga esta gimnasia mental de encontrar las jugadas correctas para ganar. Con ello se logran dos cosas: primero hacer que el lector busque por sus propios medios el motivo combinatorio y segundo, que vaya formando un bagaje de posiciones típicas en el mundo de las combinaciones en ajedrez, alimentándose así de los patrones más notables que generan una combinación en el tablero.

Sin nada más que agregar, entremos pues en materia...

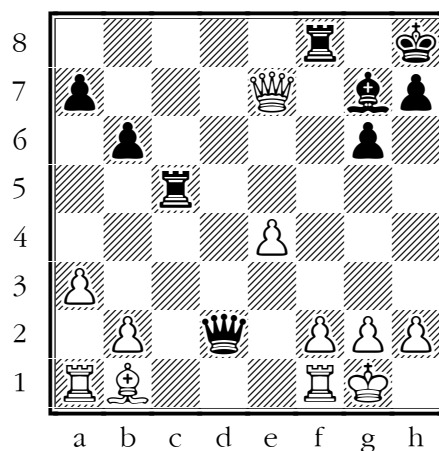
Manuel López Michelone
Noviembre del 2008

Introducción

Se dice que un maestro fuerte de ajedrez tiene en su cabeza alrededor de 50,000 patrones típicos que se dan en el juego. Esto podría explicar por qué un jugador débil no ve con la misma facilidad una buena jugada que su contraparte magistral. Es claro que en muchos sentidos las posiciones tienen características familiares y el hecho de conocer los detalles típicos nos dan la pauta para encontrar la jugada correcta en una partida.

Quienes estudien profundamente la táctica ajedrecística notará que ya muchos autores han hecho la tarea por uno, es decir, han catalogado por temas las posiciones: sacrificios en *h7*, clavada, combinaciones de empate por ahogo, doble ataque, ataque al descubierto, etc. Los temas son muchos pero finitos y en muchos casos las combinaciones, la táctica en ajedrez, se basa en detalles que describen finalmente una posición y que por ende, no hay ni que analizar qué jugada hacer: puestos todos los elementos en su lugar, la combinación nace por sí misma, casi automáticamente. Por eso la recomendación de estudiar táctica no hay que echarla en saco roto.

Pero veamos un primer ejemplo:



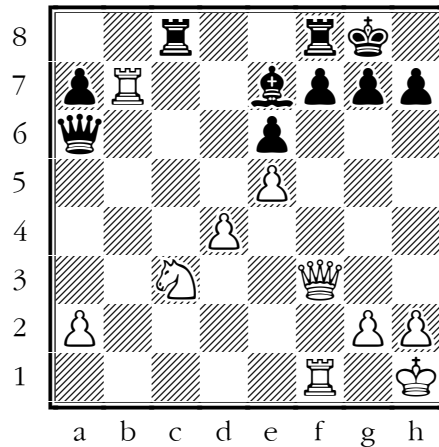
Díaz Lombardo, I. – López, M.

México 1993

Juegan las negras

La última jugada del blanco fue la captura del peón negro con **21. ♖xe7?** que pierde inmediatamente después de **21. ... ♔xf2+!** Las blancas abandonaron ya que a **22. ♖xf2 ♖c1+ 23. ♖f1 ♖cxf1#**

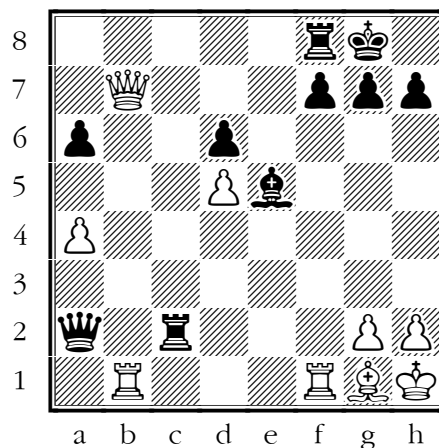
La combinación es posible debido a la debilidad en la primera fila. Veamos ahora esta posición:



Lee – Sakharov
Campeonato Mundial Juvenil 1963
Juegan las blancas

Aquí las blancas capturaron el alfil con **1.♖xe7** y las negras recapturaron el caballo de inmediato (para no quedar con pieza menos), con **1. ... ♗xc3?** Y en este momento se produce la misma idea que en el primer diagrama. Las blancas jugaron **2.♕xf7+!** y las negras se rindieron, pues a **2. ... ♗xf7** **3.♗c8+ ♖f8** **4.♗xf8#**

Puede observarse que **el tema se repite**. Hay un **patrón reconocible** en la posición de las piezas, lo cual descubre la secuencia ganadora cuando se conoce el tema. Pero veamos la siguiente posición:

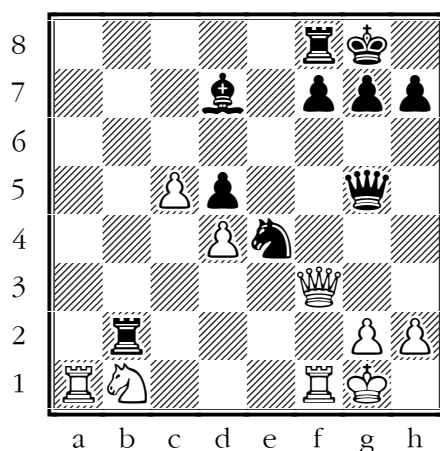


Barua – Maherramzade
Ubeda (op) 1998
Juegan las negras

Aquí el conductor de las negras comete un espantoso error pues jugó: **29. ... ♖xg2?** Y su rival inmediatamente contestó con **30. ♔xf7+!** con mate en dos jugadas.

El lector atento ya empezará a darse cuenta que la génesis de estas tres combinaciones se encuentra en un patrón que describe la misma posición de las piezas del bando ganador. De hecho, puede notarse que las piezas no están estrictamente en casillas determinadas, pero lo que sí está presente es la influencia de las piezas que se percibe igual en los ejemplos mostrados.

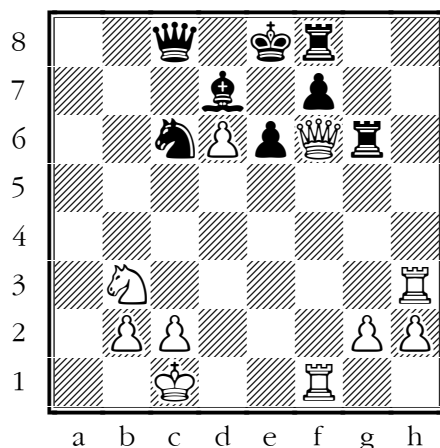
Otro ejemplo:



McNab – Mullen
Juegan las blancas

Las negras tienen una pieza de ventaja, pero si observamos con detenimiento, el patrón que hemos visto en las posiciones anteriores se repite. Después de **1. ♔xf7+!** El segundo jugador cae de nuevo en el mate ya antes visto.

Debe quedar ya claro que los patrones en ajedrez, es decir, una disposición específica de las piezas, nos permite hacer la jugada correcta incluso sin tener que pensarla: conocemos el patrón y se encuentra en nuestra partida, pues puede jugarse sin miramientos. No obstante, **el punto importante aquí es que no es exactamente la disposición de las piezas en el tablero, sino la influencia de las mismas, que es la que genera precisamente el patrón.** Por ejemplo, obsérvese la siguiente posición:



Atakisi,Umut – Ruck,Robert
 EU–ch 4th Istanbul 2003
Juegan las blancas

La última jugada del negro fue **30 ... ♖g6?** Aquí el lector debe poder encontrar la combinación ganadora fácilmente: **31. ♕xf7+!** y las negras abandonaron.

La posición es notable. Las piezas no están en el patrón que vimos con anterioridad, pero la idea se repite de nuevo. Evidentemente la influencia de las piezas (las casillas que atacan, los escapes a los que pueden llegar), hacen posible ver la combinación como el mismo patrón en un nuevo disfraz.

Notará el lector pues que el tema se repite. El patrón es el mismo incluso cuando la posición no lo parece. Si uno ve decenas de situaciones parecidas, si se le presentan en la práctica, es seguro que hallará la combinación ganadora. En muchos sentidos el ajedrez es búsqueda de patrones conocidos. Para conocerlos entonces hay que ejercitarlos. Es decir, en otras palabras, hay que trabajar esa visión combinatoria analizando los patrones más comunes para así hacernos precisamente de estas imágenes ganadoras, para así, aplicarlas en nuestras propias partidas.

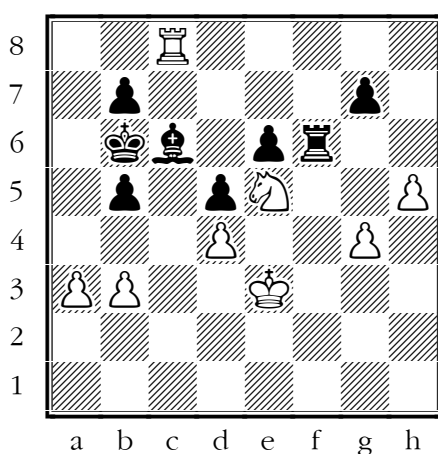
Capítulo 1

El ataque doble

Una de las piezas más sorprendentes en ajedrez es el caballo. Su peculiar movimiento resulta difícil siempre a los principiantes y quizás por ello mismo el jaque doble sea una de los recursos consentidos de los principiantes. Dar un jaque doble con un caballo –amenazando al rey y a otra pieza de valor– siempre resulta muy satisfactorio. A esto se le llama ataque doble.

Sin embargo, en la medida que uno va progresando en el conocimiento del juego encuentra que cada vez es más difícil dar un jaque doble. Ya los rivales resultan más avezados y entrenados y por ende, este recurso del caballo parece ya no tan común. No obstante esto, tan es importante conocer las posibilidades del jaque doble de caballo como las situaciones donde podría presentarse.

Empecemos con una posición sencilla en donde la combinación se descubre fácilmente:

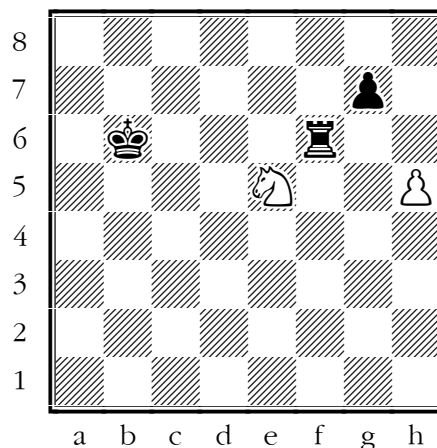


Larsen – López, M.
México 1973 (simultáneas)
Juegan las blancas

El GM Bent Larsen conduce una sesión de simultáneas contra 40 tablero. Yo era un chiquillo cuando jugué esta partida. Ya estaba “*inoculado por el virus del ajedrez*” y estudiaba con mucha dedicación aunque prácticamente no había jugado en ningún torneo. Empezar una carrera ajedrecística contra un gran maestro de la talla de Bent Larsen parece un exceso.

Hasta ese momento del diagrama, parecía que me había defendido correctamente. Sin embargo, llegó el gran maestro y con una combinación basada en el jaque doble, terminó con mi resistencia. Sin duda las negras están inferiores pues el caballo en e5 es muy fuerte. El alfil de las negras, en cambio, es inútil pues además, la mayoría de los peones negros están en casillas del color de ese alfil, por lo que todo el complejo de casillas negras del segundo jugador es débil.

La génesis de la combinación reside en la casilla d7. Las blancas quisieran dar un jaque en d7 con su caballo pero dicha casilla la defiende el alfil de c6... Eso da la idea inicial: ¡deshagámonos del alfil para dar el jaque doble! De esta manera podrían tomar la torre de f6 y al recapturar el caballo, las negras se encontrarían muy lejos para llegar a alcanzar el peón de h5 que está a pocos pasos de coronar. Habría que visualizar la siguiente posición:

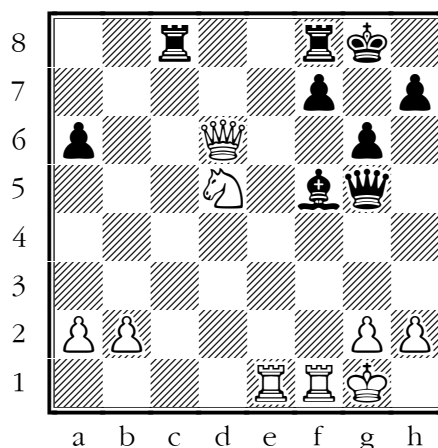


*Juegan las blancas
Patrón de la combinación del diagrama anterior*

La partida siguió: **1.♖xc6+! bxc6 2.♞d7+ ♔c7 3.♞xf6 gxf6 4.h6** y las negras abandonaron **1-0**.

Como puede verse, en la génesis de una combinación los factores fundamentales se basan en dos situaciones: Cómo están las piezas en el primer momento, al inicio y cómo queremos que estén dichas piezas al término de la combinación (una vez realizada ésta). En cierta medida lo que buscamos es llegar a la posición ideal, en donde la combinación ya ha surtido efecto y se ha obtenido la ventaja que esperábamos.

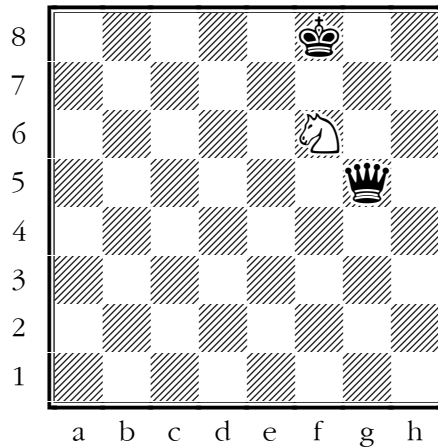
Pero veamos un segundo ejemplo:



Aronian – Beshukov
Hasting 2000/2001
Juegan las negras

Aquí la amenaza del blanco es evidente: quiere jugar 1.♖e7+ capturando la calidad (torre por caballo siempre es buen negocio). Pero el turno es de las negras, quienes jugaron la aparentemente fuerte jugada 1...♜c2?? que resultó perdedora pues aquí las blancas habían preparado otra combinación con el mismo tema del doble jaque de caballo: 2.♘f6+! ♔g7 [2...♔h8 3.♙xf8#] 3.♙xf8+!! ♔xf8 4.♘xh7+ ♔g7 5.♘xg5 y las blancas se han llevado una torre de ventaja a casa.

Uno puede preguntarse ¿cómo es que esta combinación es posible? La razón aparente de la misma es la geometría del tablero (véase el siguiente diagrama).

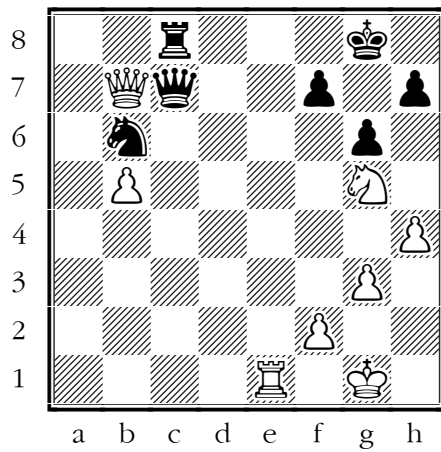


Juegan las blancas
Patrón de la combinación del diagrama anterior

Las casillas que generan el jaque doble del caballo implican que el rey negro debe estar en f8 y la dama en g5, que para nuestra suerte ya se encuentra en esa casilla. Así, en el diagrama la casilla clave del jaque doble es h7. La jugada 1...♖c2?? es un error grave, pues quita una pieza de la primera fila del negro (la octava fila del tablero de acuerdo a las coordenadas), lo que deja al monarca cuidando a la torre de f8. El error es comprensible porque parecía que después de 1...♖c2?? el ataque negro se ve formidable, pero el ajedrez es un juego de muchos recursos y siempre hay que estar atento a estas eventualidades táctica.

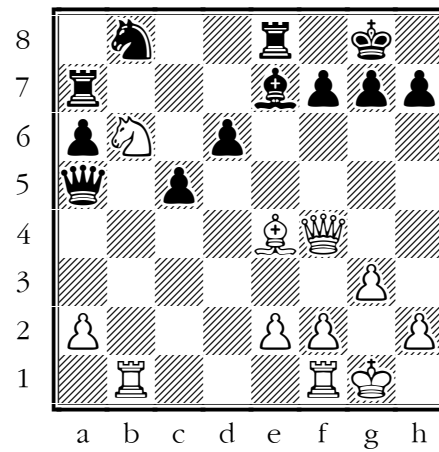
Ejercicios

(1)



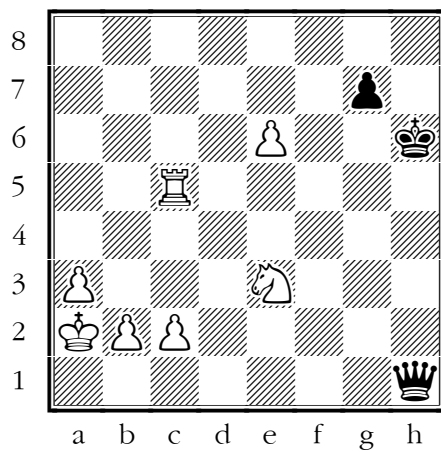
Juegan las blancas

(3)



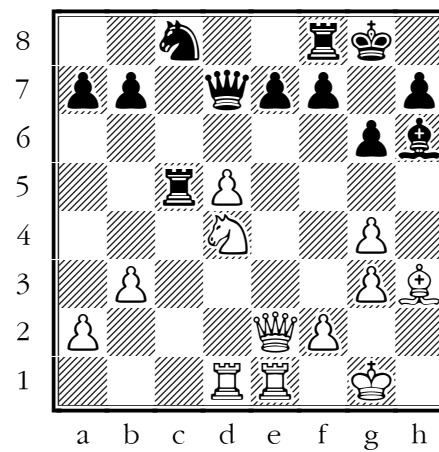
Juegan las blancas

(2)



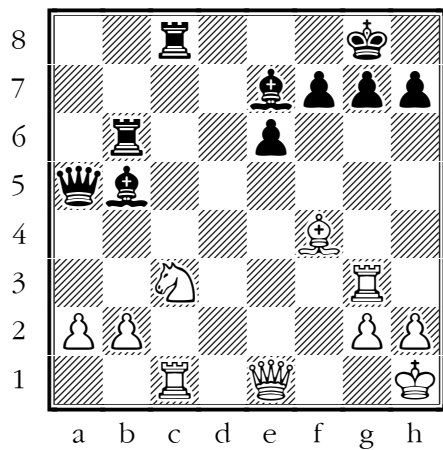
Juegan las negras

(4)



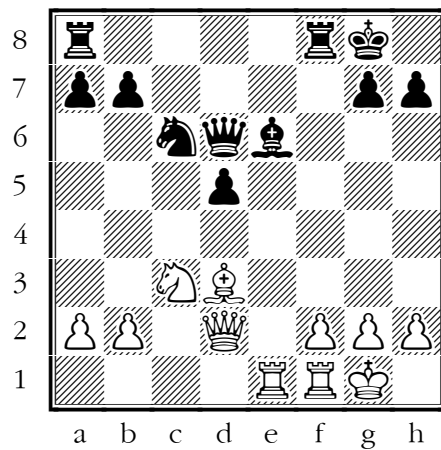
Juegan las blancas

(5)



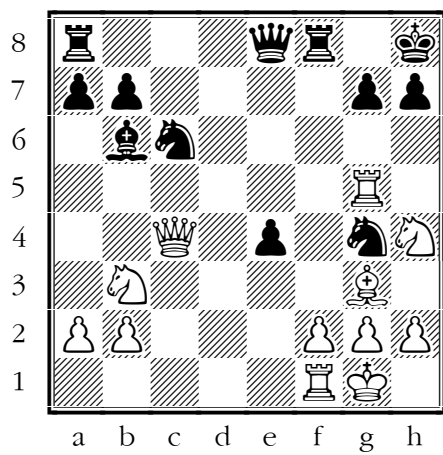
Juegan las blancas

(7)



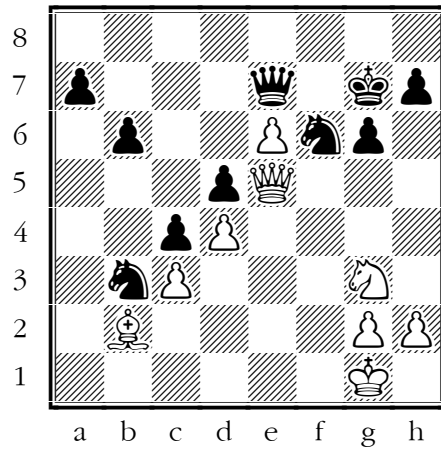
Juegan las blancas

(6)



Juegan las negras

(8)

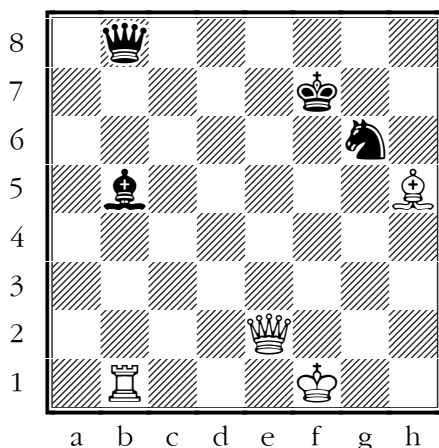


Juegan las blancas

Capítulo 2

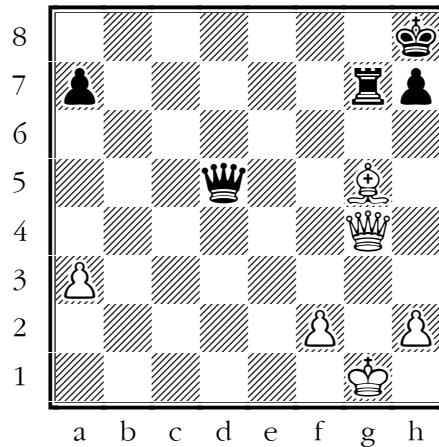
La clavada

Se dice que una pieza está “*clavada*” cuando no se puede mover. Por ejemplo, esta situación pasa cuando un alfil ataca un caballo, el cual no puede quitarse porque en esa misma diagonal del ataque se encuentra una pieza de mayor valor, en general el rey o la dama. (ver siguiente diagrama).



En la posición del diagrama el caballo de *g6* no puede moverse porque si lo hiciese, el rey negro quedaría en jaque (produciéndose una jugada ilegal). A esto se le llama una **clavada absoluta**. El caballo simplemente está como “clavado” al tablero. No se puede mover. En cambio, el alfil de *b4* negro está clavado por la torre blanca de *b1*, pero en este caso sí podría moverse, ya que no es el rey, sino la dama negra, quien se encuentra atrás. A esto se le llama una **clavada relativa** y hay que estar muy pendiente de esto cuando se juega al ajedrez. A veces creemos que una pieza no puede moverse por estar, precisamente, clavada y de pronto ésta se mueve, mostrándonos que por no ser una clavada absoluta, nuestro motivo táctico no era correcto del todo. Ahora bien, en esta misma posición las blancas tienen clavada su dama (y es una clavada absoluta pues el rey está atrás de la dama blanca (en diagonal), pero atrás).

La clavada pues, es un motivo táctico muy útil y frecuente en las partidas de ajedrez a todos los niveles. Veamos un primer ejemplo:



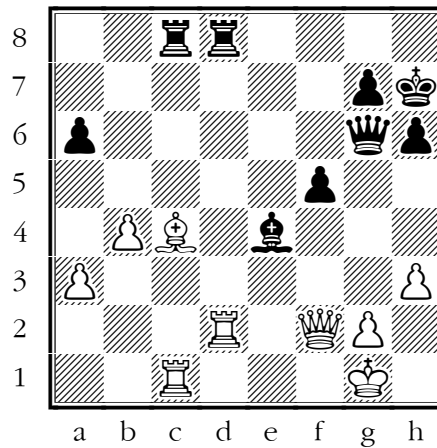
Ehlvest –Kasparov

Moscú 1977

Juegan las negras

La última jugada del blanco fue **1.♕f6??** que resultó un feo error. ¿Qué puede jugar el negro. Su torre ha sido clavada de manera absoluta por el alfil. Para colmo, la dama amenaza con capturar la torre. Si las blancas llegan al final de peones quedarán ganadas. El *ogro de Bakú*, Kasparov, ha visto más lejos y ha encontrado que la dama se encuentra en una clavada absoluta a su vez. No obstante, la torre negra no puede capturar a la dama por estar, repetimos, a su vez clavada de manera absoluta por el alfil. Después de **1. ... ♖d1+!** ¡Sorpresa! La casilla *d1* realmente no está defendida por la dama. Aquí Ehlvest se rindió, pues después de **2.♙g2 ♖xg4+** **3.♙h1 ♖d1#**. Una posición fascinante, de clavadas absolutas y relativas por ambos bandos.

Ahora un segundo ejemplo:



Jonkman – Sokolov, I.

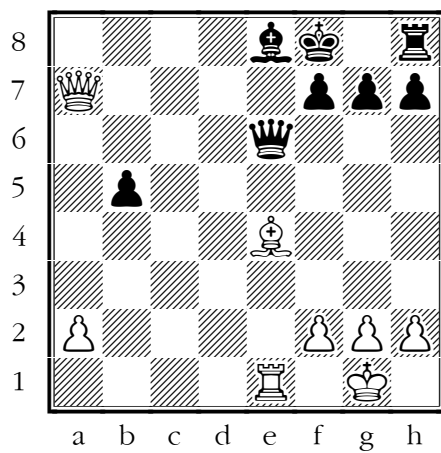
Essent 2002

Juegan las negras

Aquí las negras jugaron la inesperada **36. ... ♕xg2!** Aprovechando la clavada absoluta a la que será sometida la dama blanca. Después de **37. ♖xg2 ♜xd2! 38. ♖xg6+ ♔xg6 39. ♕f7+** única para reestablecer la torre de desventaja **39. ... ♔xf7 40. ♜xc8 ♜d3 41. ♜c7+ ♔g8** y las negras ganaron sin grandes dificultades la partida.

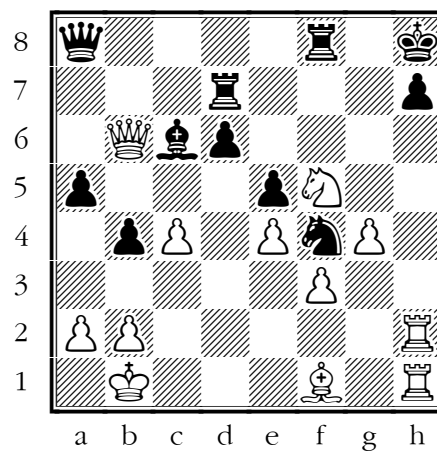
Ejercicios

(9)



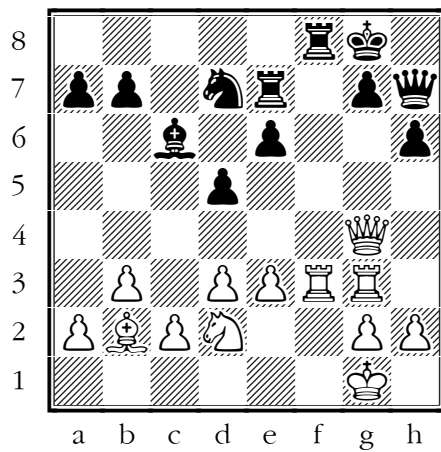
Juegan las blancas

(11)



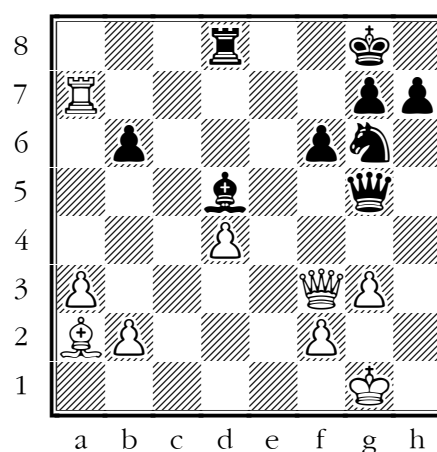
Juegan las blancas

(10)



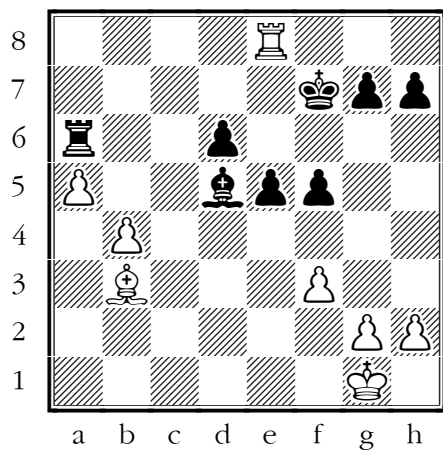
Juegan las blancas

(12)



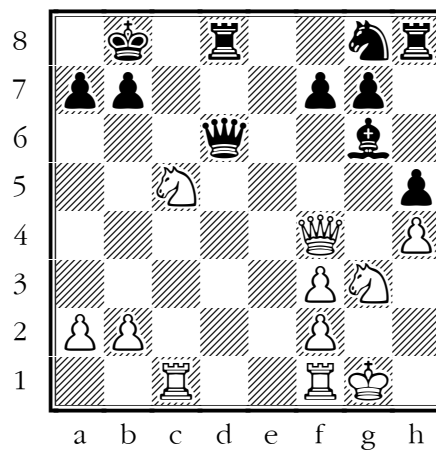
Juegan las blancas

(13)



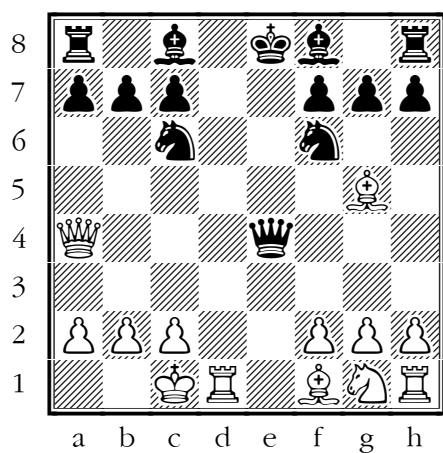
Juegan las blancas

(15)



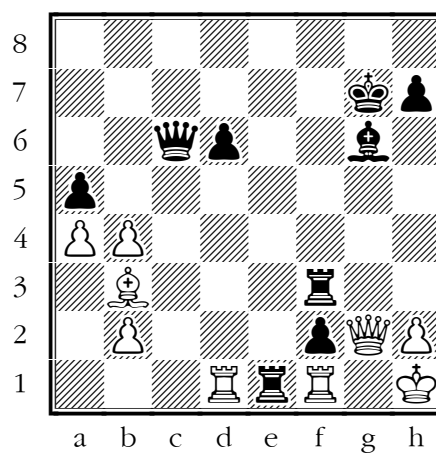
Juegan las blancas

(14)



Juegan las blancas

(16)



Juegan las negras

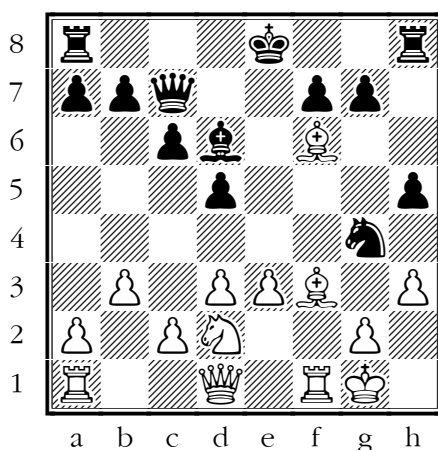
Capítulo 3

Despeje de líneas o casillas

La disposición de las piezas en una partida de ajedrez es la que genera los motivos tácticos, los cuales resultan –en ocasiones– en jugadas notables, sacrificios brillantes, combinaciones espectaculares. Cuando se ve a los grandes maestros ejecutar una jugada extraordinaria la mayoría de los aficionados muchas veces simplemente no la comprende. En realidad, atrás de cada jugada, buena o mala, hay motivos que la producen, como puede ser una pieza en mala ubicación, sacar al rey del centro, etc. Los temas tácticos son muchos, pero para suerte nuestra, ya han sido clasificados en su mayoría y como ya hemos dicho, muchas veces no vienen en su forma pura, sino como un complejo de diversos motivos que se combinan para crear una pequeña obra de arte ajedrecística.

El tema que nos ocupa, el de liberar casillas, tiene que ver con posiciones en donde todo parece estar en su lugar, pero nos decimos a nosotros mismos, en el silencio del análisis, cosas como estas “*si no tuviésemos esa pieza (nuestra) en h7 tendría un ataque de mate*”... y a partir de esto, hallamos que podemos entregar la pieza que nos incomoda y así proceder a un feroz ataque.

Veamos un primer ejemplo:

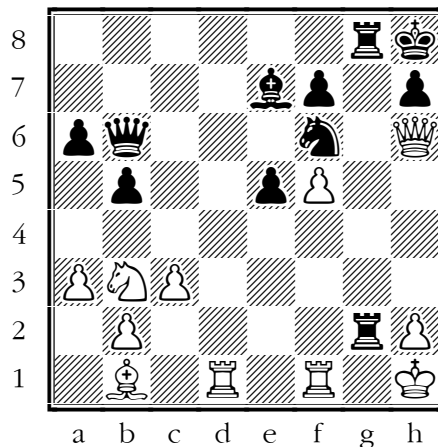


Wiss – Barcza,
Lugano, 1968
Juegan las negras

El ataque negro se ve muy fuerte. Sus piezas están en amenazantes sobre el flanco rey. El conductor de las negras, el GM Barcza debe haber razonado algo así: “*Si mi alfil de d6 no existiera, podría dar mate en una jugada con*

1. ... ♔h2# *Mi pieza me estorba, pero si la quito, por ejemplo, a e7, las blancas se comerán mi caballo de g4, eje de mi ataque de mate. Necesito hallar una jugada que me permita ganar un tiempo para que las blancas no me puedan comer mi caballo”...* Y de ahí, después de meditar un rato, las negras encontrarían la jugada ganadora: **1...♕h2+ 2.♖h1 ♕g1!** Libera la casilla h2 para la dama, pero además con una doble amenaza: mate en h2, con la dama defendida por el otrora alfil estorboso o bien, por el caballo de g4. Las negras se rindieron pues no hay defensa.

Un segundo ejemplo:



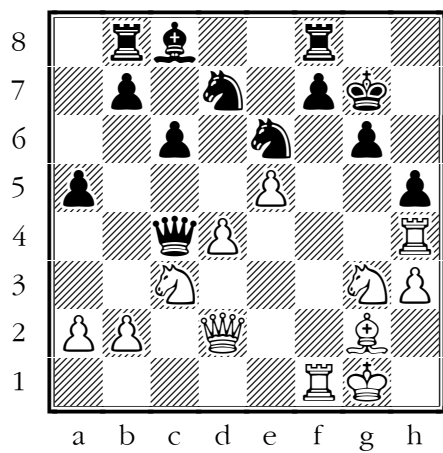
Smejkal - Adamski
Lugano (ol) 1968
Juegan las negras

Las negras tienen una posición dominante. Mantiene el control de la columna g y además, ya tienen una torre en la séptima fila. El rey blanco está encerrado y su porvenir no se ve muy halagüeño. Para colmo, las piezas blancas están descoordinadas. Una vez más, he aquí el posible razonamiento que realizó Adamski para encontrar la combinación ganadora: *“Mis piezas están muy bien colocadas... Debe haber un remate ya cerca. Si pudiese poner a mi dama a trabajar, probablemente tendría ya todo resuelto, pero ¿cómo puedo hacer que la dama colabore en el ataque?”* Y entonces Adamski debe haber visto que la dama en c6 podría ser mortal. Pero sigamos con el razonamiento del conductor de las negras: *“¿qué tal si la torre de g2 no estuviera? Entonces ♔c6+ sería ganadora de inmediato...”* Y así se llega a la idea que remata la partida: **1...♕g1+! 2.♖xg1 ♔c6+** y las blancas tienen que rendirse. El mate es inevitable.

Cabe señalar que en este ejemplo, **1. ... ♔c6!** ganaba también pues las blancas están indefensas ante el jaque a la descubierta (cuando la torre de g2 salga de esa casilla).

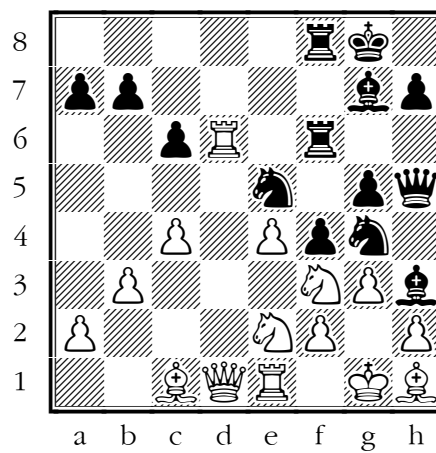
Ejercicios

(17)



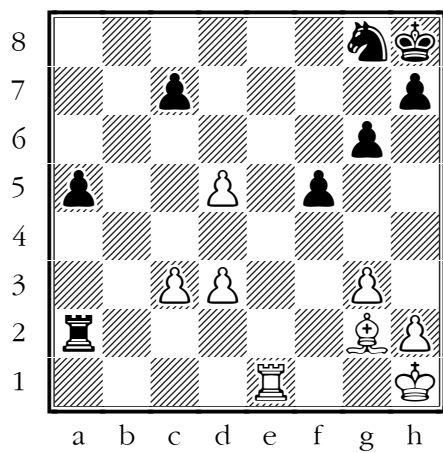
Juegan las negras

(19)



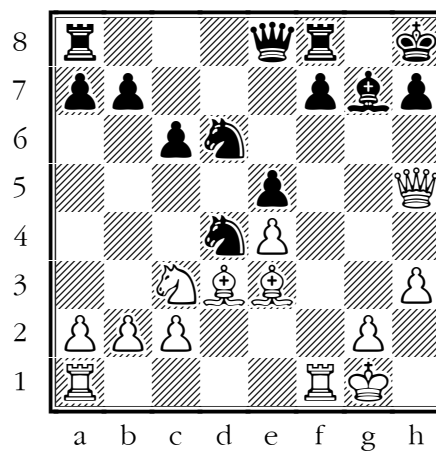
Juegan las negras

(18)



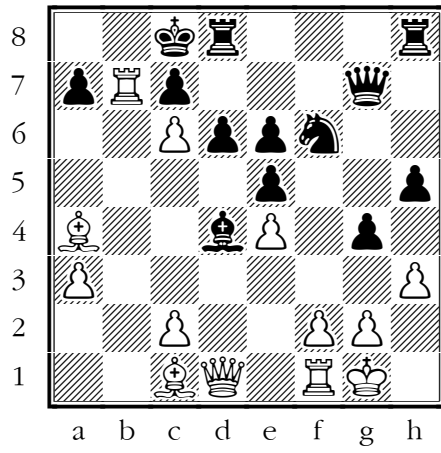
Juegan las blancas

(20)



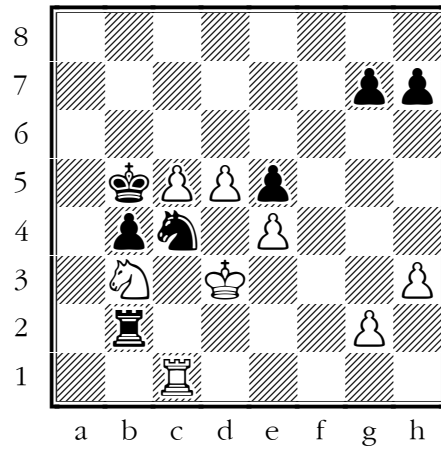
Juegan las blancas

(21)



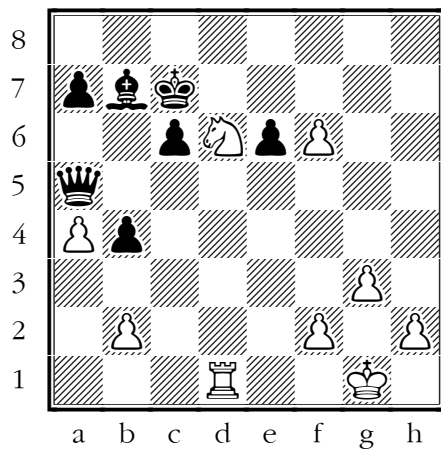
Juegan las blancas

(23)



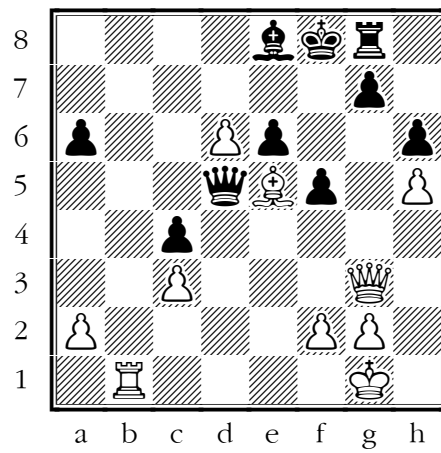
Juegan las blancas

(22)



Juegan las blancas

(24)



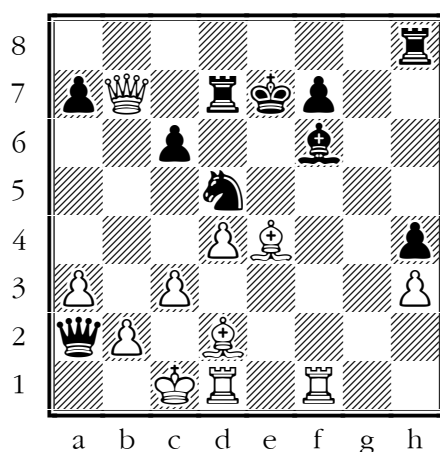
Juegan las blancas

Capítulo 4

Ataque a la descubierta

Los motivos tácticos en ajedrez nos permiten a veces generar jugadas que contienen más de una amenaza, haciendo más difícil –para el bando bajo ataque– hallar contrajuego razonable o bien una defensa adecuada en su momento. Este es el caso del ataque a la descubierta. En esencia el jugador en ventaja hace una jugada en donde se descubre un ataque (en general un jaque al rey enemigo) y al mismo tiempo se captura un elemento del ejército contrario o bien, se acomoda alguna pieza en una situación privilegiada.

Veamos un ejemplo:



Smyslov – Botvinnik

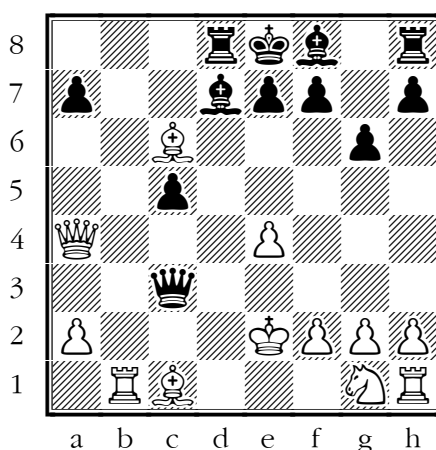
Moscú 1958

Juegan las blancas

Aquí Smyslov tiene su dama atacada por la torre en *d7*. No obstante esto, el excampeón del mundo hace una jugada que revela la fuerza del ataque a la descubierta: **1. ♖de1!!** no hay respuesta satisfactoria por parte de las negras. Las blancas amenazan **2. ♘xf5+** jaque a a la descubierta y capturando la torre en *d7*. **1. ... ♜xb7 2. ♘xd5+** las blancas capturan el caballo y también recapturan la dama negra, quedando con una pieza de ventaja.

En general, el ataque a la descubierta es más poderoso cuando al descubrir la pieza que genera el ataque, éste es un jaque al monarca enemigo. Si se trata de otra pieza, puede ocurrir que la jugada al descubierto no tenga tanta fuerza.

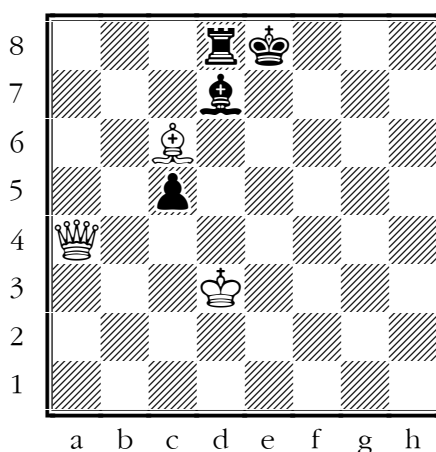
Veamos un segundo ejemplo:



Isakov - Nyikitin
Correspondencia 1947
Juegan las negras

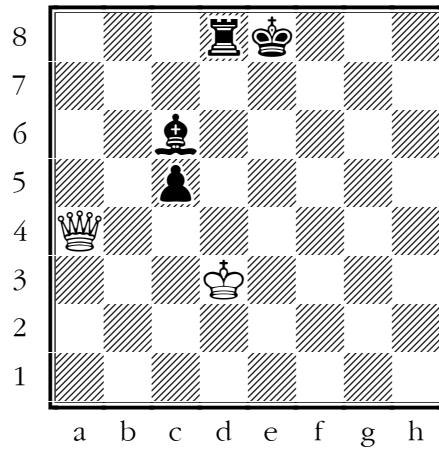
El conductor de las negras encuentra un interesante recurso. Juega **1...♔d3+!** y coloca al rey contrario directamente en la línea de la torre en la columna *d*, para así dar un jaque a la descubierta y salir con ventaja material. **2.♕xd3** en caso de **2.♔e1 ♕xb1** gana una torre. **2...♗xc6+** y las blancas quedan con una pieza menos.

Obsérvese de nuevo que la génesis de la combinación, el origen de la misma, se basa en un recurso táctico y del cómo llegar de una posición dada a la posición deseada. Así, lo que se tiene es una posición inicial (esto podría considerarse el patrón que define esta estructura táctica)



Juegan las negras

y se busca llegar a una posición final:

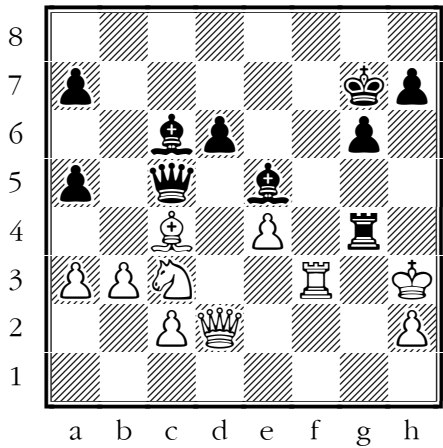


Juegan las blancas

Cabe señalar que el hecho de que exista un peón negro en c5 es importante (particularmente en este ejemplo). De no estar presente, las blancas podrían defender el jaque descubierto con ♔d4 y las negras, al tener que capturar la dama, quedarían con calidad de desventaja. La moraleja es sencilla: **muchas veces los temas tácticos pueden definir una posición a nuestro favor, sin embargo, hay que ser precavidos y fijarse cuidadosamente que no haya detalles que invaliden el motivo táctico.**

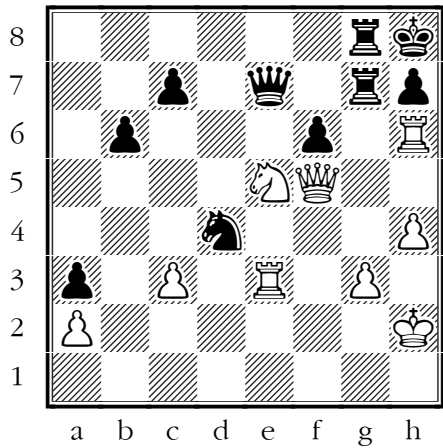
Ejercicios

(25)



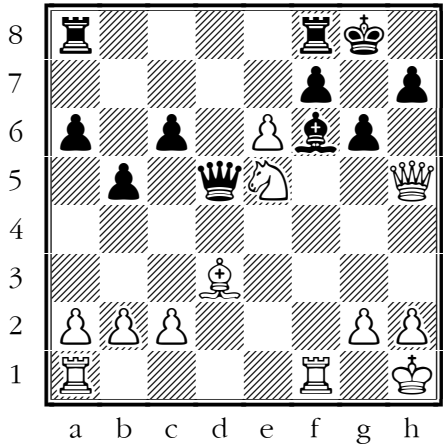
Juegan las negras

(27)



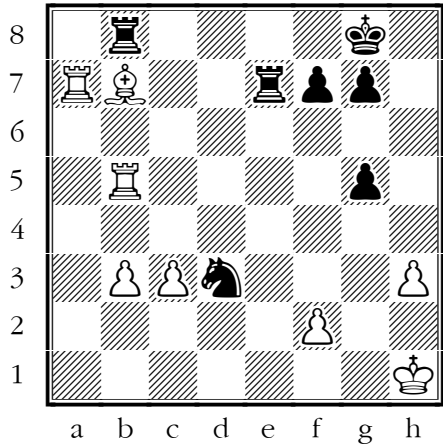
Juegan las blancas

(26)



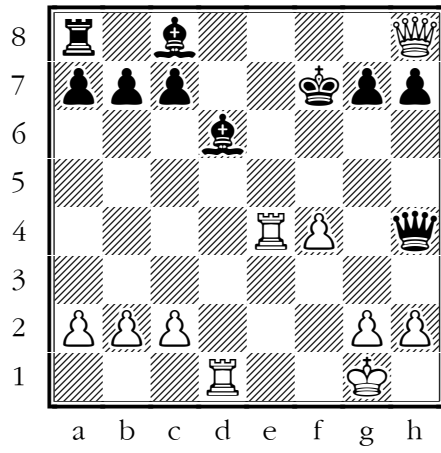
Juegan las blancas

(28)



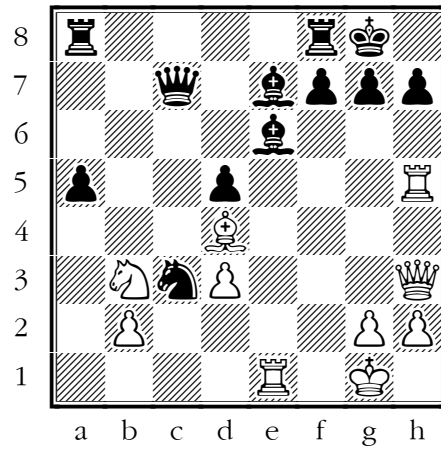
Juegan las negras

(29)



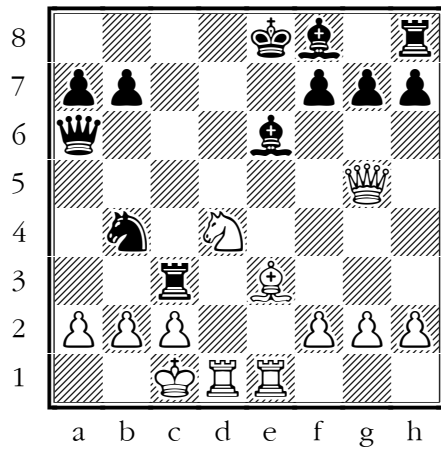
Juegan las negras

(31)



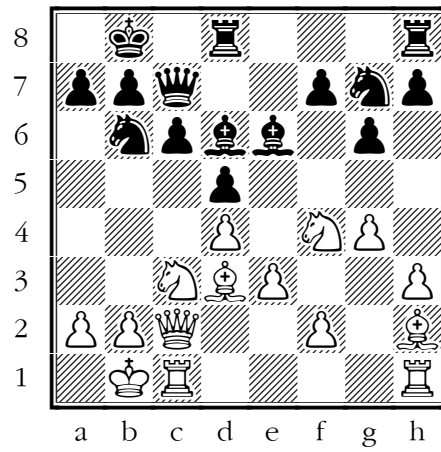
Juegan las blancas

(30)



Juegan las blancas

(32)



Juegan las blancas

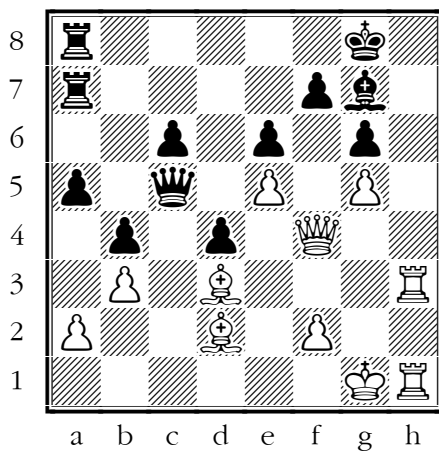
Capítulo 5

Ataques de mate

La meta final de toda partida de ajedrez es dar jaque mate al rey enemigo. Para ello, el jugador debe conocer tantos métodos como pueda para ir tras el monarca contrario. Quien ataca a un rey mal ubicado, o quizás peor aún, mal defendido, tiene buenas probabilidades de éxito si sabe acumular sus fuerzas contra el rival.

Así, los ataques de mate son en general explosivos, violentos, *revolucionarios* (como diría Nimzowitch), pues al contrario de los ataques que se van preparando poco a poco (llamados por el propio Nimzowitch en *Mi Sistema* como evolucionados), aquí no hay tiempo para armar lentamente la agresión. De hecho, muchas veces si se le permite un respiro al rival, éste puede escapar del peligro e incluso con ventaja. Por ello, los ataques de mate son tan vistosos, porque apelan a todos los recursos y en ocasiones, a sacrificios que dejan indefenso al rey contrario.

Pero veamos este primer ejemplo:



Szabo – Bakonyi

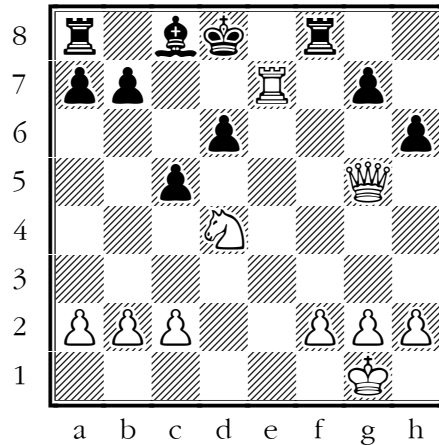
Budapest, 1951

Juegan las blancas

Las negras quieren capturar el peón blanco de e5, el cual está atacado por dos piezas. Además, el negro tiene dos peones de ventaja. Por lo tanto, las blancas, conducidas por el GM Szabo, necesitan tomar acción inmediata: **1.♖f6!!** No sirve 1.♖h4 por 1. ... ♗xe5 y las negras se defienden con éxito. Ahora se amenaza 2.♖h8+ que gana de inmediato. **1...♕xf6 2.gxf6** y el mate es imparable. **Las negras se rinden.**

Como puede verse en este ejemplo, no existe la posibilidad de un plan de ataque que vaya evolucionando poco a poco. Las medidas son radicales y violentas.

Veamos este segundo ejemplo:

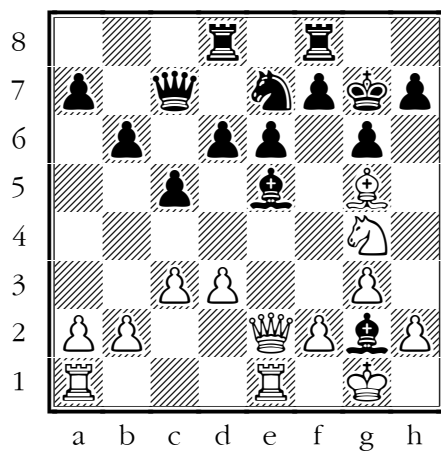


Sokolov – Rusnikov
1967
Juegan las blancas

Aunque es claro que la posición de las blancas es ganadora, Sokolov encuentra una manera bonita de terminar la partida con un ataque demoledor **1. ♖xb7+! hxg5** En caso de **1... ♜f6 2. ♘c6+ ♔e8 3. ♖e7+ ♔f8 4. ♙xg7# 2. ♘c6+ ♔e8 3. ♖e7#**. Nótese que el conductor de las blancas actúa con la máxima energía. En los ataques de mate así debe ser.

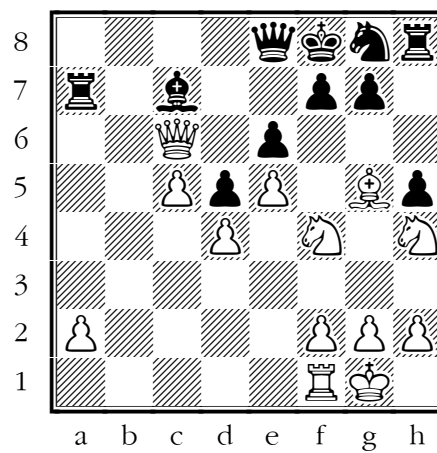
Ejercicios

(33)



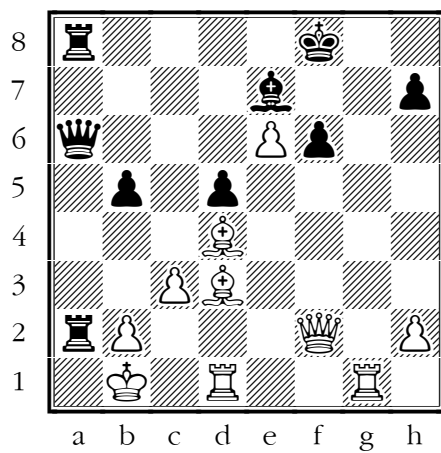
Juegan las blancas

(35)



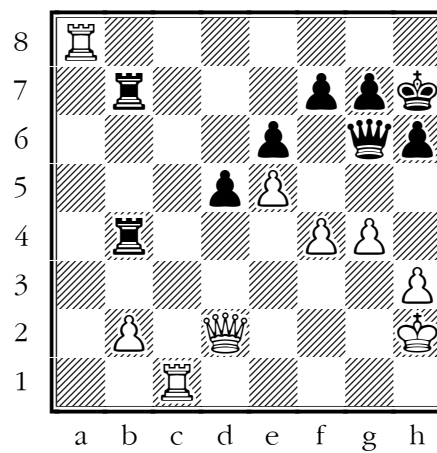
Juegan las blancas

(34)



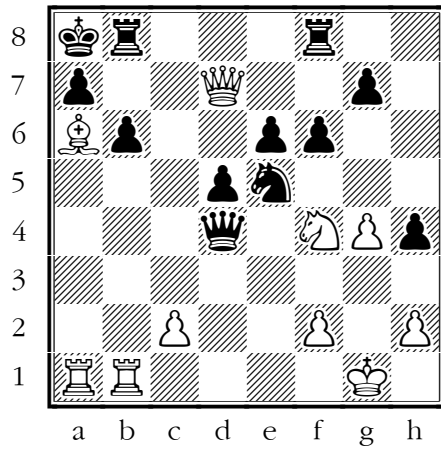
Juegan las blancas

(36)



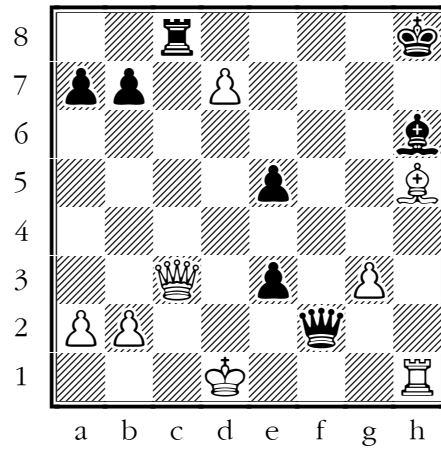
Juegan las blancas

(37)



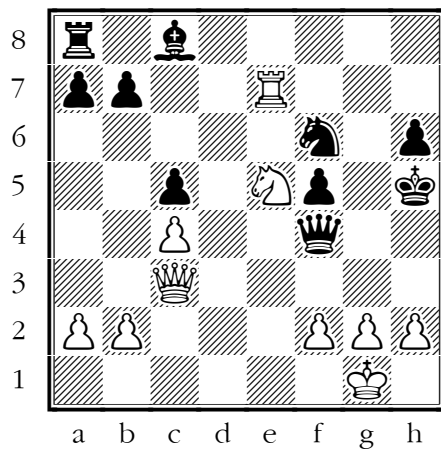
Juegan las blancas

(39)



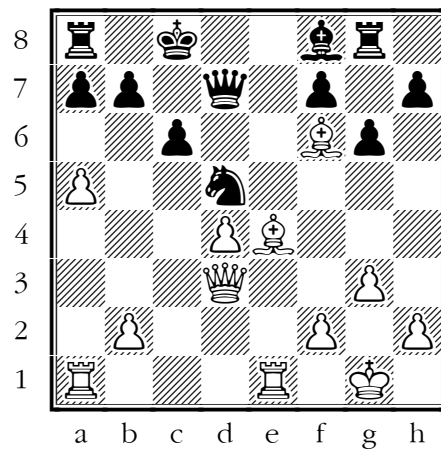
Juegan las negras

(38)



Juegan las blancas

(40)



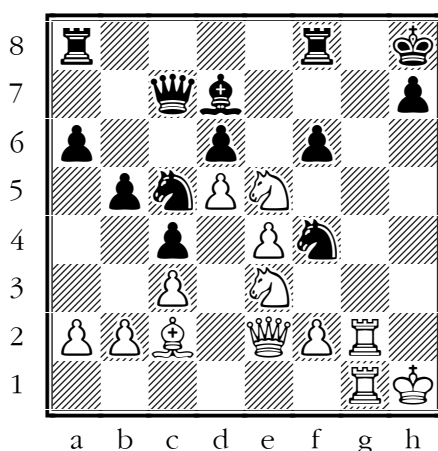
Juegan las blancas

Capítulo 6

La pieza sobrecargada

Nadie puede servir a dos amos al mismo tiempo. Lo mismo pasa en ajedrez: una pieza no puede defender a otras dos al mismo tiempo. Cuando esto ocurre, pueden surgir combinaciones basadas en lo que se denomina la pieza sobrecargada, es decir, que una figura en el tablero tiene la penosa tarea de defender a otras dos piezas (o casillas) propias del ataque.

Observemos este primer ejemplo:



Bisguier – Penrose

Southsea 1950

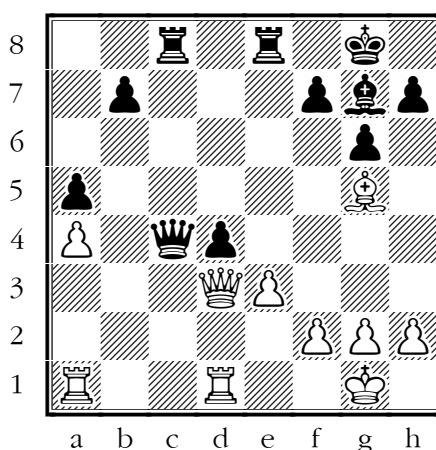
Juegan las blancas

El gran maestro norteamericano nota que la torre negra en f8 defiende tanto la casilla f7 como g8. Si se desvía la atención de esa torre podría darse mate. Así 1. ♖g8+! y las negras se rindieron, ya que a 1. ... ♜xg8 2. ♔f7#.

La combinación en este caso se da por la sobrecarga en las tareas defensivas de la torre negra.

Este es un caso interesante porque como puede verse, la torre tiene la doble tarea de defender dos escaques. Dicho de otra manera, la pieza sobrecargada no necesariamente defiende dos piezas propias, sino que pueden ser simplemente dos casillas.

Veamos un segundo ejemplo:

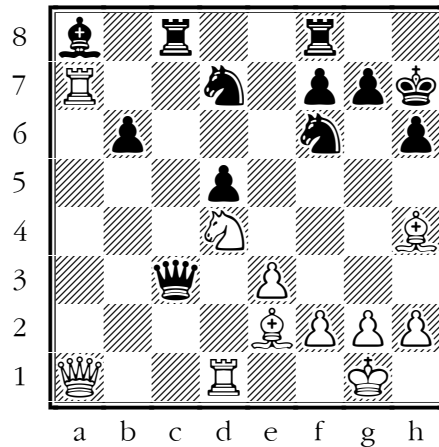


Aronian - Svidler
Tal memorial, Moscú 2006
Juegan las blancas

En esta posición las blancas –ya en posición inferior– jugaron **1.exd4??** y después de **1. ... ♖e1+** tuvieron que abandonar puesto que pierden la dama (sino sería mate). Aquí tenemos el caso en donde la torre blanca de *d1* defiende a la dama en *d3* y la casilla *e1* a la vez. La combinación se produce además porque el rey no tiene un “aire”, es decir, una casilla a la cual moverse a un posible jaque en la primera fila.

En este caso vemos que la pieza sobrecargada, la torre en *d1*, defiende a una pieza y a una casilla al mismo tiempo. Nótese de nuevo la penosa obligación de tener que prestar atención a dos asuntos a la vez. Para colmo, en este segundo ejemplo, Aronian permite la combinación al abrir la columna *e* al rival.

Un tercer ejemplo de este mismo tema ilustra la misma situación en otra posición que aparentemente parece distinta a las dos vistas anteriormente. Sin embargo. Es el mismo tema como podrá reconocer fácilmente el lector.



Petrosian – Matanovic

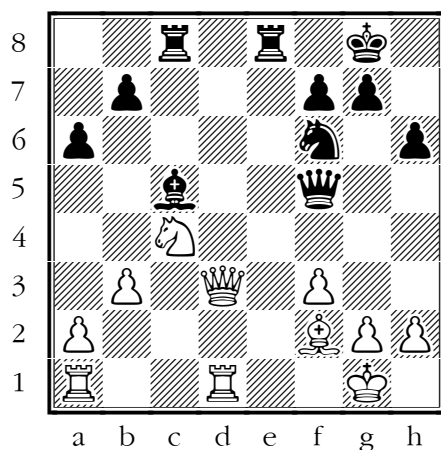
Portoroz (izt) 1958

Juegan las blancas

El GM Matanovic ha hecho su última jugada 22...♔c3 con la firme intención de cambiar las damas, sin imaginar que ya Petrosian ha hallado el tema de la pieza sobrecargada. **23.♖xa8!** Sorpresiva jugada, seguramente para el negro. Si ahora 23. ... ♔xa1 24. ♖xa1 gana una pieza. De nuevo, la sobrecarga de la torre negra, que defiende al alfil de a8 como a la dama de c3 es el motivo de la combinación.

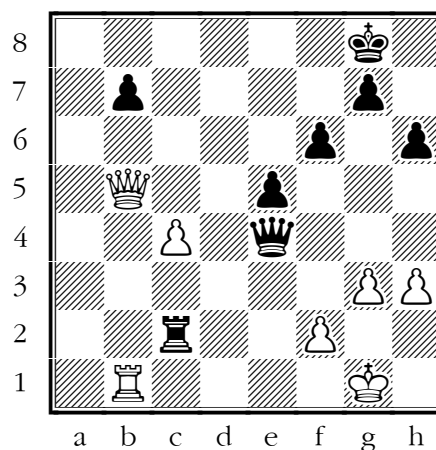
Ejercicios

(41)



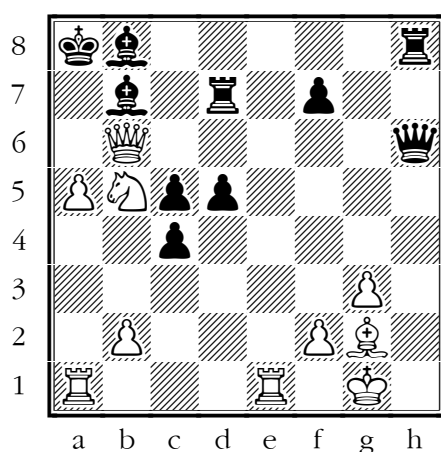
Juegan las negras

(43)



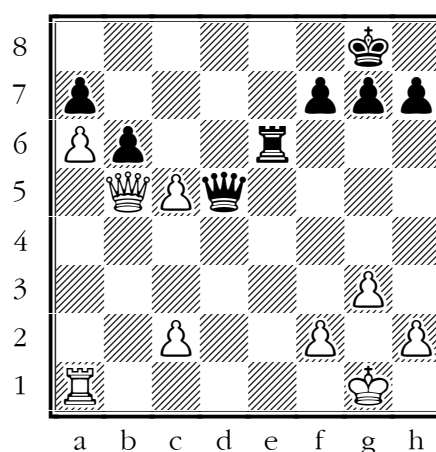
Las blancas jugaron, en esta posición, 1. ♖xb7. ¿Es buena esa jugada o es un error?

(42)



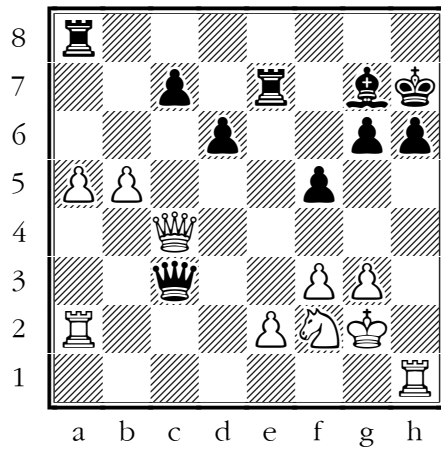
Juegan las blancas

(44)



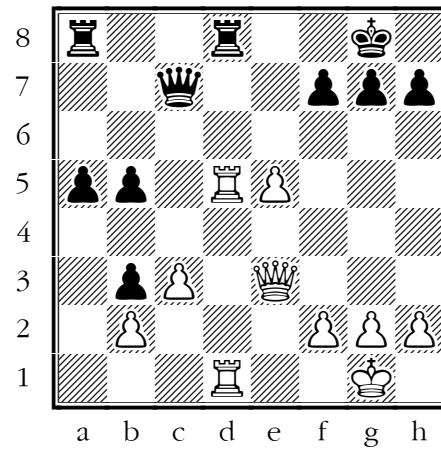
*Aquí las blancas jugaron 1.cxb6
¿Es correcta esa jugada?
Justifique su respuesta*

(45)



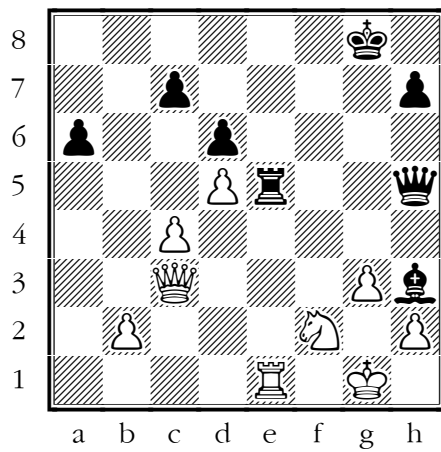
Juegan las blancas

(47)



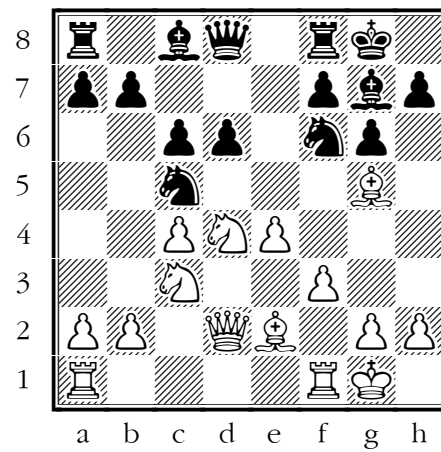
Juegan las blancas

(46)



Juegan las negras

(48)

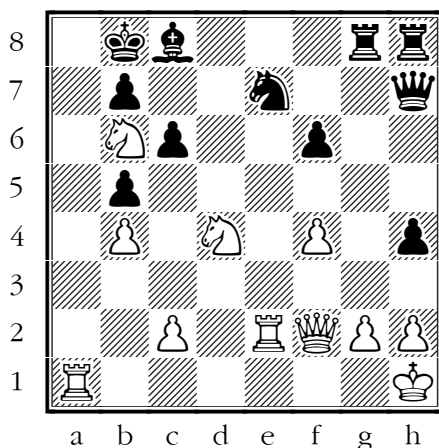


Juegan las negras

Capítulo 7

Desviación

Este tema abarca la situación donde una pieza que está defendiendo una casilla (u otra pieza), deja de hacerlo pues es desviada en su tarea defensiva. Existen multitud de formas en que esta particular posibilidad se dé, por lo cual, veamos algunos ejemplos:

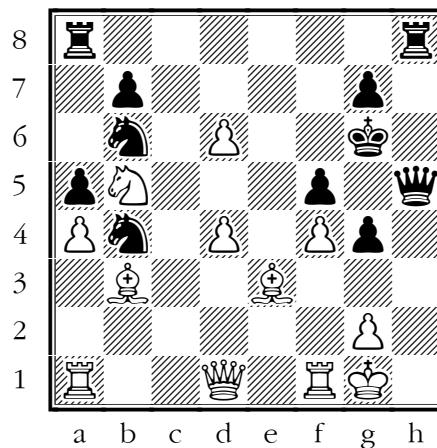


Euwe – Rossetto
Buenos Aires 1947
Juegan las blancas

En esta posición las blancas tienen un fuerte ataque. Aquí, el excampeón del mundo encuentra la combinación ganadora basada en la desviación de los elementos defensivos **1. ♖xb5!** las blancas primero desvían al peón de c **1. ... cxb5** **2. ♔c5!** Amenaza mate en una jugada. **2. ... ♗c6** **3. ♔d6+** y **las negras abandonan** pues después de **3 ... ♔c7** **4. 1. ♖a8#**. Obsérvese los elementos que conforman la combinación. El ataque es soportado por el tema táctico de la desviación para dar paso a la irrupción de la dama en la columna c.

El recurso táctico de la desviación es muy rico y hay un sinfín de ejemplos en donde una pieza es desviada en su atención defensiva sin poder evitarlo. En los ejercicios de esta sección veremos posiciones variadas, en donde el tema se presenta en formas diversas y no siempre con un mismo patrón determinado. Se sugiere al lector ser muy cuidadoso en la búsqueda de este tema en sus propias partidas, porque bien podría existir en cualquier momento.

Ahora observemos este segundo ejemplo:

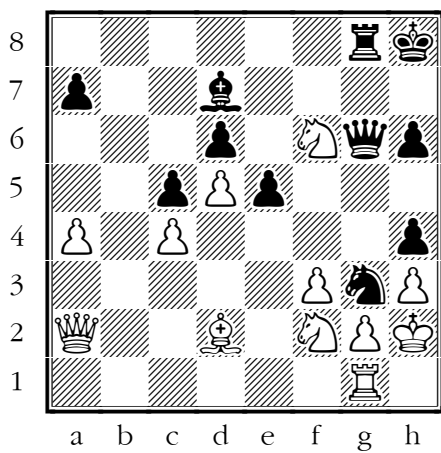


Estrin – Angelov,
Correspondencia 1970
Juegan las negras

El conductor de las negras sabe que si pudiese jugar g3, la partida estaría definida. Sin embargo, esta jugada es imposible porque las blancas cambiarían damas de inmediato, restando fuerza al ataque negro. Aquí Angelov encuentra la maniobra ganadora, basándose en que la dama no debe abandonar la casilla d1: **1. ... ♖d3!!** Amenaza mate en h1 con la dama. La respuesta del blanco es forzada **2. ♙xd3 g3!** Misión cumplida. El mate es imparable. **Las blancas abandonaron.**

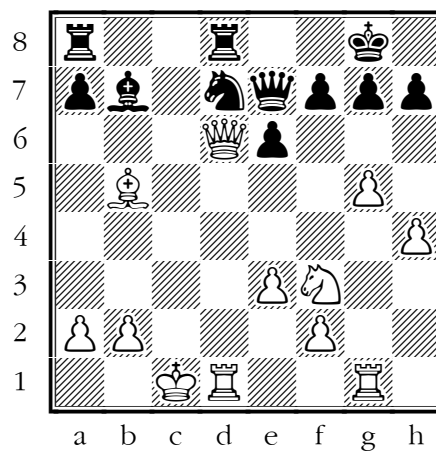
Ejercicios

(49)



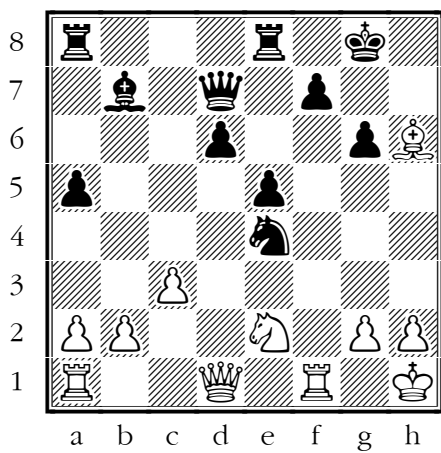
Juegan las negras

(51)



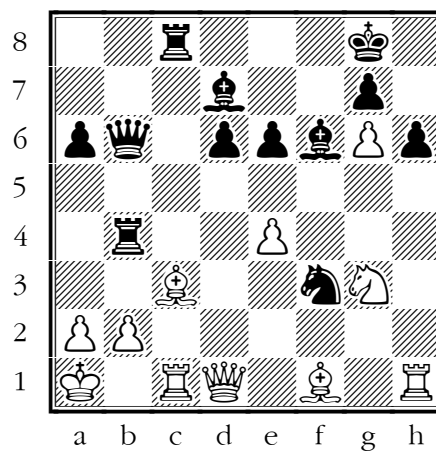
Juegan las blancas

(50)



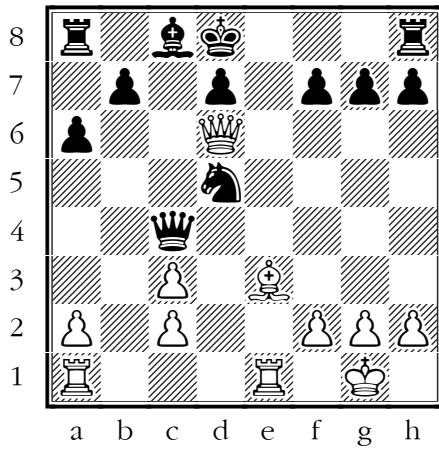
Juegan las negras

(52)



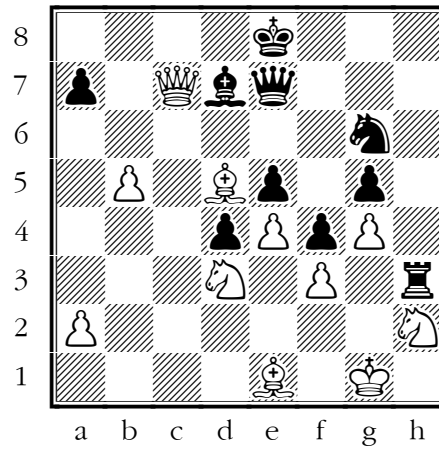
Juegan las negras

(53)



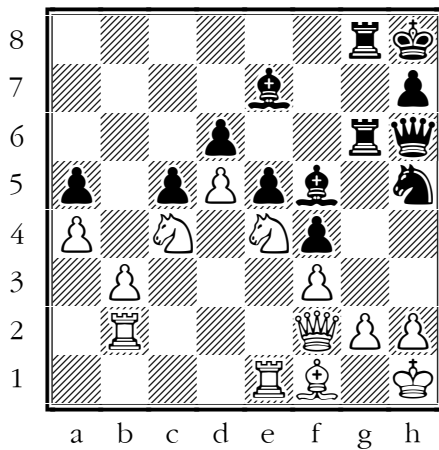
Juegan las blancas

(55)



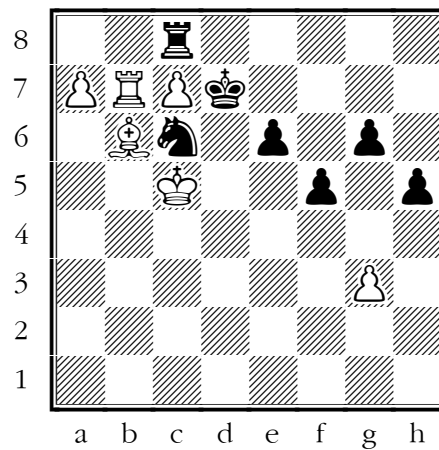
En esta posición las negras intentaron 1. ... ♔d8, pero perdieron prácticamente de inmediato. ¿Puede ver cómo?

(54)



Juegan las negras

(56)

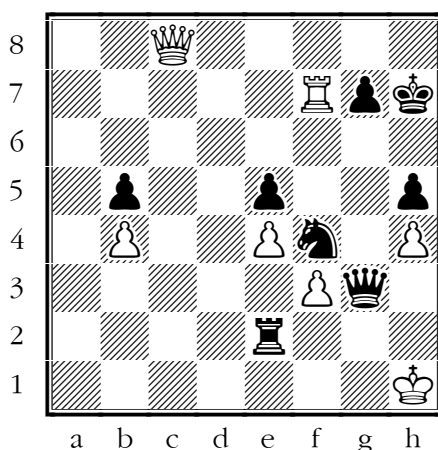


Juegan las blancas

Capítulo 8

El rey ahogado

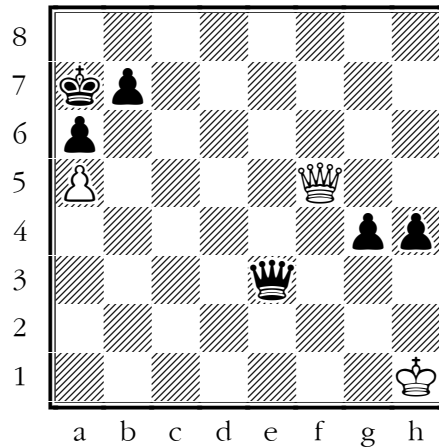
Uno de los conceptos más significativos del ajedrez es el del rey ahogado. Se dice que se obtiene una posición de tablas (empate), cuando un rey no está en jaque pero ninguna otra pieza –del jugador que le toca mover– puede jugarse. Veamos un ejemplo:



Evans – Reshevsky
USA (ch) New York 1963
Juegan las blancas

En esta posición las blancas están con una pieza menos y además, están a punto de recibir mate en la siguiente jugada. El GM Evans, sin embargo encuentra una solución a sus problemas: **1. ♔g8+!! ♕xg8 50. ♖xg7+!** y Reshevsky tuvo que resignarse a aceptar el empate, ya que la torre no se puede capturar (ni con la dama ni con el rey), pues las blancas quedan ahogadas y sin jugadas. Así, la torre puede darle jaques con la torre bajo la inmunidad del rey ahogado, produciéndose las tablas.

Este segundo ejemplo es aún más dramático, ya que de nuevo la víctima del recurso de rey ahogado fue de nuevo el gran Sammy Reshevsky. En este caso su rival es Carl Pilnick (nada que ver con el GM Herman Pilnik) quien encuentra, en una posición desesperada, el recurso salvador:

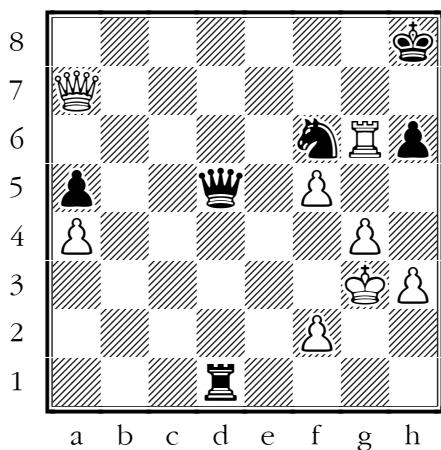


Pilnick, Carl – Reshevsky
 USA (ch) New York 1942
Juegan las blancas

Las blancas aparentemente están perdidas. Tienen tres peones de menos y la dama negra impide cualquier jaque del blanco. No obstante esto, hay una jugada que rescata medio punto: **1. ♔f2!!** y de pronto nos damos cuenta que la captura de la insolente dama blanca no es posible, porque se produciría el rey ahogado, con el subsecuente empate. Por otra parte, la dama negra no puede salir de la diagonal *a7-g1* pues el rey está en esa misma diagonal y entonces dicha dama está clavada. Tampoco puede irse a una casilla segura, como *b6*, pues hay un utilísimo peón que impide esa posibilidad. Por lo que Reshevsky estaría obligado a la captura de la dama blanca, asegurando el empate por rey ahogado. Una posición quizás única.

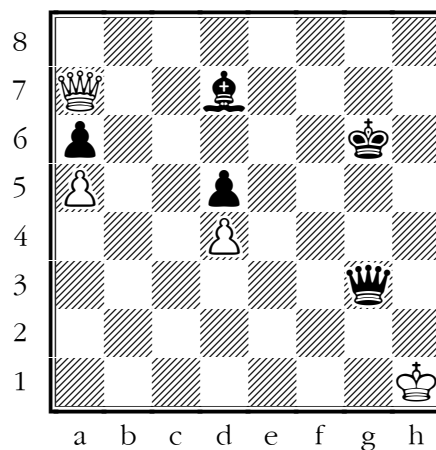
Ejercicios

(57)



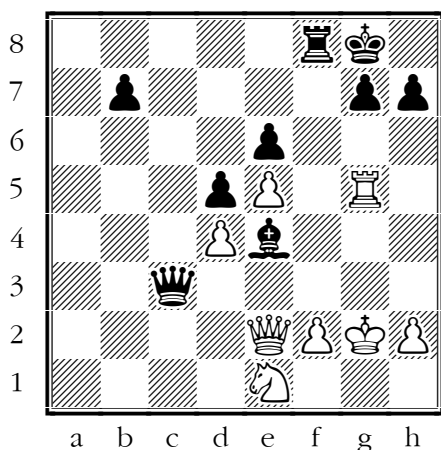
Juegan las negras. Las blancas tienen tres peones por el caballo, pero una posición dominante contra el monarca negro. ¿Pueden las negras salvar la partida?

(59)



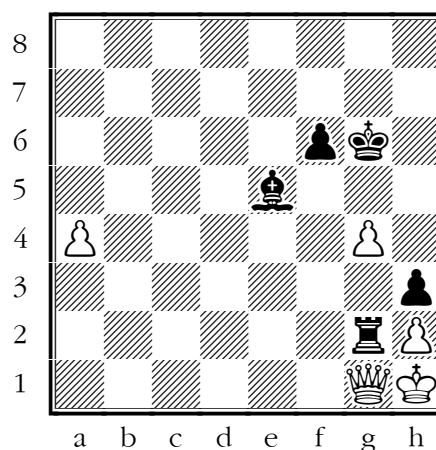
Las negras jugaron 1. ... ♔f5 que parece prácticamente ganadora. ¿Es momento de rendirse para las blancas?

(58)



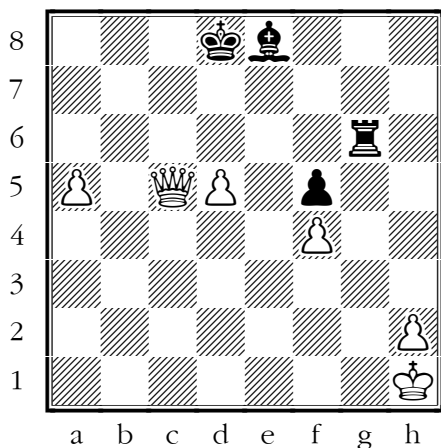
Juegan las blancas, las cuales están al borde de la derrota. ¿Podrán salvar la partida?

(60)



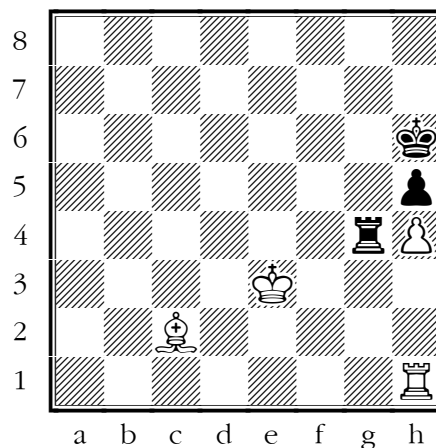
Juegan las blancas, cuya posición parece crítica a pesar de tener dama contra torre y alfil. ¿Cómo pueden rescatar medio punto?

(61)



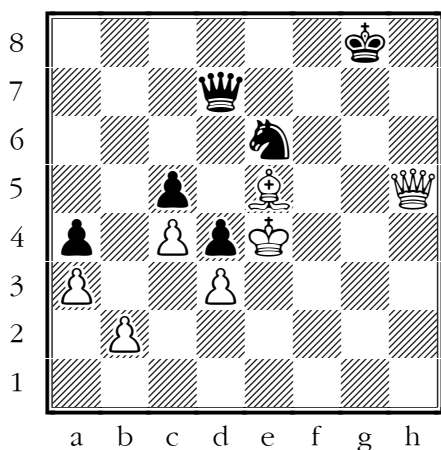
Las blancas han logrado una posición totalmente ganadora. Confiando en esto jugaron **1. d6** que invita a las negras a la rendición. ¿Habría que conceder ya que las negras están perdidas?

(63)



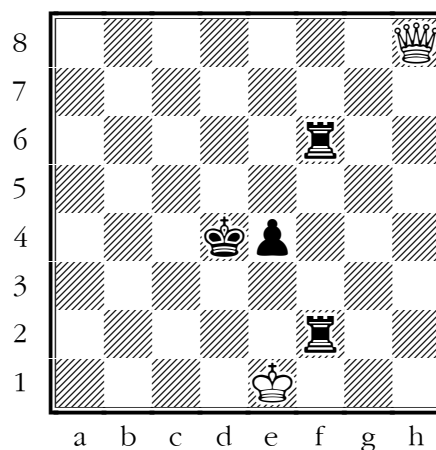
La ventaja de un alfil por parte de las blancas parece ser suficiente. No obstante, las negras, a las que les toca jugar, encuentran un recurso que lleva al empate de inmediato. ¿Se le ocurre cómo jugó el conductor de las negras?

(62)



En esta posición, en donde juegan las negras, la defensa parece ingrata. Sin embargo, hallan un recurso que salva la partida. ¿Puede verlo?

(64)



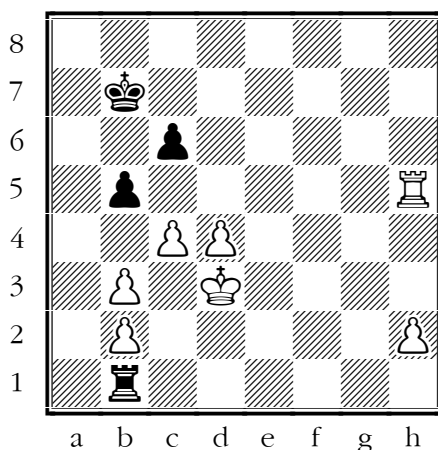
¿Puede el blanco, al que le toca jugar, hallar el empate?

Capítulo 9

Zwischenzug (jugada intermedia)

Este término alemán significa “jugada intermedia” y es una de los temas tácticos más comunes a los que puede apelar un ajedrecista. En un momento dado de la partida, el jugador al que te toca jugar, en lugar de hacer una jugada esperada (por ejemplo, la recaptura de una pieza que el oponente acaba de capturar), se hace otra jugada con una amenaza directa más fuerte, la cual debe ser respondida de inmediato por el adversario. Idealmente después de un zwischenzug la posición cambia a favor de quien lo realiza. También se le denomina en ocasiones “intermezzo” aunque no es tan común en el argot ajedrecístico.

Un primer ejemplo:



Kramnik – Aronian

Yerevan 2007

Juegan las negras

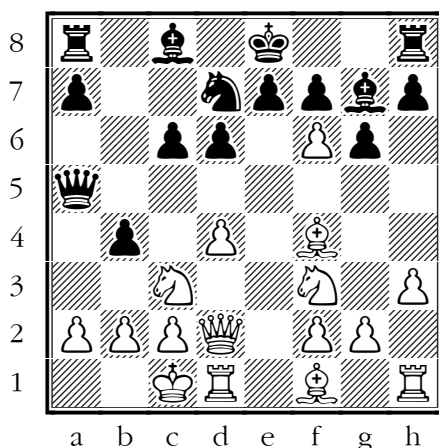
Aquí Aronian estimó que podía alcanzar una posición con chances de tablas después de **1. ... bxc4+** pero Kramnik encontró una jugada intermedia que deja a las negras con un final totalmente perdido. **2. ♖c2!** Tampoco hubiese servido **1. ... ♖xb2 2. ♕c3 ♜g2 3. cxb5 cxb5 4. ♜xb5+ ♕c6 5. ♜c5+ ♕b6 6. h4** y el final está totalmente ganado por las blancas. En este caso, el conductor de las negras pensó que la captura en c4 era obligatoria, pero Kramnik lo sacó de sus sueños con su jugada, que obligó a las negras a rendirse.

Las jugadas intermedias, a pesar de ser un tema táctico que debiese ser común, no lo es tanto. La explicación podría residir en que el ajedrecista, a una jugada de su adversario, por ejemplo una captura, quizás un jaque, se

responde prácticamente de forma automática, sin valorar si existe alguna jugada intermedia, un zwischenzug, que pueda darle un nuevo giro a la partida.

Un segundo ejemplo puede dar más luz acerca de este interesante concepto:

Después de las jugadas **1.d4 d6 2.♘f3 g6 3.e4 ♗g7 4.♘c3 ♘f6 5.♙f4 c6 6.♙d2 ♔a5 7.h3 ♘bd7 8.0-0 b5 9.e5 b4 10.exf6** se llegó a la posición del diagrama.

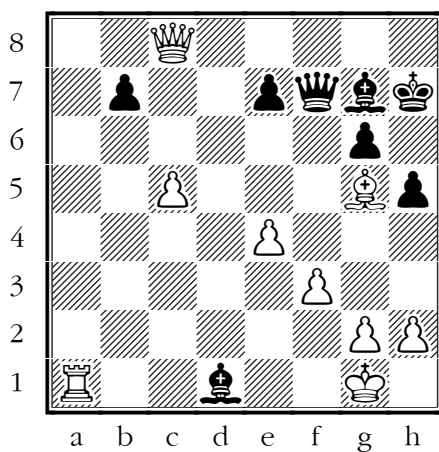


Stangl – Azmaiparashvili
Tilburg 1994
Juegan las negras

Las negras recapturaron **10. ... bxc3?** considerando que después de **11.♙xc3 ♙xc3 12.axb3 ♙xf6** la posición resultante le daba cierta igualdad. Sin embargo, olvidó el recurso del zwischenzug **11.♙xc3!** y en este momento Azmaiparashvili se dio cuenta que **11. ... ♙xc3?? 12.fxg7! ♖g8 13.bxc3** quedando las blancas con una pieza de ventaja. La partida continuó así **11. ... ♙f5 12.fxg7 ♙xf4+ 13.♔b1 ♖g8 14.♙xc6 ♖b8 15.♙b5 ♔d8 16.♖d3 ♙f5 17.♖c3 ♙xb5 18.♙c7+** y las negras abandonaron ya que después de **18. ... ♔e8 19.♙xc8+ ♖xc8 20.♖xc8#**. Una dolorosa derrota para las negras.

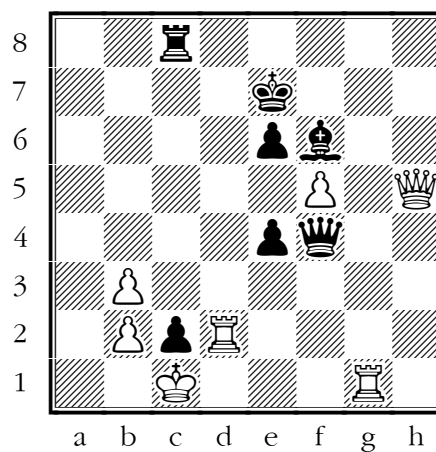
Ejercicios

(65)



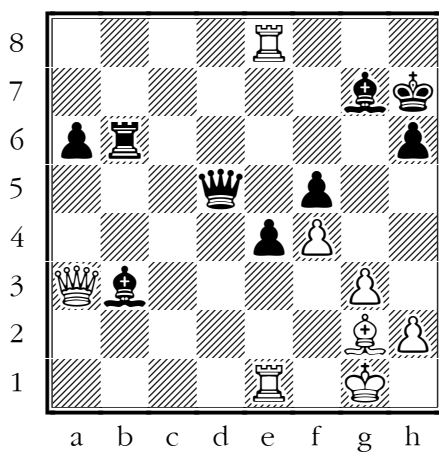
Juegan las negras

(67)



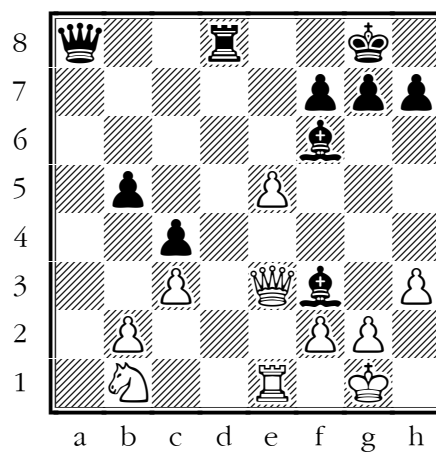
Juegan las negras

(66)



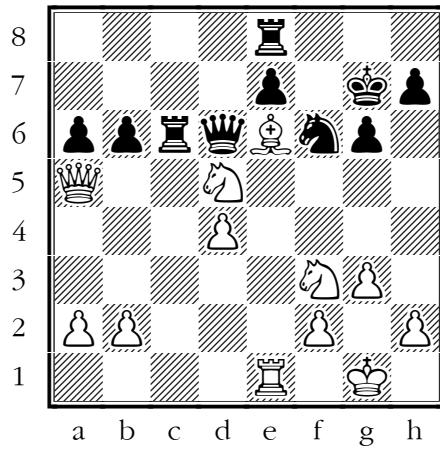
En esta posición las blancas jugaron 1.♖8xe4 asumiendo que ganaban un peón sin problemas, pero se equivocaron. ¿Por qué?

(68)



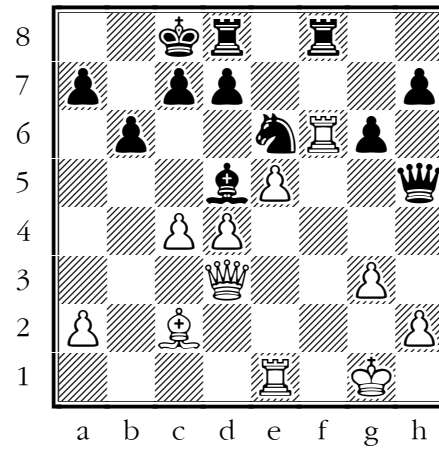
Juegan las negras

(69)



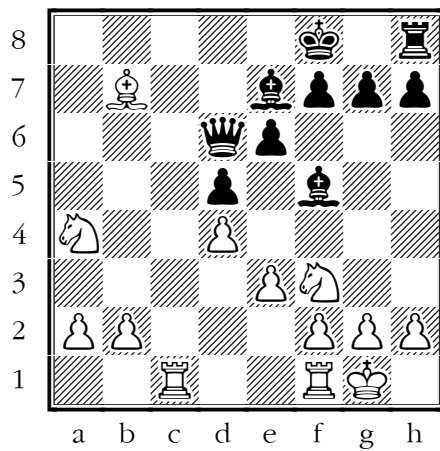
Juegan las blancas

(71)



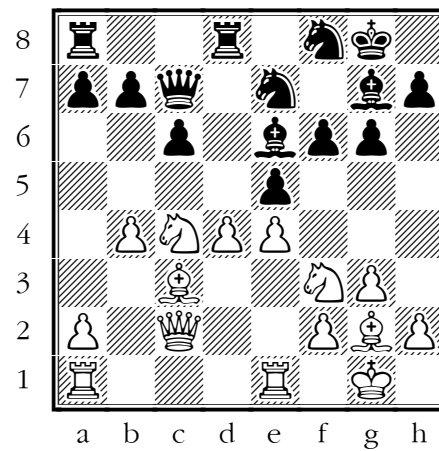
Juegan las blancas

(70)



Juegan las blancas

(72)



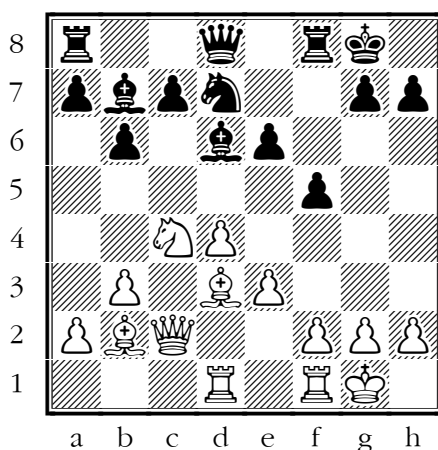
Juegan las blancas

Capítulo 10

El ataque al punto h7/h2

El jugador de ajedrez tiene a su disposición una serie de temas y motivos tácticos que permiten atacar (o defenderse) en las más disímiles posiciones. En lo que se refiere al ataque muchos de ellos se producen por un enroque debilitado, que permiten al bando atacante sacrificar incluso material para obtener un rey desguarnecido y listo para ser ejecutado.

El ataque al punto *h7/h2* (en el enroque corto del bando que se defiende) es un motivo de ataque característico. Veamos la siguiente partida: **1.c4 b6 2.d4 e6 3.♘f3 ♘f6 4.e3 ♙b7 5.♙d3 d5 6.b3 ♙d6 7.0-0 0-0 8.♙b2 ♘bd7 9.♘bd2 ♘e4 10.♚c2 f5 11.♞ad1 ♘xd2 12.♘xd2 dxc4 13.♘xc4**



Dizdarevic – Miles
Biel MTO op Biel, 1985
Juegan las negras

Y aquí el genial jugador inglés Anthony Miles (ya fallecido), realiza una maniobra de ataque contra el rey blanco, empezando por el sacrificio del alfil en la casilla *h2*: **13. ... ♙xh2+! 14.♙xh2 ♚h4+ 15.♙g1 ♙f3!!** Una jugada poco menos que fantástica. Miles ha calculado que si **16.gxf3 ♞f6 17.♞fe1 ♚h3** y mate imparable. Las blancas jugaron en su lugar **16.♘d2 ♙xg2 17.f3 ♞f6 18.♘c4 ♙h3** y las blancas abandonaron.

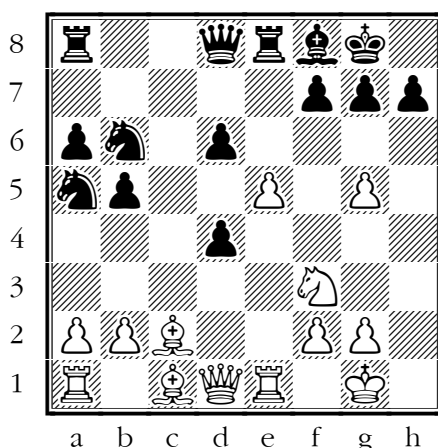
Esta combinación se basa en los siguientes principios:

- El rey enemigo se encuentra enrocado corto
- El caballo en *f3/f6*, el mejor defensor del enroque, ha sido desplazado a alguna otra parte

- Los alfiles del bando atacante apuntan al flanco rey y se ayudan de otras piezas menores para continuar la agresión (puede ser el caballo de f3/f6 o las mismas torre).
- La dama atacando ocupa una posición privilegiada en el flanco rey.

En el caso de la partida que acabamos de ver, es evidente que se cumplen casi todas las condiciones. Cuando la mayoría de éstas se encuentran presentes, es probable que el ataque sobre h2/h7 pueda tener éxito.

Veamos un segundo ejemplo:



Spassky – Geller

Riga (ct) 1965

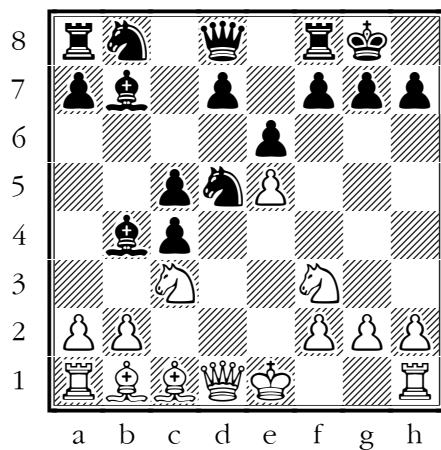
Juegan las blancas

Antes de decidir qué jugada hizo el excampeón mundial Boris Spassky, veamos si los elementos antes mencionados están presentes en esta posición. Si observamos con detalle, veremos que el caballo de f6 ha desaparecido (se encuentra de hecho en el flanco dama), los alfiles blancos apuntan peligrosamente al flanco rey enemigo. El caballo en f3 puede ayudar al ataque. La dama blanca podrá desplazarse al flanco rey rápidamente. Así entonces, vemos que las condiciones parecen estar dadas. Veamos cómo ataca un campeón del mundo: **1. ♕xh7+! ♖xh7 2. g6+!** Nótese que el peón de g5 estorba al ataque. En consecuencia, Spassky lo cede para liberar la casilla g5 para su caballo. Notable concepción en el tablero. **2. ... ♖g8 3. ♘g5 fxg6 4. ♕f3 ♕xg5** Geller entrega la dama porque no ve salvación. En caso de **4... ♕e7 5. e6 ♖a7 6. ♖h3** ganando. **5. ♕xg5**

El ejemplo de Spassky es notable y su combinación, aunque original por la jugada **2. g6+!**, resulta simple de seguir pues los elementos para el ataque en h7 están dados.

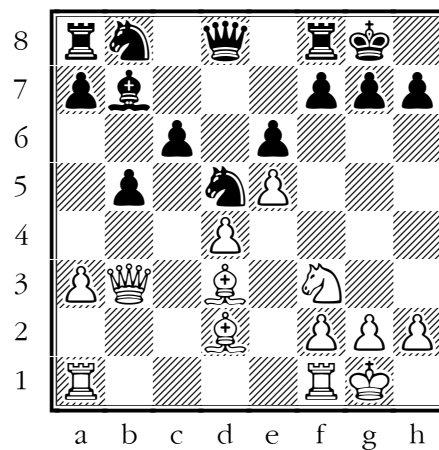
Ejercicios

(73)



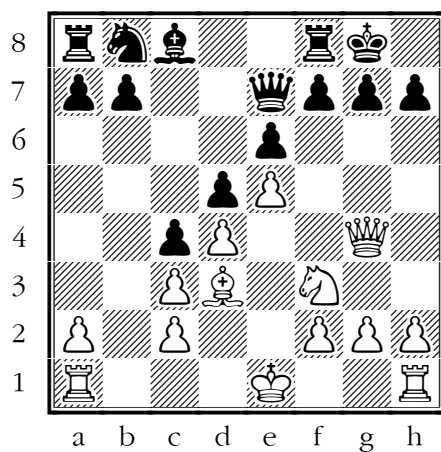
Juegan las blancas

(75)



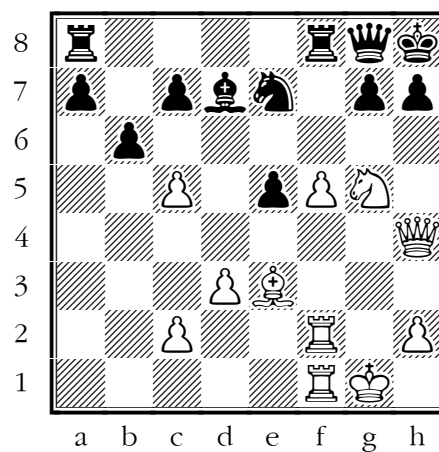
Juegan las blancas

(74)



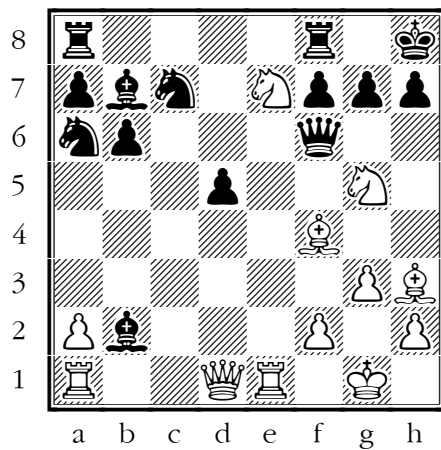
Juegan las blancas

(76)



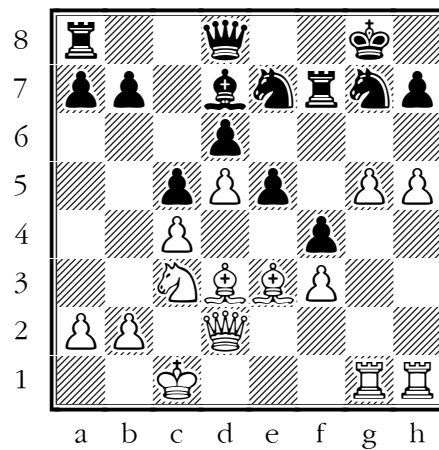
Juegan las blancas

(77)



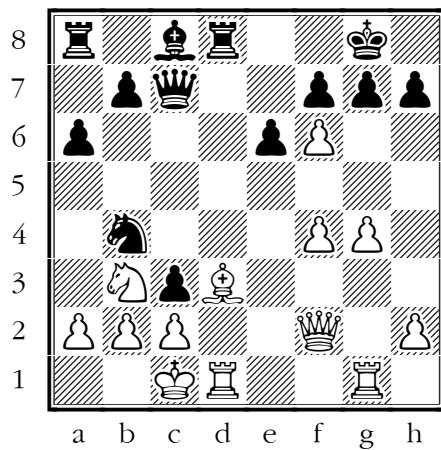
Juegan las blancas

(79)



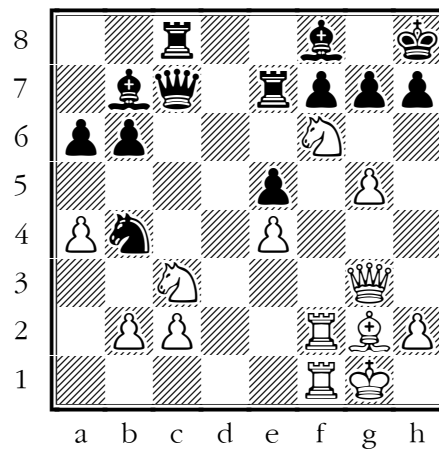
Juegan las blancas

(78)



Juegan las blancas

(80)



Juegan las blancas

Capítulo 11

Prueba final

Cuando uno analiza continuamente posiciones con motivos tácticos lo que realmente estamos haciendo es crear una biblioteca de patrones ajedrecísticos en la mente de manera tal que, cuando aparece esa posición en el tablero, nuestro cerebro de alguna manera la encuentra y nos dice cómo jugar exactamente. Mientras más posiciones uno vea y conozca, más oportunidades tiene uno de no perder una combinación ganadora. Hemos visto que se repiten los elementos que forman los diferentes patrones de motivos tácticos y por ello se puede mejorar en este arte de aprender a hacer combinaciones.

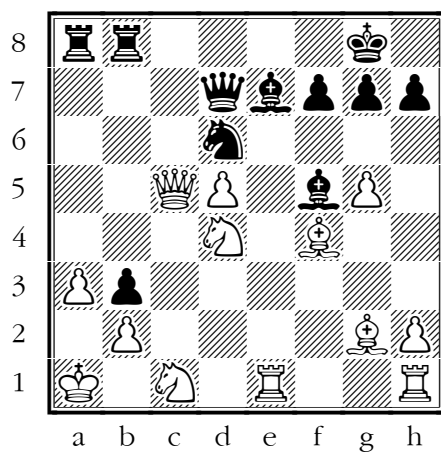
Aquí, por razones didácticas, hemos clasificado los diferentes temas de forma que sea fácil para el lector ir descubriendo los motivos que forman una combinación particular dado un tema del mundo de la táctica. Sin embargo, en la partida viva, no tenemos un duendecillo en el oído que nos diga: *¡aquí hay una combinación de desviación para ganar la dama!* o bien, *¡tienes una maniobra que te da el empate por rey ahogado!*. No, no existe nada parecido

Por ello mismo en este capítulo el lector tendrá la oportunidad de encontrar la combinación ganadora si es que la hay, o el empate milagroso, etc. Se intenta pues, poner al lector frente a una partida que debe imaginar como propia. Le toca jugar y no tiene más elementos que observar y analizar la situación. Ahora está solo, ponga la posición en el tablero y dése hasta 15 minutos para hallar lo que debe hacer. Evalúe la posición y busque si encuentra elementos que le sean familiares. Quizás exista una combinación, –o tal vez no– y hay que luchar para defender una posición inferior. No se rinda si no encuentra nada al principio. Busque, profundice en la posición. No hay nada más satisfactorio que hallar la verdad ajedrecística por sí mismo.

Así que ¡manos a la obra!

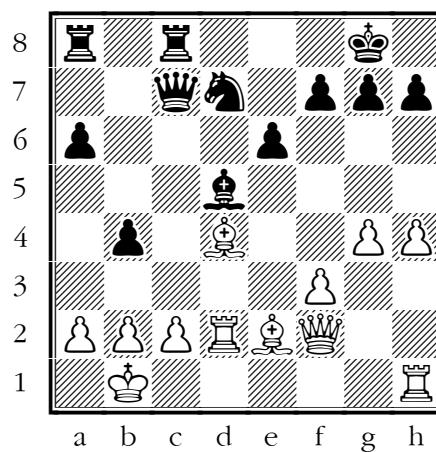
Ejercicios finales

(81)



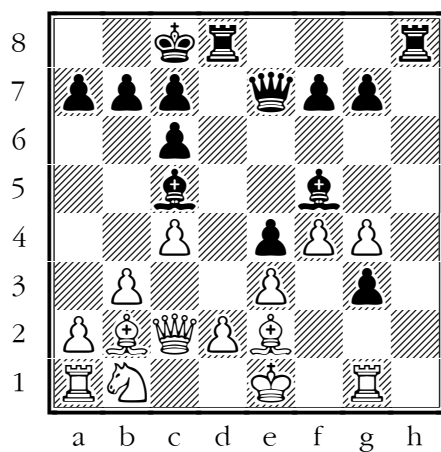
Juegan las negras

(83)



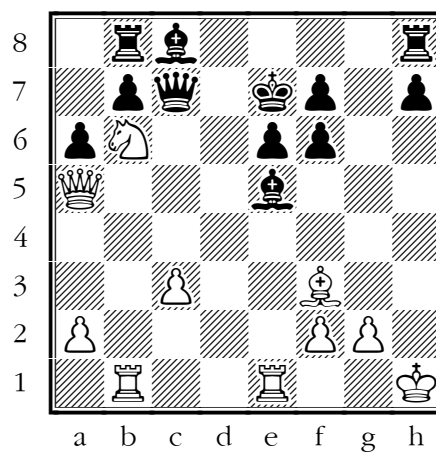
Juegan las negras

(82)



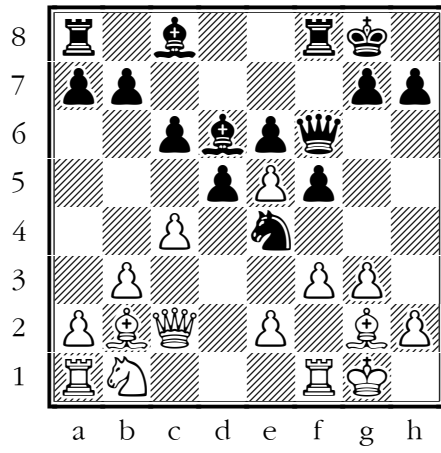
Juegan las negras

(84)



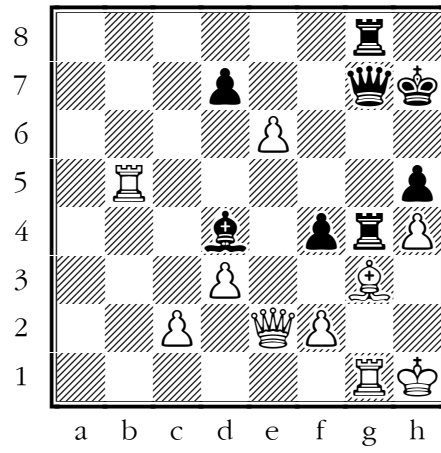
Juegan las blancas

(85)



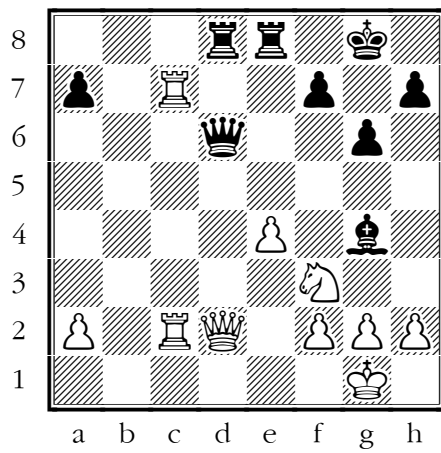
Juegan las negras

(87)



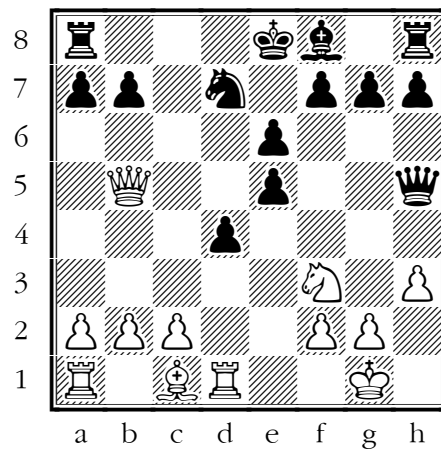
Juegan las negras

(86)



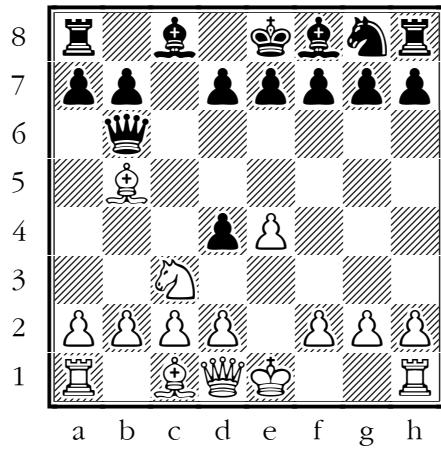
Juegan las negras

(88)



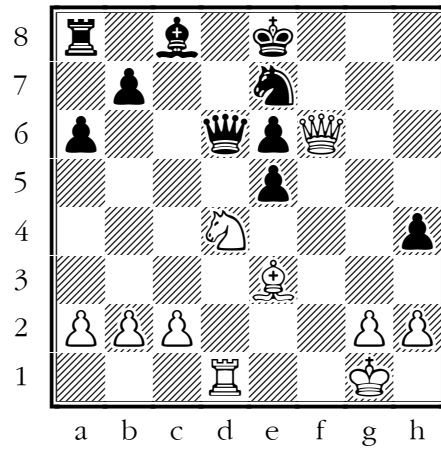
Juegan las blancas

(89)



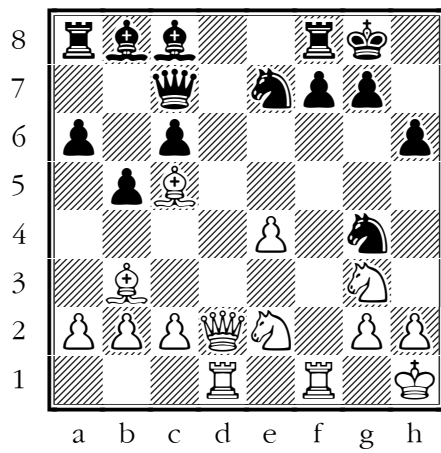
Juegan las blancas

(91)



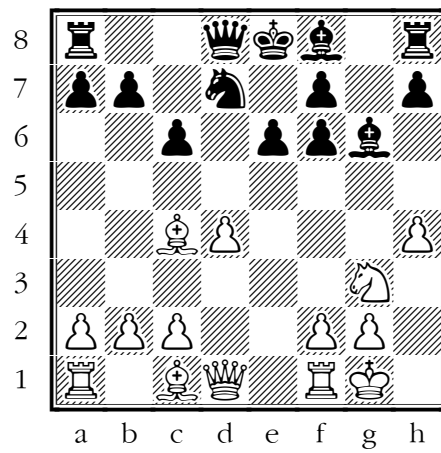
Juegan las blancas

(90)



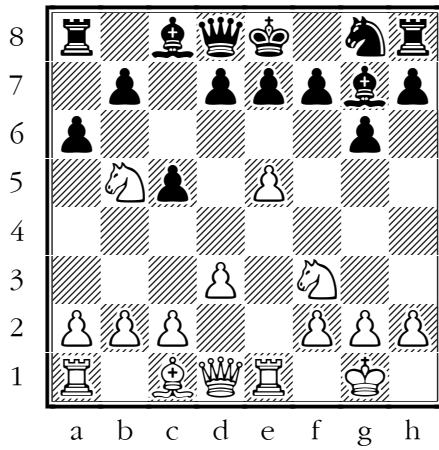
Juegan las blancas

(92)



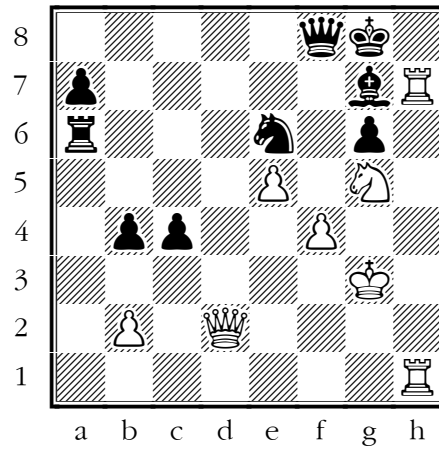
Juegan las negras

(93)



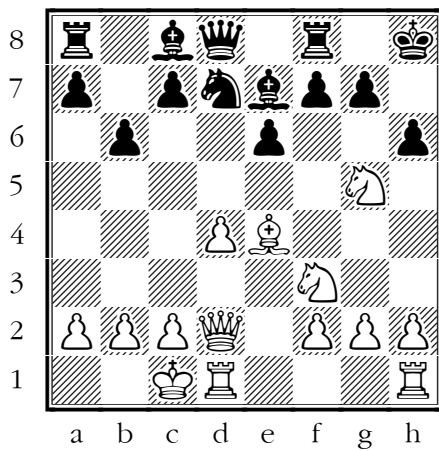
Juegan las blancas

(95)



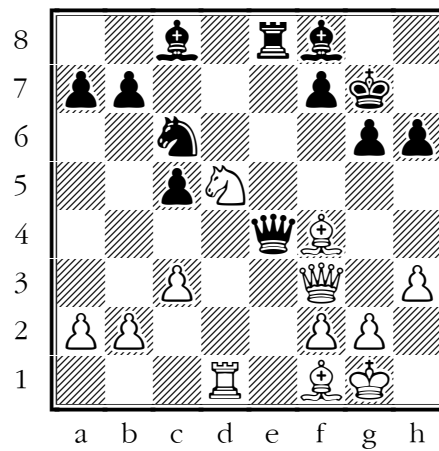
Juegan las blancas

(94)



En esta posición las negras jugaron 1. ... h×g5. ¿Cómo deben continuar las blancas?

(96)



Juegan las blancas

Conclusiones

En este breve camino por las páginas de este libro el lector habrá podido ver todo género de combinaciones. Algunas muy simples y otras realmente muy complejas y difíciles de hallar. En estas últimas **muchas veces se combinan diferentes motivos y patrones tácticos, los cuales incluso a veces están “escondidos” en la posición.** Es tarea del ajedrecista identificar estos patrones y actuar en consecuencia. La labor no siempre es fácil y por ello hay que reflexionar.

Lo importante aquí es el enfoque del estudio. Las combinaciones son realmente producto de patrones reconocibles. La magia de los grandes maestros, que asombran a los aficionados con extraordinarias jugadas son producto del conocimiento del jugador ante el tablero, de la cientos o miles de veces que ha visto posiciones análogas en donde se repiten las jugadas ganadoras, aunque las posiciones aparentemente no tengan nada que ver una con otra.

No se crea, sin embargo, que mecanizar esto le hará mejor ajedrecista. ***El ajedrez es enemigo del dogma***, como decía el maestro y didacta argentino Roberto Grau, por lo que cada posición debe verse siempre con nuevos ojos. Sí, habrá ocasiones que encontremos algún patrón conocido y podamos aplicarlo, pero habrá que estar atentos a cualquier cambio porque el más insignificante detalle puede ser suficiente para que el patrón conocido falle.

El ajedrez no sólo es un juego difícil, sino más complejo, más difícil de lo que habíamos pensado que era. Sin embargo, la naturaleza complicada del juego ciencia no debe ser obstáculo para pensar que no se puede estudiar. Sacando ventaja de lo que otros ya han discurrido en el tablero, analizando un sinnúmero de posiciones y además, hacerlo cotidianamente, nos puede dar nuevas herramientas para aplicarlas en la competencia, y así obtener valiosos puntos, que no son otra cosa que una manera de demostrar lo que entendemos sobre el juego ciencia.

Soy de la idea que para jugar bien al ajedrez se requiere de un talento natural¹, de trabajar en el tablero, de analizar críticamente todas las posiciones que podamos encontrar, en buscar las combinaciones que se dan en ejercicios como los que presenta ese libro, que en muchas ocasiones aparecen en revistas y periódicos, en dedicar muchas horas en desentrañar los misterios de la técnica ajedrecística, tanto en la apertura, medio juego y

¹ No hablo de un talento extraordinario como el del, digamos, prodigio Magnus Carlsen. Esas son palabras mayores, sino de un talento promedio.

final. No obstante no es menos importante aún lo que el gran Bobby Fischer solía decir: *“En el ajedrez hay que tener amor por el juego y concentración total”*.

Ha llegado el momento de decir adiós al lector. ¿Cuáles serían mis últimas palabras? Citaré al GM Alexander Kotov²: *“El lector mejorará su juego si supera los defectos que ya hemos indicado, si estudia profundamente la rica herencia del ajedrez que hemos recibido del pasado y si se impone una rigurosa autocrítica... Si ahora, querido lector, hace todo eso ¡entonces el futuro es suyo!”*

² Piense como un Gran Maestro, Alexander Kotov, Ed. Aguilera 1982.

Soluciones a los ejercicios

(1) **Ivanchuk – Van Wely**, Mónaco 2007. El gran maestro ucraniano logra una impecable victoria después de **1.♖e8+! ♔g7** [1...♞xe8? 2.♞xc7 gana fácilmente] **2.♘e6+!** y **las negras abandonaron** ya que después de 2. ... fxe6 3.♞e7+ ♞xe7 4.♞xe7+ ♔h6 5.♞xe6 la ventaja material del blanco es enorme.

(2) **Anand, V. – Morozevich, A.**, Campeonato Mundial México 2007. Aparentemente las negras, con su última jugada, **1... ♞e4** ponen en aprietos al ahora campeón del mundo Vishy Anand. Sin embargo éste halla una jugada sorprendente que obliga a la rendición inmediata **2.♞e5!!** y **las negras se rinden** pues ya no es posible evitar el avance del peón a e7 y convertirlo en dama. Si 2...♞xe5 3.♘g4+ el doble jaque decide.

(3) **Kasparov – Ligterink**, Malta (ol) 1980.

No se necesita en el tema del jaque doble que haya un jaque contra el rey enemigo. Aquí el genio de Bakú nos muestra una pequeña combinación al respecto **1.♘c8! ♘c6** Si 1...♞xc8 2.♞f5 atacando el peón de h7 y la torre de c8 simultáneamente; En caso de 1...♞c7 2.♞xb8 ♕f8 3.♘xd6 (3.♞fb1) 3...♞xb8 4.♘c4 ganando] **2.♘xa7 ♘xa7 3.♕d5** [después de 3. ... ♕f6 4.♞b7 las blancas tienen una posición aplastante] y **las negras abandonaron**.

(4) **Krasenkov – Dvojris**, Podolsk 1993.

Las blancas sorprenden a su contrario con un ataque doble que parece imposible **1.♘e6!!** y **las negras abandonaron**. Si 1. ... ♞xd5 2.g5 es suficiente para ganar; A 1...fxe6 2.g5! ♞c7 3.♕xe6+ ♔h8 (3...♔g7? 4.♞b2+ termina la partida en el acto) 4.gxh6 ganando.

(5) **Spassky – Averkin** URSS (ch41) Moscú 1973

Boris Spassky, excampeón del mundo y uno de los jugadores de ataque más peligrosos encuentra una combinación basada precisamente en el ataque doble **1.♕c7! ♞xc7 2.♞e5 g6 3.♞xc7 ♕h4 4.♞f3 ♕e8 5.♞xf7!** la posición es completamente ganadora para las blancas **5. ... ♕xf7 6.♞f1 ♕e8** única **7.♞c8 ♔g7 8.♞xe8 ♕f6** [si 8...♞c5 9.♞f7+ ♔h6 10.♞h8 ganando] **9.♘e4 e5 10.♘xf6** [10.♘xf6 ♞xf6 11.♞e7+] y **las negras se rindieron**. Desde luego no se espera que el lector vea la combinación hasta sus últimas consecuencias. En ajedrez en muchas ocasiones es muy difícil poderlo calcular todo. Aquí lo importante es ver los motivos principales y del cómo el excampeón mundial Spassky consigue una fulminante victoria haciendo uso de sus recursos combinativos, basados en el reconocimiento de posiciones típicas, de patrones en donde se repiten una y otra vez los mismos elementos.

(6) **Kapengut – Kupreichik**, URSS 1976

El fuerte maestro ruso vence con una combinación típica de doble ataque **1...♖e3!** y **las negras abandonaron** ya que después de 2.fxe3 ♗xe3+ 3.♗h1 ♗xg5 las negras ganan material.

(7) **Voorema – Juksti**, URSS 1977

Las blancas diagnostican con precisión los problemas en la posición negra y empiezan con un sacrificio de pieza, para “ubicar” a las piezas rivales en la posición adecuada para un doble ataque, en este caso con el caballo **1.♗xh7+!** ♖xh7 **2.♖e4** y ahora el caballo amenaza un mortal jaque en la casilla g5, en donde recuperaría la pieza sacrificada con ganancia de material. Nótese que en este caso se apela a un segundo recurso: *el peón negro no puede capturar el caballo en e4 porque la dama está indefensa. Es común encontrar combinaciones en donde más de un tema se hacen presentes simultáneamente.* **2. ... ♗b4** si 2...♗d7 **3.♖g5+ 3.♗xb4 ♖xb4 4.♖g5+ ♖g8 5.♖xe6** y las negras se rinden.

(8) **Botvinnik – Capablanca**, AVRO Holanda 1938

Mijail Botvinnik fue sin duda la inspiración del ajedrez ruso de la posguerra. No era gratuito su sobrenombre de “patriarca”. Bajo su tutela se formaron ajedrecistas como Kasparov y Kramnik. En la posición del diagrama, el primer campeón del mundo (después de la segunda Gran Guerra), logra una extraordinaria combinación frente al genial cubano, José Raúl Capablanca, del cual el propio Botvinnik siempre creyó que tenía un algoritmo, una receta para encontrar las mejores jugadas. **1.♗a3!!** primero un sacrificio para desviar la dama negra de la defensa **1. ... ♗xa3 2.♖h5+!** el ataque doble del caballo es tan fuerte que Capablanca no encuentra mejor solución que capturarlo, a costa de abrir su posición en el flanco rey. **2. ... gxf5 3.♗g5+ ♖f8 4.♗xf6+ ♖g8 5.e7** Las blancas han logrado una posición prácticamente ganadora. La partida terminó así. **5...♗c1+ 6.♖f2 ♗c2+ 7.♖g3 ♗d3+ 8.♖h4 ♗e4+ 9.♖xh5 ♗e2+** si 9...♗g6+ 10.♗xg6+ hxg6+ 11.♖xg6 ganando. **10.♖h4 ♗e4+ 11.g4 ♗e1+ 12.♖h5** y finalmente **las negras abandonaron**. De nuevo, nótese cómo los elementos combinativos aparecen mezclados. Es difícil hallar muchas veces una combinación pura, que solamente tenga un elemento básico. Por ello hay que estudiar los diferentes temas, pues en la medida que los conozcamos mejor, los podremos reconocer y aplicar en nuestras propias partidas.

(9) **Evans – Bisguier**, Campeonato EEUU, New York 1958

Las blancas sacan provecho de una clavada absoluta sobre la dama negra. **1.♗a3+ ♗e7** Si 1. ...♖g8 **2.♗xh7+ ♖xh7 3.♖xe6** ganando. **2.♗c6!!** nótese ahora como la clavada sobre la dama resulta decisiva. La torre de e1 es

inmune porque la dama no puede abandonar la diagonal *a3-e7*. **Las negras abandonaron.** Si 2. ... ♖a3 3. ♜xe8#.

(10) **Sisniega, M. – Acevedo, A.,** Mexico, 1976

El GM mexicano Marcel Sisniega nos muestra la fuerza de la clavada, contra un –varias veces– campeón nacional (de México), el MF Armando Acevedo: 1. ♕xg7! ♜xg7 2. ♞xe6+ ♔h8 3. ♞xd7!! brillante concepción de las blancas. El sacrificio de dama corona notablemente la combinación 3. ... ♜xf3 Si 3... ♕xd7 4. ♜xf8+ ♜g8 5. ♜fxg8+ ganando. 4. ♞d8+ ♞g8 5. ♞xg8+ ♔xg8 6. ♜xg7+ ♔xg7 7. ♔xf3 y las blancas tienen ventaja material totalmente ganadora. **Las negras abandonaron.**

(11) **Rajcsevics – Keene,** Belgrado 1984

Las blancas vencen al GM inglés Keene con una combinación simple pero letal 1. ♜xh7+! ♜xh7 2. ♞c7!! la torre negra de *h7* no puede capturar a la impertinente dama por la clavada absoluta por la torre blanca en *h1*. 2. ... ♜xh1 3. ♞g7#

(12) **Tal – Brinck Clausen,** Cuba (ol) 1966

El genio de Riga, el excampeón del mundo Mijail Tal, demuestra una vez más su talento para encontrar las combinaciones más sorprendentes 1. ♜a8!! ♕xa2 Si 1... ♜xa8 2. ♞xd5+ gana fácilmente. 2. ♜xd8+ ♔f7 3. ♞c6 ♔e7 4. ♞e8+ ♔e6 5. ♜c8 ♞d5 6. ♜c3 y las blancas tienen posición ganadora.

(13) **Karjakin – Kosteniuk,** Brissago 2003

Sergei Karjakin tiene el record de ser el gran maestro más joven de la historia del ajedrez. Logró el título con escasos 11 años. Veamos cómo dispone de la recién estrenada Campeona del Mundo (2008) Alexandra Kosteniuk con una sorprendente jugada 1. ♜a8!! y **las negras se rinden.** Si 1. ... ♜xa8 (en caso de 34... ♜c6 35. ♕xd5+ gana fácilmente) 35. ♕xd5+ ♔e7 36. ♕xa8 con posición abrumadora.

(14) **Bronstein – Aficionado,** USSR, 1950

Uno de los más imaginativos maestros de todos los tiempos, el subcampeón del mundo, David Bronstein, nos muestra cómo halló el germen de la derrota en la posición negra: 1. ♜d8+!! ♔xd8 (1. ... ♔e7 habría tenido el mismo efecto) 2. ♞xe4 ganando, ya que el caballo negro ha quedado clavado de manera absoluta por el alfil. **Las negras se rindieron.**

(15) **Bloch – Milbers,** Siegen (ol) 1970.

Las blancas logran una fácil victoria gracias al tema de la clavada absoluta: 1. ♜fd1! ♞xf4 2. ♜xd8+ ♔c7 3. ♔e6+ ¡jaque doble y al descubierto! Notará el lector que la posición final combina varios temas. El caballo da jaque

descubierto al rey (descubre la torre blanca en la columna c, amén de que el propio caballo está atacando al monarca enemigo también. De nuevo, muchas combinaciones contienen más de un tema táctico al mismo tiempo.

(16) **Bellin – Ligterink**, Hartley Wintney 1977

El maestro internacional holandés, Gert Ligtering logra un vistoso triunfo con la siguiente jugada espectacular **1...♖g3!! 2.hxg3** En caso de **2.♞xc6 ♖g1+ 3.♖xg1 fxg1♞# 2...♙e4! 3.♙d5 ♖xf1+ 4.♖xf1 ♙xd5** y las blancas abandonaron.

(17) **Markland – Hort**, Hastings 1971

El fuerte jugador inglés P. R. Markland vence al GM checoslovaco Vlastimil Hort, con una interesante combinación basada en la liberación de casillas para el ataque **1.♙d5!!** libera la casilla g2 para la dama blanca, que entrará a la columna g directamente en un ataque contra el rey enemigo. **1. ...♞xf1+** Hort no encontró mejor jugada. De hecho, Markland había calculado que si **1...cxd5 2.♜xh5+ gxh5 (2...♙g8 3.♞h6 gxh5 4.♖xh5 ♞xd4+ 5.♙h1) 3.♞g2+ ♙h6 4.♖f5 ♜g7 5.♞xg7+ ♙xg7 6.♖g5+ ♙h6 7.♖hxh5#,** una variante larga pero bastante sencilla de seguir por su carácter forzado. Después de **2.♙xf1 cxd5 3.♜xd5** las negras abandonaron.

(18) **Smejkal – Popov**, Kapfenberg 1970

El GM checoslovaco, Jan Smejkal encuentra cómo ganar una pieza, empezando con la liberación de la casilla d5. **1.d6! cxd6 2.♙d5** y ahora las negras están en un grave problema. Por una parte el alfil amenaza la torre y además, es imposible parar la siguiente jugada del blanco, que es **♖e8**, ganando el caballo. Ante la doble amenaza, las negras abandonaron.

(19) **Urban – Schöneberg**, NDK 1971

El conductor de las negras encuentra un lindo remate liberando la columna h, para que la dama negra pase a la acción. **1...♙g2! 2.♙xg2** En caso de **2.♙xg2 ♜xf3 3.h3 (3.♙xf3 ♜e3+ 4.g4 ♞xg4#) 3...♖xd6 4.♞xd6 ♜xe1+ ganando 2...♜xf3+ 3.♙f1** Si **3.♙xf3 ♞xh2+ 4.♙f1 ♞xf2# 3...♜gxh2#**

(20) **Fischer – Benko**, USA 1964

El extraordinario Bobby Fischer, campeón del mundo en 1972, nos muestra una de sus combinaciones más notables. **1.♙xd4 exd4 2.♖f6!!** increíble concepción por parte del genio norteamericano. La inmediata **2.e5?** no sirve por **2. ... f5!** y las negras pueden seguir luchando. **2...♙g8** Benko no encuentra nada mejor. Después de **2...♙xf6 3.e5!** liberando la diagonal del alfil en d3 con mate imparable. Igualmente, si **2...dxc3 3.e5 h6 4.♖xh6+ ♙g8 5.♖h8+ ♙xh8 6.♞h7# 3.e5 h6 4.♜e2! ♜b5? 5.♞f5** y las negras se

rindieron. Formidable remate de una de las partidas más vistas de todos los tiempos.

(21) **Schuppler – Hönig**, Mannheim 1948

El conductor de las blancas mantiene un fuerte ataque contra el rey enemigo. Para lograr el asalto final, las blancas deben ver cómo pasar sus fuerzas contra el monarca enemigo. Schuppler halla una espectacular maniobra. **1.♙h6! ♜xh6** Si **1...♞xh6 2.♞c2!** con la idea de ir a **a6**, cosa que define la partida. **2.♞xd4!!** esto debe haber sorprendido a las negras. El blanco elimina el único bastión de la posible defensa del negro, que sería bloquear la columna *b* poniendo a ese alfil en *b6* cuando las blancas ocupen la columna. **2. ... exd4 3.♞fb1 ♘d7 4.cxd7+ ♞xd7 5.♞b8#** Imaginativo y contundente ataque por parte del blanco.

(22) **Flesch – Dr.Negyesy**, Budapest 1953

Aunque probablemente la posición del blanco sea totalmente ganadora, aún hay que ver un par de sutilezas. Flesch ha calculado que **1.f7** debe ganar, pero no les convence la idea de que las negras adquieran algún contrajuego con **1. ... ♞h5** (atacando la torre de *d1*). De esta manera, encuentran un notable recurso con el que gana de inmediato **1.♘b5+!!** y ya no hay nada que hacer, el peón blanco coronará irremediablemente. Las piezas negras están sin recursos para detener al peón. El caballo, al salir de *d6*, liberó la fuerza de la torre sobre esa columna y además bloqueó la salida de la dama negra a una posición más activa... Si en lugar de esto, las blancas hubiesen jugado **1.f7** la partida podría haber continuado así. **1.f7 ♞h5 2.♘c8+ ♔c8 3.♞d4 ♞h8 4.♞g4 ♞h6 5.♘d6+ ♔d7 6.♞g8 ♔xd6 7.f8♞+ ♞xf8 8.♞xf8** con posición ganadora, de acuerdo al programa de computadora *Rybka* 3. **Las negras abandonaron.**

(23) **Barczay – Sebestyen**, Gyor 1954

Las blancas aspiran a jugar **1.♞xc4** pero evidentemente no sirve por **1. ... ♞xb3+**. Por ende, apelan al recurso de liberarse de ese molesto jaque con la brutal **1.♘d4+!! exd4 2.♞xc4 ♞b1 3.c6 ♞d1+ 4.♔c2 ♔xc4 5.♔xd1** y **las negras abandonaron.**

(24) **Krzisnik – Sprecsic**, Portoroz 1971

El blanco encuentra una maniobra ganadora, basada en la liberación de la casilla *d6*. **1.d7!?** Ganaba de inmediato **1.♞h4!** a lo cual no parece haber respuesta satisfactoria por parte de las negras. **1...♙xd7** en caso de **1...♞xd7 2.♙d6+ ♔f7 3.♞g6# 2.♙d6+ ♔e8** A **2...♔f7 3.♞g6# 3.♞b8+ ♙c8 4.♞xc8+ ♔d7 5.♞c7+ ♔d8 6.♙e7+ ♔e8 7.♞g6#**

(25) **Bitman – Alekseev**, URSS, 1969

Las negras quieren dar mate en h5 con la dama, pero el alfil negro les estorba. Mediante un doble ataque consiguen su objetivo: **1...♕f4! 2.♖xf4 ♕h5#**

(26) **Adorjan – Miles**, Amsterdam 1978

El GM húngaro Adorjan realiza una sencilla combinación frente a uno de los más talentosos grandes maestros ingleses (ya fallecido), Anthony Miles. **1.♗d7! ♖xh5** [1...gxh5 2.♗xf6+ ganando; 1...♕g5 2.♖g4 con ventaja ganadora] **2.♗xf6+ y las negras abandonan.**

(27) **Flohr – Gereben**, Moscú 1949

El gran maestro ruso Salo Flohr realiza un estupendo ejemplo de ataque doble que gana de inmediato la partida: **1.♗g6+! ♖xg6 2.♖xe7 ♗xf5 3.♖hxh7#**

(28) **Topalov – Morozevich**, Cannes 2002

El excampeón del mundo, el búlgaro Vesselin Topalov sorprende al ruso Morozevich con una jugada espectacular, creando múltiples ataques dobles **1.♕e4!** y **las negras abandonaron**. Si 1. ... ♖xe4 (*Es inútil 1...♗xf2+ 2.♕g2 ♖ee8 3.♖xb8 ♖xb8 4.♕xf2 ganando*) 2.♖xb8+ ♗h7 3.♖xf7 con posición ganadora.

(29) **Euwe – Reti**, 1920

Ricardo Reti fue sin duda un jugador de una gran imaginación. En esta partida, contra Max Euwe, (quien se convirtiese años después en campeón mundial al derrotar en un match a Alexander Alekhine), demuestra su habilidad para encontrar ideas sorprendentes, como ésta: **1...♕h3!** También se pudo haber empezado con 1...♕c5+ **2.♖xa8 ♕c5+ 3.♗h1** Desde luego, si 3.♗f1 ♖f2# **3...♕xg2+! 4.♗xg2 ♖g4+ 5.♗f1** Contra 5.♗h1 ♖f3# **5...♖f3+ 6.♗e1 ♖f2#**

(30) **Boncs-Osmolovski – Baranov**, Moscú 1953

Las blancas organizan un fuerte ataque, cuya base es el ataque a la descubierta. **1.♖d8+!** Sacrifica la dama para obligar al enemigo a colocar el rey en una casilla en donde los jaques a la descubierta serán prácticamente decisivos. **1. ... ♗xd8 2.♗xe6+ ♗e7 2...♗c8** no sirve por **3.♖d8#**; A **2...♗e8 3.♗xg7+! ♕xg7 (3...♗e7 4.♕g5#) 4.♕g5+** ¡otro jaque descubierta! **4. ... ♕e5 5.♖d8# 3.♕g5+ f6** En caso de **3...♗e8 4.♖d8# 4.♗d8+! ♖e3 5.♖xe3+ ♖e6 6.♖xe6#** . Un notable ejemplo del tema ataque a la descubierta.

(31) **Schranz – Honfi**, Ungarn 1971

Las blancas realizan una combinación basada en el jaque descubierto, que le dará muchos dividendos: **1.♖xh7! ♕xh3 2.♖xg7+ ♖h8 3.♖xf7+ ♖g8** No sirve **3...♕f6 4.♕xf6+ ♖g8 5.♖xc7** ganando **4.♖g7+ ♖h8 5.♖gxe7+ ♖g8 6.♖xc7** y aunque el material parece haberse reestablecido, las negras tienen dos piezas comprometidas y no pueden salvar ambas, por ejemplo: **6. ... ♖b5 7.♖g7+ ♖h8 8.♖ce7** y el mate es imparable. **Las negras abandonaron.**

(32) **Reshevski – Gligoric**, New York, 1952

Sammy Reshevsky, exniño prodigio y durante mucho tiempo la esperanza de occidente para desafiar el campeonato mundial logra una estupenda victoria contra el GM Svetozar Gligoric, basándose en el ataque a la descubierta. **1.♖b5! cxb5** hay que aceptar el sacrificio. Si **1...♖e7 2.♖xd6 ♖xd6 3.♖xe6** ganando. **2.♖xc7+ ♕xc7 3.♖xc7! ♖xc7 4.♖xe6+** (nótese cómo el alfil juega desde h2) **4. ... ♖d7 5.♖xd8 ♖xd8 6.♕xb5+ ♖e6 7.♕c7** y las negras abandonaron más adelante. Tienen material de menos además de una posición sin ninguna perspectiva.

(33) **Osvath – Ortel**, Budapest, 1970

Las blancas encuentran la debilidad mortal en la posición negra y proceden, en consecuencia, a un ataque por demás violento: **1.♖xe5+!! dxe5 2.♕f6+ ♖g8 3.♖h6#**

(34) **Spasski – Kozma**, Lyon, 1955

El excampeón del mundo, cuando todavía era un joven y prometedor gran maestro, resuelve esta posición mediante un violento ataque contra el desgarnecido rey de las negras: **1.♖xf6+! ♕xf6** No se puede **1...♖e8** por **2.♖g8+ 2.♕c5+ ♕e7** En caso de **2...♖e8 3.♖g8# 3.♖df1+ ♖e8 4.♖g8+** y las negras abandonaron, ya que después de **4. ... ♕f8 5.♖gxf8#**.

(35) **Geller – Karpov**, URSS 1976

El GM ruso Geller define la partida de manera brillante frente al entonces campeón del mundo Anatoly Karpov. Obsérvese de nueva cuenta cómo las blancas atacan violentamente **1.♖xe6!! fxe6** No sirve **1...♖xe6 2.♖xe6+ fxe6 3.♖g6+ ♖e8 4.♖xh8** ganando. **2.♖fg6+ ♖xg6** Si las negras juegan **2...♖f7** entonces seguiría **3.♖xh8+ ♖f8 4.♖4g6+** ganando. **3.♖xg6+ ♖e8 4.♖xh8** y las negras abandonaron.

(36) **Bernstein – Kotov**, Groningen 1946

El conductor de las blancas, el gran maestro y abogado financiero, Ossip Bernstein, nacido en lo que ahora es Ucrania, lanza un fuerte ataque contra el gran maestro ruso Alexander Kotov, quien no puede defenderse ante tal

demostración de fuerza: **1. ♖cc8!** amenazando mate a la siguiente jugada. **1. ... ♜e4 2. ♜h8+ ♔g6 3. f5+ exf5 4. ♜xh6+!!** ¡sorpresa! **4. ... gxf6 5. ♜ag8#**

(37) **Dely – Gracs**, Budapest 1953

La posición está ya madura para el asalto final. Las blancas terminan la lucha explosivamente **1. ♜xa7+! ♔xa7 2. ♕c8+ ♜xa1 3. ♜xa1#**

(38) **Hort – Minev**, La Haya 1967

El GM checoslovaco Hort lanza un fulminante ataque contra un rey en una posición poco menos que incómoda. **1. ♜g7!! ♕e6** Las negras tenían una contracombinación, pero no da resultado. Después de **1... ♜xf2+ 2. ♔xf2 ♕e4+ 3. ♔f1 ♕xc3 4. ♕d3!!** con mate imparable. **2. ♜h3+ ♜h4 3. ♕g6!! ♜xh3 4. ♕f4+ ♔h4 5. g3+!** y las negras abandonaron.

(39) **Smirnov – Zseleznov**, URSS, 1969

En esta posición de doble filo, el maestro ruso Zseleznov encuentra terminar la partida con un ataque sencillito, pero efectivo **1... e2+! 2. ♕xe2** Si **2. ♔c2 e1 ♜** ganando fácilmente. **2... ♜d4+! 3. ♔e1** No se puede capturar la dama. Si **3. ♜xd4?? ♜c1# 3... ♜xc3 4. ♜xh6+ ♔g7** y las blancas abandonaron.

(40) **Bakos – Mosonyi**, Mako, 1951

El conductor de las piezas blancas apela a la mala posición del rey enemigo para castigarlo con un ataque que lleva fácilmente a la victoria: **1. ♕xd5 cxd5** En caso de **1... ♜xd5 2. ♜e8+ ♔c7 3. ♜xa8** gana una torre limpia. **2. ♜ac1+ ♔b8 3. ♜e8+** Era más espectacular **3. ♜b5!!** ganando. **3... ♜xe8 4. ♕e5+** y las negras se rindieron.

(41) **Thorfinnsson – Najer**, Eurocopa 2006

El gran maestro ruso Evgeny Najer tiene a la mano la misma idea que vimos ya en la partida entre Aronian y Svidler. Después de **1 ... ♜e1+!** las negras ganan la dama enemiga. Consecuentemente, las blancas abandonan.

(42) **Kasparov – Ivanchuk**, Linares 1994

El mejor jugador por muchos años, Garry Kasparov, mantiene en esta posición un fuerte ataque contra el rey del ucraniano Ivanchuk. Obsérvese como el *ogro de Bakú* se apoya en la pieza sobrecargada (en este caso la torre de h8). **1. ♜e8! ♜h2+** Evidentemente si **1... ♜xe8 2. ♜xh6** gana en el acto. **2. ♔f1 ♜xg2+** En caso de **2... ♜xe8 3. a6** gana; **2... ♜h1+ 3. ♕xh1 ♜xh1+ 4. ♔g2 d4+ 5. f3** ganando. **2. ♔xg2 d4+ 3. ♜xb7+!** Kasparov ha visto lejos y resuelve muy bien la partida **3. ♔f1 ♜xe8** y las blancas conservan cierta ventaja, aunque en este caso las negras pueden ofrecer más resistencia **3. f3**

♖xe8 4.a6 ♖e2+ 5.♔f1 ♕xf3 6.a7 ♕xg3 7.♞xc5 ♖f2 con ligera ventaja del blanco. **3...♞xb7 4.♞xh8 ♞xb5 5.a6 ♔a7 6.♞f8 ♞xb2** si 6...♕d6 7.♞xf7+ ♔a8 8.a7 ♞xb2 9.♕d7 y las blancas tienen ventaja ganadora. **7.♞xf7+ ♔a8 8.a7 c3** [8...♕xa7 9.♞axa7+ ♔b8 10.♞ae7 ♔a8 11.♞f8+ ♖b8 12.♞xb8+ ♔xb8 13.♔f3 c3 14.♔e2 c4 15.♕d7 y ganan. **9.♞f8** y **las negras abandonaron**. Cabe señalar que no se espera que el lector vea hasta el final de esta partida. Ambos jugadores desplegaron sus mejores dotes combinativas y el genial Ivanchuk se defendió con mucho ingenio dada su posición. No obstante, Garry fue superior en esta ocasión.

(43) **Franciskovic – Svaljek**, Rijeka (ch) (femenil) 2001

La conductora de las piezas blancas le pareció que no había en peligro en tomar el peón de b7. Se olvidó el tema de la pieza sobrecargada. Las negras ganaron fácilmente después de **1.♞xb7?? ♞c1+** y **las blancas abandonaron**.

(44) **Smyslov – Guimard**, Mar del Plata 1962

El excampeón del mundo, Vassily Smyslov demuestra cómo hay que ser cuidadosos incluso con los temas tácticos como el de la pieza sobrecargada. Aquí Guimard, después de **1.cxb6!** decidió ganar la dama blanca con **1. ... ♞e1+** apoyándose en el tema de la pieza sobrecargada, pero después de **2.♞xe1 ♞xb5 3.bxa7 ♞c6 4.♞b1 ♔h7 5.♞b8** Guimard no puede impedir la coronación del peón de a. **Las negras abandonaron**.

(45) **Smejkal – Adorjan**, Vrnjacka Banja (zt) 1972

El GM Jan Smejkal produce una simple combinación con la que gana la dama o da mate, especulando con la sobrecarga del alfil negro de g7. La última jugada de las negras fue **1. ... ♞c3** intentando cambiar damas, pero Smejkal halló **2.♞xh6+** y **las negras abandonaron** inmediatamente. Si 2. ... ♔xh6 3.♞h4# y en caso de 2...♕xh6 3.♞xc3 gana la dama.

(46) **Lederman – Pytel**, Le Havre 1977

El maestro internacional Pytel obtiene una fácil victoria aprovechándose de la sobrecarga de la dama blanca, que vigila tanto la casilla f3 como la torre en e1. Después de **1. ... ♞f3!** Hay doble amenaza de mate: en e1, si las blancas capturan la dama o bien, en g2 (si la dama negra no es capturada).

(47) **Minic – Honfi**, YUG-HUN Vrnjacka Banja 1966

El conductor de las blancas realiza una atractiva combinación basándose en el tema de la sobrecarga. Nótese cómo después de **1.♞a7!!** no hay jugada satisfactoria para el conductor de las negras, por lo que **abandonaron**. Si 1. ... ♞xa7? 2.♞xd8+ ♞xd8 3.♞xd8#; En caso de 1...♞xa7? 2.♞xd8+ ♞xd8 3.♞xd8#

(48) **Chikovani – Geller**, Karseladze 1968

El GM ruso Geller inicia una combinación basándose en la sobrecarga de la dama blanca, que defiende tanto el caballo de *d4* como el alfil de *g5*. **1. ... ♖fxe4! 2. ♗xe4 ♗xe4 3.fxe4 ♕xd4+** Si 4. ♖xd4 ♖xg5 y las negras tienen ventaja material. **4. ♖h1 ♖b6 5. ♖ad1 ♕e5** y las blancas ganaron en una veintena de jugadas más.

(49) **Fedder – Westerinen**, Roskilde 1978

El conductor de las negras juega magistralmente con el tema de la desviación. **1. ... ♗f1+! 2. ♖h1** Si 2. ♖xf1 ♖xg2# **2 ... ♖g3!** Renovando la amenaza de mate, ahora en *h2*. **3. ♗2g4 ♖h2+!!** Y las blancas abandonaron ya que después de 4. ♗xh2 ♗g3#

(50) **Giusti – Nutrizio**, Italia 1958

Las negras lanzan un fuerte ataque contra el rey y mediante un sacrificio de desviación dan un vistoso mate: **1. ... ♖h3!** La amenaza es 2. ... ♗g3+ y mate en *g2* (véase al alfil negro de *b7* apuntando peligrosamente contra el flanco rey blanco) **2.gxh3 2... ♗f2+** (jaque doble, con el alfil y con el caballo al mismo tiempo) **3. ♖g1 ♗xh3#**

(51) **Moiseenko – Potkin**, Estambul 2003

La última jugada de las blancas fue **1. ♖d6??** con la intención de cambiar damas. (1. ♕e2 era sin duda mejor). Después de este error grave, Potkin encuentra el problema en la posición blanca, basándose en el desvío de la pieza defensora de la dama y concluye la partida así: **1. ... ♖ac8+ 2. ♖b1 ♕e4+ 21. ♖a1 ♖c1+! 22. ♖xc1 ♖xd6** y las negras ganaron jugadas más tarde.

(52) **Shahade, J. – Wang Pin**, USA-China Summit Shanghai 2002

La gran maestra femenil Wang Pin derrota a la gran maestra norteamericana, Jennifer Shahade, con una combinación de mate en donde el tema fundamental es la desviación de la torre de la casilla *c3*. **1. ... ♖xc3!** Y las blancas se rindieron. Si 2. bxc3 ♖b1+! 3. ♖xb1 ♕xc3+ 4. ♖b2 ♖xb2#

(53) **Oral – Kantorik**, Eslovaquia (ch) 2000

La partida completa fue así **1.e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4. ♗xd4 ♖h4 5. ♗c3 ♕b4 6. ♕e2 ♖xe4 7. ♗db5 ♕xc3+ 8.bxc3 ♗d8 9.0-0 a6 10. ♕f3 ♖c4 11. ♗d6! cxd6 12. ♖xd6 ♗f6 13. ♕e3 ♗e7 14. ♖fe1 ♗fd5 15. ♕xd5 ♗xd5** Aparentemente el negro se ha defendido exitosamente. Sin embargo, el conductor de las blancas, el GM Tomás Oral, de Checoslovaquia, encuentra una sencilla manera de rematar el defectuoso juego de las negras. **16. ♖xd5!** y en este caso no hay desviación de la pieza defensiva estrictamente, sino eliminación de la misma, una variante de la idea original. **Las negras**

abandonaron pues a 16. ... ♖xd5 17. 15. ♕b6#. En caso de no capturar la dama, la posición negra es miserable. Por ejemplo, 16... ♖c7 17. ♖g5+ f6 18. ♖xg7, con posición ganadora.

(54) **Michelakis – Kotronias**, Yerevan (ol) 1996

El GM girego Vasilios Kotronias encuentra un espectacular remate, basándose en la eliminación de la pieza que defiende aún la posición del blanco. 1. ... ♗xe4! 2.fxe4 ♜g3+ 3.♔g1 ♖xh2+!! 4.♔xh2 ♖h6+ 5.♔g1 ♖h1# Nótese de nuevo que en este caso el tema no es estrictamente desviación de la pieza que defiende, sino algo más radical: eliminación de la misma.

(55) **Ivanchuk – Radjabov**, Amber (rapid) 16th Monte Carlo 2007

El gran maestro Vassily Ivanchuk, de Ucrania, uno de los jugadores de más talento en el mundo además de incansable, pues va de torneo en torneo, sin hacer pausa nunca vence al brillante juvenil Radjabov de manera contundente: 1. ... ♖d8 2. ♕f7+! ♔e7 el rey negro no puede capturar al insolente alfil porque se pierde la dama. 3. ♕b4+ y **las negras se rindieron**. Cabe señalar que esta fue una partida a 25 minutos con 10 segundos de incremento por jugada realizada, por jugador.

(56) **Kramnik – Leko**, Moscow Tal mem 2007

El excampeón del mundo Vladimir Kramnik, el jugador que de acuerdo a Kasparov, es quien tiene más talento en el mundo, halla una maniobra ganadora en esta posición en donde tiene al húngaro Leko contra la pared. Kramnik remata en gran estilo: 1.a8♖! ♖xa8 2.c8♖+ ♔xc8 3.♔xc6 y **Peter Leko abandonó**, ya que después de 3. ... ♖a6 4. ♖c7+ ♔b8 5. ♖g7 la única manera de detener el mate sería entregando la torre. Obsérvese como Kramnik desvía a las piezas enemigas a las peores posiciones posibles, en donde su ventaja posicional resulta ganadora.

(57) **Boyd – Glimbrant**, Alicante (op) 1992

El conductor de las negras encuentra una sutil maniobra que le da el empate por rey ahogado: 1. ... ♖d3+ 2.♔h4 ♖xh3+! 3.♔xh3 ♖h1+ 4.♔g3 ♜h5+! 5.gxh5 ♖f3+ 6.♔h2 ♖g2+ 7.♔xg2 de manera increíble las negras se quedaron sin posibles movimientos, con el rey ahogado.

(58) **Sibilio – Mariotti**, Ravenna 1982

Las blancas idearon una fina celada para hallar el recurso del rey ahogado, la cual fue su única tabla de salvación en esta partida. El MI Mariotti, con negras, cayó en la oculta celada después de: 1.f3! ♕xf3+ 2.♜xf3 ♖xf3 3.♖xf3 ♖d2+ 4.♔h3! ♖xg5 5.♖f8+!! y las negras tuvieron que aceptar el empate.

(59) **Albin – Csank**, Viena 1890

Después de **1. ... ♖f5** el viejo maestro Albin (quien preconizara el llamado Gambito Albin), encontró que todavía no hay que rendirse, ya que después de **2. ♛g7+!!** el empate por rey ahogado está asegurado.

(60) **Anand – Dreev**, Madrás (ct) 1991

Vishy Anand, actual campeón del mundo (2008), encuentra una defensa muy precisa y logra el empate de manera casi milimétrica **1.a5!** Dice Anand *“después de convencerme de que no había posibilidades de ganar esta posición con blancas, decidí entrar en esta línea forzada de tablas”*. **1... ♜xg1+ 2. ♔xg1 ♕g7 3.a6 ♖b8 4. ♔h1 ♕g8 5. ♔g1** También **5.g5 f5 6.g6 f4 7.g7 f3 8.a7** lleva al empate. **5... ♕f8 6. ♔h1 ♕e8 7.g5 f5 8.g6 f4 9.g7 ♕f7 10.g8 ♛+ ♔xg8 11.a7! ♖xa7** y el rey blanco está ahogado. ¡Tablas!

(61) **Fichtl – Blatny,F.**, Bratislava (ch) 1956

La confianza excesiva es mala consejera. El conductor de las blancas pensó que prácticamente cualquier jugada ganaba. Sin embargo, **1.d6** resulta un grave error. (1. ♛f8 era, por ejemplo, suficiente para ganar rápidamente). Después del error del blanco, las negras encuentran su camino al empate por rey ahogado después de **1. ... ♖c6+!!** Y se acordó el empate, ya que a **2. ♛xc6** se responde con **2. ... ♜g1+!** Produciéndose la nulidad. **Tablas**.

(62) **Pitch – Iux**, Berlín 1963

Las negras tienen sin duda una posición difícil de defender, pero apelan a un recurso de ahogado que salva medio punto: **1... ♛c6+ 2. ♔f5 ♕g7+! 3. ♖xg7 ♛g6+!! 4. ♛xg6** (o **4. ♔xg6**) y las negras han quedado ahogadas.

(63) **Grabarczyk – Maciejewski**, Czestochowa 1993

La última jugada de las blancas fue **1. ♔e3??** (ganaba 1. 3. ♖d1). Después de este error, el maestro internacional polaco Maciejewski encuentra un sencillo pero ingenioso recurso salvador **1. ... ♜g1!!** Y la torre blanca no puede escapar a de la persecución de su antagonista negra. Después de **2. ♜xg1** se declaró el empate por rey ahogado.

(64) **Haznedaroglu – Malakhov**, FIDE (Wch) Tripoli 2004

Las blancas hallaron un buen recurso para salvar la partida. Después de **1. ♛d8+ ♔e3** la única posibilidad para intentar ganar, pues de otra manera el rey no podrá esconderse de los jaques jamás... pero después de **2. ♛d2+!!** se acordó el empate, pues el rey blanco queda ahogado.

(65) **Filippov – Savchenko**, Kazan 2005

La posición de las blancas es delicada, pero en este caso Filippov espera poder resistir por un largo rato. Sin embargo su rival encuentra una jugada intermedia que termina con esas esperanzas de inmediato: **1. ... ♖d4+!** Si **1. ... ♔a1?!** **2. ♜c4** permite cierta resistencia. **2. ♔h1** En caso de **2. ♔f1 ♜c4+** **3. ♔e1 ♜e2#**. **2. ... ♜xf3!** De nuevo, **2... ♔xa1** aunque gana, permite oposición **3. ♜d7** (**2. ♜xb7 ♔xf3 3. ♜b1 ♔e5 4. ♜f1 ♜a2!** ganando) **3... ♔xf3 4. gxf3 ♜xf3+** **5. ♔g1 ♜xe4 6. ♜xe7+ ♜xe7 7. ♔xe7 ♔g7** y las blancas pueden rendirse. Aquí Filippov decidió que era suficiente y abandonó.

(66) Razuvaev – Topalov, Elenite 1992

El GM búlgaro y excampeón del mundo, Veselin Topalov encuentra una interesante maniobra basada en una jugada intermedia... **36. ♜8xe4?! ♔d4+!** **37. ♔h1??** Sostenía **37. ♜xd4 ♜xd4+** **38. ♔h1** con igualdad, pero Razuvaev se olvidó del truco que las negras planteaban **37... fxe4 38. ♔xe4+ ♔g7!** Genial, la dama no puede ser capturada por mate **39. ♜e7+ ♜f7** y las negras ganaron más tarde.

(67) Predojevic – Carlsen, Sarajevo 2006

El *Mozart del Ajedrez*, Magnus Carlsen, como lo bautizó el periodista de ajedrez Leonxo García, termina la partida con el sacrificio **1. ... ♔xb2+!** Y **las blancas se rindieron**. Sin embargo, su decisión no se da por la siguiente variante: **1. ... ♜xd2** (¡que da mate en 12 jugadas, de acuerdo al ingenio cibernético *Rybka!*) sino por el *zwischenzug* **2. ... c1♜+!** **3. ♜xc1 ♜xd2+** y mate en 3 jugadas.

(68) Hampyuk – Karpov, Tula 1965

En 1965 el jovencito Karpov realizó una maniobra ganadora con una jugada intermedia que el rival pasó por alto. **1. ... ♜d3! 2. ♜f4 ♔e7 3. gxf3 ♜xf3** el flanco rey blanco está siendo destruido por la acción de las piezas negras. **4. ♜g4 ♔c5! 5. ♜f1 h5! 6. ♜g2 h4! 7. ♔h1 ♜xh3+** Mucha energía por parte de las piezas negras. Las **blancas finalmente decidieron abandonar**.

(69) Wang Hao – Timofeev, RUS-CHN Novgorod 2007

El GM ruso Timofeev olvidó una jugada intermedia y cayó en posición perdida: Después de **1. ... b6?** Las blancas replicaron -no con quitar su dama, sino con **2. ♔xf6!** y ahora las negras no pueden jugar **2. ... bxa5** por **3. ♔xe8+** ganando. La partida continuó: **2. ... exf6 27. ♜d2 ♜e7 28. ♔g2 b5 29. h4 h5 30. ♔b3 ♜cc7 31. d5** y las negras abandonaron.

(70) Kramnik – Anand, Blitz (Wch) Moscú 2007

El excampeón del mundo, Vladimir Kramnik, en una partida rápida a 5 minutos por jugador para todo el encuentro), halla una jugada intermedia que deja sin oportunidades a Vishy Anand, el actual campeón del mundo (que pondrá en juego su título en octubre del 2008 precisamente contra el propio Kramnik) 1.♖c6! ♜d7 2.♖c8+ ♔d8 3.♞e5 y las negras se rindieron. Si 3. ... ♜xa4 4.♖xd8+ gana; en caso de 3. ... ♜xb7 4.♖xd8+ igualmente gana; finalmente 3. ... ♜d6 4.♞c6 termina con la resistencia del negro.

(71) **Keres – Gilg**, Praga 1937

La última jugada del negro fue 1. ... ♙xd5 con la idea de si 2.cxd5 ♖xf6 3.exf6 ♜xd5 con ligera ventaja del negro. Sin embargo el gran maestro estoniano y el que fuera eterno candidato a campeón del mundo (sin conseguir jamás jugar un match por el máximo título del ajedrez), halló una interesante jugada intermedia, que le dio a la postre el triunfo: 25.♙d1! ♙xc4 26.♜xc4 ♜g5 27.♙f3 ♖b8 28.♜d5 la debilidad de las casillas blancas será suficiente para ganar la partida. 28. ... c6 29.♜d6+ ♖b7 30.♖xf8 ♖xf8 31.♜xd7+ ♞c7 32.♜xc6+ y las negras se rindieron.

(72) **Stein – Golombek**, Kecskemet 1968

El GM ruso Stein, que muriese a temprana edad vence al inglés Golombek con un par de jugadas intermedias que el rival simplemente no pudo evitar. La partida fue así 1.e4 c6 2.d3 d5 3.♞d2 g6 4.♞gf3 ♙g7 5.g3 e5 6.♙g2 ♞e7 7.0-0 0-0 8.b4 ♞d7 9.♙b2 ♜c7 10.♖e1 d4 11.c3 dxc3 12.♙xc3 ♞d8 13.♜c2 ♞f8 14.♞c4 f6 15.d4 ♙e6 (posición del diagrama), aquí las negras esperarían que Stein sacara su caballo atacado, pero le hace una primera jugada intermedia en su lugar: 16.dxe5! ♙xc4 17.exf6 ♙h6 18.♙e5! una segunda jugada intermedia que deja perdidas a las negras, quienes abandonaron de inmediato.

(73) **Donner – Portisch**, Wijk aan Zee 1968

El GM húngaro Lajos Portisch ejecuta una combinación contra el rey del holandés Donner, que no puede impedir sucumbir rápidamente: 1.♙xh7+! ♖xh7 2.♞g5+ ♖g8 3.♜h5 ♜xg5 de nuevo, como en el ejemplo Spassky – Geller, las negras tienen que ceder la dama. Si 3...♖c8 4.♜xf7+ ♖h8 5.♜h5+ ♖g8 6.♜h7+ ♖f8 7.♜h8+ ♖c7 8.♜xg7#. Las blancas ganaron en la jugada 34.

(74) **Yates – Marin y Llovet**, Hamburg (ol) 1930

En esta partida, quizás una de las más cortas de cualquier olimpiada de ajedrez que se haya jugado, el maestro inglés Yates ejecuta la típica combinación contra el rey enrocado y desprotegido. Después de 1.e4 e6 2.d4 d5 3.♞c3 ♞f6 4.♙g5 ♙e7 5.e5 ♞e4 6.♙xe7 ♜xe7 7.♙d3 ♞xc3

8.bxc3 c5 9.♖g4 0-0 10.♟f3 c4?? (diagrama) las blancas inician la combinación ganadora: **11.♙xh7+ ♕xh7 12.♗h5+ ♖g8 13.♜g5** y las negras se rindieron pues no se puede parar el mate en pocas jugadas.

(75) **Kozma – Sliwa**, Zinnowitz 1967

El conductor de las piezas blancas inicia el temático ataque sobre el enoche negro, empezando por la demolición de la defensa en h7: **1.♙xh7+! ♕xh7 2.♜g5+ ♖g8 3.♗h3! ♖e8 4.♗h5! ♗d7 5.♗h7+ ♖f8 6.♗h8+ ♖e7 7.♗xg7 ♕d8 8.♜xf7+ ♖c7 9.♙a5+ ♜b6 10.♜d6!! ♖d8 11.♗g5 ♜a6** y las blancas se impusieron muchas jugadas después. Cabe decir que en este ejercicio no es posible calcular hasta las últimas consecuencias el sacrificio en h7 y el subsecuente ataque. Lo que queda en evidencia es que las blancas conservan muy buenas chances de triunfo siempre y cuando mantengan la iniciativa y el ataque contra las posiciones enemigas. Es nuestra opinión que en estos casos el sacrificio se hace casi por intuición, a sabiendas que las negras tendrán muchos problemas que resolver.

(76) **Karjakin – Kosteniuk**, Corus-B Wijk aan Zee 2005

El joven Sergey Karjakin, quien lograra el título de gran maestro antes de los doce años, se impone a Alexandra Kosteniuk, una de las jugadoras rusas más fuertes en el mundo y hoy día (2008) recién coronada campeona mundial femenil. **1.♜xh7! ♗xh7 2.♗xe7 ♙xf5 3.♗g5! g6 4.h4! ♖ae8 5.d4?! era mejor 5.h5! ♖e6 6.♖h2 ♕g7 7.♖g2** con clara ventaja. **5. ... bxc5?! Kosteniuk se equivoca. Daba más chances 30...♗e7! 31.♗h6+ ♗h7. 6.dxe5 ♖f7 7.h5 ♖e6? 8.♙xc5 ♗g7 9.♖h2 ♗h7 10.♗d8+ y las negras abandonaron.**

(77) **Kasparov – Marjanovic**, Malta (ol) 1980

Garry Kasparov nos muestra su capacidad combinativa en esta serie de sacrificios que culminan con una rápida victoria **1.♜xh7! ♗d4 2.♗h5 g6 3.♗h4 ♙xa1 4.♜f6+ y las negras abandonan.** Después de 4. ... ♕g7 **24.♗h6+ ♕xf6 25.♙g5#**

(78) **Spassky – Capelan**, Solingen 1974

Una vez más el excampeón del mundo Boris Spassky nos demuestra el dominio del motivo táctico del ataque sobre el punto h7. Obsérvese cómo gana con una facilidad que se antoja pasmosa: Cabe destacar que Spassky tuvo que calcular que el contrajuego enemigo no era suficiente. **1.♙xh7+! ♕xh7 2.♗h4+ ♖g8 3.♗g5 ♖xd1+ 4.♖xd1 cxb2+ 5.♕xb2 ♗xc2+ 6.♕a3 ♗g6** y cuando parecía que las negras se defendían, Spassky sigue encontrando jugadas de ataque **7.♖d8+ ♕h7 8.♗h4+ ♗h6 9.fxg7! ♕xg7 10.♖g8+! ♕xg8 11.♗xh6 ♜c6 12.♜c5 ♜e7 13.♜e4 ♜d5 14.g5** y las

negras abandonaron. Es importante señalar la energía con la que el excampeón mundial juega cuando tiene el ataque.

(79) **Acers – Hulburd**, Aspen 1968

Las blancas inician la maniobra ganadora empezando por destruir el punto h7. Nótese como se repite, una y otra vez, el ataque sistemático contra un flanco rey mal protegido. **1. ♖xh7+ ♔xh7 2.g6+ ♔h8 3.h6 ♜gf5 4.g7+ ♔h7 5. ♜e4 ♜g8 6. ♖f2 ♜gxh6 7.g8 ♖+ ♖xg8 8. ♖xg8 ♖xg8 9. ♖h4 ♜xh4 10. ♖xh4** y las blancas ganaron jugadas después. **El ajedrez es un juego en donde se repiten patrones, los mismos elementos, las mismas posiciones de las piezas (o quizás atacando los mismos puntos).** Por ello, si el ajedrecista bisoño estudia muchísimas posiciones de ataque, estará alimentando su cerebro con patrones específicos que de pronto, sin siquiera darse cuenta, brincarán en su cabeza cuando vea que la posición de sus piezas coincide con un patrón ya estudiado.

(80) **Smyslov – Hort**, Petropolis Interzonal 1973

El excampeón mundial, el longevo Vassily Smyslov, da cátedra de cómo se ataca un flanco rey debilitado. Su rival, el GM Vlastimil Hort demuestra la imposibilidad de salvar la partida cuando los elementos combinativos de ataque están todos en su contra: **1. ♜xh7! ♖e6 2. ♖xf7 ♖c5+ 3. ♔h1 ♖e7 4. ♖f8+ las negras abandonaron.**

(81) **Svidler – Vallejo Pons**, Amber-rapid 13th Monte Carlo 2004

El gran maestro español Paco Vallejo vence al ruso Svidler con una combinación basada en la sobrecarga del peón que defiende la casilla a3. **1. ... ♜c4! 2.d6** Si **2. ♖xc4?** las negras dan mate en tres jugadas ¿puede verlo? **2... ♖xa3+! 3. ♖xa3** A **3.bxa3 b2+** gana fácilmente **3. ... ♜xa3 29.dxe7 ♜c2+ 30. ♜xc2 ♖a4+** y las blancas abandonaron.

(82) **Larsen – Spassky**, Belgrado 1970

El mejor jugador de occidente, Bent Larsen, sufre una espantosa derrota contra el que, probablemente en ese tiempo, además de Fischer, era el mejor jugador del planeta, el excampeón mundial Boris Spassky. El ruso crea una brillante partida basándose en la desviación de la pieza defensora. Veamos: **1. ... ♖h1!** También era posible **1. ... ♖h4 2. ♖g2 ♖h1+ 3. ♖f1 ♖xg4 4. ♖xe4 ♖he8 5. ♖e5 f6 6. ♜c3** con ventaja del negro. **2. ♖xh1 g2 3. ♖f1** En caso de **3. ♖g1 ♖h4+ 4. ♔d1 ♖h1 5. ♖c3 ♖xg1+ 6. ♔c2 ♖f2 7.gxf5 ♖xe2 8. ♜a3 ♖b4** con ventaja ganadora. (**8... ♖d3+ 9. ♖xd3 exd3+ 10. ♔c3 ♖xe3 (10...a5 11. ♜c2!)** **10.dxe3 d2 11. ♖d1 ♖h8** y las negras están ganadas. **3. ... ♖h4+ 4. ♔d1 gxf1 ♖+** y las blancas se rinden. Si **18. ♖xf1 ♖xg4+ 19. ♔c1 ♖e1+ 20. ♖d1 ♖xd1#**. Una combinación fantástica por parte de Spassky.

(83) **Anand – Polgar,J**, Cap d'Agde (rapid) 2003

La mejor jugadora de todos los tiempos, Judit Polgar, vence al ahora campeón mundial Vishy Anand, apelando a una combinación basada en la pieza desprotegida. 1. ... ♖xa2+! 2. ♕c1 No se puede 2. ♕xa2 por 2. ... ♔a5+ 3. ♕b1 b3 4.cxb3 ♔xd2 ganando. 2...♗b3! 3.♕d1 ♖xc2+ 4.♕e1 ♖a4 y dos peones de más aseguran la victoria. Anand se rindió en la jugada 39.

(84) **Vescovi – Karpov**, Sao Paulo (rapid) 2004

El vencedor de miles de grandes batallas, el excampeón del mundo, Anatoly Karpov, se encuentra en una posición difícil de sostener. Su rival, el gran maestro brasileño Giovanni Vescovi encuentra un simple pero bonito remate, una de esas “*pequeñas combinaciones*”, como solía decir Capablanca. 1. ♖d5+! y la dama se pierde, pues a 1. ... exd5 2. ♔xc7 gana la dama ya que el alfil (que la defendía) quedó clavado. **Las negras se rindieron.**

(85) **Gruenfeld – Torre**, Baden-Baden 1925

El gran maestro mexicano Carlos Torre, cuya meteórica carrera fuese interrumpida desafortunadamente por una enfermedad que alejaría al mexicano del gran ajedrez, vence a Gruenfeld en una miniatura de trece jugadas, aprovechando el tema de desviación de las piezas enemigas de la defensa. La partida completa fue así: 1.d4 e6 2.♖f3 f5 3.g3 ♖f6 4.♖g2 d5 5.0-0 ♖d6 6.c4 c6 7.♔c2 0-0 8.b3 ♖e4 9.♖b2 ♖d7 10.♖e5 ♔f6 11.f3 ♖xe5 12.dxe5 (diagrama) 12. ... ♖c5+ 13.♕h1 ♖xg3+ y las blancas abandonaron.

(86) **Tal – Olafsson**, Las Palmas 1975

El gran maestro islandés Fridrik Olafsson derrota al inimitable Mijail Tal, con una combinación basada en la desviación de la defensa de la primera fila por parte de la dama blanca. 1. ... ♔f4! 2.♖e7! la dama negra no puede capturarse por el mate en la primera fila. 2. ... ♖f8 3.♔a5 ♖d1+ 4.♖e1 ♔g5!! Olafsson sigue hallando jugadas que explotan la debilidad de la primera fila. Aquí el excampeón mundial Tal, el genio de Riga, abandonó, pues pierde una torre o recibe mate.

(87) **Iuldachev – Aronian**, Calvia (ol) 2004

El gran maestro armenio Levon Aronian encuentra una manera brillante de terminar con la resistencia del blanco: 1...♖xh4+! 2.♕g2 ♔xg3+! Un sacrificio de dama que deja indefensas a las blancas. Si 3.fxg3 ♖xg3+ 4.♕f1 ♖xg1#. **las blancas abandonaron.**

(88) **Malakhov – Areshchenko**, Moscú Aeroflot (op) 2005

El fuerte GM Vladimir Malakhov, físico de profesión, halla una combinación basada en la clavada, que lo lleva al triunfo en 17 jugadas. ¡Sorprendente! **1.♖xd4! ♜d8** No sirve 1...0-0-0 2.♙f4! ♙e7 3.♞c4+ ♖b8 4.♜xe5 ♜xe5 5.♙xe5+ ♖a8 6.♞c7 y las blancas ganan. **2.♖xd7! ♜xd7 3.g4!** y las negras abandonaron. Si 3. ... a6 (3... ♞xh3 4.♜xe5; 3...e4 4. ♞xh5 exf3 5.♙e3) 4. ♞xd7+ ♖xd7 5.gxh5 ganando.

(89) **Smirin, Ilia – Afek, Ramat Gan 1992**

El GM Smirin vence en una miniatura de tan sólo 10 movimientos al maestro internacional Afek, que jugó con exagerada despreocupación esta partida: **1.e4 c5 2.♜f3 ♜c6 3.♙b5 ♞b6 4.♜c3 ♜d4 5.♜xd4 cxd4** (diagrama) **6.♜d5!** Obviamente el alfil no se puede capturar por el doblete en c7. **6. ... ♞d8 7. ♞h5 a6?** Después de esto ya no hay nada que hacer **8. ♞e5! f6 9. ♜c7+ ♖f7 10. ♞d5+** y las negras se rindieron ya que si 10. ... e6 11. ♜xe6! es más que suficiente, pues no se puede 11. ... dxe6 pues la dama negra no tiene ninguna protección.

(90) **Hou, Yifan – Zhukova, Natalia, FIDE (Wch) Ekaterinburgo 2006**

La GM china, cuando contaba 11 años de edad, produjo esta joyita combinatoria: **1.♙xf7+! ♖h7** Imposible es 1...♙xf7 2. ♞d8+ ♞xd8 26.♙xd8+ ♖h7 .♙xf7 ganando. **2.h3 ♜f6 3.♙b3 ♞e8 4. ♞d3!** Sólo observen la energía que impone la niña en la partida. **4 ... ♖h8 5.♜f4 ♜fg8 6.♙xg8 ♖xg8 7. ♞b3+ ♖h7 8. ♞f7 ♙d7 9.♙xe7** y las negras abandonaron.

(91) **Nunn – Sokolov, A., Dubai (ol) 1986**

El GM inglés John Nunn lanza un feroz ataque contra el indefenso rey negro, que ha quedado en el centro del tablero. **1.♙g5! exd4 2.♖xd4! ♜d5** No es posible 2. ... ♞c7 por 3. ♞h8+ ♖f7 4. ♞h7+ ♖e8 5. ♞h5+ ♖f8 6.♙h6+ ♖g8 7.♖g4+ y mate. **3.♖xd5** y las negras abandonaron.

(92) **Aseev – Bronstein, Moscú (ch) 1982**

Quien perdiera en el desempate el campeonato mundial frente a Botvinnik, el GM David Bronstein, dispone de su rival con un ataque que le da como beneficios material extra: **1. ... f5! 2.h5 ♞h4 3. ♞f3** Si las blancas capturan de inmediato el alfil con 3.hxg6 podría haber seguido 3. ... hxg6 4.♞e1 f4 5.♙xf4 ♞xf4 con ligera ventaja del negro. **3...♙d6 4.hxg6 hxg6 5.♞e1 ♙xg3** y las blancas abandonaron, ya que después de **6.fxg3 ♞xd4+ 7.♙e3 ♞xc4** las negras quedan con dos peones de ventaja.

(93) **Rossolimo – Romanenko, Bad Gastein 1948**

Nicolás Rossolimo, gran maestro nacido en Ucrania pero que más adelante se convertiría en norteamericano, da una muestra de su poder combinatorio, bajo la premisa de un rey mal ubicado en el centro del tablero: **1.♜d6+!**

exd6 2.♙g5!! ♖a5 3.exd6+ ♗f8 4.♞e8+! ♗xe8 5.♞e2+ ♗f8 6.♙e7+ ♗e8 7.♙d8+! ♗xd8 8.♜g5 ♜h6 9.♞e7# la secuencia del blanco no es difícil de seguir pues prácticamente todas las jugadas del negro son obligadas.

(94) Polgar – Berkes, Budapest 2003

Las negras consideraron que **1. ... hxc5** era la jugada correcta calculando que a **2.♙xa8? g4!** Les daría sin duda ventaja por la amenaza de ♙g5. Sin embargo, Judit Polgar nos muestra la errónea concepción del rival. **2.g4!!** Esto debe haber sorprendido a las negras. Ahora se amenaza h4 descubriendo la columna h y lanzando un fuerte ataque sobre el rey negro. **2...♞b8 3.h4! g6** si **3...gxh4 4.g5 ♗g8 5.♞f4 f5 6.♙c6 ♗f7 7.♞xh4 ♙d6 8.♞d1** con fuerte ataque **4.hxc5+ ♗g7 5.♞f4 ♙b7** Realmente **5...♞h8** era jugada única **6.♞xh8 (6.♞h6?! ♙xg5 7.♜xg5 ♞xh6 8.♞xf7+ ♗h8 9.♞f4 ♞f8 10.♜f7+ ♗h7 con ventaja negra) 6...♞xh8 7.♜e5 ♞e8 8.♞h1** ganando. **6.♞h7+! ♗xh7** En caso de **6...♗g8 7.♞dh1 f5 8.gxf6 ♙xf6 9.♞h8+ ♙xh8 10.♞xh8+ ♗xh8 11.♞h6+ ♗g8 12.♞xg6+ ♗h8 13.♞h7#. 7.♞h2+ ♗g8 8.♞h1 ♙xg5+ 9.♜xg5 ♞xg5+ 10.f4 ♞xf4+ 11.♞xf4 ♙xe4 12.♞xe4** Esta fue la partida más brillante de acuerdo a la publicación yugoslava *El Informador*.

(95) Topalov – Karpov, Hoogovens Wijk aan Zee 1998

El excampeón mundial Veselin Topalov, de Bulgaria, vence al siempre sólido Anatoly Karpov, con una combinación en donde sacrifica las dos torres para dar mate **1.♞h8+!!** y Karpov se rindió, pues si **1 ... ♙xh8 2.♞xh8+ ♗xh8 3.♞h2+ ♗g7 4.♞h7#**.

(96) Karpov – Topalov, Dos Hermanas 1994

Y ahora, aquí contrario de la posición anterior, Karpov ejecuta una brillante combinación en la que derrota a Topalov en gran forma, mediante la atracción del rey al centro del tablero... **1.♜f6!! ♗xf6 1...♞xf3 2.♜xe8+** ganando fácilmente. **2.♙e5+ ♗xe5** única **3.♞xe4+ ♗xe4 4.♞e1+ ♗f5 5.♞xe8+- ♙e6 6.♞xf8 ♙xa2 7.♞c8** y las negras abandonan. La amenaza ♞c7 es imparable.