# ¿CÓMO JUGAR AJEDREZ?

JOSÉ RAÚL CAPABLANCA

# ¿CÓMO JUGAR AJEDREZ?

# ¿CÓMO JUGAR AJEDREZ?

JOSÉ RAÚL CAPABLANCA

Editorial Científico-Técnica
Ciudad de La Habana

La Editorial se mostraría muy complacida si usted le hiciera llegar su opinión acerca de los aspectos técnicos y de presentación de este libro.

Gracias

Título original de la obra: Primer of chess
Primera edición en inglés, 1934

© Sobre la presente edición:
Editorial Científico-Técnica, 1984

Revisión técnica: Jorge Daubar

Traducción: Rogelio Romero

Edición al cuidado de: Lic. Caridad Calvo Amador

Corrección: Dr. Fernando G. Campoamor

Diseño: José González
Realización: Oscar Inchástegui
Tomasa Díaz
Emilio García

Emplane: Alfredo Montoto

MINISTERIO DE CULTURA
EDITORIAL CIENTÍFICO-TÉCNICA
Calle 2 #58, entre 3ra. y 5ta.
Ciudad de La Habana, 4
Impreso en Cuba

PRÓLOGO

¿Cómo jugar ajedrez? Realmente, ha sido muy afortunada la elección de este título al traducir al castellano, por primera vez, el Primer of chess, esa formidable obra de enseñanza del juego de ajedrez que nos dejara Capablanca como monumento literario a su genio.

¿Cómo jugar ajedrez? Pregunta y respuesta en sí misma del viejo dilema al que se enfrenta el futuro jugador de ajedrez cuando, en medio de toda una suerte de emociones jamás sentidas, descubre la existencia de un tablero con sesenta y cuatro escaques, simétricamente distribuidos en dos colores, polígono ocasional de la imaginación de los hombres que libran, en torno suyo, su combate particular equipados con dieciséis piezas cada uno y un rico arsenal táctico elaborado, conjuntamente, por los grandes maestros que les precedieron y que está a disposición de todos como patrimonio libre de la inteligencia.

La aparición de este volumen en nuestro país no es, simplemente, un acierto editorial dirigido a incrementar las oportunidades de una aprendizaje teórico y práctico puestas a disposición de nuestros más noveles ajedrecistas sino, también, el impostergable desagravio a la memoria del más grande de los campeones mundiales. Porque, inexplicablemente, hasta este momento, el Primer of chess no había sido publicado en idioma castellano.

Época de olvidos y de intereses menos edificantes fue aquélla en que Capablanca repartió por el mundo la sobriedad de su imagen, en desproporcionado contrapunteo con aquella otra, bullanguera y carnavalesca, proclamada en reclamos turísticos por los grandes negociantes del juego, el ron y las mulatas. En Capablanca, también, el deporte remontaba una universalidad de pensamiento que se iba más allá de los terrenos de béisbol y las arenas del boxeo.

Sin embargo, en aquel rimero de políticos escaladores, barones del guarapo y literatos menguados, no se abría espacio para abecedarios alfabetizadores y, menos aún, para cartillas de ajedrez. Y, en su derivante ir y venir, Capablanca se echó bajo el brazo ideas y conocimientos, a modo de libro para nutrir aprendices. Lo ofreció a los mecenas de acá pero,

como ellos estaban demasiado ocupados en encumbrar rumberas, Capablanca puso todo lo suyo en inglés y se lo dio a un editor norteamericano.

Y pasó el tiempo, y lo que era nuestro por razones de nacimiento, incubación y muerte, tuvimos que ponerlo otra vez en castellano, como estuviera en sus orígenes, para que los cubanos supieran de él, se nutrieran con él y se hicieran mejores jugadores de ajedrez por él.

La espectacular carrera ajedrecística de Capablanca es uno de esos acontecimientos que deshilvanan los más extendidos conceptos o las más arraigadas convicciones. La genialidad, por su categoría de hecho individual, no puede ser considerada, de ninguna forma, como una herejía antimarxista. Por el contrario, en casos históricos como el de Capablanca, por su contexto social, debe ser evaluada como la más expresiva confirmación del principio marxista que establece que, únicamente, con la clase obrera en el poder y haciendo ejercicio pleno de sus derechos legislativos, es que puede aspirarse a la emisión de esa Ley de oportunidades que favorezca a cada ciudadano con la posibilidad de llegar a ser lo que quiera, siempre que su esfuerzo esté concertado con sus aspiraciones.

Pero, como en tiempos de Capablanca la Revolución no era más que una quimera en los insomnios de unos cuantos, su despegue lo erigió en mito. Fue un campeón de pantalones cortos, cosa ésta ni muy frecuente ni muy del agrado de muchos. Jugó, ganó y triunfó. César de su tiempo y de su juego, su instinto le deparó un escabel de oro y gloria para placer de sus amigos y memoria de sus sucesores. Fue Capablanca el grande y hoy lo sigue siendo.

La de Capablanca fue una personalidad muy amplia. Multidimensional diríamos. Para sus contemporáneos se hacía muy evidente esa cualidad suya de atraparlo todo en un único haz de satisfacciones. Entronizado, desde muy joven, en la diplomacia, sirvió al Estado cubano casi ininterrumpidamente hasta su muerte, cuestión ésta que generalizó su cultura dotándolo, además, de un refinamiento y un gusto artístico verdaderamente notables. Sobre todo en la música, de la que disfrutaba como el más exquisito de los <u>dilettantes</u>.

Conoció de la buena mesa, haciéndose experto en los rituales de la gastronomía. Sabía de los buenos vinos y era capaz

de identificar cosechas y viñedos apenas probando un sorbo de sus caldos.

Casó en segundas nupcias con una italiana cargada de abolengo, inspiraciones literarias y afanes itinerantes. Ella lo acompañó en su muerte y recibió el legado de sus postreras meditaciones. Puestas en libro, esas últimas lecciones andan por ahí, rubricando felizmente su obra docente.

Como alternativa a sus ocios, Capablanca solía practicar el tenis. Y lo hacía, según los que le conocieron en los campos de competencia, oon calificaciones de destacado. Y, como jugar al bridge era considerado de buena nota, Capablanca sosegaba muchas de sus noches entre subastas y juegos. Por supuesto, a la hora de repartir las victorias, la suma de ellas que se reservaba, gracias a sus artes de buen juego, le propiciaron el rango de maestro.

Conversador de gran vuelo, Capablanca era recibido con complacencia en los más exclusivos salones de Europa y Norteamérica, y sus apreciaciones, en materias bursátiles y contingencias de política internacional, eran objeto de las más atentas consideraciones por parte de sus interlocutores.

Sí, Capablanca vivió como un burgués, pensó como un burgués y sintió como un burgués. Pero sufrió como cubano las penas de la patria. Sus lecturas y soluciones no fueron las nuestras. Tampoco las de Mella o Guiteras, que fueron sus contemporáneos. Pero tuvo la inobjetable dignidad de declinar su investidura diplomática en momentos en que la casaca bordada era baldón e infamia para quien la llevara en representación del gobierno cubano. Machado era el crimen y Capablanca le volvió la espalda. Con la sanción moral de su gesto, Capablanca condenaba pública e internacionalmente al tirano pero cargaba, a cambio, con una insolvencia económica que mucho debió afectarlo. Era el match contra Aleckine y la incertidumbre de su situación debió incidir decisivamente en su juego. No fue sólo impreparación, lo afirmamos categóricamente, lo que desprendió el cetro de campeón de las manos de Capablanca. Y no podía ser de otra forma siendo como es el ajedrez un juego de tensiones psicológicas.

Sin embargo, contra todo lo que pudiera suponerse, a Capablanca se le presentó la vida con una carga de paradojas. Triunfador temprano, en lances y competencias, su acercamien-

to a la corona mundial le llegó cuando ya sus años eran algo más que una rampante mocedad. Su encuentro con Lasker fue precedido por toda una serie de insistencias y esquivas en las que el retador le seguía la huella al campeón, acorralándolo en un poso de provocaciones verbales. Y, cuando no hubo más pretextos que la supuesta falta de garantías económicas que podía ofrecer Capablanca, apareció el dinero reunido entre amigos y la cita se formalizó. Clavado en la espera de su momento, Capablanca acudió con sus alientos de campeón sabido, jugó su juego y ganó.

Arrollador en la victoria, los humos de Capablanca siguieron altos durante mucho tiempo. Hasta que llegó Buenos Aires argentino, el incidente político que lo desestabilizara y con él la derrota. Y ahí comenzó la otra espera. Posesionado del cetro universal, Alekhine jamás le concedió a Capablanca la oportunidad de recobrarlo. Y la espera sólo concluyó con la muerte. Campeón descoronado por la adversidad, Capablanca arribó al borde final de la vida grávido de desesperanzas.

La abundante labor docente de Capablanca no quedó restringida a las novedades que pueden ser halladas en la interpretación de sus partidas. También, su magisterio se extendió hasta los libros, en los cuales dejó el aliento vital de sus análisis. Fundamentos del ajedrez, My chess career, este Primer of chess y una joya casi desconocida que es Cartilla de ajedrez, constituida por la recopilación de sus artículos publicados en el periódico La Discusión, de La Habana, durante los años 1912 y 1913. Es claro que volvemos a mencionar, obligadamente, el volumen titulado Últimas lecciones, por ser la reunión inteligente de las conferencias que Capablanca venía dictando, a través de las emisiones en español de la National Broadcasting Company, desde Nueva York y para todo el continente americano, en los días que antecedieron a su muerte. Obra incompleta por su abrupta interrupción, pero sabia como todas las suyas, puede considerarse como el epílogo grandioso de su vida ajedrecística.

Andan por ahí, también sacrílegamente dispersas, sus conferencias y entrevistas, así como una sarta de artículos suyos aparecidos en el periódico La Nación, de Buenos Aires, al calor del match que celebraba allá contra Alekhine. Todo esto, aguardando por un afán de rescate que nos entregue a Capa-

blanca entero. Esta labor de búsqueda, investigación y discernimiento, que reclama el siglo casi de su nacimiento que habrá de celebrarse el próximo 1988, tiene que concitar, por fuerza, el ánimo favorable del ajedrez nacional. Y como un prólogo puede ser, también, proposición de camino, vayamos pensando ya en las "Obras completas de Capablanca" en este quinquenio que es antesala de sus cien años.

¿Cómo jugar ajedrez? no es un tratado de ajedrez superior. Tampoco, un manual teórico atiborrado de complejas especulaciones. ¿Cómo jugar ajedrez? es, simplemente, una guía de aprendizaje de tono menor, aunque no tan elemental como para que esté ausente de sus páginas todo aquello que debe resultar de verdadera utilidad para el que comienza.

Sus valores, en tanto obra de educación técnica y de entrenamiento práctico, se remansan en su misma concepción. El esquema en que se reparten sus temas asegura un perfecto balance para la asimilación, y el ritmo interior de sus instrucciones facilita el entendimiento. Sus virtudes de obra didáctica han sido celebradas por pedagogos y psicólogos que le atribuyen una comunicabilidad que sorprende por su simpleza. Obra de vocación, es ella sola la que podría colocar a Capablanca en el ámbito destacado de los buenos educadores.

El texto de ¿Cómo jugar ajedrez? se divide en tres partes, claramente diferenciadas por sus objetivos y temas, y las dos primeras en varios capítulos cada una. En la primera parte, Capablanca pretende enseñar cada paso en la secuencia lógica de aprendizaje del juego de ajedrez. Primero, lleva a cabo una minuciosa descripción de su naturaleza y propósitos ulteriores. Después, enumera y califica las piezas que intervienen en él, sus movimientos, algunas de las combinaciones más definitorias y, finalmente, la anotación de las jugadas. Esto en el primer capítulo.

En el segundo capítulo, ya con el presupuesto de que el neófito se ha percatado de los elementos básicos del juego, Capablanca se dispone, entonces, a trasmitirle los conceptos iniciales que lo rigen. Es, a estas alturas del libro, que les explica cómo deben proceder para mejorar la composición de sus jugadas, cómo debe establecerse una armonía de pensamiento para poder conjugar un plan de ataque o defensa o cómo se arriba a una decisión haciendo uso de los elementos técni-

cos que un buen aprendizaje proporciona. Para conseguir todo lo anterior, Capablanca trae a colación, desmenuzándolos en detalles, algunos mates de sencilla factura, también ciertos finales igualmente inteligibles, y casi termina adelantándoles los modos y maneras de promover un peón, seguidos por la pugna de dos peones contra uno. Como colofón de este segundo capítulo de la primera parte, Capablanca enrumba hacia la valoración relativa de las piezas que intervienen en el juego de ajedrez, ofreciendo equivalencias y fórmulas para comparar las fuerzas.

Ya metido en el tercer capítulo, Capablanca aborda las tres etapas en que suele dividirse el decursar de una partida, aclarando, en sus primeras palabras, que lo hace sin mayores pretensiones. Es así que nos habla de las aperturas, del medio juego y del final, matizando sus explicaciones con una elementalidad de juicios y proposiciones que, por la carga útil de conocimientos que nos sedimenta, colma nuestras espectativas y satisface nuestras apetencias. Y todo tan a la ligera, de corrido, como sin concederle una excesiva importancia, que sorprende y provoca admiración.

Y para concluir con esta primera parte, Capablanca entronca con un aspecto del juego de ajedrez que a muchos les pasa inadvertido. Esto es la filosofía del juego. Es así que despliega todo un amplio manojo de reglas a ser observadas por los jugadores, si a buenos resultados se aspira, lo mismo en el orden deportivo que en el estrictamente fraternal de una contienda de ajedrez. No son reglas de reglamento de juego en su sentido lato, porque de ésas ya se abunda en trabajos de otros autores, sino aquéllas que aportan recursos morales y alimentan, de mejor manera, la dinámica del tablero. Es ahí donde se desgrana, en palabras de buena ley, lo que debiera constituir la ética inviolable del enfrentamiento deportivo entre dos jugadores de ajedrez. Es también ahí donde se nos pone de frente, por primera vez, a esos principios básicos del juego de ajedrez que se empapelan en artículos de fe para ser contemplados, seguidos y respetados.

Es en ese entorno ético y sentencioso donde Capablanca edifica su Código. En él quedan plasmadas las virtudes competitivas —el deportivismo, como se dice frecuentemente—,

que deben caracterizar a un jugador de ajedrez, no importa el nivel en el que se desenvuelva. En esa rotunda declaración de principios quedan execrados los malos hábitos de aquéllos que apelan a recursos ajenos al talento para confundir a su adversario, sacarlo de situación y hacerse con un punto que, de otra forma, no les hubiera sido posible obtener nunca. Y a la vez que niega estas prácticas de baja nota, Capablanca afirma un comportamiento que tiene su prolongación en la vida diaria del ajedrecista. Ars longa, vita brevis, quiere decir Capablanca en este discurso, parafraseando a Hipócrates en su aforismo que, traducido, significa que el arte es eterno pero la vida corta. O sea, que todo debe hacerse para la mayor grandeza del juego de ajedrez y no para la gloria particular de nadie.

Después de esta primera parte viene una segunda, desgranada en tres capítulos de enjundia y cátedra del bien hacer en ajedrez. Devenido gran pontífice de las máximas y los apotegmas teóricos del ajedrez, Capablanca coloca, a su modo y criterio, su valoración de las etapas de una partida, para conocimiento y asimilación de sus discípulos. Fiel a sus palabras de siempre, Capablanca pone en primer orden, en esta segunda parte y primer capítulo, aquello que, por acción comprobadora y reiterado convencimiento, es precepto y norma de su estilo, y me refiero, naturalmente, al final de la partida.

Decía Capablanca, en escritos, conferencias, y en el ejemplo vivo de sus partidas, que debía cuidarse muy especialmente el juego final. Doctrina suya y de cuantos le asimilaron y entendieron, el dominio de los finales revestía una relevante importancia, por lo que, en este Primer of chess, a la hora de desglosar los tiempos de una partida, le dedica una detenida atención a la parte última, ésa a la que se suele llegar con la decisión del punto indefinida.

Ya en trance de finales, Capablanca nos muestra uno clásico y el tratamiento que se le debe otorgar. Después, la táctica a desplegar para conseguir un peón pasado en el área adversaria. Sigue con algunas reflexiones acerca de las evaluaciones que deben producirse en busca de la selección de cuál peón debe adelantarse a la coronación, cuando más de uno se encuentra en disponibilidad. Continúa Capablanca con esa

circunstancia tan interesante que es la oposición de los reyes, con la introducción de algunos principios que deben diseñar el movimiento de las piezas hacia la victoria. No podía faltar la necesaria valoración del caballo y el alfil, ubicándolos en tiempo y posición. Y como de caballos y alfiles se está hablando ya, Capablanca expone el mate de caballo y alfil. Para cierre de este primer capítulo de la segunda parte, Capablanca reserva el final nada frecuente de dama y torre, tratándolos exhaustivamente.

Es oportuno detenernos aquí para comentar algo que ha sido eje frecuente, en corrillos y mentideros del ajedrez, cuando de hablar de Capablanca ha sido la ocasión. Discutido por excepcional, Capablanca se ha visto arañado hasta las entrañas, buscándole a su juego una debilidad que fuera pretexto para opacarlo. En el expediente que se le abrió a los cuatro vientos se hace reiterada alusión a una supuesta falta de originalidad en la apertura. Eso cuando no se le califica, simplemente, de poco conocedor de esta etapa de la partida. Falso. La razón única de esta aparente enervación inicial de Capablanca es su visión de largo alcance. Puesta su mirada en soluciones posteriores, Capablanca armaba su juego meticulosamente, para conseguir los efectos destructivos de su estrategia en el momento en que ya todo fuera irreversible para su contrario. Es decir, que lo de Capablanca era una cuestión conceptual y de estilo, y nada más.

El segundo capítulo se integra con los comentarios, análisis y escuela del medio juego. Para ello, Capablanca enfoca las casillas centrales y desmenuza su importancia y la mecánica de su utilización. Después se hace cargo de las formaciones de peones, de su mejor ubicación en el tablero y de los modos de emplearlos con más elevados resultados. El enroque, como defensa a ultranza del rey, en los empeños de ganar la partida, reclama y obtiene de Capablanca una atención merecida. En función de esto formula sus apreciaciones relacionadas con la estructura de los peones a la hora crítica del enroque, además de comentar acerca de los momentos adecuados para proceder a realizar esa operación de defensa.

Avanzando en su plan de explicaciones, Capablanca nos revela toda una serie de posiciones típicas del juego de ajedrez y de combinaciones de jugadas muy frecuentes y conoci-

das. Como culminación de este capítulo marca una pauta para la valoración de las posiciones en el medio juego, empleando ejemplos evidentes e ideas prácticas para ser usadas en ese estudio.

En el tercer y último capítulo de esta segunda parte, en su movimiento regresivo hacia los orígenes de una partida, Capablanca focaliza el tema de las aperturas. Para ello, trae a colación las más connotadas, por frecuentes, que dramatizan el juego de ajedrez. Habla de ellas con largueza y detenimiento, rematando con una magistral síntesis de la teoría general de las aperturas. En esta fase es cuando Capablanca confirma nuestra afirmación de que sí dominaba ampliamente los secretos de la apertura porque no se puede teorizar sin tener antes una meditación seria con conclusiones derivadas de ella. Y probada, además, en el juego fuerte.

En este orden de cosas, son objeto de los miramientos de Capablanca las aperturas Ruy López, la del centro, los gambitos del rey, del alfil del rey, de la dama y el del centro. Y, sin transiciones enojosas ni exagerados pujos pontificales, cierra esta segunda parte y pasa a la tercera.

La tercera parte es una reincidencia, en ocasiones, sobre temas ya sufragados con anterioridad, entreverados por otros, también ya decantados. Hay, para iniciarla, un racimo de partidas comentadas, gambitos de la dama declinados y aceptados, otra vez la apertura Ruy López y la Inglesa y la defensa Caro-Kann y la Eslava. Todo lo antes expuesto con suma de nuevas apreciaciones y lo que se ofrece de primera mano aderezado por un hálito de novedad.

Eso que hemos descrito es el texto de ¿Cómo jugar ajedrez? Teoría y ejemplos reunidos de gran juego para jugar ajedrez. Y para que sea de todos sabido, les contamos que en esta obra Capablanca dijo lo nunca antes dicho, aunque estaba ahí, en la intuición de todos. Estrenó conceptos y ennuevó experiencias, dejando sin efecto el tejido de improvisaciones y redescubrimientos que eran la tónica de siempre en el juego de los principiantes. Ya nadie tuvo que volver a revelarse lo que había sido revelado antes. Por eso ¿Cómo jugar ajedrez? es, por mérito propio, el libro primero del ajedrez, el libro de base.

Génesis y simiente del ajedrez cubano, con su muerte, Capablanca se llevó a la tumba, definitivamente, el esplendor y la pasión que sus triunfos exaltaban en la gente. Ido Capablanca, ya nada fue igual. Relegado a la intrascendente categoría de pasatiempo para iniciados, el juego de ajedrez fue languideciendo en el marasmo de una república buena sólo para usos ajenos a los bienes del espíritu.

El gran sarao de la guayaba madura y el vergajazo, difícilmente podía ser propicio para enaltecer virtudes o develar encomios. País sometido a los fueros de ásperos militares, pompas politiqueras y alcabala de comerciantes, no podía irse más allá de aquello que fuera lotería y hembras en almoneda. Por eso, Capablanca estaba muerto. Pero, más muerto de muerte declarada por los médicos que de muerte viva, Capablanca siguió viviendo en el recuerdo de sus discípulos y en los afanes jóvenes de los que traían la Revolución en las pupilas. Barbaridades como ésta, probado ha sido por la historia, son las que encrespan el trillo de la Revolución.

Y mientras el alba se incubaba, los años se iban en pequeños festivales de ajedrez auspiciados por políticos de ocasión, puestos en pose de mecenas al paso de una campaña electoral, o instituciones válidas para otros fines que distraían algo de sus dineros para dedicarlo al ajedrez.

Atrás habían quedado los faustos del fin del siglo diecinueve en los que la capital de Cuba había sido rincón y amparo de grandes choques, con los salones del Club de Ajedrez de La Habana como sede excepcional. Anfitriona cotizada en la primera línea de las plazas del mundo, La Habana había recibido y aclamado a los más destacados maestros del ajedrez internacional de la época. Huéspedes de sus galas lo fueron Morphy, Lasker y otros más en lista de larga cuenta. Corrían los años de la colonia cuando ya La Habana había alcanzado ese prestigio. Único quizás que podía dispensársele a los mandones castellanos. Y, en esta ciudad nuestra, alcanzó su investidura de campeón mundial el campeón de los campeones, el Capablanca cubano.

Ciertamente, ese privilegio que le cabía al ajedrez, de ser mesa de encuentro para cubanos y españoles en recreos al margen de la guerra libertadora, mucho que demostró que el hombre es más inclinado, por su condición humana, a las con-

tiendas fraternales que a los ripios de una enemistad apocalíptica.

Y hasta el año 1942, en que el acabamiento de la vida de Capablanca acabó con todo, fue su figura el signo primordial del acontecer ajedrecístico cubano. Todo se movía al compás de su gloria. Sus triunfos eran fuerza impulsora y empujón general. Muerto el campeón de siempre sobrevino el silencio. El acallamiento era síntoma de dolor y desesperanza. Fueron los tiempos duros de la mirada puesta a lo lejos.

Nada importaba el recuerdo de los próceres que habían incendiado el país para edificar la nación cubana. Nada importaba que Céspedes hubiera cargado en su mula, monte adentro y a través de los combates, con tableros y piezas, declarando, con ese gesto, que el cultivo de la inteligencia debía correr parejo con la búsqueda de la libertad. Nada importaba, tampoco, que Martí hablara bien del ajedrez, recomendándolo como formador del espíritu. Nada importaba. Nada.

No fue hasta el año 1959 que se produjo el orto definitivo del ajedrez cubano. Empinado por sobre las oportunidades recién abiertas, y al calor de un guerrillero asmático venido de muy lejos para coadyuvar en la tarea de "desfacer entuertos" nacionales, el ajedrez se vistió de largo.

Promotora de múltiples iniciativas, la Revolución catalizó en su seno las ganas y los desvelos del pueblo cubano y, como en cauce de tan anchas márgenes no podían excluirse los asuntos de la cultura y el entretenimiento físico, en resolución de serias preferencias, se trasformó la escuálida dirección de deportes, heredada del pasado, en el pujante Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación, ya para todos, luego de una veintena de años, el familiarmente conocido INDER. Y a la vera del INDER, de la mano con el béisbol, el boxeo, el remo, la gimnasia y todos los demás deportes, el ajedrez ganó su puesto y brilló con brillo estelar. Entre los primeros por la masividad de su práctica, sirve al múltiple propósito de desarrollar el intelecto y cubrir los espacios vacíos del entretenimiento.

Dijo el Ché, en ocasión memorable, que Cuba, también, tendría grandes maestros de ajedrez, y que ellos serían obra de la Revolución. Visionario de metas alcanzables, el Ché nos puso así en el objetivo una de gran nota. Hoy, y casi como

un homenaje al guerrillero universal, Cuba se ha colocado entre los primeros países del mundo en cuanto a fuerza y desarrollo ajedrecístico se refiere. Hay grandes maestros y maestros internacionales y jugadores de gran fuerza en ciernes, todo esto en cifra siempre creciente y, en la historia más de ahora y más elevada por ser de la Revolución, se eslabona de modo destacado la celebración en Cuba de una olimpiada mundial de ajedrez. La mejor de todas, en el decir de muchos.

Esfuerzo de esta misma índole, pero sostenido y permanente, lo ha sido el torneo internacional que se organiza cada año en emotiva memorización de Capablanca. Este torneo, luego de transitar por algunas ciudades de nuestro país, ha tomado carta de residencia en Cienfuegos. Tradición deportiva cimentada ya en los programas anuales de esa provincia, se congregan allá, cada año, los más fuertes jugadores de Cuba, en unión de otros venidos desde tierras distantes, al conjuro de un hombre y de una oportunidad para graduarse en categorías superiores. Todo esto en el vientre sur de nuestra isla hasta que el torneo Capablanca, por el reclamo insistente de otras provincias, cobre movimiento y eche a andar hacia las demás ciudades mayores del país.

Junto al Capablanca In Memoriam, se juegan ya todos los años, con regularidad, los torneos Cauto, de Santiago de Cuba, el Hermanos Saíz, de Pinar del Río, y el Carlos Manuel de Céspedes, de Granma. Ahora se está jugando, también, uno femenino, dedicado al recuerdo de María Teresa Mora. Radio Rebelde, la emisora serrana que fundara el Ché en los días de la guerra contra Batista, organiza también, en cada aniversario de su vida, un torneo de alta magnitud, honra de sus designios revolucionarios. Y como de eventos internacionales estamos hablando, no podemos soslayar ese acontecimiento que constituye el primer torneo de ajedrez postal El deporte es un derecho del pueblo. Ya en sus inicios, esta competencia contó con la participación de casi quinientos jugadores, ciudadanos de más de veinte países.

Teniendo como pivote al INDER, varias instituciones actúan en el presente, dentro del escenario del ajedrez nacional. La principal es la del propio INDER, como resulta natural,

representada por el calendario oficial de competencias nacionales e internacionales, siendo su Comisión Nacional la que marca, organiza, asesora y apoya los trabajos que se realizan en las otras. Existe también la Federación Cubana de Ajedrez Postal, adscrita directamente al INDER, que se encarga de todo lo relacionado con esta modalidad del ajedrez. Afirmado, pacientemente, en la brega de muchos años, el ajedrez postal ha alcanzado niveles de madurez y organización verdaderamente sensibles. Cada año se organizan más de doscientos torneos con una cifra superior a los diez mil participantes. Mención especial se merece el torneo de pioneros, único en el mundo, que, al arribar a su sexta edición, rebasa ya los siete millares de inscripciones. Para 1985, la Federaoión Cubana de Ajedrez Postal prepara el primer torneo de los trabajadores al que cálculos conservadores le pronostican más de treinta mil participantes.

Actualmente, el ajedrez, en su forma clásica de jugarlo, o sea, tablero por medio, recibe un tratamiento similar al de los demás deportes que administra el INDER, dentro del sistema nacional de desarrollo deportivo. Utiliza las mismas escuelas e instituciones especializadas y se beneficia de los medios científicos y técnicos instalados por el organismo.

Es en esta solera ininterrumpida de atenciones y alientos donde, al igual que en otros deportes, se asienta el régimen oficial de instrucción del ajedrez. Por otro lado, para los practicantes de todos los días —ésos que de la afición han hecho un rito cotidiano—, están las salas de ajedrez o academias, como una vez se les llamó. Diseminadas por todo el país, son estación y centro de los amantes del juego de ajedrez que han envejecido o envejecen amándolo con asiduidad de enamorados.

No caben dudas de que es amplio y seguro el mecanismo de participación en el ajedrez nacional, ahora que es preocupación estatal su desarrollo y consolidación.

Cuando falta algo por hacer nada se ha hecho, dijo alguien, y por eso no podemos menos que celebrar, con trompetazos de euforia, que ya se barajen planes serios para hacer de acceso general las obras todas de Capablanca. Gracias a quienes corresponda.

Jorge Daubar

# PRIMERA PARTE

## INTRODUCCIÓN

El objeto de este libro consiste en llenar una necesidad existente en la literatura del ajedrez. Hace trece años escribí un tratado titulado Fundamentos del ajedrez, presentando un número de temas que nunca habían aparecido antes en un libro de esta especialidad. Fundamentos del ajedrez, como su título explica, cubre todos los principios del ajedrez, pero sin ir tan al detalle como este libro en los conocimientos que los principiantes necesitan alcanzar. Cuando Fundamentos del ajedrez apareció, ya yo había intentado escribir otros dos tratados relacionados entre sí, formando los tres una unidad. ¿Cómo jugar ajedrez? es uno de estos dos tratados. Un poco más tarde aparecerá este tercer libro y, naturalmente, en él sólo abordo esa parte del juego que había tocado menos en los dos primeros. El medio juego y el final sólo los menciono en tanto se vinculen con las aperturas estudiadas en el texto. Todo esto lo digo con la intención de imprimir en el lector la íntima relación que existirá entre ¿Cómo jugar ajedrez? y Fundamentos del ajedrez. Aunque en el presente libro hago un esfuerzo por referirme lo menos posible a Fundamentos del ajedrez, el lector comprenderá que, alguna vez, será necesario que lo mencione.

Al escribir para los principiantes, me he esforzado por conseguir un lenguaje sencillo y conciso, con el propósito de hacer tan fácil como sea posible el aprendizaje de este juego sin la ayuda de un maestro.

UN BREVE ESBOZO DE LA HISTORIA DEL AJEDREZ

Muchos cuentos pintorescos se han hecho acerca del origen y la historia del ajedrez. Sin embargo, la verdad sobre el origen del ajedrez se ignora en realidad. Podríamos remontarnos en la historia del juego hasta el año 3 000 a.n.e. y entonces perderíamos el hilo, al igual que ocurre con tantas otras

cosas de hoy en día .No siempre se ha jugado al ajedrez como se hace actualmente. En Europa, el último cambio ocurrió hace algunos cientos de años. Hasta muy recientemente se ha jugado según reglas diferentes en distintos países y entre distintas razas, orientales y occidentales. Hace años, mientras jugaba una partida amistosa con el Emir de Transjordania, encontré que él estaba acostumbrado a enrocar de un modo diferente al de nosotros y, hace poco, me informó Mir Sultán Khan, el principal jugador de la Gran Bretaña, que en su nativo país, la India, él había aprendido originalmente a jugar según reglas bastante diferentes. Por ejemplo, el enroque era totalmente distinto y los peones nunca se movían más de una casilla a la vez, mientras que en nuestro reglamento se les permite mover dos casillas en la primera jugada. No hay duda de que en otros lugares han existido otras diferencias pero, actualmente, la influencia europea ha triunfado y, por fin, se puede decir que el ajedrez es un pasatiempo universal bajo las mismas reglas en todas partes.

Igualmente, no hay duda de que el ajedrez, como se juega hoy, es de carácter medieval. Es un juego guerrero y cortesano, como lo muestran los nombres y la acción de las piezas. Fue el juego de los reyes y es hoy el rey de los juegos. Se puede decir que los peones representan a los guardias del rey, protegiendo y combatiendo delante de los caballeros, los obispos y los personajes reales. Los caballeros, los obispos, el rey y la reina se explican por sí mismos, mientras que las torres o castillos representan los bastiones de los nobles. Y aunque todos estos personajes titulados han desaparecido de muchos países del mundo, el juego de ajedrez ha quedado como un pasatiempo de distinción social que exige el más alto esfuerzo de la mente humana.

Por largo tiempo se tuvo al ajedrez como un entretenimiento de las clases privilegiadas solamente, pero ahora lo recomiendan los educadores y los filósofos como un excelente ejercicio para la imaginación. Es muy cierto que es fácil jugar bien al ajedrez, pero también lo es que resulta igualmente fácil aprender sus elementos principales, y que, una vez aprendidos éstos, su práctica proporcionará más disfrute y satisfacción que los que se obtienen de cualquier otro juego conocido por el hombre.

## CAPÍTULO I

## EL JUEGO, LAS PIEZAS, SUS MOVIMIENTOS, OBJETIVO DEL JUEGO

A aquéllos que no están iniciados en sus misterios, el juego de ajedrez les parece demasiado complicado para el individuo promedio. Pero ésta no es la realidad. Con un poco de aplicación, una persona corriente puede jugarlo después de diez o doce lecciones.

### EL JUEGO

El juego de ajedrez se juega en un tablero de sesenta y cuatro casillas, ocho por cada lado. El tablero se coloca con una casilla blanca en la esquina que va a la derecha del jugador. Hay dieciséis piezas a cada lado y éstas se colocan como en el diagrama 1.

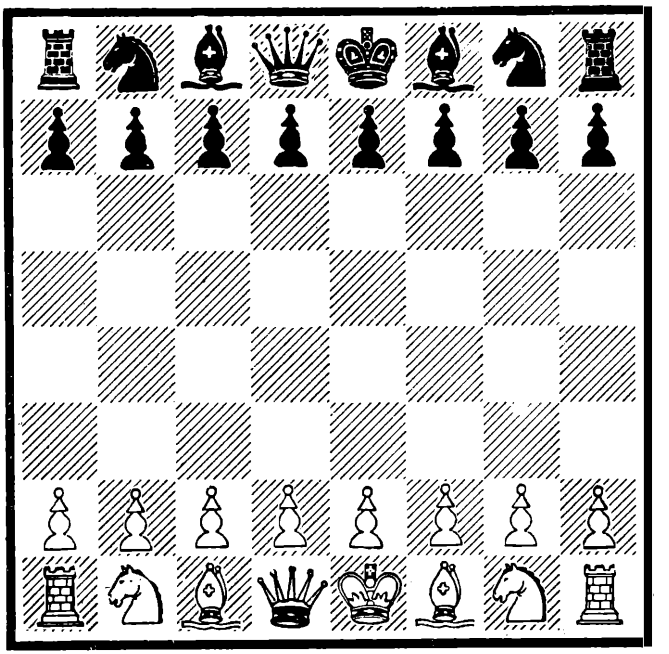


DIAGRAMA 1 -

Como el lector puede observar, las piezas están colocadas simétricamente, enfrentándose unas con otras. Leyendo de izquierda a derecha, en la línea del fondo tenemos: torre,

caballo, alfil, dama, rey, alfil, caballo y torre. Cada peón está colocado frente a cada una de estas piezas. La torre y el caballo del lado del rey se podrían marcar con una señal roja para distinguirlos de la torre y el caballo del lado de la dama. Es aconsejable jugar en un tablero con sus casillas coloreadas en una combinación blanca y negra, o blanca y verde. Las piezas pudieran ser del llamado modelo Staunton y su base medir unos dos tercios del tamaño de la casilla. Esta combinación le daría al estudiante una cómoda y clara visión del tablero. El jugador que tiene las piezas blancas comienza la partida. Cada jugador mueve por turnos alternativos.

## LOS MOVIMIENTOS

La torre (indicada en la anotación del ajedrez con la letra T), se mueve en un sentido recto, en su línea o columna, una o más casillas a la vez, mientras no haya ninguna pieza en su camino. La torre no puede saltar por sobre otra pieza. Si encontrara una pieza adversaria obstaculizándole

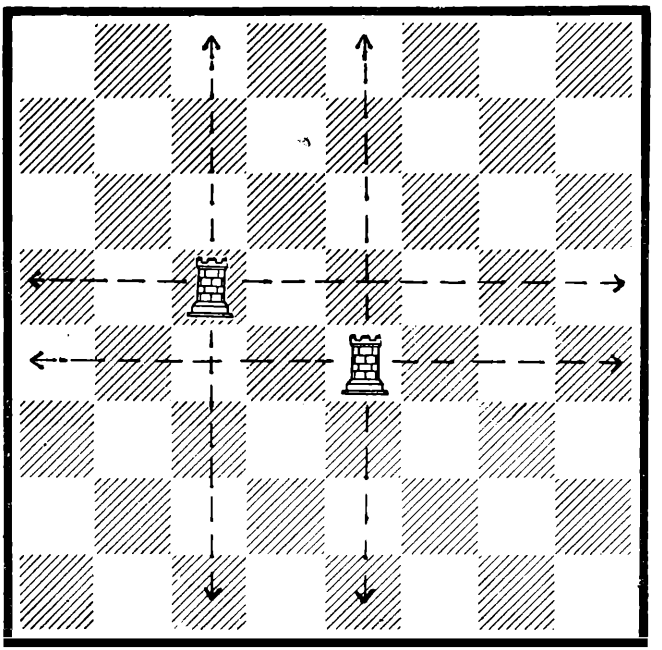


DIAGRAMA 2

el paso, la torre puede capturarla retirándola del tablero y tomando su lugar en la casilla donde aquélla se encontraba. Es interesante advertir que, a causa de la naturaleza del movimiento de la torre, ésta domina la misma suma de casillas, independientemente de dónde esté situada. Esto no ocurre con ninguna de las otras piezas. En el diagrama 2, las torres se encuentran en 4R y 5AD. El significado de esto se verá más adelante, en el epígrafe referente a la anotación.

El alfil (indicado en la anotación del ajedrez con la letra A), se mueve en una línea oblicua, una o más casillas a la vez, a lo largo de las diagonales en que se halle, siempre que no haya obstáculos en su camino. No puede saltar sobre otra pieza, pero si una pieza enemiga lo obstaculiza, puede tomarla, ocupando la casilla en que ella se hallaba.

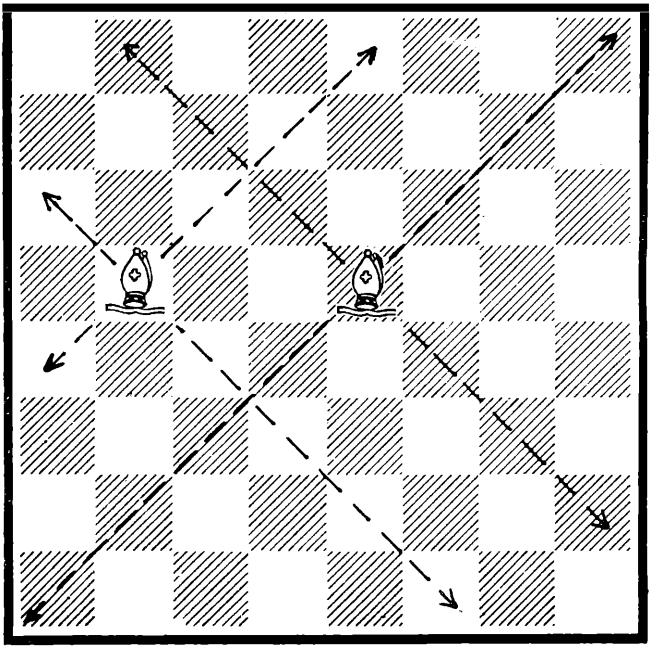


DIAGRAMA 3

El alfil domina más o menos casillas, según su posición. En el diagrama 3, el alfil que se mueve por casillas blancas domina nueve casillas además de la que ocupa. El alfil que se mueve por casillas negras domina cuatro casillas más que

el otro, o sea, trece en conjunto, además de la que ocupa. Según el lector adelante en sus conocimientos comprenderá la importancia de estos detalles. Debo hacerles notar que, a causa de la naturaleza de sus movimientos, un solo alfil únicamente se puede mover por treinta y dos de las sesenta y cuatro casillas del tablero. Sin embargo, cuando está en el centro del tablero, domina justamente una oasilla menos que la torre, la cual se puede mover por todo el tablero.

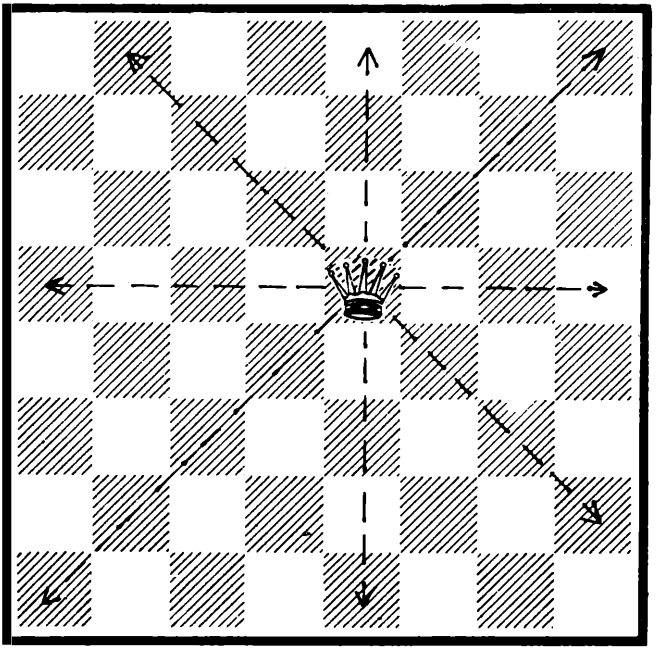


DIAGRAMA 4

La dama (indicada en la anotación del ajedrez con la letra D), tiene los movimientos combinados de la torre y el alfil. Se puede mover hacia cualquier casilla de la fila o columna en que se encuentre, o hacia las casillas de las diagonales en que se halle. Puede hacerlo así siempre que no haya ningún estorbo en su camino. Tampoco puede saltar sobre otra pieza. Si una pieza enemiga está en su camino, la dama puede capturarla, ocupando la casilla en que se halla la pieza enemiga. Cuando está en el centro del tablero, como en el diagrama 4, la dama domina veintisiete casillas además de la

propia. La dama es, en gran medida, la pieza más poderosa de todo el juego.

El caballo (indicado en la anotación del ajedrez con la letra C), se mueve de un modo bastante peculiar. Para explicar el movimiento del caballo es mejor referirse al diagrama 5.

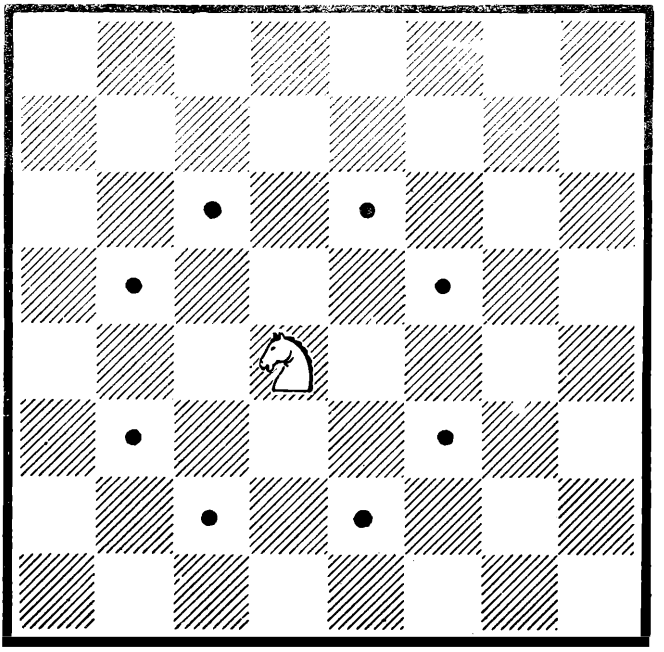


DIAGRAMA 5

El caballo situado en la casilla negra (4D) se puede mover a cualquiera de las ocho casillas indicadas con puntos. Esto significa que el caballo siempre se mueve de una casilla blanca a una casilla negra, o viceversa, y nunca de blanca a blanca o de negra a negra. Es decir, que el caballo se mueve una casilla vertical u horizontalmente —Norte o Sur, Este u Oeste— y luego una casilla en diagonal sin variar la misma dirección general. Por ejemplo, si se mueve en sentido vertical hacia el norte, se moverá entonces al noreste o al noroeste diagonalmente. El caballo domina más o menos casillas según la posición que ocupa, y ocho es el mayor número de éstas que puede dominar a la vez. Puede capturar cualquiera

de las piezas enemigas que estén colocadas en cualquiera de las casillas bajo su dominio. Por la peculiar naturaleza de su movimiento, el caballo es la única pieza que puede saltar por sobre las otras, ya sean de su bando o del contrario. El caballo, como la dama y la torre, se puede mover sobre todas las sesenta y cuatro casillas. Un ejercicio interesante es el de tratar de mover el caballo para cubrir todas las casillas del tablero sin pasar dos veces por la misma.

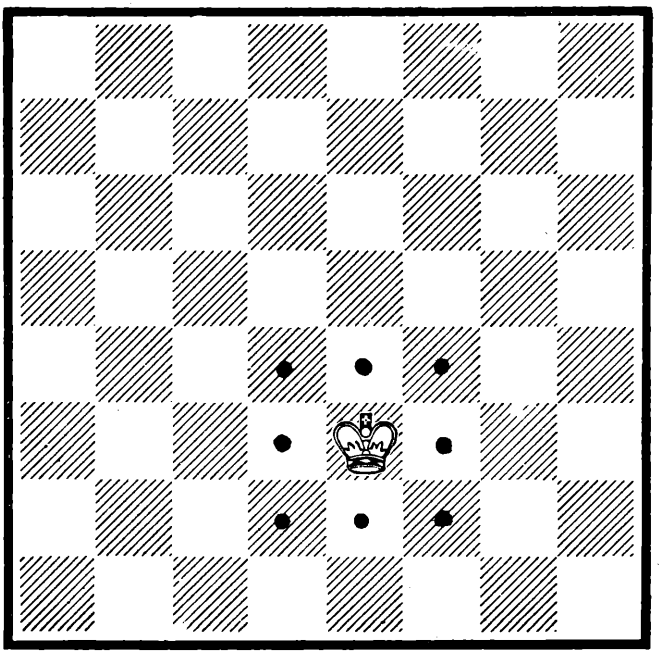


DIAGRAMA 6

El rey ( indicado en la anotación del ajedrez con la letra R), se mueve una casilla cada vez en cualquier dirección. En el diagrama 6, el rey situado en 3R puede ir a cualquiera de las casillas marcadas con un punto. El rey captura exactamente del mismo modo que se mueve. El rey es la única pieza que no se puede instalar en una casilla dominada por cualquiera de las piezas oponentes. En consecuencia, el rey nunca se toma. Ocho es el mayor número de casillas que el rey puede dominar a la vez.

El peón (indicado en la anotación del ajedrez con la letra P), es la menos valiosa de todas las piezas. El peón sólo se puede mover hacia adelante, nunca hacia atrás y nunca de lado. Se mueve adelante en su columna, una casilla cada vez, excepto en el primer movimiento, cuando tiene la opción de moverse una o dos casillas.

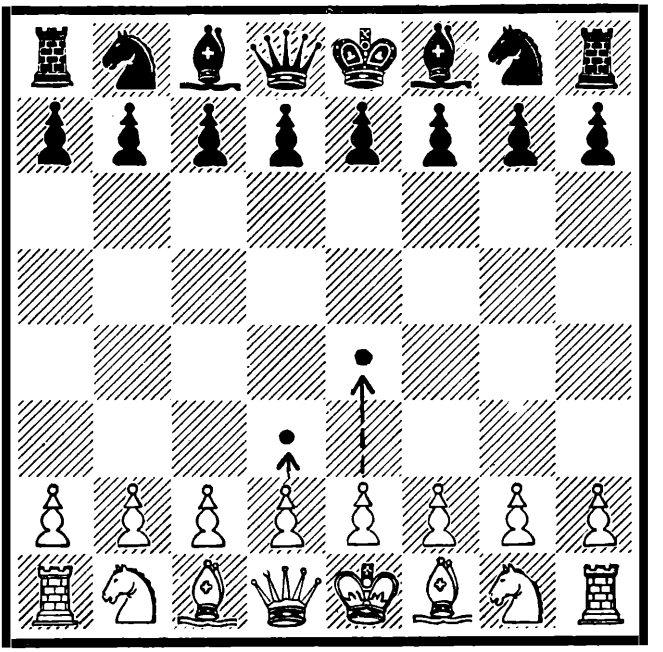


DIAGRAMA 7

En el diagrama 7 las piezas están colocadas para comenzar la partida. En esta posición cualquier peón se puede mover una o dos casillas, como lo indican los puntos. El peón de la dama sólo se ha movido una casilla. El peón del rey se ha movido dos casillas, pero cuando ya han hecho esto, sólo pueden continuar avanzando una casilla cada vez y siempre que no haya ninguna pieza frente a él que impida su avance. El peón no captura de la misma manera que se mueve, y en esto se diferencia de todas las otras piezas. Su acción de captura se realiza diagonalmente, como se muestra en el diagrama 8.

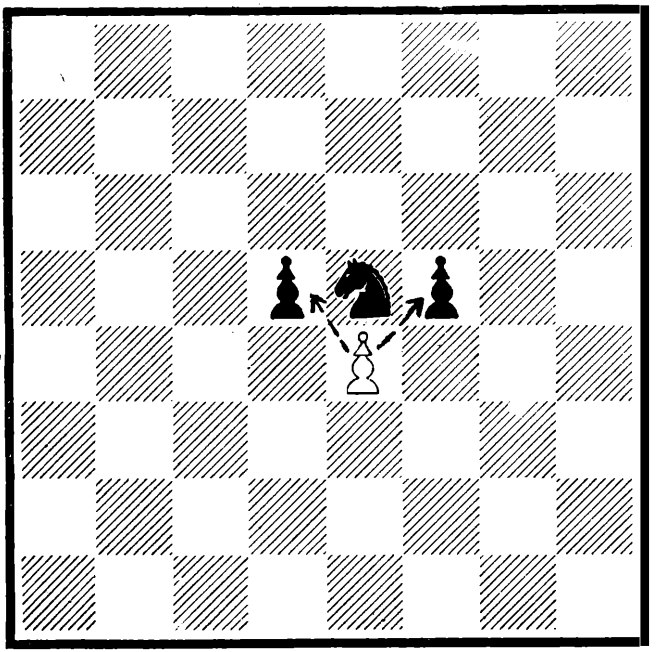


DIAGRAMA 8 JUEGAN LAS BLANCAS

El peón blanco en 4R puede capturar a cualquiera de los peones negros, pero no puede capturar al caballo.

El peón tiene un poder adicional. Cuando llega a la octava línea se convierte, a elección del jugador, en cualquier pieza de su propio color, excepto el rey, por lo que puede haber una partida con tres o más torres, caballos, alfiles o damas en un bando, pero nunca con más de un rey. Puesto que la dama es la pieza más valiosa, cuando un peón llega a la octava línea generalmente es solicitada, dando origen a la expresión "coronar un peón". De esta manera, la menos importante de todas las piezas puede llegar a ser, ocasionalmente, la más importante de todo el grupo.

JAQUE Y JAQUE MATE

Cuando el rey es atacado por una pieza, se dice que él está en jaque. Según las reglas del juego, el rey debe escapar del jaque y puede hacerlo de tres maneras: apartándose de la línea de acción de la pieza atacante, capturando esa pieza, o interponiendo una de sus propias piezas entre ambas. Cuan-

do, el rey se encuentra atacado de modo tal que no dispone de ninguno de estos tres medios para evitar el jaque, entonces se dice que el rey ha recibido jaque mate.

El objetivo del juego es dar mate al rey. Es decir, dar jaque al rey de tal modo que no tenga manera de evadirlo.

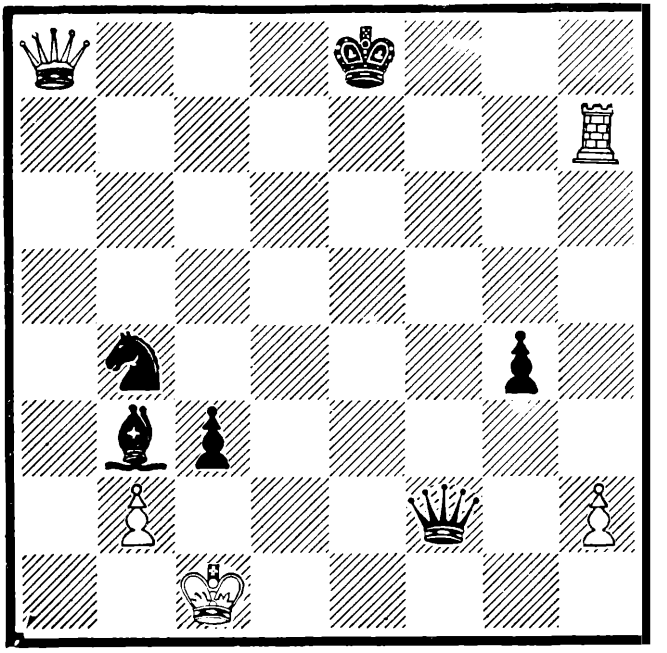


DIAGRAMA 9 JUEGAN LAS NEGRAS

En la posición del diagrama 9, las blancas ganan la partida porque el rey negro ha recibido jaque mate. Todos los requisitos para ello están presentes. El rey está en jaque por la acción de la dama blanca, esta dama no puede ser tomada por ninguna de las piezas negras, ni hay alguna pieza negra que se pueda interponer entre la dama que da jaque y el rey que lo recibe, y, por último, las cinco casillas hacia donde se podría mover el rey, están dominadas por la dama jaqueadora o por la torre que se halla en 7T.

**MATE AHOGADO**

Cuando un rey no sometido a jaque se encuentra en una posición tal que no se puede mover sin exponerse a un jaque y,

al mismo tiempo, no hay ninguna otra pieza que se pueda mover, entonces se dice que el rey está ahogado y la partida es tablas. Es decir, que ningún bando gana.

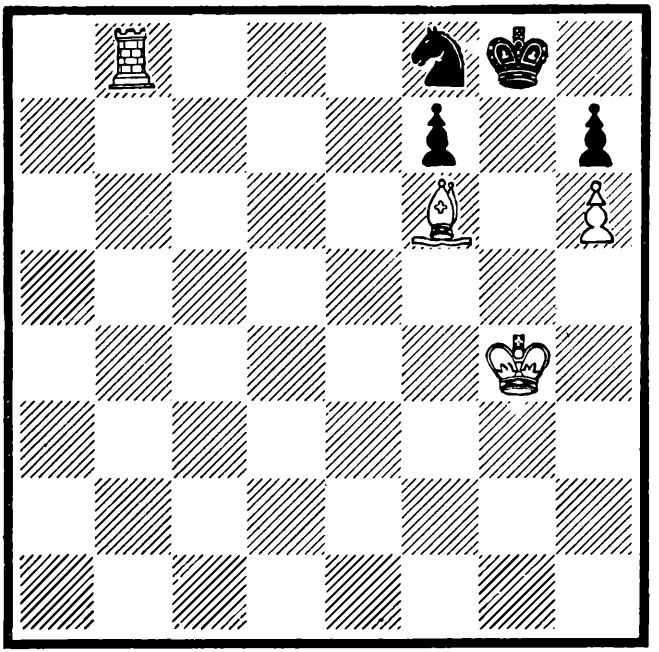


DIAGRAMA 10 JUEGAN LAS NEGRAS

En la posición que se muestra en el diagrama 10, le toca jugar a las negras. El rey negro no está atacado. Por otra parte, no se puede mover sin ponerse en jaque, lo que no está permitido por las reglas del juego. Tampoco las negras pueden mover el caballo porque descubrirían al rey, el cual estaría entonces en jaque por la torre blanca. Las negras, por lo tanto, están en una posición de mate ahogado y la partida es tablas.

**ENROQUE**

El enroque es un movimiento combinado que cada jugador puede hacer solamente una vez en el juego y que se produce por la acción conjunta del rey y cualquiera de las torres.

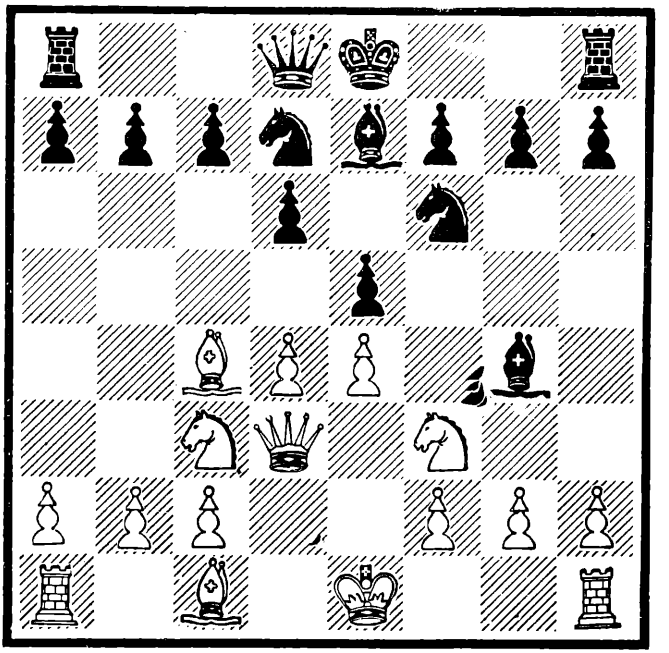


DIAGRAMA 11

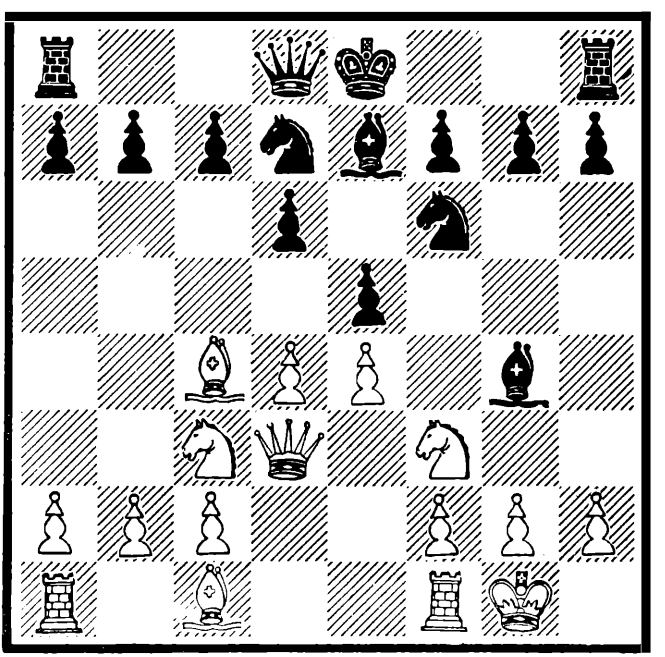


DIAGRAMA 12

Para hacer esta jugada, ni el rey ni la torre se deben haber movido antes, y las casillas entre las dos piezas deben estar libres, como se muestra en el diagrama 12. En estas condiciones, la torre se lleva junto al rey, y el rey se mueve al otro lado de la torre, como se muestra en el diagrama 13.

Éste es el enroque en el lado del rey y la jugada se debe hacer tomando y moviendo ambas piezas a la vez. En las condiciones existentes en el diagrama, el enroque en el lado de la dama sería imposible porque el AD está entre el rey y la torre.

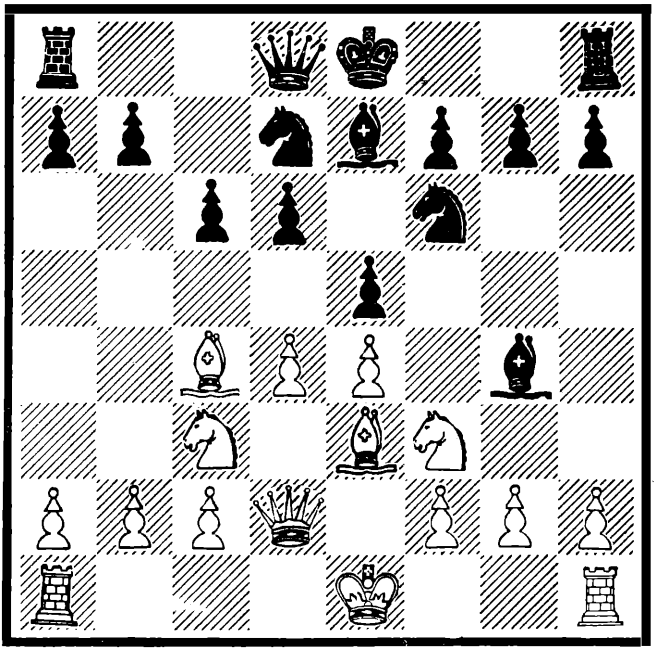


DIAGRAMA 13

En el diagrama 13, las casillas están limpias entre ambas torres y el rey, por lo que el enroque puede tener lugar como antes o como se muestra en el diagrama 14.

Esto se llama enrocar en el lado de la dama y en la anotación ajedrecística se escribe 0-0-0, como contraste con 0-0 para el lado del rey. Las reglas del juego no permiten enro-

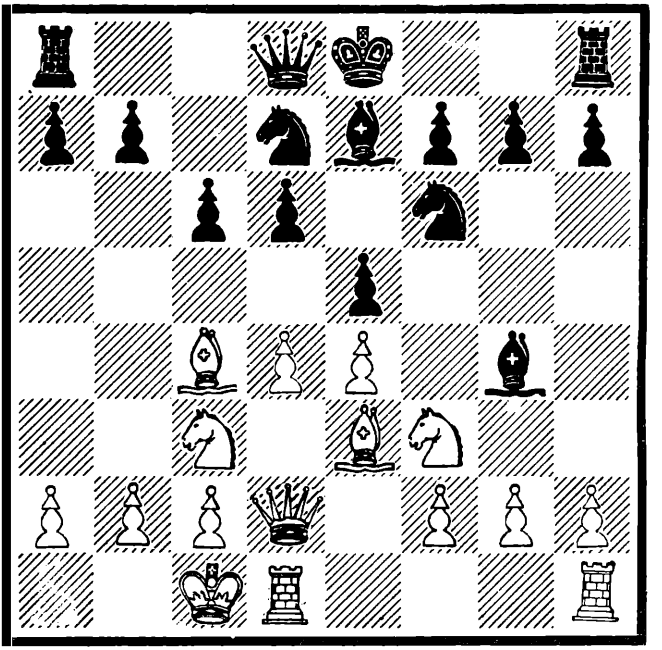


DIAGRAMA 14

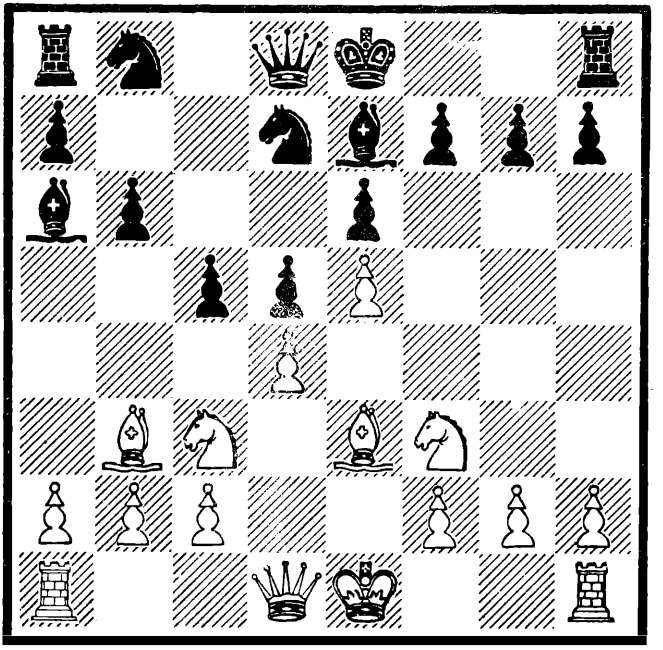


DIAGRAMA 15 JUEGAN LAS BLANCAS

car mientras el rey esté en jaque, ni tampoco si el rey o la torre del enroque se han movido antes, ni mientras una de las casillas por donde debe pasar el rey esté atacada por una pieza adversaria. Por ejemplo, no está permitido el enroque en las condiciones del diagrama 15.

La razón es que la casilla del AR está sometida al ataque del alfil negro de 3TD. En los cinco diagramas anteriores, si le tocara jugar a las negras, ellas se podrían enrocar hàcia el lado del rey.

ANOTACIÓN AJEDRECÍSTICA

A los efectos del estudio del juego y para facilitar la tarea de anotar y registrar las partidas, se han ideado varios sistemas de anotación del ajedrez. Algunos son más científicos que otros, pero como no estamos interesados en este aspecto del asunto, nosotros, simplemente, seguiremos la llamada anotación descriptiva. Con este objetivo resulta pertinente estudiar con detenimiento el diagrama 16.

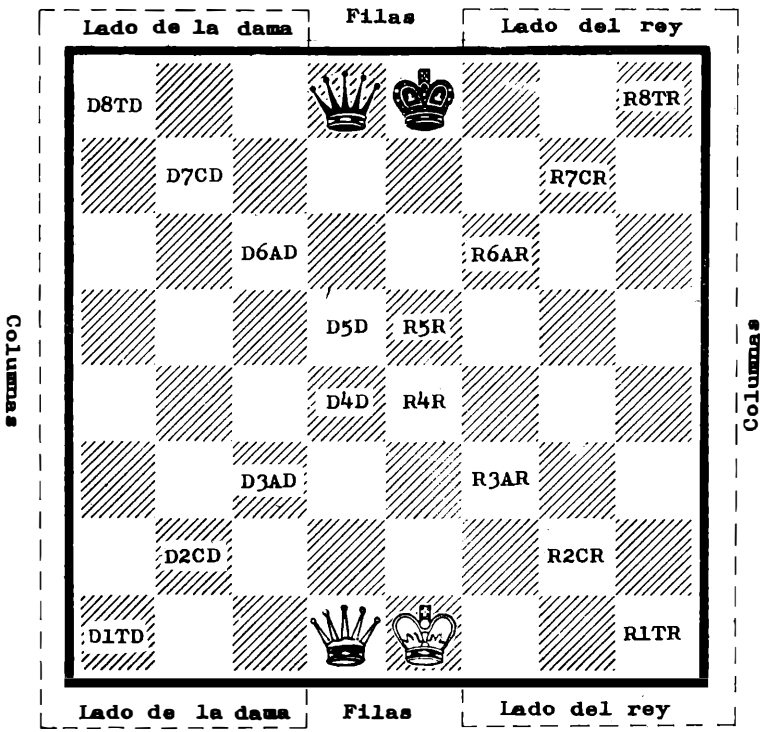



DIAGRAMA 16

En el diagrama 16, la dama y el rey se encuentran situados en sus respectivas casillas. Todas las piezas y casillas ubicadas en el lado de la dama son denominadas como de la dama. De igual modo, todas las piezas y casillas situadas en el lado del rey son denominadas del lado del rey. Las series de casillas ordenadas horizontalmente se llaman filas, líneas o hileras, y las ordenadas verticalmente se llaman columnas. El estudiante debe analizar el diagrama con detenimiento para familiarizarse con la anotación. Por ejemplo, las casillas marcadas 4D y 4R son 4D y 4R para las blancas, pero esas mismas casillas son 5D y 5R para las negras, porque cada jugador empieza a contar desde su propio lado. Así, si las piezas se encuentran en sus casillas originales y el blanco mueve su peón rey dos casillas, la jugada se anota como sigue: P4R. De la misma manera, si las negras contestan moviendo su peón rey dos casillas, la jugada se anotaría como P4R porque las negras, a su vez, cuentan desde su lado del tablero. En otras palabras, la cuarta línea para las blancas es la quinta línea para las negras y viceversa. Las colum-

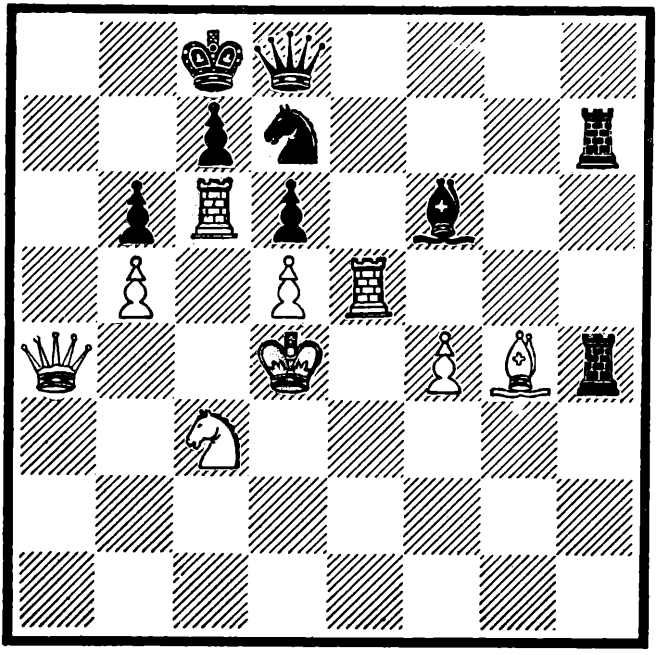


DIAGRAMA 17-

nas, por otra parte, son las mismas para ambos bandos. Así, la columna AR del blanco también sería la columna AR del negro. La razón es evidente, ya que las columnas están nombradas según las piezas colocadas en sus casillas originales.

El diagrama 17 se representaría en la anotación como sigue: Blancas con el rey en 4D, la dama en 4TD, las torres en 6AD y 5R, el caballo en 3AD, el alfil en 4CR, y los peones en 5CD, 5D y 4AR; negras con el rey en la casilla AD, la dama en la casilla 1D, las torres en 2TR y 5TR, el caballo en 2D, el alfil en 3AR, y los peones en 3CD, 2AD y 3D. El estudiante debe examinar esto con cuidado y familiarizarse con la anotación, porque necesitará este conocimiento a todo lo largo del libro. Hay un signo más. Es la x que significa "toma". Así, cuando un peón toma a otro peón no escribimos "peón toma peón", sino sencillamente PxP. El mismo procedimiento se sigue con todas las piezas restantes. Al enrocar, hay que especificar el lado y describirlo así: 0-0 para el lado del rey y 0-0-0 para el de la dama. Otra vez debemos acentuar lo necesario que resulta para el estudiante conocer este asunto a fondo para poder seguir el texto. Después, según el estudiante progrese, debe tratar de familiarizarse con otros sistemas de anotación, de modo que pueda seguir con facilidad el texto de cualquier partida de ajedrez, sea cual fuere el sistema de anotación empleado para describirla.

## Signos de anotación

| | | |
|---|---|---|
| R | = | rey |
| D | = | dama |
| T | = | torre |
| C | = | caballo |
| A | = | alfil |
| P | = | peón |
| x | = | captura |
| 0-0 | = | enroque en el lado del rey |
| 0-0-0 | = | enroque en el lado de la dama |
| ap | = | al paso (ver más adelante) |
| + | = | jaque |
| ++ | = | jaque mate |

En algunos libros de texto se emplean los siguientes signos: + por mejor, - por inferior, = por igual. En otros se suele utilizar un tipo especial de cruz para el jaque y la misma pero doble para el jaque mate.

TOMANDO AL PASO

Ahora que el estudiante está al tanto de la anotación, continuaremos con la única jugada que, a propósito, no hemos tratado hasta ahora. Es la llamada toma "en passant", que es, sencillamente, como su traducción del francés explica, tomar "al paso". En la anotación del ajedrez estas dos palabras se indican con ap.

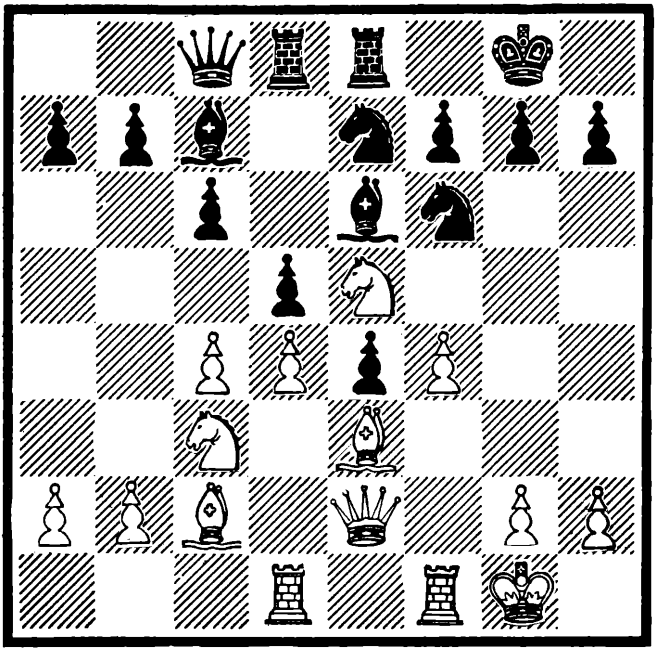


DIAGRAMA 18 JUEGAN LAS NEGRAS

En el diagrama 18, la última jugada de las blancas fue avanzar su PAR dos casillas, de 2AR a 4AR. Al hacer esto, el peón ha atravesado la casilla 3AR, dominada por el peón negro de 5R. En tales condiciones las negras tienen el derecho de tomar el peón "al paso", como se indica en el diagrama 19.

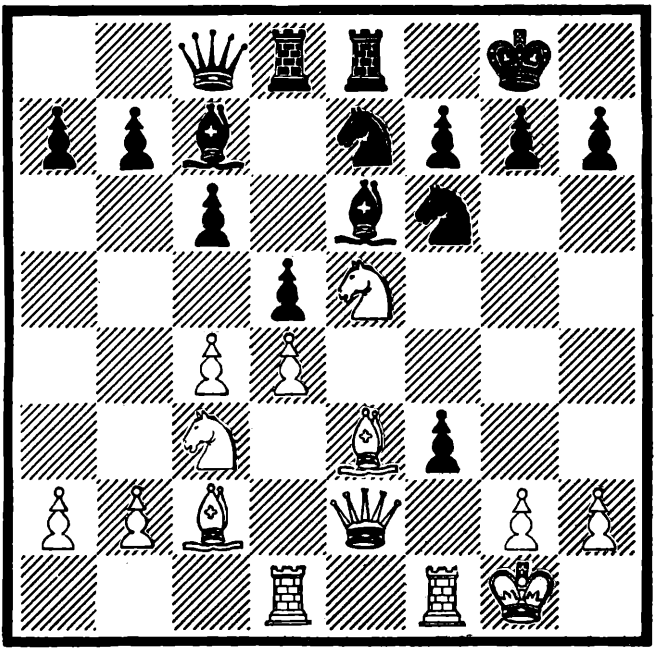


DIAGRAMA 19 JUEGAN LAS BLANCAS

Según muestra el diagrama, el resultado es el mismo que si el blanco sólo hubiera movido su PA una casilla y el negro lo hubiese capturado. Si las negras hubieran decidido no tomar el peón ap, ya no lo hubieran podido capturar con su peón de 5R, porque de acuerdo con las reglas del juego,la captura se debe hacer al momento o se pierde el derecho. Una consideración correcta demostrará que una toma ap sólo puede hacerla un peón situado en la quinta fila y únicamente contra otro peón situado en la columna contigua, a condición de que éste no se haya movido antes y de que se intente moverlo dos casillas a la vez. Todas estas condiciones deben existir para que esa jugada se propicie. Por ejemplo, si el peón hubiera estado en 3AR en vez de en 2AR antes de moverse a 4AR, no sería admisible tomar ap. La toma ap es opcional, no obligatoria, pero se ha de hacer en la jugada siguiente o se pierde el derecho de tomar. A causa de la dificultad que tiene la comprensión de esta jugada, el estudiante debe repasar las explicaciones anteriores con sumo cuidado con el fin de asegurarse de que las comprende. Antes de continuar adelante, el

estudiante debe repasar lo escrito en relación con los movimientos de las piezas y la anotación, y asegurarse de que los conoce bien.

## CAPÍTULO II
## EL MODO DE APRENDER Y DE MEJORAR SU JUEGO

El ajedrez resulta fácil de aprender, pero difícil de jugarlo bien. El orden y el método beneficiarán mucho en lo tocante al buen juego. El estudiante, por lo tanto, debe releer con cuidado lo que ya se ha escrito. Una vez que esté seguro de que conoce bien las jugadas y la anotación, debe practicar solo, poniendo el rey en diferentes posiciones de mate. Para ese propósito, debe usar distintas piezas, aumentando y disminuyendo su número, para dominar la acción y el poder de éstas contra el rey. Esta práctica desarrollará la imaginación del estudiante y le hará más interesante el juego, acrecentando así su deseo de progresar. Resulta evidente que la manipulación de unas pocas piezas es más fácil que la manipulación de un número mayor. Por esa razón empezaremos ofreciendo unos cuantos mates y finales sencillos que servirán de guía al estudiante. Una vez que aprenda y domine esos finales, debe tratar de construir finales semejantes por sí mismo, empleando su imaginación con ese propósito, y luego tratar de resolverlos según las mismas líneas conocidas antes. Con esta práctica, debe mejorar su juego considerablemente.

La misma clase de práctica se debiera emplear más tarde con las aperturas y el medio juego. Usando y desarrollando de manera constante su imaginación, el jugador no sólo mejorará su juego, sino que comprenderá las bellezas del ajedrez y, de ese modo, aumentará su deseo de dominarlo. Durante esta práctica se hallará fácil poner las piezas en diferentes posiciones semejantes en apariencia a las ya estudiadas. Lo que no va a ser fácil será el probar que las posiciones son del mismo tipo, y el resolverlas según las mismas líneas.

Será difícil aumentar el número de las piezas y todavía más el manejarlas con eficiencia, ya que coordinar la acción de las piezas es no sólo una de las cosas más importantes del ajedrez, sino también una de las más arduas. Es la enorme variedad del ajedrez lo que hace el juego tan difícil, y tam-

bién, tan interesante y tan bello. El estudiante, además, encontrará difícil evitar los errores flagrantes, pero no debe descorazonarse por esto. Hasta los mejores jugadores padecen esos deslices.

MATES SENCILLOS

Lo primero que un estudiante debe hacer es llegar a conocer bien el poder de las piezas. Esto se puede hacer mejor aprendiendo a realizar con rapidez algunos de los mates sencillos.

El final de torre y rey contra rey:

El principio es empujar al rey adversario hacia la última línea de cualquier lado del tablero.

En esta posición el poder de la torre se demuestra con la primera jugada, T7T, que inmediatamente encierra al rey negro en la última línea y el mate se logra con rapidez mediante: 1. T7T R1C 2. R2C.

Se necesita la acción combinada del rey y la torre para llegar a una posición en la que se pueda forzar el mate.

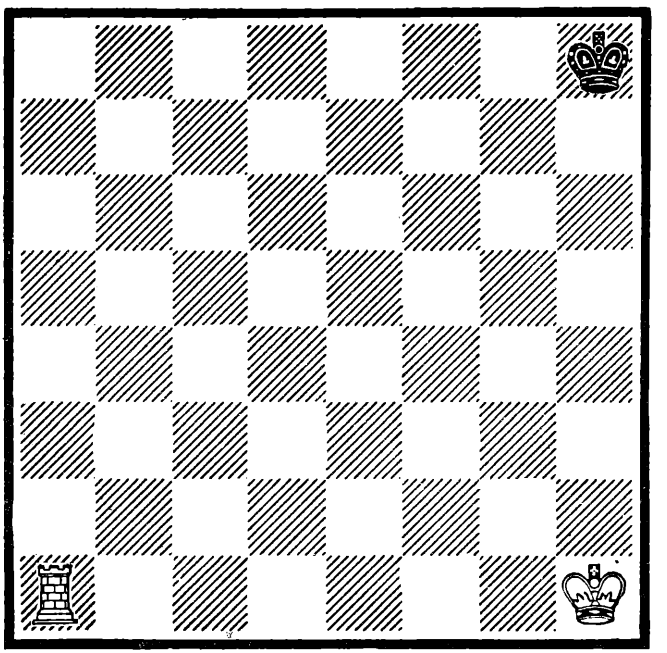


DIAGRAMA 20

El principio general que debe seguir el estudiante es el de mantener su rey tanto como sea posible en la misma columna o fila que el rey enemigo.

Cuando, en este caso, se ha llevado al rey a la sexta línea, es mejor colocarlo, no en la misma columna sino en la inmediata a ésta, en dirección al centro.

2. ... R1A 3. R3A R1R 4. R4R R1D 5. R5D R1A R6D.

No R6A, porque entonces el rey negro regresará a 1D y llevará mucho más tiempo darle mate. Si ahora el rey retrocede a 1D, T8T da mate enseguida.

6. ... R1C 7. T7AD R1T 8. R6A R1C 9. R6C R1T 10. T8A mate.

Ha demorado exactamente diez jugadas dar mate desde la posición original. En la jugada cinco las negras pudieron haber jugado R1R y, de acuerdo con el principio enunciado, las blancas habrían continuado 6. R6D, R1A (el rey negro, a la larga, será forzado a moverse frente al rey blanco y puesto en mate con T8T); 7. R6R R1C 8. R6A R1T 9. R6C R1C 10. T8T mate.

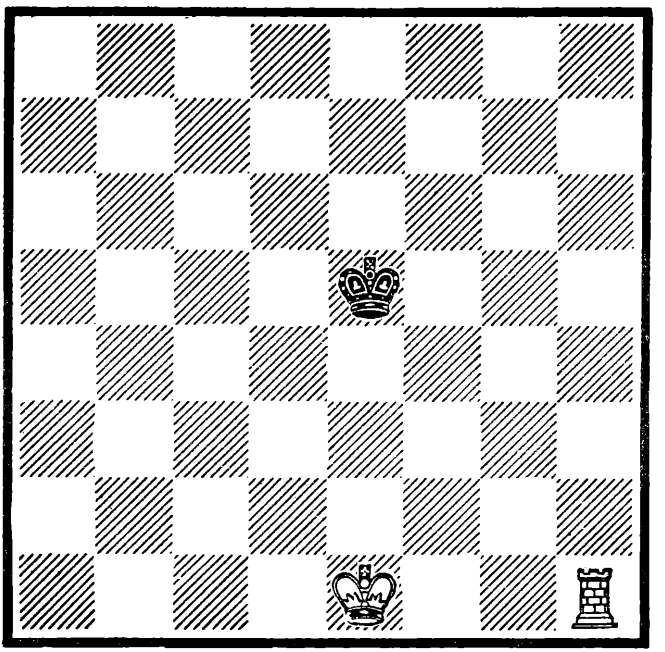


DIAGRAMA 21

Dado que el rey negro está en el centro del tablero, el mejor modo de proceder es avanzar su propio rey. Así, tenemos: 1. R2R R4D 2. R3R. Como que la torre todavía no ha entrado en juego, es mejor avanzar el rey directamente hacia el centro del tablero, no enfrente, sino a un lado del otro rey. Si ahora el rey negro se moviera a 4R, la torre lo haría retroceder con T5T+. En cambio, si 2. ... R5A en su lugar, entonces también 3. T5T. Si ahora 3. ... R5C, sigue 4. R3D. Pero si, en su lugar, 3. ... R6A, entonces 4. T4T manteniendo al rey encerrado en el menor número posible de casillas.

Ahora el final puede continuar: 4. ... R7A 5. T4A+ R6C 6. R3D R7C 7. T4C+ R6T 8. R3A R7T. Se debe notar cuántas veces el rey blanco se ha movido junto a la torre, no sólo para defenderla sino, también, para reducir la movilidad del rey adversario. Ahora, el blanco da mate en tres jugadas, así: 9. T4T+ R8C 10. Torre moviéndose hacia cualquier casilla en la columna de torre, forzando al rey negro a ponerse frente al blanco, R8A 11. T1T mate. Ha demorado once ju-

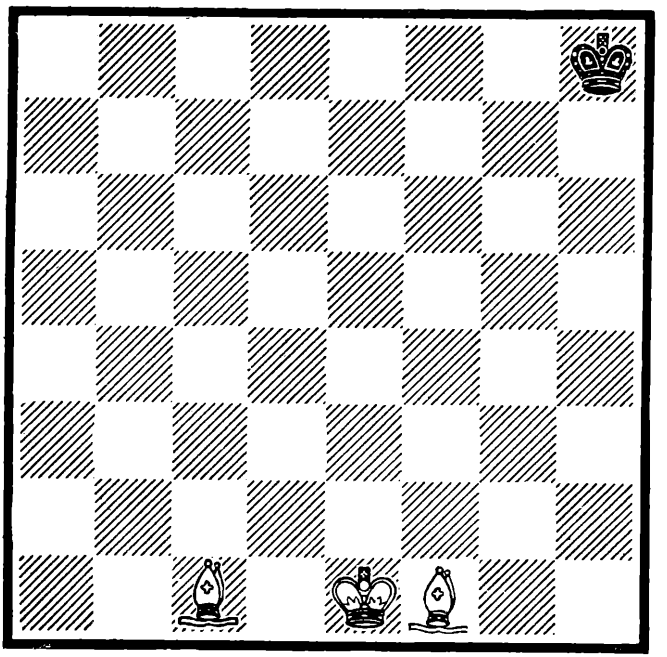


DIAGRAMA 22

gadas el dar mate y, en cualquier otra posioión, oreo que debe darse mate en menos de veinte. Aunque puede ser monótono, será bueno para el principiante practicar estas cosas, ya que hacerlo le enseñará el manejo correcto de sus piezas.

Ahora vamos a examinar el final de dos alfiles y rey contra rey.

Puesto que el rey negro está en la esquina, el blanco puede jugar 1. A3D R2C 2. A5C R2A 3. A5A, y ya el rey negro está limitado a unas pocas casillas. Si el rey negro, en la posición original, hubiese estado en el centro del tablero, o lejos de la última fila, el blanco habría avanzado su rey y, luego, con la ayuda de sus alfiles, habría limitado los movimientos del rey negro a las menos casillas posibles.

Podríamos continuar ahora: 3. ... R2C 4. R2A. En este final el rey negro no sólo tiene que ser empujado hacia el borde del tablero sino que, también, tiene que ser forzado a ir a una esquina y, antes de que sea posible dar mate, el rey blanco tiene que ser llevado a la sexta fila y, al mismo tiempo, a una de las dos últimas columnas, en este caso cualquiera de 6TR, 6CR, 7AR, 8AR, y como que 6TR y 6CR son las casillas más cercanas, es a cualquiera de éstas a la que el rey debe ir. 4. ... R2A 5. R3C R2C 6. R4T R2A 7. R5T R2C 8. A6C R1C 9. R6T R1A. Ahora el blanoo tiene que calcular el tiempo y mover uno de los alfiles, para forzar al rey negro a retroceder: 10. A5R R1C 11. A7R R1T. Ahora el alfil blanco debe ocupar una posioión desde la que pueda dar jaque en la jugada siguiente, a lo largo de la diagonal blanca, cuando el rey negro regrese a 1C. 12. A4CR R1C 13. A6R+ R1T 14. A6A mate.

Se han necesitado catorce jugadas para forzar el mate y, en cualquier otra posición, se debe dar en menos de treinta.

En todos los finales de esta clase, se debe tener cuidado de no dejarse llevar a un mate ahogado.

En este final particular hay que recordar que no solamente hay que llevar al rey al borde del tablero sino, también, a una esquina. En todos los finales semejantes, sin embargo, resulta indiferente si se obliga al rey a ir hasta la última fila o a una columna exterior, por ejemplo, 5TR o 4TD, 1R u 8D.

Ahora vamos al final de dama y rey contra rey. Como que la dama combina la potencia de la torre y la del alfil, éste es el mate más fácil de todos y siempre se debe realizar en menos de diez jugadas. Tomemos la posioión siguiente:

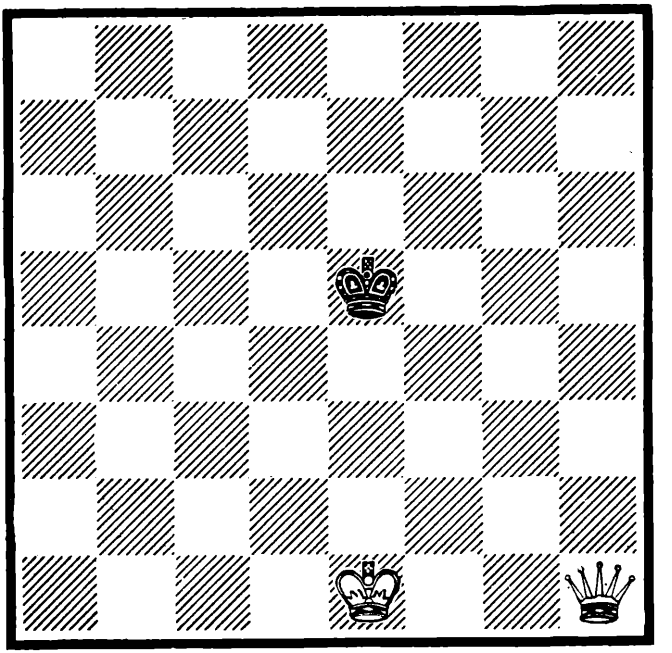


DIAGRAMA 23

Una buena manera de comenzar es hacer la primera jugada con la dama, tratando de limitar la movilidad del rey negro tanto como sea posible. Así: 1. D6A R5D 2. R2D. Ya el rey negro tiene una sola casilla disponible 2. ... R4R 3. R3R R4A 4. D6D R4C (si el negro jugara R5C, entonces D6C+); 5. D6R R5T (si R4T, R4A y mate en la jugada siguiente ); 6. D6CR D6T 7. R3A, el rey se mueve y en la jugada siguiente la dama blanca da mate.

En este final, como en el caso de la torre, el rey negro debe ser forzado a ir al borde del tablero. Aunque, por ser la dama muchísimo más fuerte que la torre, el proceso es mucho más fácil y breve. Éstos son los tres finales elementales y, en todos, el principio es el mismo. En cada caso se

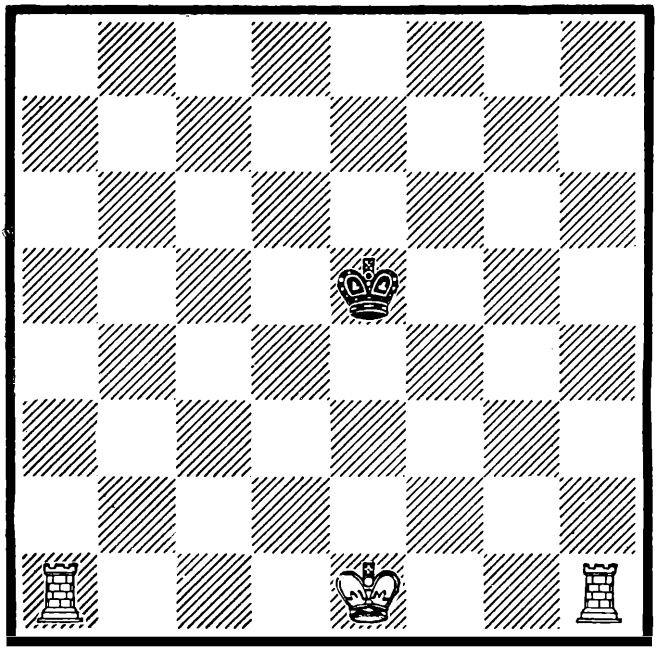


DIAGRAMA 24 JUEGAN LAS BLANCAS

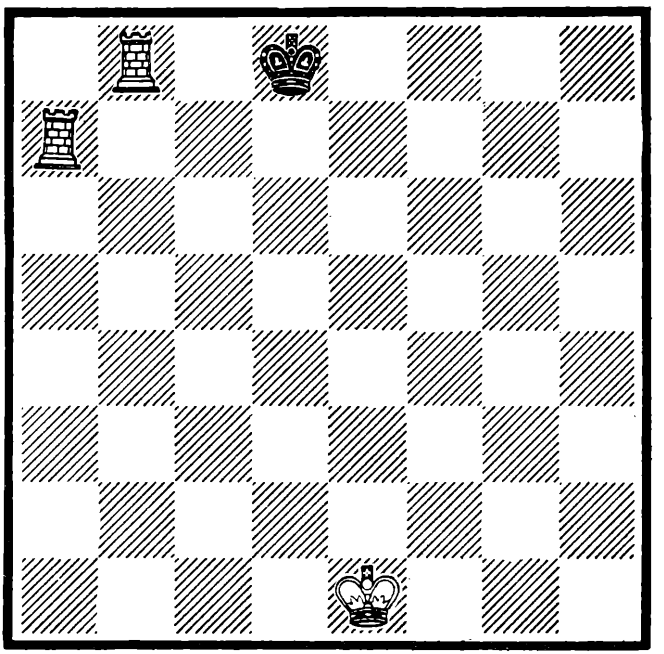


DIAGRAMA 25

necesita la cooperación del rey. Para forzar un mate sin la ayuda del rey, se requieren dos torres por lo menos.

Con dos torres el proceso es sencillo. Como de costumbre, hay que llevar al rey a la última línea o columna. Así empezamos por 1. T4TR R4A 2. T5TD+ R3C. Ahora no podemos jugar T6TR+ porque el rey tomaría la torre. Lo que hay que hacer es traer la torre a lo largo de la misma línea donde está, tan lejos del rey como sea posible, sin situarla en la misma columna que la otra torre. Así, jugamos ahora 3. T4CD R3A 4. T6C+ R2R 5. T7T+ Rey a una casilla de dama y 6. T8C mate.

El método seguido en estos finales es simple y el estudiante no debe encontrar dificultad alguna al aprender el procedimiento adecuado.

## FINALES SENCILLOS Y PROMOCIÓN DEL PEÓN

La ganancia de un peón es la más pequeña ventaja material que se puede obtener en una partida y, con frecuencia, resulta suficiente para ganar aun cuando el peón sea la única pieza que quede, aparte de los reyes. Es esencial, hablando en general, que el rey debe estar enfrente de su peón con, al menos, una casilla entre ambos.

Si el rey adversario está directamente enfrente del peón, entonces no se puede ganar la partida. Esto se puede explicar mejor con los ejemplos siguientes.

La posición es de tablas y el procedimiento de las negras debe ser mantener al rey siempre directamente frente al peón, y cuando esto no se pueda hacer, por ejemplo, como en el diagrama 26, a causa del rey blanco, entonces se debe mantener al rey negro enfrente del rey blanco. El juego continuaría así: 1. P3R R4R 2. R3D R4D. Ésta es una jugada muy importante. Cualquier otra jugada perdería, como se demostrará más adelante. Como el rey negro no se puede mantener en la casilla contigua a la que ocupa el peón, se debe adelantar lo más posible y, simultáneamente, frente al rey blanco.

3. P4R+ R4R 4. R3R R3R 5. R4A R3A. De nuevo el mismo caso. Como que el rey blanco avanza, se debe mantener

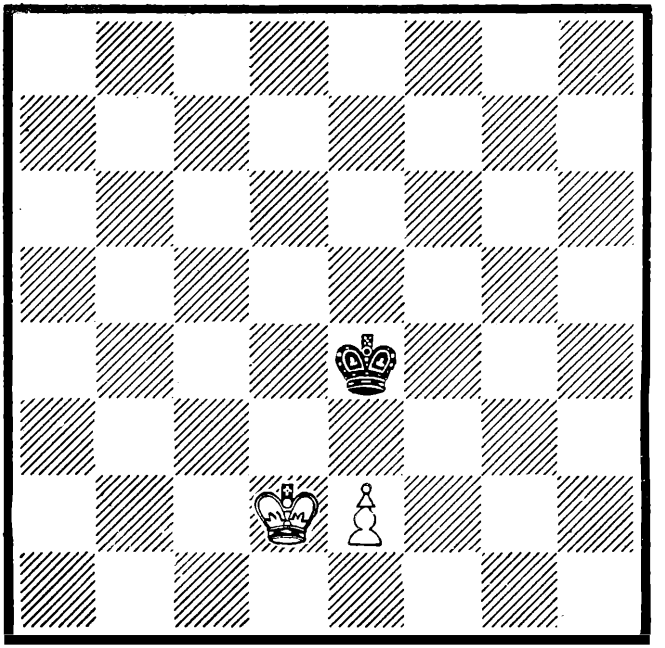


DIAGRAMA 26

el rey negro frente a él, ya que no se le puede llevar junto al peón.

6. P5R+ R3R 7. R4R R2R 8. R5D R2D 9. P6R+ R2R 10. R5R R1R 11. R6D R1D. Si ahora el blanco avanza el peón, el rey negro se mete frente a él y el blanco tiene que entregar el peón o jugar R6R, y resulta un mate ahogado. Si en lugar de avanzar el peón, las blancas retiran su rey, las negras llevan, entonces, el suyo junto al peón y, al ser obligadas a retroceder, lo mueven frente a éste, manteniéndolo listo para avanzar otra vez o moverse frente al rey blanco, como antes, si lo hicieran avanzar.

La forma completa de proceder es muy importante y el estudiante debe hacerse conocedor absoluto de sus detalles, porque comprende principios que se tratarán más tarde, además de que muchos principiantes han perdido posiciones idénticas por la falta del conocimiento apropiado. Sin embargo, en esta fase del libro no puedo poner demasiado énfasis en su importancia.

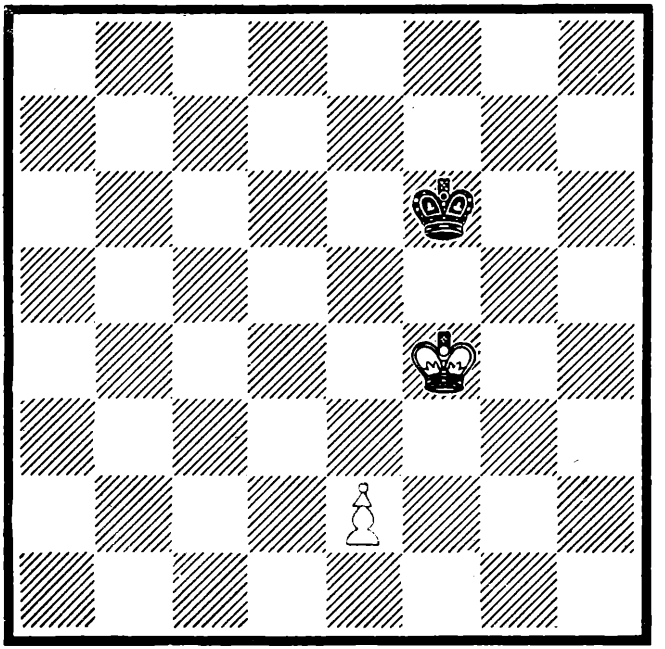


DIAGRAMA 27

En esta posición el blanco gana, puesto que el rey está enfrente del peón y hay una casilla de por medio.

El método a seguir es: Avanzar el rey tanto como sea compatible con la seguridad del peón y nunca avanzar el peón hasta que se haga esencial para su propia seguridad.

Así:

1. R4R R3R

Las negras no permiten que el rey blanco avance, por lo que las blancas están obligadas ahora a adelantar su peón para forzar a las negras a alejarse. Entonces pueden avanzar su propio rey.

2. P3R R3A 3. R5D R2R.

Si las negras hubiesen jugado 3. ... R4A, entonces las blancas habrían sido forzadas a avanzar el peón a 4R, ya que no podían avanzar su rey sin permitir a las negras la oportunidad de jugar R5R, ganando el peón. Puesto que las negras no han jugado así, es mejor para el blanco no avanzar el

peón todavía, ya que su propia seguridad no lo requiere, sino tratar de llevar el rey aún más adelante. Así:

4. R5R R2D 5. R6A R1R.

Ahora el peón blanco está demasiado atrasado y se le puede llevar a la protección del rey.

6. P4R R2D.

Ahora no serviría jugar R7A, porque el negro jugaría R3D y el blanco tendría que retirar su rey para proteger el peón. Por lo tanto, debe continuar:

7. P5R R1R.

Si se hubiera movido a cualquier otra parte, el blanco habría podido jugar R7A seguido del avance del peón a 6R, 7R, 8R, protegidas todas estas casillas por el rey. Como las negras tratan de evitar esto, el blanco tiene ahora que forzarlo a retirarse, a la vez que siempre mantiene al rey frente al peón. Así:

8. R6R.

P6R haría tablas la partida, ya que entonces el negro jugaría R1A y tendríamos una posición similar a la explicación en conexión con el ejemplo 5.

8. ... R1A 9. R7D.

El rey se mueve y el peón blanco avanza a 8R, se convierte en dama y todo ha terminado.

Este final es como el anterior y por la misma razón debe ser enteramente comprendido antes de proseguir adelante.

## DOS PEONES CONTRA UNO

El tipo de final mostrado en el diagrama 28 puede ocurrir, ya sea en la forma mostrada en éste o en una similar. Algunas veces puede haber tres peones contra dos, o cuatro contra tres. Otras veces, los peones pueden estar todos en un lado del tablero, o también pueden estar en ambos lados.

Cuando los peones están en un solo lado del tablero, como en el diagrama 28, el procedimiento es siempre el mismo, y consiste en cambiar uno de los peones del blanco por el peón del negro de un modo tal que produzca una posición semejante a la del diagrama 27, donde el rey blanco puede avanzar de manera que obtenga una posición ganadora. Excepto en aquellos finales en que uno de los dos peones está en la columna

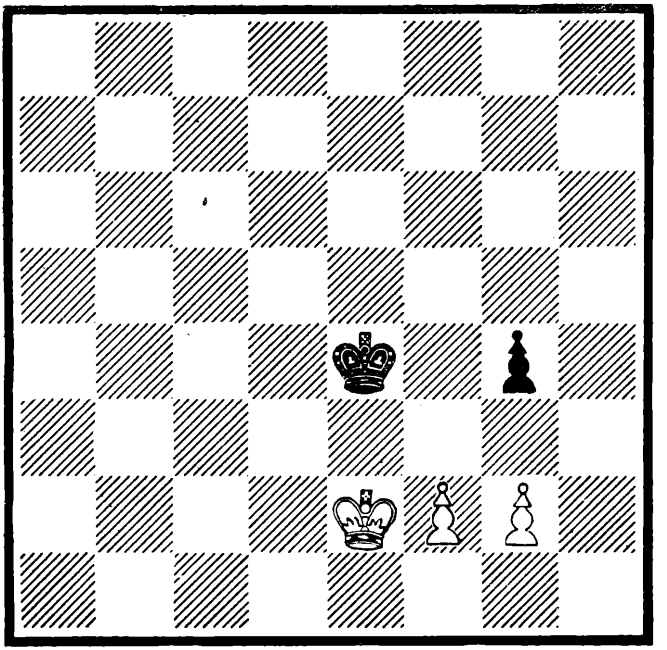


DIAGRAMA 28 JUEGA EL BLANCO

de torre, dos peones contra uno ganarán casi en todos los casos. En la posición del diagrama 28, si el blanco juega 1. P3AR+ la partida será tablas porque el negro jugará PxP y, luego, mantendrá su rey siempre enfrente del peón, de la manera mostrada en la primera parte de esta sección acerca de la promoción de peones. El blanco, no obstante, puede evitar fácilmente semejante cosa jugando primero 1. P3C. Si esto se produce, entonces R5D, 2. P3A PxP 3. RxP, seguido de R4C y R5T, obteniendo la posición con el rey frente al peón y una casilla entre los dos que, como ya se demostró, gana. Después de 1. P3C viene R4R y, entonces, seguirá: 2. R3R R4A 3. R4D R3A 4. R4R R4C 5. R5R R3C 6. R4A R4T 7. R5A R3T 8. RxP y, con dos peones por ninguno, las blancas no tendrán problemas en coronar uno de ellos. Pero si después de 1. P3C se hace R4A, entonces viene R3D, de manera que si las negras juegan ahora R4R, las blancas pueden jugar R3R y alcanzar exactamente la misma posición que se jugó antes. La razón del segundo movimiento de las blancas, R3D, se basa en las leyes que gobiernan la

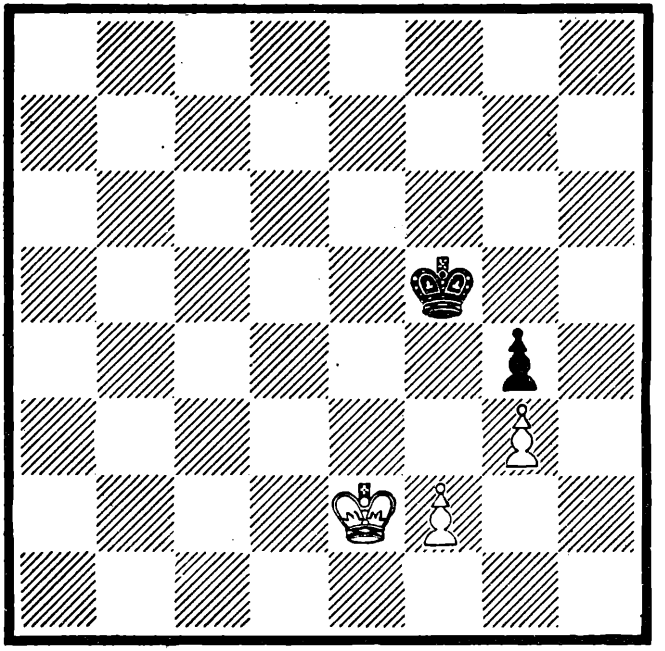


DIAGRAMA 29 JUEGAN LAS BLANCAS

oposición, un asunto que se discutirá en la segunda parte del libro. Ahora es demasiado pronto para discutir este tema, pero su importancia les debe resultar evidente según el ejemplo recién ofrecido. El estudiante también se puede dar cuenta de la gran importancia del manejo del rey. No se puede alcanzar ventaja más pequeña que la de un peón, pero cuando ya no hay casi nada en el tablero, se puede ganar el juego por medio de la conducción correcta del rey.

Cuando los peones se encuentran en ambos lados del tablero, como en el diagrama 30, el procedimiento es más fácil. Primero llevamos el rey hasta los peones para asegurar su protección, luego avanzamos el peón que está libre de oposición, es decir, el peón que no tiene otro peón frente a él, logrando así un llamado peón pasado, y entonces, por medio de una táctica de bloqueo y desgaste, obtenemos los resultados deseados. Esto último se comprenderá muy fácilmente siguiendo el texto. Así: 1. R2R R3R 2. P3A PxP+ 3. RxP (siempre es mejor mantener el peón libre tan lejos de los

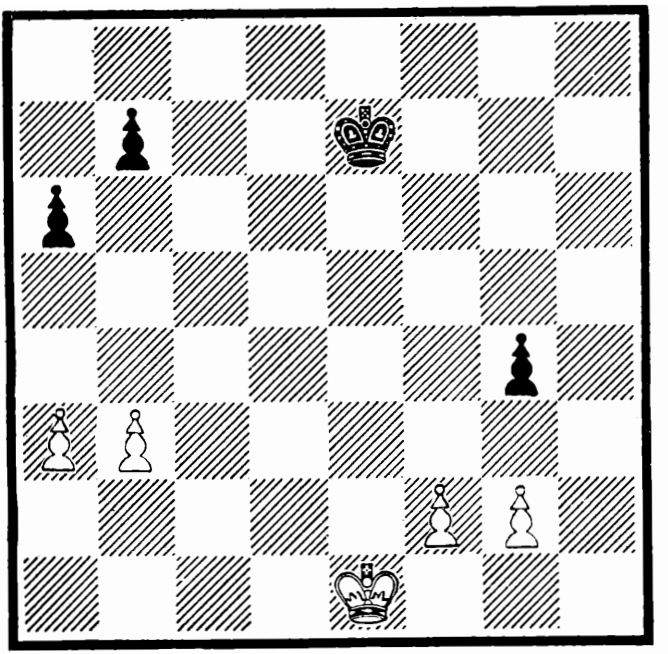


DIAGRAMA 30 JUEGAN LAS BLANCAS

otros como sea posible), R4A 4. P4C+ R4C. Ahora se puede empezar el proceso de bloqueo en el otro flanco. 5. P4C P3C 6. P4T R3C 7. R4A R3A 8. P5C+ R3C. Una vez más, las blancas pueden avanzar con seguridad en el flanco dama para terminar el proceso de bloqueo, 9. P5C. Es mejor avanzar el peón de caballo de manera que, en caso de que las negras decidan cambiar, los peones restantes queden en la columna de caballo. (El peón torre es el único que no puede coronarse contra el rey, no importa cuántas casillas pueda haber entre ellos.) 9. ... P4T. El proceso de bloqueo ha terminado ahora y comienza el de desgaste. 10. R4C R2C 11. R5A R2A 12. P6C+ R2C 13. R5C R1C 14. R6A R1A 15. P7C+ R1C. El proceso de desgaste ya ha terminado.

Las blancas no pueden continuar con 16. R6C porque resultaría un mate ahogado que, como ya se ha dicho, hace tablas la partida. Pero las blancas pueden ahora abandonar el peón solitario y correr velozmente con su rey hacia el otro lado del tablero para capturar los dos indefensos peones ne-

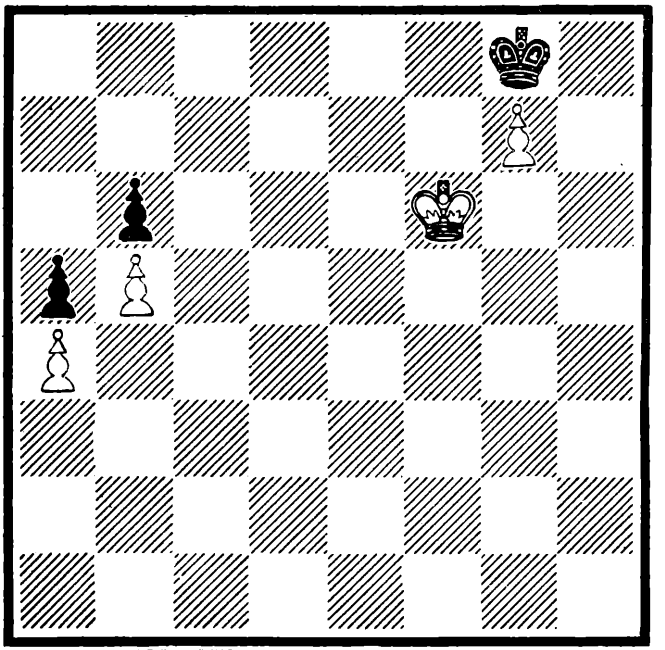


DIAGRAMA 31 JUEGAN LAS BLANCAS

gros. Así: 16. R6R RxP 17. R6D R2A 18. R6A seguido por RxP y RxP y, con dos peones por ninguno, las blancas no tendrían problemas para coronar uno de ellos.

Ahora es oportuno que el estudiante repase lo que se ha escrito antes para asegurarse de que todo se ha entendido completamente. Entonces debe, por sí mismo y de su propia imaginación, idear distintos finales de peones semejantes a los explicados aquí. Ninguna otra práctica le dará una idea mejor del valor del tiempo en el ajedrez que estos finales de rey y peones. Se debe tener en cuenta que un jugador fuerte en los finales tendrá una decidida ventaja sobre los demás. Los campeones mundiales de los últimos ochenta años han tenido, como una característica de su destreza, extraordinaria habilidad en el juego de finales.

## VALOR RELATIVO DE LAS PIEZAS

Antes de continuar con los principios generales de las aperturas, es aconsejable dar al estudiante una idea del va-

lor relativo correcto de las piezas. No hay ninguna tabla completa y exacta para todas y lo único que se puede hacer es comparar las piezas por separado.

Para todos los propósitos teóricos generales, el alfil y el caballo tienen que ser considerados como del mismo valor, aunque es mi opinión que el alfil resultará la pieza más valiosa en la mayoría de los casos. Es bien conocido que dos alfiles son casi siempre mejores que dos caballos.

El alfil será más fuerte contra los peones que el caballo, y en combinación con peones también será más fuerte contra la torre que lo que puede serlo el caballo.

Un alfil y una torre también son más fuertes que un caballo y una torre, pero una dama y un caballo pueden ser más fuertes que una dama y un alfil.

Un alfil a menudo valdrá más que tres peones, pero un caballo raras veces, y aun puede ser que no valga tanto.

Una torre valdrá un caballo y dos peones, o un alfil y dos peones, pero, como se dijo antes, el alfil será una pieza mejor contra la torre.

Dos torres son ligeramente más fuertes que una dama. Son ligeramente más débiles que dos caballos y un alfil, y todavía más débiles que dos alfiles y un caballo. El poder del caballo disminuye según se cambian las piezas. El poder de la torre, por el contrario, aumenta.

El rey, una pieza puramente defensiva durante todo el medio juego, se convierte en una pieza ofensiva una vez que todas las piezas están fuera del tablero, y a veces hasta cuando todavía quedan una o dos piezas menores. El manejo del rey adquiere suprema importancia una vez que se alcanza la fase del final.

## CAPÍTULO III

## LAS APERTURAS DESDE UN PUNTO DE VISTA ELEMENTAL

La apertura es el comienzo del juego, como lo indica la palabra. Un sano comienzo es, con frecuencia, la clave de un buen final. Las aperturas abren el camino para lo que ha de seguir y el resultado de la partida puede depender de la primera media docena de jugadas. Porque las treinta y dos piezas están implicadas en ella, la apertura es, naturalmen-

te, la parte más difícil del juego, y miles de libros se han escrito sobre sus aspectos técnicos. No obstante, los principiantes no deben ir muy adentro de los aspectos técnicos del asunto, sino sencillamente examinarlos desde un punto de vista general. Ésta será la línea de conducta que observaremos en el presente libro. Para el jugador más avanzado, así como para el experto, hay varios capítulos en Fundamentos del ajedrez, que tratan los puntos esenciales. Los trabajos técnicos sobre la materia están destinados sólo a los expertos o a aquéllos que desean llegar a ser expertos en el juego.

Desde un punto de vista elemental, las aperturas tienen por objeto la puesta en acción de las piezas por ambos lados. Los peones centrales se deben avanzar para dejarle lugar a los alfiles y la dama. Una vez que estas piezas y los caballos se han movido y puesto en acción, y las casillas entre las torres y el rey se han despejado, puede tener lugar el enroque y, finalmente, llevando las torres al centro y poniéndolas en las columnas abiertas, tenemos en acción la fuerza entera de cada bando. Todo esto se debe hacer en ocho o doce jugadas, y conseguir hacerlo a la vez que se estorba al oponente, es el punto capital del asunto. Si un jugador tiene éxito en obtener el completo desarrollo de todas sus fuerzas antes que su oponente, puede sentirse completamente satisfecho de su trabajo. Esto se debe sobreponer a cualquier otra consideración en la mente del estudiante.

Ahora vamos a continuar con la teoría general elemental del juego.

Para los propósitos teóricos, el juego se divide en tres partes: la apertura, el medio juego y el final. En la apertura, el principiante se debe esforzar por alcanzar un rápido desarrollo, colocando sus piezas a lá ofensiva, pero con la debida consideración por su seguridad. La apertura se debe completar en diez o doce jugadas con el cuidado de no perder un solo peón en el proceso. Si el adversario ofrece algún material que usted estime que puede capturar sin peligro, es aconsejable que lo haga, aun cuando como resultado de ello se retarde el desarrollo completo por una o dos jugadas. Si como resultado de la captura el desarrollo completo se retrasa más de dos jugadas, entonces es dudoso que la captura se deba hacer, excepto que sea una pieza la encartada. Se pudiera

correr el riesgo con las piezas blancas, pero jamás con las negras, excepto en muy raras ocasiones. En tales asuntos no se puede dar ninguna regla precisa. El jugador tiene que usar su propio juicio y también debe considerar el tipo de adversario al que se enfrenta. Generalmente, el enroque se debe hacer en el flanco del rey porque suele ser más seguro, pero no se debe sacrificar ninguna ventaja material o posicional por esa causa.

A continuación doy ejemplos para ilustrar estos puntos.

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4R | 1 | P4R |

Con esta jugada, tanto el blanco como el negro abren camino para la dama y uno de los alfiles. P4D es la otra jugada, que tiene el mismo efecto y, por lo tanto, tenemos que considerarlas a ambas como los dos mejores movimientos de la apertura.

| | | |
|---|---|---|
| C3AR | 2 | C3AD |

Las blancas sacan un caballo y, al mismo tiempo, atacan el peón de las negras, mientras que éstas defienden el peón

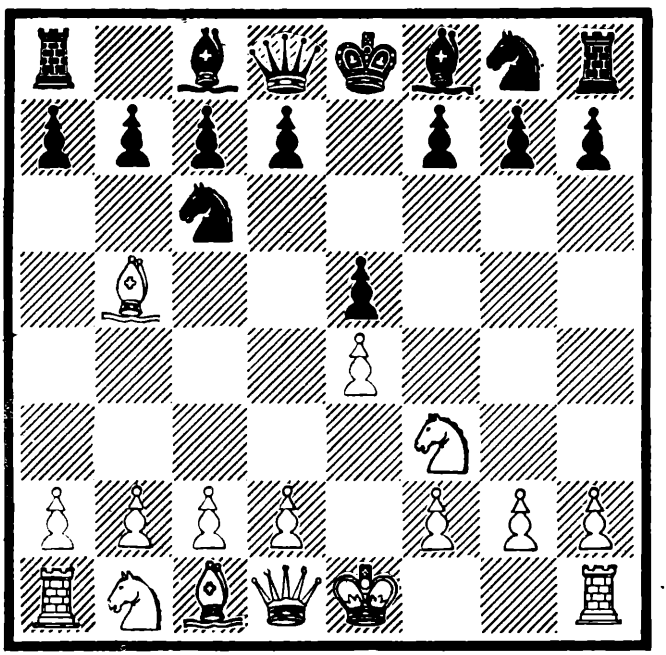


DIAGRAMA 32 JUEGAN LAS NEGRAS

y desarrollan una pieza simultáneamente. Se debe tener presente que, siempre que hablamos de piezas, sólo queremos decir las piezas grandes, como alfiles, caballos, torres y damas, y no los peones ni los reyes, los que, invariablemente, se designan por sus propios nombres.

A5C 3

Esto constituye la Ruy López, una de las más antiguas, sólidas y mejores de todas las aperturas. Ahora hay varios modos de continuar para las negras. Tomaremos uno al azar.

3 C3A

O-O

Ahora las negras deben continuar con su desarrollo, ya sea jugando A2R o P3D, pero no deben tomar el peón ofrecido, el cual es un presente griego. Si las negras capturaran el peón, las blancas jugarían P4D y, de este modo, obtendrían una gran ventaja en el desarrollo, la que, finalmente, le devolvería su peón con intereses. Otro ejemplo:

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4R | 1 | P4R |
| C3AR | 2 | A4A |

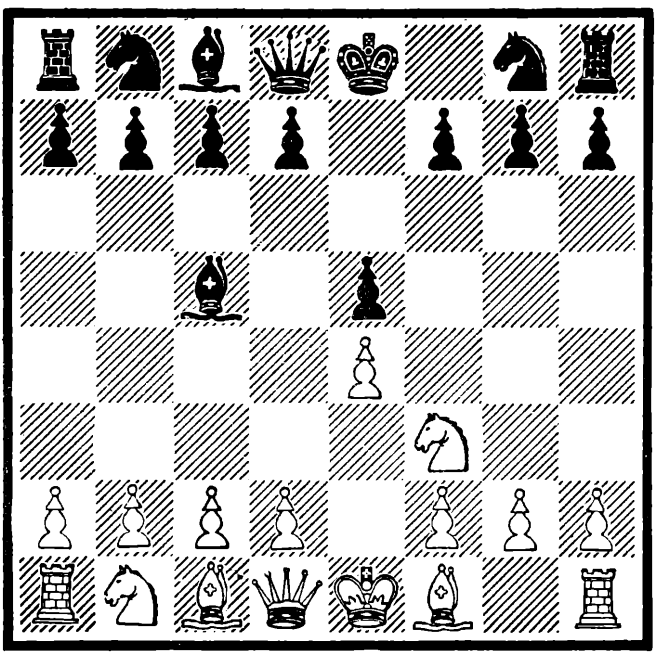


DIAGRAMA 33 JUEGAN LAS BLANCAS

El negro ofrece un peón esperando ganar tiempo para el desarrollo, en el caso de que el blanco lo tome. De acuerdo con la teoría explicada antes, el blanco debe tomarlo porque hacerlo sólo retrasará su desarrollo una o dos jugadas. En todos los casos semejantes, lo que el jugador debe considerar es cuál resulta el peligro inmediato, y si no ve ninguno, debe tomar el peón y encarar las consecuencias. Muy a menudo será únicamente la experiencia la que le enseñará cuándo tomar y cuándo rechazar.

Veamos ahora una apertura del peón de la dama.

P4D 1 P4D

Con el avance de este peón, el camino queda abierto tanto para la dama como para el alfil. La diferencia de la apertura anterior es que el peón está defendido, lo que no es el caso cuando se avanza el peón de rey. Éste es un argumento adicional en favor de considerar ésta como la apertura más fuerte. Por ahora, sin embargo, ese argumento está más allá del alcance del presente libro. Para nuestro propósito, debemos considerar que P4D no es mejor que P4R.

C3AR 2 C3AR

Siguiendo la regla general, ambos bandos sacan sus caballos de rey.

P4AD 3

Esto constituye el Gambito de la Dama. La experiencia ha enseñado que es aconsejable hacer esta jugada. De hecho, en todas las aperturas del lado de la dama, si la intención de las blancas es jugar su caballo de dama a 3AD, se ha demostrado que lo mejor es jugar primero P4AD. Cuando la intención es jugar el caballo de dama a 2D, entonces no es necesario realizar la otra jugada primero. Es verdad que las blancas ofrecen un peón aparentemente a cambio de nada, pero la experiencia ha hecho evidente que las negras no pueden mantener el peón sin caer en peligro. Ahora tenemos un ejemplo de uno de los principios enunciados antes, esto es, que las blancas pueden permitirse el ofrecer un peón si al hacerlo ganan una o dos jugadas en el desarrollo, y también que las negras deben aceptar ese regalo siempre que no se retrasen demasiado en su propio desarrollo.

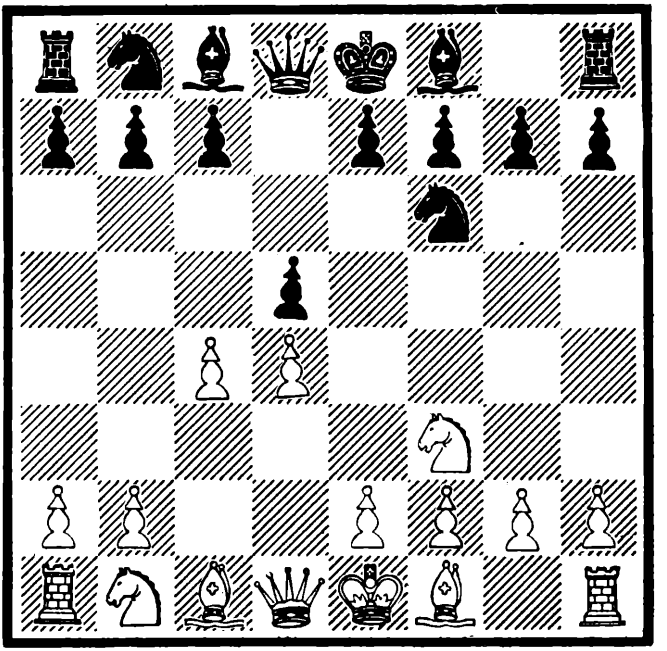


DIAGRAMA 34 JUEGAN LAS NEGRAS

| | | |
|---|---|---|
| | 3 | PxP |
| C3A | 4 | A4A |

Las negras pretenden sacar sus piezas tan rápido como les sea posible, de acuerdo con la teoría general explicada antes. Se debe notar que el blanco pudo haber recuperado su peón inmediatamente con T4D+ seguido de DxP, pero no tiene prisa por hacerlo porque retardaría su desarrollo. Además, es generalmente una mala táctica sacar la dama tan temprano, antes de que las piezas pequeñas estén afuera y haciendo algo.

| | | |
|---|---|---|
| P3R | 5 | P3R |
| AxP | 6 | A2R |
| 0-0 | 7 | 0-0 |

Ya la partida está en pleno desarrollo. La apertura no ha seguido las bien conocidas líneas clásicas que se pueden hallar en muchos textos, sino más bien el sencillo sistema general expuesto en el presente libro. Más tarde, en la segunda parte de esta obra, veremos que no nos hemos apartado mucho del camino correcto. En realidad, sólo contra expertos se hallaría deficiente este desarrollo general, y eso en el

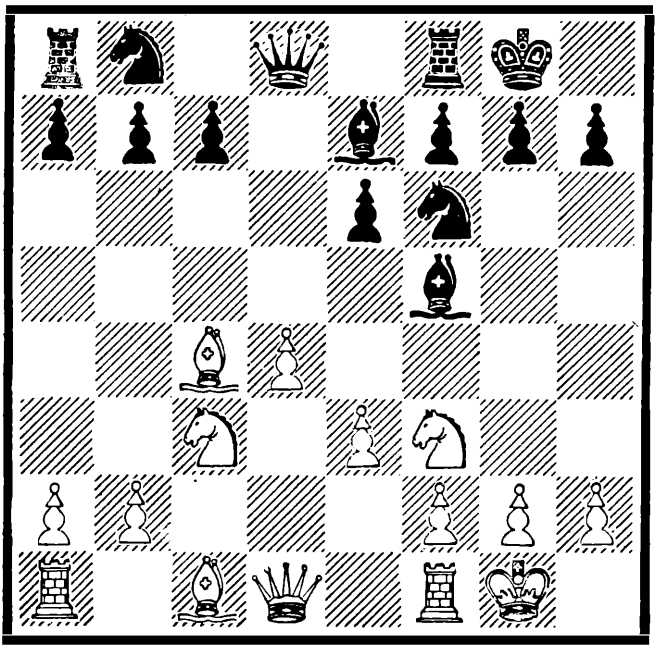


DIAGRAMA 35 JUEGAN LAS BLANCAS

lado de las negras y solamente por ciertas características de esta apertura que van más allá del alcance de este libro. La principal cuestión que el lector debe entender es el modo general en que el juego se desarrolla, sacando primeramente el caballo, luego el alfil, después de nuevo un caballo o un alfil y, entonces, enrocar pero manteniendo atrás la dama. Esta pieza, por ser la más importante, no debe sacarse sin apoyo adecuado. Ella necesita que las piezas menores la protejan o que la ayuden en su trabajo.

Vamos ahora a considerar ciertas cuestiones adicionales en relación con las aperturas. Las casillas 4R, 4D, 5R y 5D son las casillas centrales. Ellas resultan de la mayor importancia para la teoría general del juego y especialmente de las aperturas. El dominio del centro es esencial para un completo y sólido desarrollo. El dominio del centro es también esencial, durante el medio juego, para efectuar cualquier ataque feliz contra el rey. Finalmente, romper el centro del enemigo constituye una de las ventajas estratégicas por las que hay que trabajar, tanto en la apertura como

en el medio juego. Esto demuestra la íntima relación que existe entre la apertura y el medio juego. Algunos de los principios de la apertura son también principios del medio juego y, de la misma manera, algunos de los principios del medio juego lo son del final del juego. IMPORTANTE

Volviendo a las aperturas, encontramos que la mayoría de los gambitos (esto es, aquellas aperturas en que se ofrece un peón), tienen como uno de sus principales objetos el de romper el centro enemigo. Tome el Gambito de Dama por ejemplo. El juego es como sigue: 1. P4D P4D 2. P4AD. Aparte de cualquier otra consideración, las blancas tratan de inducir a las negras a tomar el peón para obtener una preponderancia de fuerza en el centro. Con el Gambito del Rey es lo mismo. El juego es como sigue: 1. P4R P4R 2. P4AR. Otra vez se ofrece un peón para expulsar al peón negro de 4R y así obtener el control del centro. Con el principio referido en mente, veamos ahora otra apertura.

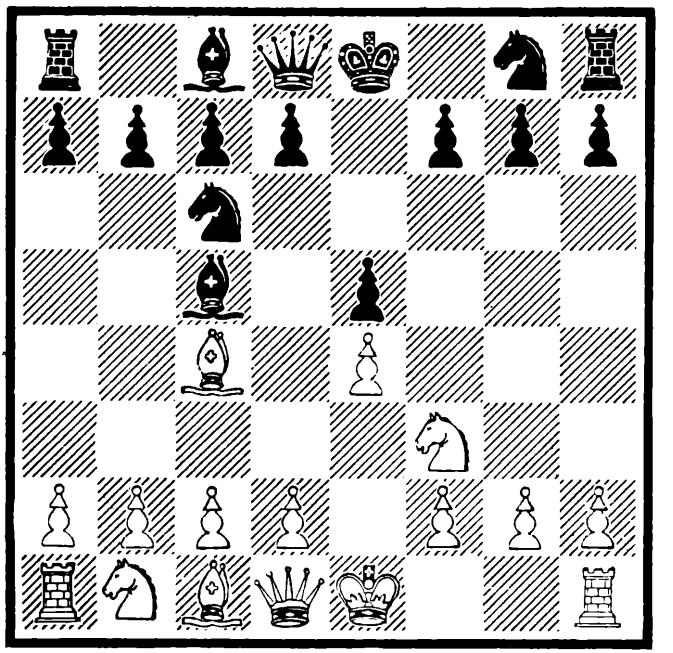


DIAGRAMA 36 JUEGAN LAS BLANCAS

| | | |
|---|---|---|
| P4R | 1 | P4R |
| C3AR | 2 | C3AD |
| A4A | 3 | A4A |

Ésta se llama apertura Giuco Piano, palabras italianas que significan juego lento. El nombre de la apertura se debe, probablemente, al hecho de que el desarrollo es metódico y fácil en ambos lados.

| | | |
|---|---|---|
| O-O | 4 | C3A |
| P3D | 5 | P3D |
| A3R | 6 | A3C |

Las negras podían haber tomado el alfil pero, al recuperarlo, las blancas tendrían su centro reforzado por el peón en 3R. Tener peones doblados resulta, usualmente, una desventaja pero, en las aperturas, cuando el peón está doblado hacia el centro, se produce una compensación que, a menudo, contrapesa la desventaja del peón doblado. En este caso particular se presenta una consideración adicional y es que, al doblar el peón, las negras abrirían una columna para la torre blanca en AR, poniendo así en acción una pieza muy poderosa que no estaba en acción. De lo anterior se deriva que el balance de opinión resultaría a favor de la jugada del texto, en oposición a AxA.

| | | |
|---|---|---|
| CD2D | 7 | O-O |
| P3A | 8 | A3R |

Las negras repiten las maniobras de las blancas. La situación, no obstante, no es la misma, ya que el juego blanco está ahora completamente desarrollado y, además, ya ha preparado un avance contra el centro negro por medio de su último movimiento, P3A.

| | | |
|---|---|---|
| ADxA | 9 | PTxA |
| AxA | 10 | PxA |
| D3C | 11 | D2D |
| P4D | 12 | PxP |
| PxP | 13 | |

La apertura ha terminado. El blanco ha obtenido el dominio del centro, pero la posición de las negras es sólida. El blanco adquiere un poco más de libertad para sus piezas, pero el negro posee dos columnas abiertas para sus torres mientras que el blanco sólo tiene una, la columna AD. Consideradas todas estas cosas, las blancas tienen una ligera ventaja de posición pero, probablemente, no será bastante para ganar. Con un juego apropiado, el bando blanco siempre debe obtener una ligera ventaja de posición a causa de la primera jugada que

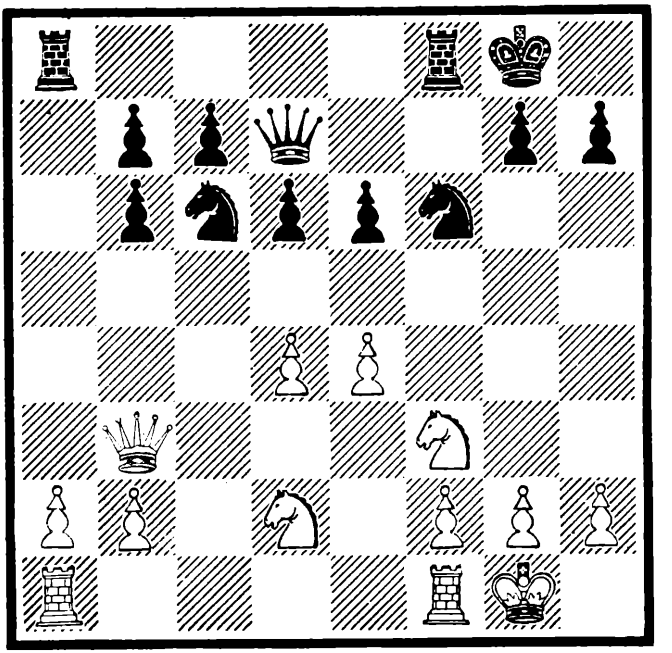


DIAGRAMA 37 JUEGAN LAS NEGRAS

le da la iniciativa, y tener la iniciativa constituye siempre una ventaja. Con este ejemplo, la discusión de la apertura ha terminado para la primera parte del libro.

EL MEDIO JUEGO

En el medio juego, el jugador debe esforzarse por realizar combinaciones que conduzcan a un ataque directo contra el rey cada vez que sea posible. Éste no es exactamente el punto de vista del experto, que trabajará por alcanzar una ventaja posicional o material de cualquier clase, independientemente de si el ataque se hace contra el rey o contra cualquier otra pieza. Pero el principiante debe practicar, principalmente, aquellas combinaciones que incluyan ataques contra el rey. Le darán más disfrute a causa del tipo de juego que encierran y, al mismo tiempo, le ofrecerán una práctica muy necesitada para el día en que alcance un grado más avanzado. Al realizar un ataque directo contra el rey o al armar las combinaciones que deriven en semejante ataque, el principiante no

debe dudar en sacrificar un peón o hasta un caballo o un alfil, pero debe ser cuidadoso en extremo si el sacrificio envuelve tanto como una torre, para no decir nada de la dama, ya que estas piezas sólo se pueden sacrificar cuando las sigue un mate inmediato. De otro modo, las probabilidades de éxito son nulas prácticamente.

Abajo ofrezco algunas ilustraciones que abarcan estos puntos.

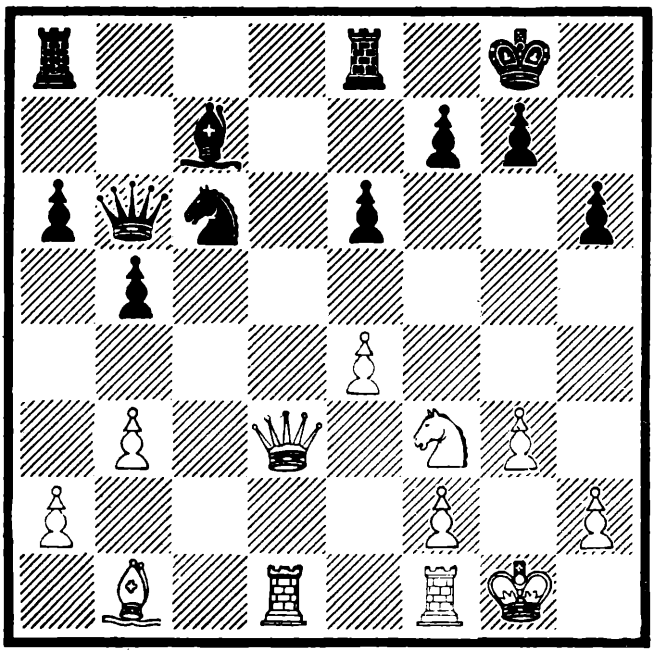


DIAGRAMA 38 JUEGAN LAS BLANCAS

Ésta es una posición sencilla. El material es el mismo en ambos lados, pero el blanco tiene la ventaja de haber tomado posesión de la columna abierta y, también, de tener la dama y el alfil en una posición de ataque contra el rey. Si le tocara jugar a las negras, ellas podrían igualar rápidamente el juego jugando C4R o una de las torres a la casilla de la dama. Por lo tanto, resulta, evidente que las blancas se tienen que anticipar a esto jugando 1. P5R. Si ahora las negras toman el peón con el caballo, entonces 2. CxC AxC 3. D7T+ R1A 4. T7D y sigue el mate, ya que las negras só-

lo pueden evitar el jaque en 8T con el avance de su PCR y, entonces, el blanco jugaría DxPA mate. Éste es un caso muy sencillo y, por supuesto, el negro no debió haber tomado el peón ofrecido por el blanco. Pero regresemos al diagrama 38 y demos por sentado que las negras hacen la mejor jugada. Entonces tenemos 1. P5R P3C 2. D4R TD1D 3. D4AR y el blanco presenta un excelente ataque contra el rey. En realidad, me inclino a pensar que, con un juego correcto, el blanco debe conseguir una victoria desde esa posición. Por el momento, sin embargo, el estudiante no debe interesarse en este aspecto del asunto sino, solamente, en la manera de llevar sus piezas a una posición de ataque. En los próximos ejemplos iremos todavía más adentro en el asunto.

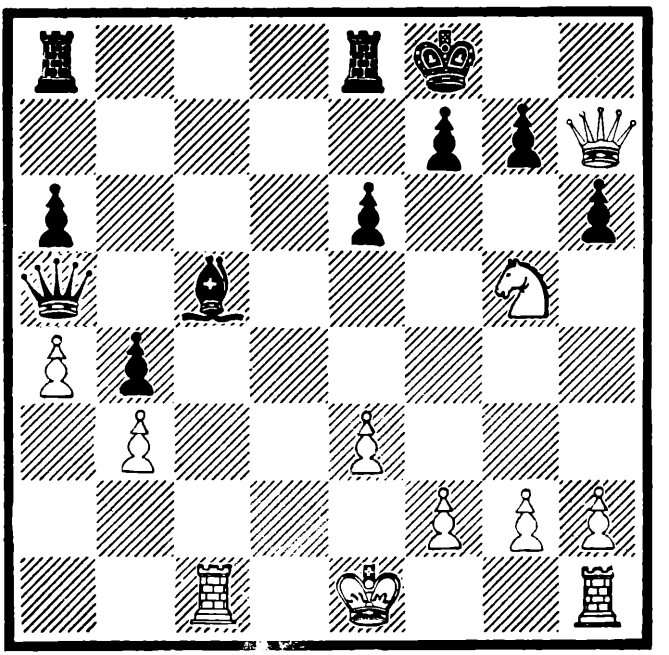


DIAGRAMA 39 JUEGAN LAS BLANCAS

El ejemplo del diagrama 39 se ha tomado de una partida Capablanca-Schroeder jugada a fines de 1915 en el torneo Rice in Memoriam. [Se ofrece para demostrar que la vía más segura no siempre es la mejor y que, muy a menudo, resulta provechoso mostrarse emprendedor.] No se espera que el principiante

juegue con exactitud, pero es su estilo lo que nos interesa por el momento. Por esto, nuestra insistencia en mostrar posiciones que se ganan con ataques violentos y directos contra el rey. En la posición del diagrama, el blanco pudo haber jugado sin peligro como sigue: 1. C4R A3C (lo mejor) 2. T6A D4AR (extremadamente mejor). (Cualquier otra jugada le daría al blanco una fácil victoria.) 3. DxD PxD 4. C6D TR1C 5. CxP5A T1A 6. TxT+ TxT 7. R2D.

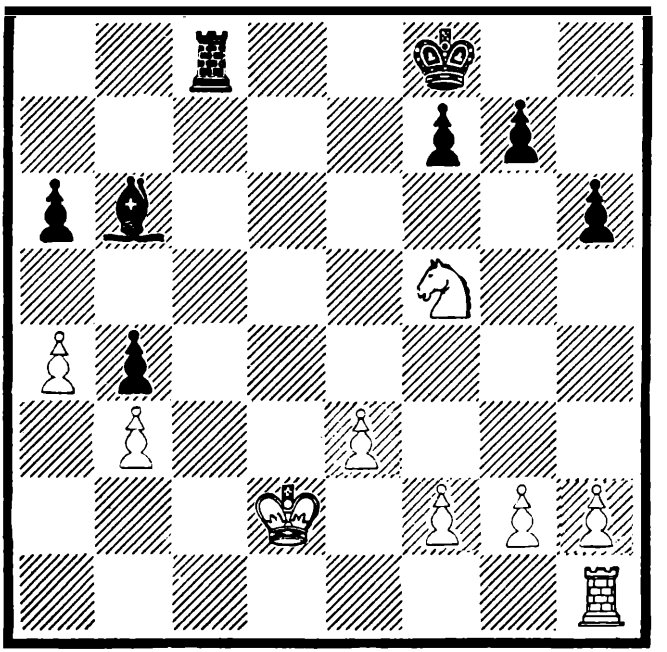


DIAGRAMA 40 JUEGAN LAS NEGRAS

Para evitar T7A y hacer lugar a la vez para la torre, de manera que si las negras juegan T6A las blancas pueden responder con T1CD defendiendo el peón. El resultado de todo esto sería un final con un peón de más y con seguridad de que las blancas podrían ganar con un juego correcto. Pero esto tomaría algún tiempo y mucho cuidado. En lugar de eso, las blancas jugaron para atacar, como sigue (vuelva al diagrama 39): 1. D8T+ R2R 2. DxPC PxC 3. DxPC+ R3D. (El rey tiene que ir a proteger al alfil, quedando así expuesto al ataque de todas las piezas blancas.) 4. R2R TD1A 5. T4A

R3A. El negro quiere pasar a la zona de seguridad con su rey mientras conserva la oportunidad. 6. TR1AD R3C. Ahora todo está a salvo para las negras, por el momento, pero las blancas se aprovechan del hecho de que todas las piezas negras están clavadas o bloqueadas. La dama negra no puede moverse en absoluto, el rey no puede moverse sin perder el alfil y la torre de AD no puede dejar la defensa del alfil, ni puede el alfil moverse porque pierde una torre. Ahora se puede decir que las piezas negras están fijas y, con abundancia de tiempo, el blanco empieza a avanzar su peón pasado para llevarlo a la octava línea y coronarlo. Así, 7. P4T.

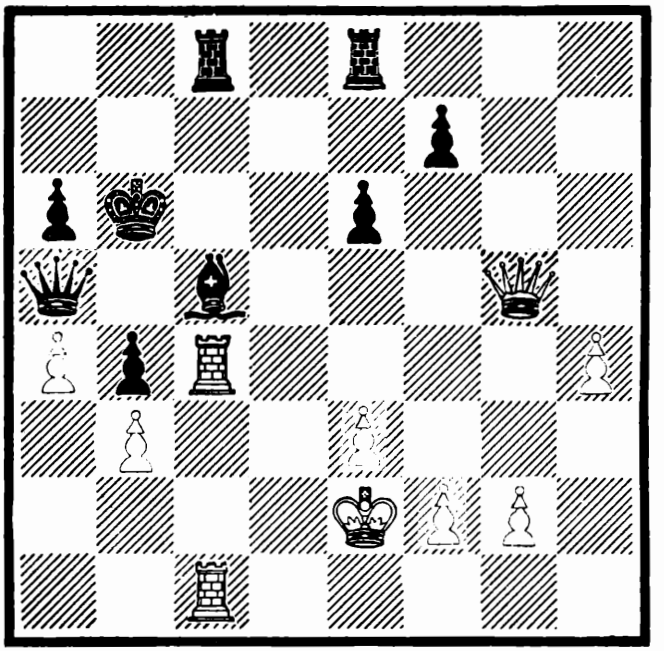


DIAGRAMA 41 JUEGAN LAS NEGRAS

7. ... P4A 8. D7C (Para regresar a 5R, manteniendo las piezas negras atadas y ejerciendo el máximo de presión. También, protegiendo la casilla 8T, donde el peón va a coronar.) 8. ... T2R 9. D5R T3A. Un error craso, pero el juego negro no tenía esperanza. 10. TxA y las negras abandonan, porque si juegan TxT, las blancas contestarán 11. D6D+ y el rey se mueve. Después 12. TxT atacando la dama, y la otra

torre también se irá. Pero suponga que volvemos al diagrama 41 y que el negro, en vez de 7. ... P4A, había hecho su mejor jugada 7. ... T2A, entonces tendríamos 8. P5T TR1AD 9. P6T A3D. Éste es el único lugar adonde el alfil puede ir sin perder una torre. 10. DxD+ RxD 11. TxT TxT (No AxT porque entonces T6A paralizará todas las piezas blancas.) 12. TxT AxT.

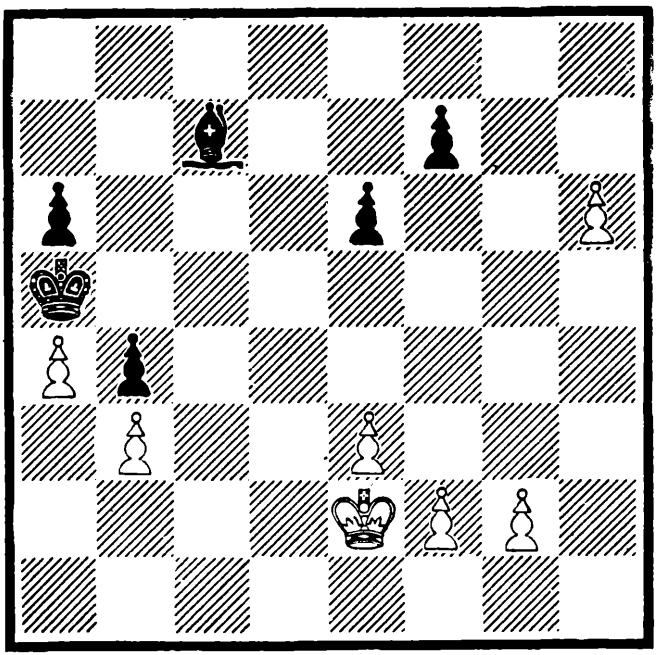


DIAGRAMA 42 JUEGAN LAS BLANCAS

Ahora tenemos una situación de lo más interesante. Las negras han salido de la batalla con ventaja material, pero su rey se halla por el flanco de dama mientras que la cuestión se va a decidir en el flanco del rey y, en un final de partida, con prácticamente ninguna pieza en el tablero excepto peones, generalmente resulta fatal tener el rey alejado del escenario de la acción. Ahora las blancas deben tratar de coronar su peón antes de que las negras puedan acudir con su rey. Por lo tanto, juegan: 13. P4A A1D (Las blancas quieren jugar P7R y luego coronar el peón. Las negras tra-

tan de evitarlo colocando su alfil en 3A, donde domina la casilla 8TR de las blancas.) 14. P4C A3A 15. P5C A1T 16. P4R R3C. El rey comienza a moverse hacia el flanco rey pero, por desgracia, está demasiado lejos y no puede llegar a tiempo. 17. P5A PxP 18. PxP R4A 19. P6C PxP 20. PxP y las negras no tienen defensa contra 21. P7C. [Esto demuestra cómo una partida aparentemente aburrida, de repente se puede hacer muy animada y excitante. También demuestra la gran importancia del elemento tiempo en los finales y el importante papel que el rey juega en ellos, a veces como una pieza defensiva y otras como una atacante. Todo el ejemplo, aunque no es tan valioso para el experto, sí es de lo más útil para el jugador ordinario, porque abarca un número de principios generales que el estudiante debe tener en cuenta siempre.]

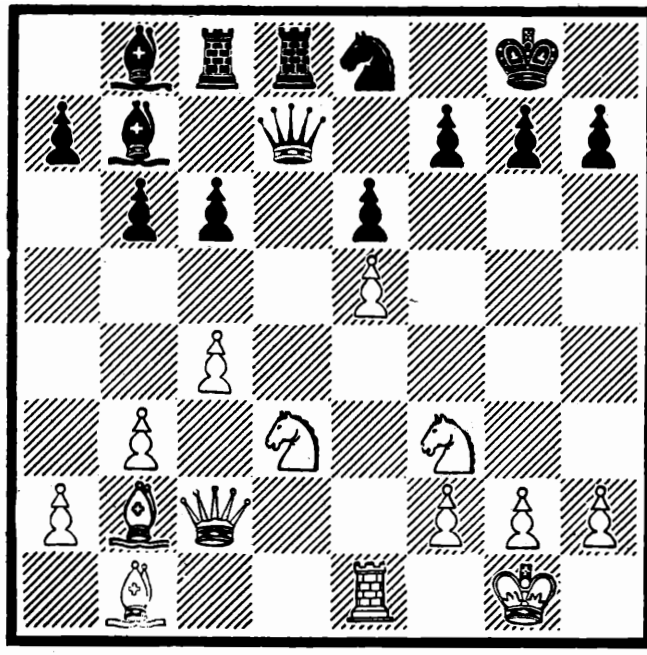


DIAGRAMA 43 JUEGAN LAS BLANCAS

Analicemos la situación del diagrama 43 a la luz de lo ocurrido antes. El material es parejo, excepto por el hecho de que el negro tiene una torre a cambio de un caballo. Esa

es ya una decidida ventaja, más que suficiente para ganar en el supuesto de que no haya peligro inmediato. Pero con respecto a posición, el espectáculo cambia pronto. Las negras han tomado la columna abierta poniendo dama y torre en ella. Las blancas, por su parte, bloquean la acción inmediata por la posición de su caballo en 3D, pero eso es puramente defensivo y si no hubiera otra compensación, la preponderancia de material en el lado de las negras decidiría el asunto. Sin embargo, le toca jugar a las blancas, y el resto de sus piezas está mejor colocado que las negras. Pueden, por lo tanto, aprovecharse del elemento tiempo tanto como del elemento posición. Consideremos aún más la posición de las piezas en ambos bandos. El negro tiene sus dos alfiles bloqueados, uno por el peón blanco en 5R y el otro por su propio peón en 3AD. Su torre en AD no está haciendo nada por el momento y necesita tiempo para maniobrar hacia una posición de ataque o defensa. Su caballo, en la casilla de rey, está en una posición puramente defensiva. No obstante, el hecho de que es la única pieza situada defensivamente cerca del rey, hace buena la posición desde un punto de vista defensivo, y la ventaja material de su parte convierte esto en un punto favorable a las negras. El único rasgo malo de la posición del caballo de las negras, es que bloquea los movimientos de sus propias piezas y evita que ellas acudan a la defensa del rey. En conjunto, un vistazo al tablero mostrará que la posición negra está trabada. Si le tocara jugar a las negras, ellas podrían aliviar su posición considerablemente jugando P4AR y, a la vez, comenzar un ataque. Con esa jugada amenazarían AxC, quebrando el flanco del rey blanco y reduciendo las fuerzas de ataque de las blancas. Pese a todo lo demás que hay en su contra, es posible que esto resultará suficiente para decidir el juego en favor de las negras. Por lo tanto, es necesario para el blanco impedir el avance de ese peón.

Veamos ahora el lado blanco de la cuestión. Todas las piezas de las blancas están bastante bien situadas. Con la excepción del alfil en la casilla 1CD, todas las piezas poseen mucha movilidad y, con rapidez, se pueden trasladar de un lado del tablero al otro. Además, el alfil de 1CD apoya a la dama en el ataque enmascarado contra el rey negro, ataque que se

desarrollará tan pronto como el caballo en 3D se mueva hacia adelante. Esto completa el examen general de la posición y de él deducimos que hay dos fines principales a considerar: Uno de ellos es impedir el avance del PAD negro y avanzar el caballo blanco de 3D. El primer fin se podría lograr fácilmente con P5A. Ésta sería una jugada buena, pero algo lenta en su efecto, y las probabilidades son de que con una defensa hábil las negras escapen sin perdér la partida. El segundo fin se podría lograr moviendo el caballo a 4C, 4A o 5A. El primer movimiento dejaría al caballo solo en el flanco dama sin hacer algo. Sería, por lo tanto, una mala jugada. El segundo movimiento llevaría al caballo al ataque en el flanco del rey y, por lo tanto, sería, desde un punto de vista general, una jugada excelente. Las negras, sin embargo, jugando P3C podrían defender la posición y, posiblemente, escapar del desastre. El tercer movimiento, C5A, es el que logra el objetivo deseado. Bloquea el avance del PAD de las negras y al atacar a la dama impide que las negras defiendan el ataque a su rey. Es cierto que se entrega el caballo, pero ya hemos

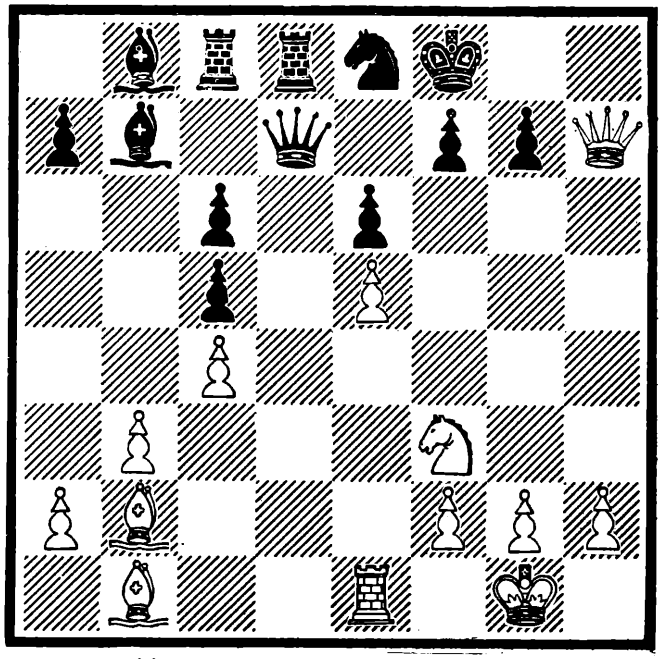


DIAGRAMA 44 JUEGAN LAS BLANCAS

recomendado tales tácticas cada vez que haya una probabilidad de éxito. Veamos qué pasaría: 1. C5A PxC 2. DxP+ R1A.

Las blancas ya pueden actuar como les guste. Pueden entablar la partida por jaque perpetuo, ya que después de D8T+, R2R; D4T+, las negras no podrían hacer nada mejor que retroceder con su rey a 1A y así las blancas podrían mantenerse dando jaque para siempre. Bajo estas condiciones, las blancas pueden entrar a considerar si hay o no algo mejor que hacer, y encuentran que jugando A3R recuperarán todo su material con intereses. Así, 3. A3T A3D. Éste es el único modo de evitar el desastre inmediato, ya que las negras no pueden tolerar AxP+ por las blancas. 4. PxA (T1D también ganaría, pero conduciendo a mayores complicaciones y, una vez que la partida está ganada, el mejor procedimiento es terminarla de la manera más sencilla a fin de evitar la posibilidad de errores) 4. ... CxP (DxP no sería mejor) 5. AxP R2R 6. C5R D1R 7. T1D D1T 8. DxD TxD 9. TxC TR1D. 10. T7D+ R3A (si R1R 11. T7R+, seguido de TxA+)

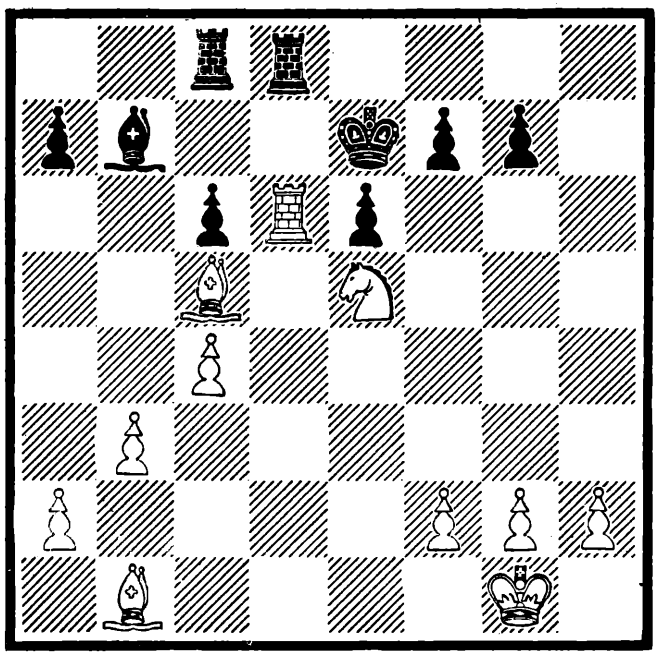


DIAGRAMA 45 JUEGAN LAS BLANCAS

11. TxP+ R4C (si RxC, P4A mate) 12. A3R+ R5T 13. T4A+ R4T 14. A6C+ R4C 15. P4T+ R3T 16. La torre juega a cualquier casilla y es jaque mate por el alfil en 3R. Se ha llevado la posición hasta su mismo final para que el estudiante pueda ver lo que conseguiría la coordinación de la acción de las piezas. Coordinar la acción de las piezas es el rasgo principal del medio juego, especialmente al efectuar un ataque directo contra el rey. Con este ejemplo dejamos, por ahora, el medio juego y pasamos al final de partida, en el cual el elemento tiempo es a menudo de la más alta importancia.

EL FINAL

En el final, el elemento tiempo es de gran importancia. El material también tiene importancia, porque con el menor número de piezas el porcentaje representado por un solo peón es mucho más grande. El rey, que durante la etapa de la apertura y el medio juego es con frecuencia una carga porque hay que defenderlo, llega a ser, en el final de partida, una pieza muy importante y agresiva. El principiante debe darse cuenta de esto y emplear su rey tanto como sea posible. En los finales donde sólo quedan en el tablero reyes y peones, usualmente se debe avanzar el rey hacia el centro del tablero. Aun en los finales en que solamente están envueltas las torres o piezas menores, a menudo el rey debe adelantar hacia el centro. El principiante, por lo general, tiene miedo de usar su rey para tales propósitos y, por lo tanto, cae en desventaja al enfrentar a un jugador más experimentado. El hecho es que muchos finales se deciden por las respectivas posiciones de los reyes o la capacidad de los reyes de avanzar hacia el centro del tablero. Por lo tanto, el principiante, en cada oportunidad, debe practicar de acuerdo con estas líneas. Al hacerlo, hallará el juego más divertido y, al mismo tiempo, estará marchando por el camino que conduce al éxito.

En la posición del diagrama 46, las blancas pueden ganar porque el rey negro está en una casilla demasiado alejada de los peones del flanco de dama. Si el rey negro estuviera en 1CR en vez de en 1TR, o si las negras jugaran primero, de manera que pudieran mover R1C antes de que el blanco empezara

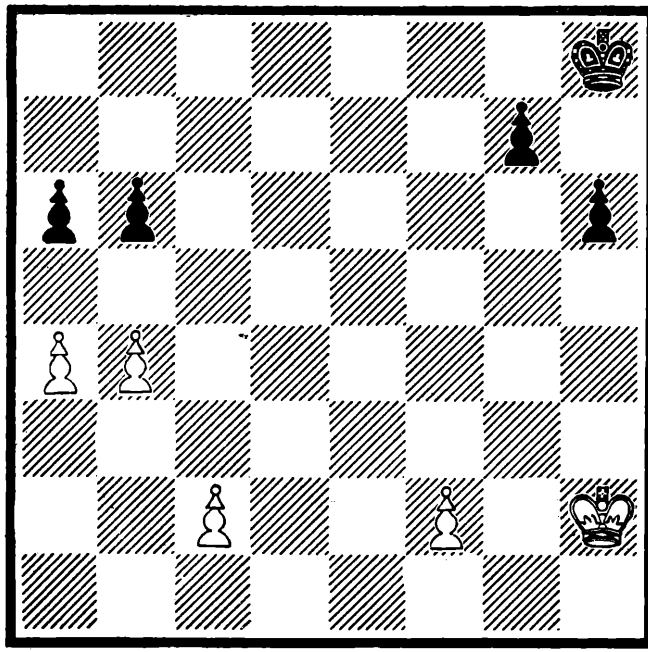


DIAGRAMA 46 JUEGAN LAS BLANCAS

su avance de peones, el final estaría a favor de las negras, aunque con un juego hábil por parte del blanco, la partida probablemente sería tablas. Todo esto demuestra claramente la importancia del elemento tiempo en los finales. En realidad, es sólo la jugada lo que decide la cuestión, no la posición ni el material, ya que el material es igual en ambos bandos y la posición está algo a favor de las negras por el hecho indiscutible de que las fuerzas negras están bien equilibradas en ambos lados del tablero, mientras que las fuerzas blancas no lo están. Para considerar pareja la posición, todos los peones blancos tendrían que hallarse en el flanco de dama, de manera que la preponderancia de material en ese lado fuera lo bastante grande como para compensar la ventaja de la fuerza igualmente balanceada en el lado de las negras. Este punto se trae a colación por su importancia en la discusión general de la estrategia y la táctica del juego. En la segunda parte del libro esto se presentará de nuevo.

Volviendo a la posición del diagrama 46, encontramos que el modo de ganar es el siguiente: 1. P4AD R1C 2. P5A PxP

3. P5C. Éste es el eje de toda la cosa. Si el blanco retoma el peón, las negras llegan a tiempo con su rey. Avanzando el peón, el blanco va a coronar en la fila de caballo, una casilla más lejos del rey negro, y eso es bastante para ganar. 3. ... PxP 4. PxP. El blanco también podía jugar P5T, coronando el peón una casilla todavía más lejos del rey negro, pero esto no es necesario y, puesto que deja a las negras con una fuerza mayor, no se debe hacer. 4. ... R1A 5. P6C R1R 6. P7C, coronando en la próxima jugada y ganando fácil. Tomemos otro ejemplo:

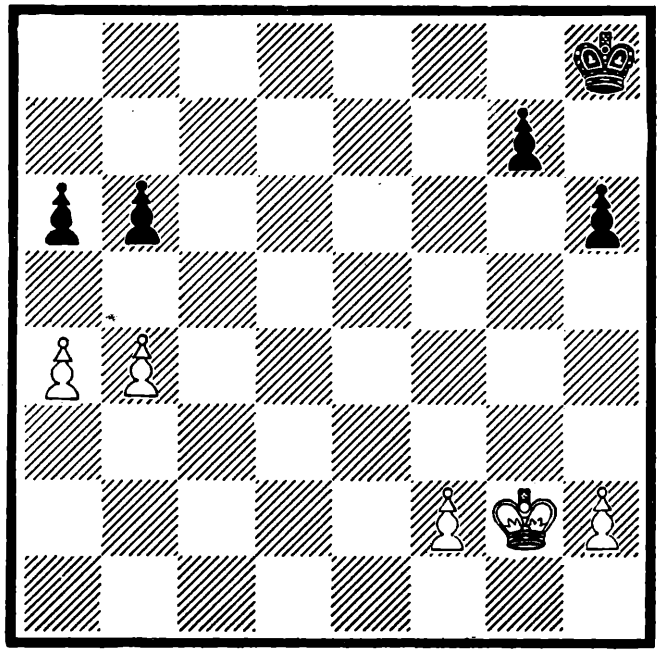


DIAGRAMA 47 JUEGAN LAS BLANCAS

En la posición del diagrama 47, es otra vez la posesión de la jugada lo que le otorga el gane a la blancas. Esta vez la posición y las fuerzas están, prácticamente, balanceadas en ambos lados. El hecho de que los peones negros en el flanco del rey estén unidos, constituye una ventaja, pero demasiado pequeña en este caso para ser de alguna consecuencia. La posición de los peones blancos en el flanco de la dama, ofensivamente es una ventaja, pero defensivamente representa

una desventaja. Ofensivamente, los peones son más fuertes cuanto más lejos estén de su base de operaciones y, por el contrario, defensivamente son más fuertes cuanto más cerca estén de esa base. Lo que decide la cuestión en este final son las respectivas posiciones de los reyes. Con la jugada, haciendo las negras R1C, estarían en posición de salir al encuentro de la carrera del rey negro, pero sin la jugada estarán perdidas en breve tiempo. Así: 1. R3A R1C 2. R4R R2A 3. R5D R2R 4. R6A y las blancas ganarán sin costo alguno los dos peones negros. En este ejemplo se demuestra la importante participación que el rey puede tener en un final, así como la relevancia del elemento tiempo, ya que tener la jugada, esto es, estar adelantado una jugada (lo que es tener un tiempo de ventaja) es lo que decide la cuestión.

Será conveniente ahora llamar la atención sobre el hecho de que por la naturaleza del tablero de ajedrez y por el modo de moverse el rey, la casilla 8TD marcada en el diagrama siguiente puede alcanzarla el rey blanco en el mismo número de jugadas, no importa dónde esté situado en la primera fila.

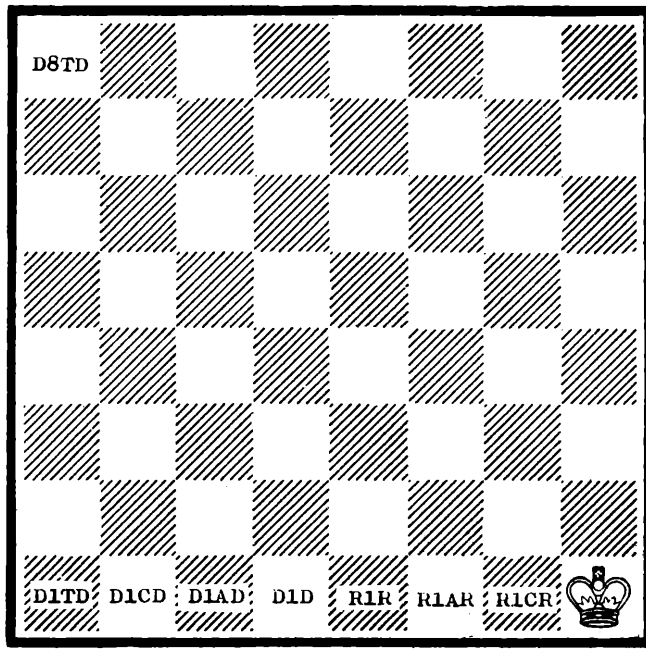



DIAGRAMA 48

Esté el rey blanco colocado como en el diagrama 48 o en cualquiera de las casillas TD, CD, AD, D, R, AR o CR, le tomará exactamente el mismo número de jugadas alcanzar la casilla 8TD. Similarmente, en el siguiente diagrama ambos reyes

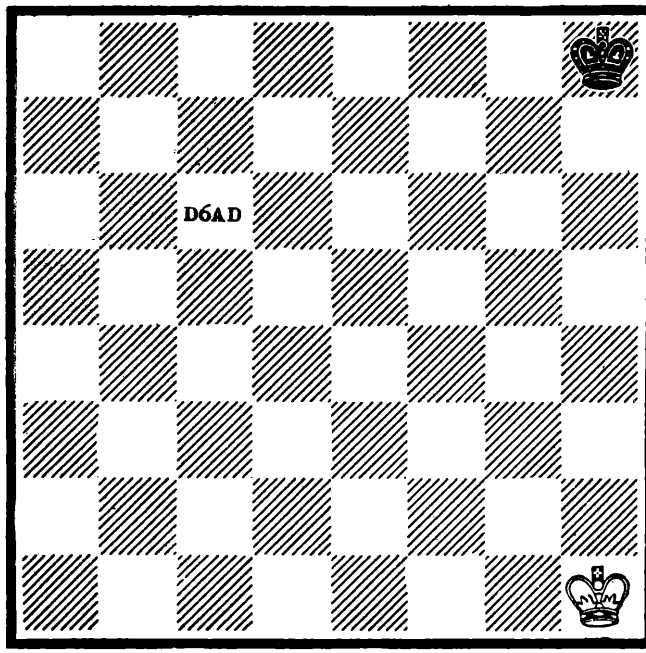



DIAGRAMA 49

pueden alcanzar la casilla marcada 6AD en el mismo número de jugadas. La exactitud en cuanto al tiempo que le toma al rey alcanzar una casilla determinada, es de suprema importancia en el final. [Los finales de rey y peón ocurren muy frecuentemente y, por lo tanto, el estudiante haría bien en alcanzar destreza en ellos porque esto le hará ganar muchas partidas.]

Vamos a ver ahora algunos finales donde intervienen las torres.

En el diagrama 50, una vez más, el tener la jugada decide el asunto. La posición de las piezas es exactamente igual en ambos lados. Es sólo el elemento tiempo lo que cuenta. Quien mueva primero juega T1R y obtiene un juego ganador. Así: 1. T1R R3C 2. T7R P4AD 3. PxP PxP

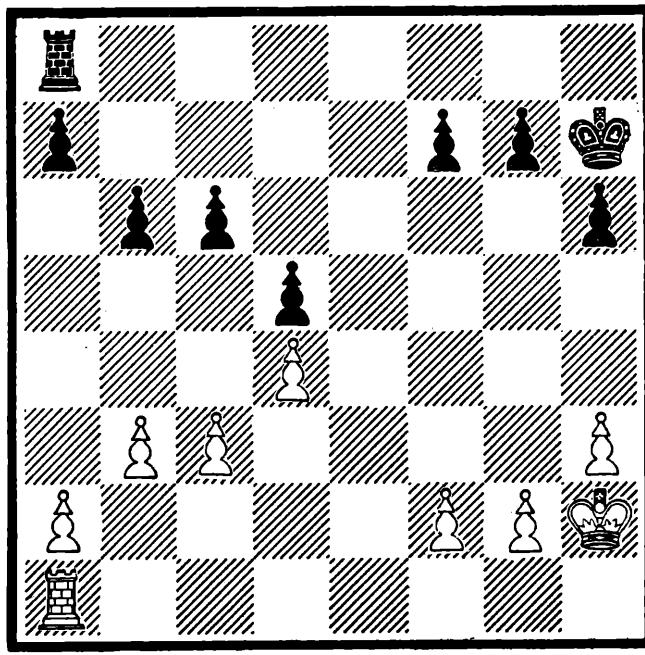


DIAGRAMA 50 JUEGAN LAS BLANCAS

4. T7D y el blanco gana un peón, usualmente suficiente para ganar la partida entre jugadores de la misma fuerza, en el supuesto de que hayan aprendido a manejar su rey.

Veamos ahora un ejemplo en el que el rey se usa en conjunción con la torre.

En el diagrama 51, el material es parejo, pero el blanco tiene una ventaja en posición. La torre negra no puede abandonar la segunda línea porque entonces el blanco tomará el PTD. Además, tan pronto como la torre negra deje la columna CD, el blanco podrá jugar P5CD, amenazando con ganar un peón. En realidad, las negras no tienen mucho que hacer excepto marcar el tiempo y esperar por las blancas. Con todo esto, las blancas no podrían ganar si no fuera por la intervención de su propio rey. Así, el modo de proceder es como sigue: 1. R4D P3T 2. P4AR. Esto obliga a las negras a mover su torre o su rey. Pueden mover su rey solamente a 2D o 2AD a causa de su PAD, y, entonces, el blanco jugaría R5R, ganando el PAR. Ellas tienen, por lo tanto,

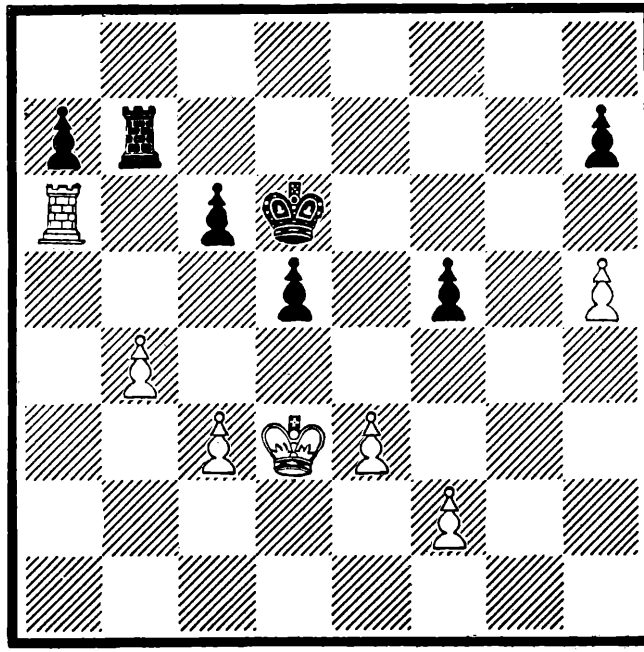


DIAGRAMA 51 JUEGAN LAS BLANCAS

que mover su torre. 2. ... T2R 3. P5C T2AD. Las negras también podrían jugar T5R+, pero entonces, después de R3D por las blancas, tendrían que jugar T5A para defender su PAD, produciéndose una posición muy semejante a la del diagrama 51. 4. PxP (no TxP+ a causa de TxT, PxT, RxP y las negras, con su peón pasado en la columna TD, tendrían una excelente posibilidad de ganar la partida). 4. ... TxP. Si el rey se moviera a 3R, las blancas jugarían R5A, y si la torre fuera hacia cualquier parte en la segunda fila, el blanco jugaría P7A+, ganando por lo menos un peón más. 5. TxP T5A+ para hacer retroceder al rey. 6. R3D T2A. El blanco amenazaba jugar T7TR ganando el peón en 3T. 7. T8T. Las blancas también podrían ganar cambiando las torres y produciendo un final de rey y peón semejante a los ya mostrados en este capítulo, pero la jugada del texto es más exacta y se realiza con el objeto de mostrar la acción combinada de torre y rey. 7. ... T2TR. Las blancas amenazaban jugar T8T ganan-

do el peón en 3T. 8. R4D R3R 9. T8R+ R3D 10. T8D+ y las blancas ganan el PD. Con dos peones de más no tendrían dificultades en ganar la partida.

## CAPITULO IV
## PRINCIPALES REGLAS Y ETICA DEL JUEGO

Hay varios reglamentos de ajedrez. El reglamento internacional, normalmente usado, se basa principalmente en la edición revisada del británico. Los que deseen conocer las reglas usadas en los encuentros internacionales y por el campeonato deben adquirir el reglamento en cualquier librería. Para nuestros propósitos generales, sin embargo, las reglas siguientes deben resultar suficientes.

1. Cualquier pieza que se toque debe ser movida. Si no puede moverse, no hay penalidad.
2. Las jugadas no deben ser retiradas. Si se comete un error desmesurado y, por su causa, se pierde la partida, sólo hay una cosa que hacer y es abandonar cortésmente y empezar una nueva partida.
3. No pase las manos por encima de las piezas. No es correcto y conduce a errores. El celebrado maestro alemán, doctor Tarrasch, se sentaba con las manos bajo los muslos para evitar titubeos y jugadas apresuradas. No es malo jugar con rapidez, pero sí lo es el mover apresuradamente.
4. Al jugar un matoh para decidir una apuesta o hallar quién es el mejor jugador, se debe establecer un tiempo límite para un número de jugadas. Entre veinte y treinta jugadas por hora es una velocidad bastante lenta. El campeonato mundial se juega a razón de cuarenta jugadas en dos horas y media. Los principales jugadores, por otra parte, cuando juegan por diversión tardan unos diez o quince minutos por partida. Naturalmente, el jugador corriente tardará más, probablemente entre treinta y cincuenta minutos por partida.
5. No se necesita advertir que se ataca una pieza del contrario, pero se debe respetar el jaque al rey. Es,

por lo tanto, conveniente anunciar el jaque cuando ocurre.

6. Ninguna jugada está completa hasta que la pieza se ha puesto en una casilla y la mano se retira de la pieza. Si después de poner una pieza en una casilla y antes de quitar la mano de ella usted encuentra que la jugada es una equivocación, tiene derecho a otra jugada pero con la misma pieza. Si la jugada envuelve la captura de una pieza adversaria y usted ya ha tocado la pieza del oponente, entonces la pieza tiene que tomarse con la pieza que usted tiene en la mano. La única condición que lo libera de esa obligación será la de que la jugada que usted intentaba hacer resulte ilegal. En ese caso, usted todavía estará obligado a mover la pieza que tocó si es posible hacerlo.

MÁXIMAS DEL AJEDREZ

1. No pase las manos por encima de las piezas. Esto impide pensar con claridad.
2. En las aperturas, saque sus piezas con rápidez y enroque temprano, mejor si lo hace en el flanco del rey. Por lo regular el enroque, hace más fuerte y segura la posición de su rey.
3. En los finales, cuando se han cambiado las damas, y sólo quedan una o dos piezas menores con los peones, saque a su rey hacia el centro del tablero. También avance sus peones rápidamente. Los finales de peones, por regla general, sólo se ganan coronando uno de ellos. A menudo la victoria se la lleva el más rápido en hacerlo.
4. Coordine la acción de sus piezas. Las incursiones esporádicas con piezas aisladas, usualmente son fatales contra un oponente alerta. Por lo general, también es aconsejable, en especial a comienzos de la partida, mantener unidos sus peones.
5. Adiéstrese en mover rápida y reflexivamente, nunca con apresuramiento.
6. Haga un juego agresivo, a menos que la experiencia le enseñe que su temperamento lo hace incapaz de ello.

Tome la iniciativa en cada oportunidad. Tener la iniciativa es una ventaja.

7. En las aperturas, saque por lo menos un caballo antes de sacar los alfiles.

8. Ponga sus torres en las columnas abiertas.

9. Juegue combinaciones en cada oportunidad para desarrollar su imaginación.

10. Jamás titubée al hacer una jugada por miedo de perder. Siempre que usted piense que una jugada es buena, siga adelante y hágala. La experiencia es el mejor maestro. Tenga en cuenta que usted puede aprender mucho más de una partida que pierda que de una que gane. Usted tendrá que perder centenares de partidas antes de convertirse en un buen jugador.

11. En las aperturas, evite mover la misma pieza dos veces. Ello retarda su desarrollo. También, mueva las piezas con preferencia a los peones.

12. Tome todo peón o pieza que se le ofrezca, a menos que vea un peligro inmediato.

Nota: El lector debe tener en cuenta que estas máximas no son en absoluto reglas ciertas, infalibles en cada caso, sino más bien una especie de guía general. En lo fundamental, sin embargo, son correctas. Los buenos jugadores las siguen y hay que ser un experto para saber cuándo se puede uno desviar de ellas.

# SEGUNDA PARTE

## INTRODUCCIÓN

Las variadas y complicadas combinaciones que, con frecuencia, hacen que el principiante se abstenga de sumergirse en los misterios del juego, son las mismas que más encantan al jugador corriente de ajedrez. Un ataque que implique el sacrificio de una o más piezas, si se ejecuta con acierto, atrae fuertemente su imaginación y lo estimula a buscar sus misterios. Sin embargo, al seguir su natural inclinación por lo desconocido, el jugador olvida a menudo los hechos claros y los principios fundamentales que debe observar si ha de obtener sus resultados por medio de combinaciones brillantes. Al considerar todas estas cosas, se ha de tener en cuenta que, mientras la táctica puede cambiar según las circunstancias, los principios estratégicos fundamentales son siempre los mismos.

Como ya se ha expresado en la primera parte del libro, el juego de ajedrez, para los propósitos del estudio y la teoría, se ha dividido en tres partes: la apertura, el medio juego y el final. La apertura trata del proceso de llevar a la acción las distintas piezas. El medio juego trata del uso de estas piezas para obtener un resultado definido, y el final es la etapa última en que los esfuerzos combinados de la apertura y el medio juego pueden efectuar una decisión satisfactoria. Aquí estamos hablando, por supuesto, de una partida bien disputada, en la que no se ha cometido un error burdo ni se ha violado ningún principio fundamental por ningún bando. Cuando alguno de los bandos comete un error grave o viola un principio fundamental, es probable que la partida termine con rapidez. Entre expertos, algunas partidas han terminado justo en la apertura porque un error craso cometido por una de las partes, le dio tal ventaja al oponente que se creyó inútil continuar. Un buen número de encuentros ha terminado en el medio juego porque, por alguna falta cometida

por un bando, el otro jugador ha podido preparar un devastador ataque que ha producido un mate o una ventaja tal de material, como para hacer fútil el seguir adelante. Al obtener estos resultados, los maestros a veces han desarrollado muchas combinaciones muy bellas que han sido el deleite de generaciones de jugadores de ajedrez. No obstante, lo normal, entre expertos, es que el encuentro se decida en el final después de una dura lucha.

La mayoría de los libros de texto tratan de las aperturas y, de una manera elevadamente téonica, lo que suele ser más o menos útil para el experto pero no de mucho valor para el jugador común. Lo mismo se podría decir de la mayoría de los libros sobre finales. Apenas se ha escrito algo sobre el medio juego. El medio juego no se presta a la discusión puramente téonica. Sólo los jugadores verdaderamente mejores podrían escribir de manera interesante acerca de este tema, y ellos rara vez han demostrado una inclinación a discutir sus métodos. Una discusión de estos métodos resultaría interesantísima para quienes buscan la supremacía.

## QUÉ HACER, QUÉ EVITAR

Para el propósito de estudiar, existen muy pocos libros que se puedan recomendar a los jugadores corrientes. Esos pocos libros están escritos siguiendo líneas generales, que es el método apropiado, en mi opinión, de enfocar el tema. Ese método es el que se sigue en este libro. El plan a seguir por quienes deseen mejorar su juego, es el de tomar uno de esos libros como guía, aprender y seguir los principios y líneas generales del texto y luego practicar, practicar y más practicar. Juegue con mejores jugadores cada vez que sea posible, y cuando juegue con jugadores inferiores, déles una pequeña ventaja para que usted esté obligado a esforzarse para ganar. Como ventaja, puede dar usted la de tablas (es decir, toda partida tablas cuenta como victoria para su contrario), alternando la salida, o puede dar la ventaja de tablas y la salida. También puede dar la ventaja de peón y salida, y en ese caso el PAR es el peón que se da, porque cualquier otro peón daría una compensación en desarrollo que trastornaría la ventaja concedida. Cuando usted da ventaja de peón y sa-

lida, su oponente siempre toma las piezas blancas y juega primero. La mejor jugada de las blancas en esas condiciones es P4R. También, puede usted dar la ventaja de un caballo. En ese caso siempre conserva las piezas blancas y juega primero. Puede dar cualquier caballo, pero es la costumbre general dar el CD. No intente dar ventajas más grandes. Ello desequilibra sus fuerzas demasiado y no puede ser bueno para su juego. Cuando juegue contra expertos, acepte cualquier ventaja que se le ofrezca, y recuerde no perder jamás el ánimo porque usted no gane. No olvide que los más grandes jugadores han perdido centenares de partidas en su momento.

Al tratar de mejorar su juego, puede estar seguro de que no hay mejor modo que tomar lecciones de un experto, pero esas lecciones rara vez deben ser de carácter puramente técnico. Nunca se satisfaga simplemente con aprender una serie de jugadas de memoria, en la apertura o en otra fase, sino esfuércese por hallar la razón de cada jugada sobre el tablero. Según usted mejore, le recomiendo el método de estudio y práctica que he seguido en este libro y en mis Fundamentos del ajedrez, pues en estos dos volúmenes yo he hecho lo mejor posible para guiar al jugador según los principios más sabios del ajedrez.

LA MANERA DE MEJORAR

Una vez que usted se haya convertido en un jugador diestro, será hora de estudiar o revisar algunos de los muchos libros sobre las aperturas para familiarizarse con el gran número de variantes que cada una de ellas presenta. Me refiero a los libros de carácter puramente técnico. Pero una vez más tengo que insistir en el hecho de que semejante conocimiento sólo le es útil al experto. Usted puede jugar una partida muy bella sin nada de ese conocimiento, y confieso que yo mismo nunca estudié tales libros y que sólo cuando ya era uno de los principales jugadores les daba una mirada ocasionalmente, y más por curiosidad que por cualquier otra cosa. En relación con esto, hay dos anécdotas que pueden ser interesantes para el lector. En el Torneo Internacional de Maestros de San Sebastián, en 1911, que gané, yo estaba jugando un día contra el célebre doctor Tarrasch, un maestro

que siempre había hecho un estudio muy completo de las aperturas. Se suponía que él tenía un excelente conocimiento técnico de cualquier apertura que jugara. Tarrasch tenía las piezas blancas y jugó una variante del Giuoco Piano que yo nunca había visto antes. Jugué según mis ideas de desarrollo general y, después de unas diez o doce jugadas, el doctor comenzó a pensar. Le tomó un tiempo muy largo hacer su siguiente jugada. Parece que hasta ese punto yo había estado haciendo las mejores jugadas de la apertura según las autoridades reconocidas, pero que entonces yo había hecho un movimiento que no aparecía en los libros, con el resultado de que, en vez de llevar la mejor parte de la partida, el doctor estaba llevando la peor. Esto le inspiró el comentario posterior de que no sólo yo conocía a fondo los libros de aperturas sino que los había mejorado. Lo cierto era que, por entonces, yo no conocía un solo libro de aperturas y que, simplemente, había jugado sobre líneas generales, de acuerdo con los mismos principios que estoy exponiendo ahora en este libro.

En otra ocasión, estando en La Habana, recibí una invitación para jugar en un gran torneo internacional y contesté aceptando el ofrecimiento. Yo no había jugado en absoluto desde hacía más de un año y me sentía algo fuera de contacto con el juego. Pensé que, probablemente, algunas nuevas ideas habían surgido con respecto al lado técnico de las aperturas y que sería una buena cosa para mí conocer algo de ellas. Averigüé al respecto y obtuve un libro reciente que contenía la mayoría de las principales líneas de juego de las aperturas más de moda en la época, junto con los últimos desarrollos. Leí todo el libro sólo para hallar con gran desilusión que no me servía. Encontré no sólo los que consideré errores tácticos sino, lo que era mucho más importante, que también encontré los que me parecieron muy serios errores estratégicos que podrían resultar fatales en una partida al enfrentar a un maestro de primera clase.

Hay, además, algunos libros interesantes de varias clases que son muy útiles al experto o casi experto. Uno de los más interesantes es Maestros del tablero, de Reti. Me refiero sólo a la parte escrita por el mismo Reti. Murió antes de que el libro estuviera terminado y fue otro quien escribió la úl-

tima parte del libro, la cual no se puede comparar con la primera. También hay libros y publicaciones que tratan de problemas y finales. Resolver problemas es un buen ejercicio para la imaginación y como tal se puede recomendar. Pero las posiciones de problemas son, mayormente, posiciones de una naturaleza artificial, que no se encuentran en una partida real y, por lo tanto, no resultan tan útiles como las naturales que sí pueden ocurrir en una partida. Resolver finales es casi la más útil forma de ejercicio, porque las posiciones usadas sí es probable que ocurran en el juego real. Y, por lo demás, la imaginación se tiene que usar lo mismo en la solución de un final como en la solución de un problema. Hay, también, la cuestión de la exactitud. Para resolver un problema o una composición de finales se requiere exactitud, la que constituye una valiosa cualidad en un ajedrecista. Las composiciones de finales con frecuencia son solamente reproducciones de aquéllas ocurridas en partidas reales, y la habilidad para resolverlas significa una ventaja muy valiosa.

Retornemos ahora al estudio de ciertos finales y de los principios que éstos encierran.

## CAPÍTULO I
## FINALES

En la posición del diagrama 1 las fuerzas son pocas y están parejas. Quedan sólo tres peones y el rey, por bando. El rey blanco está más próximo al centro del tablero, lo que es una ventaja según los principios explicados antes en el texto. Los peones blancos están alineados con su rey. Eso consolida su posición, ya que el resto es igual para ambos. Los peones están en la segunda línea, que es una ventaja defensivamente, pero una desventaja en la ofensiva. En conjunto, la posición de las blancas es perfectamente sólida. Veamos ahora el lado de las negras. El rey negro está detrás de sus peones y más alejado del centro que el rey blanco. Esto es una desventaja. Los peones negros no están en línea, lo que es, también, una desventaja. Los peones negros están adelantados, comparados con los blancos, que es una desventaja defensiva pero, ofensivamente, una ventaja. En total, a

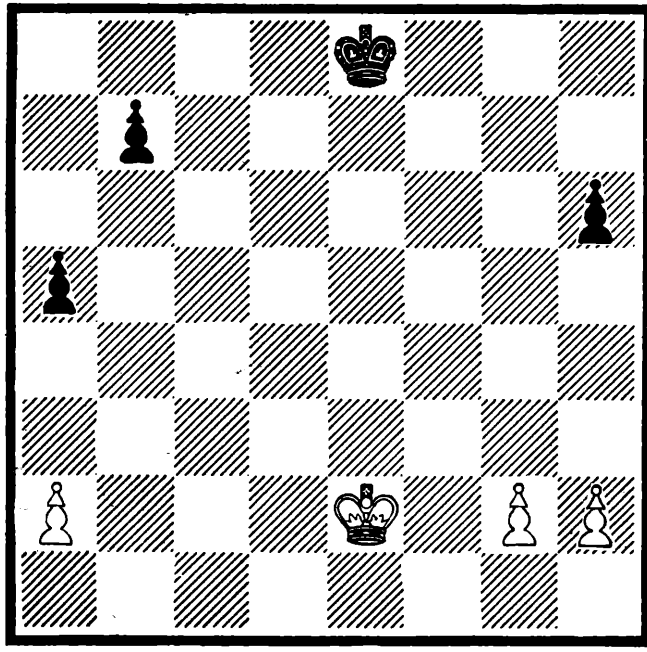


DIAGRAMA 1 JUEGAN LAS BLANCAS

la posición de las negras le falta el equilibrio de la posición de las blancas y, por lo tanto, no puede ser tan buena aunque todas las otras cosas sean iguales. Todo esto se presenta desde un punto de vista teórico. Desde el lado práctico, lo cierto es que si jugaran las negras, podrían defenderse felizmente avanzando su rey hacia el centro y hacia el lado donde poseen la fuerza superior, es decir, el de la dama, continuando después con el avance de su retrasado PCD a 4CD, en línea con su PTD. Así, actuando rápidamente en el flanco donde tienen la preponderancia de material y aprovechando la mejor posición ofensiva de sus peones, las negras podrían compensar la ventaja que representa la mejor balanceada posición de las blancas. Juegan las blancas, sin embargo, y obtienen una posición ganadora con su primer movimiento:

1. P4TD. Esta jugada hace imposible que las negras alineen sus peones, a la vez que les impide el avance. [Esta jugada encierra uno de los más valiosos principios del ajedrez, una unidad que detiene a dos.] En otras palabras, con una fuerza de uno usted está conteniendo una fuerza de dos. Después de

la primera jugada el procedimiento es comparativamente sencillo, así: 1. ... R2D 2. R3D R3A 3. R4A P4T. Las negras hallan su avance bloqueado en el flanco de dama y, por lo tanto, tratan de crear en el otro flanco una situación similar. 4. P3C. Ésta es la segunda jugada clave en este final y, al hacerla, las blancas siguen, una vez más, uno de los principios previamente declarados para tales situaciones que es el de avanzar el peón que está libre de oposición. Si las blancas jugaran en su lugar 4. P4T, las negras podrían entablar jugando 4. ... P3C, y si las blancas jugaran 4. P3T, las negras ganarían jugando P5T. El estudiante haría bien en resolver todo esto por sí mismo. El final es muy sencillo y, sin embargo, hay mucha variedad en él además de encerrar muchos principios fundamentales. El elemento tiempo también se manifiesta aquí en uno de sus muchos aspectos. Continuemos: 4. ... P3C. Las negras no pueden hacer más que marcar el tiempo. 5. P3T R3D 6. R5C R2A 7. P4C y, mientras el rey negro está retenido junto a sus peones, el blanco irá a coronar. Si las negras intentan mover su rey

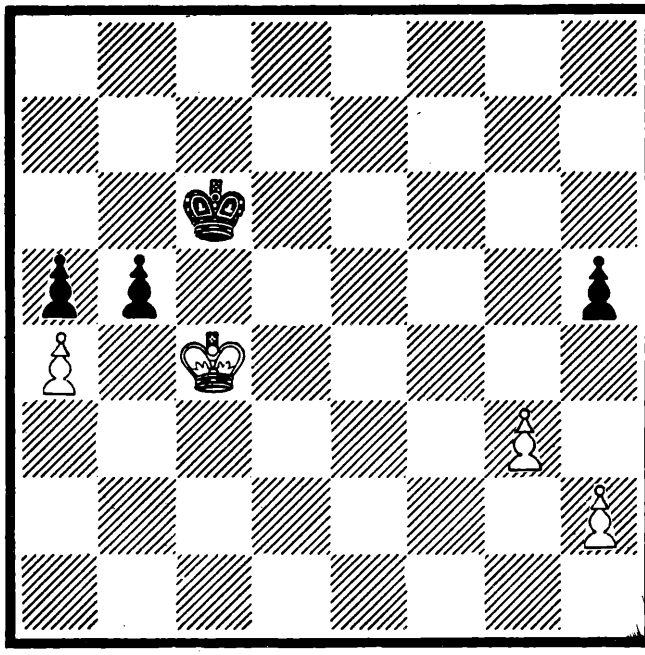


DIAGRAMA 2 JUEGAN LAS BLANCAS

hacia el flanco de rey para detener el peón, las blancas tomarán los dos peones del flanco de dama de las negras y, luego, coronarán su propio peón.

Ahora suponga que, en su cuarto movimiento, las negras habían jugado P4C+ en vez de P3C. Entonces tendríamos:
5. PxP+ R3C 6. P3T P5TD 7. P4C PxP 8. PxP P6T
9. R3C RxP 10. P5C y no se puede detener la coronación del peón blanco. Si hacemos tanto hincapié en esta clase de final e insistimos tanto en su discusión, es por su importancia y por la de los principios implicados en él.

Este tipo de final ocurre frecuentemente. No hace mucho tiempo uno de los más jóvenes maestros, el austríaco Eliskasses, tuvo el final siguiente:

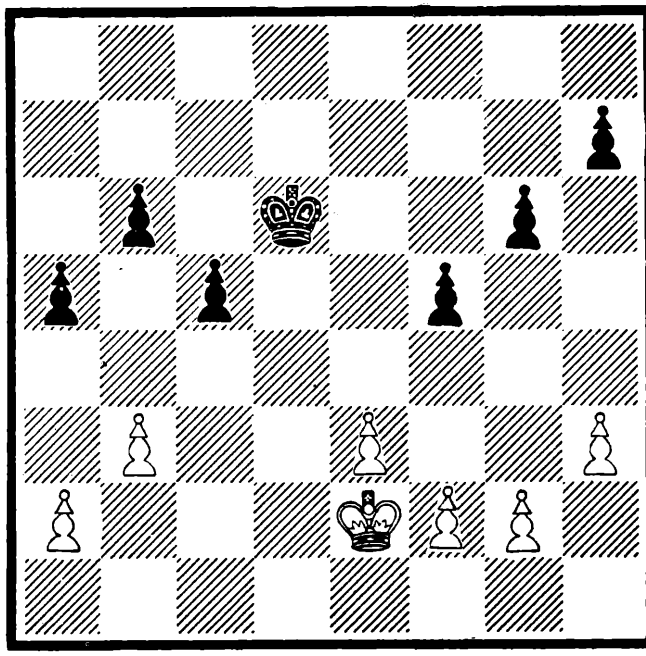


DIAGRAMA 3 JUEGAN LAS BLANCAS

Otra vez las fuerzas están parejas y, en realidad, si las negras jugaran tendrían una posición muy satisfactoria después de P4CD, enderezando su línea de peones en el flanco de dama. Juegan las blancas, sin embargo, e inmediatamente pro-

ceden a aplicar los principios expuestos en este libro:
1. P4TD para contener el retrasado PCD de las negras. Observe lo mucho que se parece este procedimiento al del ejemplo anterior. Toda la cuestión depende del hecho de que las blancas pueden impedir o detener el avance de los peones negros del flanco de dama, mientras que las negras no podrán, luego, impedir un avance semejante de los peones blancos del flanco del rey. La victoria será del jugador que pueda actuar con más libertad donde presenta preponderancia de fuerza.

Regresemos al diagrama 3. 1. P4TD R3A 2. R3D P4CD. El blanco puede ganar jugando PxP+ seguido de R3A o jugando primero R3A. El lector debe resolver todo esto por sí mismo y lo hallará tan útil como divertido. Debe tener en cuenta que si las negras juegan en cualquier momento P4CR, las blancas pueden contestar con P4CR también. El procedimiento general, en cualquier caso, será jugar primero P3AR para seguir con P4R, etcétera. El asunto es que para capturar el mencionado peón, las negras tendrán que dejar el flanco de dama y las blancas podrán, entonces, tomar los peones negros del

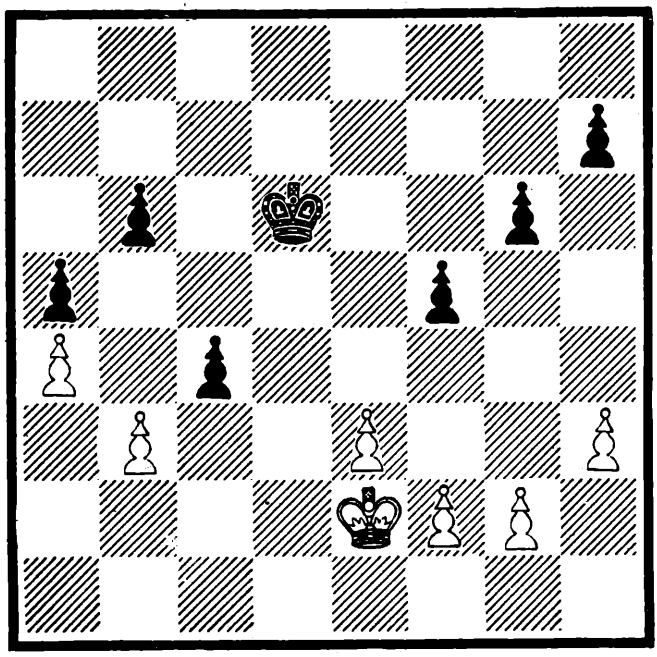


DIAGRAMA 4 JUEGAN LAS BLANCAS

flanco de dama y luego coronar su propio peón en esa ala. Pero, suponga ahora que las negras en vez de haber jugado 1. ... R3A hubieren hecho 1. ... P5AD.

Entonces el procedimiento sería: 2. PxP R4A 3. R3D R5C 4. P3A RxP 5. R3A. Este movimiento impide que el rey salga inmediatamente para avanzar su PT pasado. 5. ... P4CD 6. P4R P5C+ 7. R2C P6C 8. P5R y no hay modo de impedir la coronación del PR.

Los finales descritos anteriormente son de un tipo que ocurre con alguna frecuencia. Existe un punto que se debe considerar al momento y es la formación de peones. El lector habrá notado que la mayor parte de las dificultades provenían de la retrasada posición de uno de los peones. La formación de peones a veces resulta muy importante. Por lo general, los peones están de lo mejor cuando se hallan en línea unos con otros. Al avanzarlos se debe mantener lo más posible una formación diagonal pero nunca, de ser posible también, otra que sea en forma de V. Una formación en V siempre deja un peón retrasado, permitiendo que un peón detenga a dos. Tam-

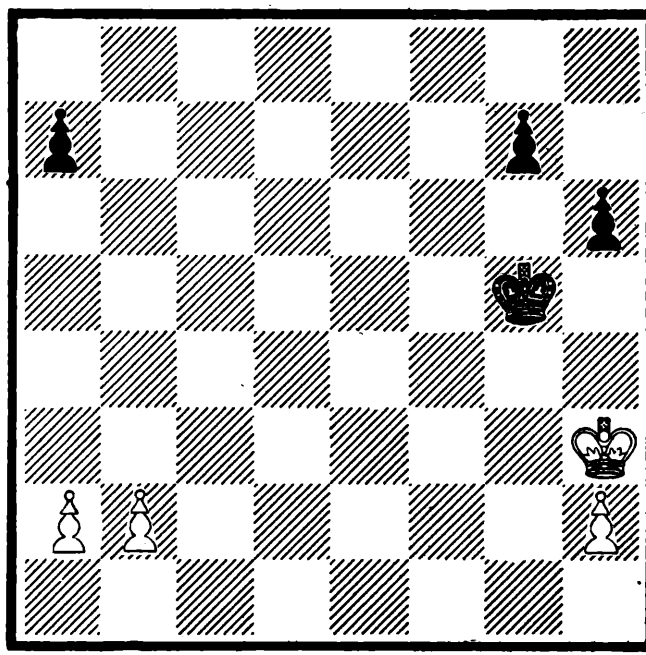


DIAGRAMA 5 JUEGAN LAS BLANCAS

bién, en las fases de principio de partida y del medio juego una formación en V permite que una pieza se coloque entre los peones absolutamente a salvo del ataque de alguno de ellos. Regresaremos a este asunto de la formación de peones más tarde, al tratar de las aperturas.

En la posición mostrada en el diagrama 5, el blanco puede hacer tablas jugando P4C de acuerdo con la regla general que gobierna esos casos, es decir, avanzar el peón que está libre de oposición. Pero suponga que el blanco, ya porque no conoce este principio o porque, en este caso, no aprecia suficientemente el valor de su aplicación, juega 1. P4TD. Entonces, las negras pueden ganar jugando 1. ... P4TD, aplicando uno de los principios cardinales de la alta estrategia del ajedrez.

UNA UNIDAD QUE DETIENE A DOS

En este caso un peón detendría dos de los peones del adversario. El estudiante no podrá nunca hacer demasiado hincapié en este principio. Se le puede aplicar de muchas maneras y constituye una de las principales armas en las manos de un maestro.

El ejemplo mostrado debiera ser una prueba suficiente. Damos unas pocas jugadas de la variante principal:

| | | |
|---|---|---|
| 1. | P4T | P4TD |
| 2. | R2C | R5A |
| (Lo mejor y vean porqué) | | |
| 3. | P4C | PxP (lo mejor) |
| 4. | P5T | P6C |
| 5. | P6T | P7C |
| 6. | P7T | P8C=D |
| 7. | P8T=D | D5R+ |
| 8. | DxD+ | RxD |

Esto conduce el juego a una posición ganada por las negras y que constituye uno de los finales clásicos de rey y peones. Trataré de explicar su idea directriz a quienes no la conocen.

UN FINAL CLÁSICO

En esta posición, la mejor línea de defensa de las blancas consiste en mantener su peón donde está ahora, en 2T. Tan

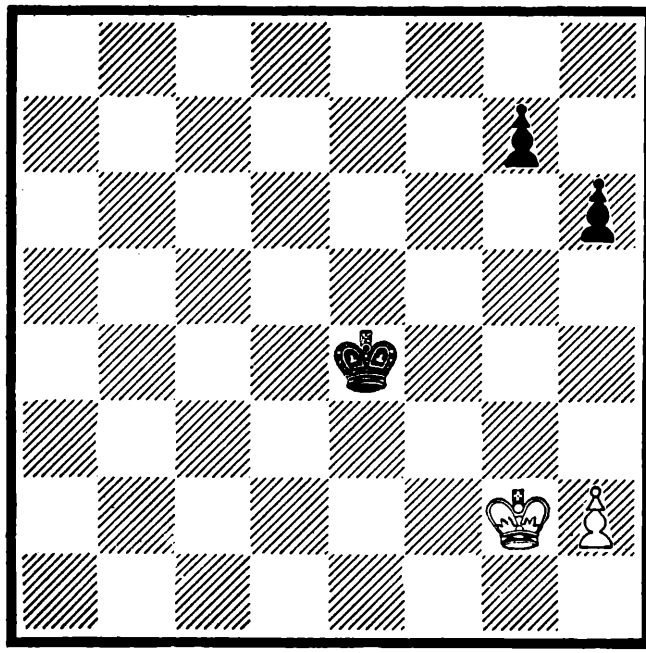


DIAGRAMA 6 JUEGAN LAS BLANCAS

pronto como se avanza el peón, a las negras se les hace más fácil ganar. Por otra parte, el plan de las negras para ganar (suponiendo que el blanco no avanza su peón), se puede dividir en tres etapas. La primera etapa será llevar su rey a 6TR, manteniendo intacta a la vez la posición de sus peones. (Esto es de lo más importante, puesto que para ganar el juego al final resulta esencial que las negras puedan avanzar su peón más retrasado una o dos casillas, de acuerdo con la posición del rey blanco.)

1. R3C R6R

2. R2C

Si 2. R4C R7A 3. P4T P3C ganará.

2. ... R5A

3. R2A R5C

4. R2C R5T

5. R1C R6T

Se ha completado la primera parte.

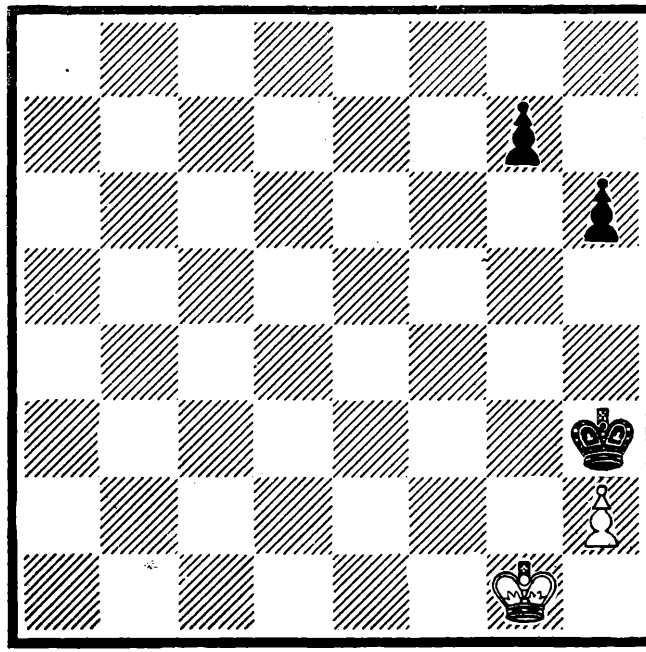


DIAGRAMA 7 JUEGAN LAS BLANCAS

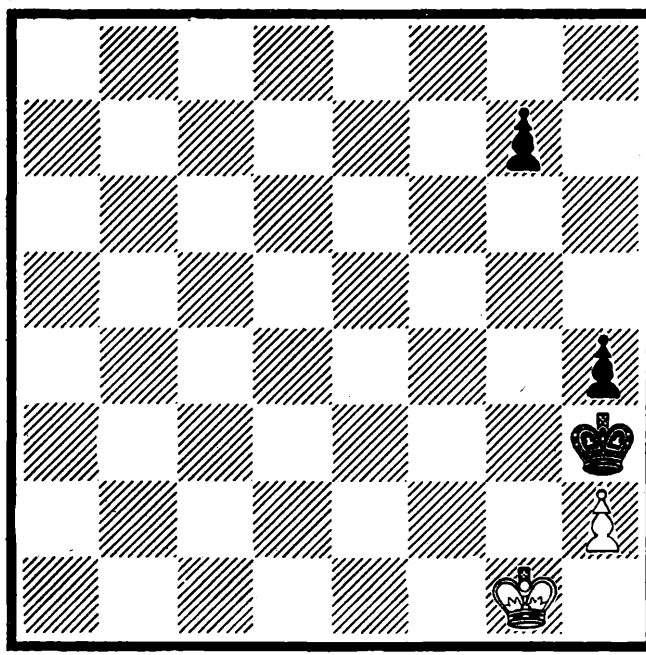


DIAGRAMA 8 JUEGAN LAS BLANCAS

La segunda parte será breve y consistirá en avanzar el PT hasta el rey.

6. R1T P4T
7. R1C P5T .

Esto termina la segunda parte.

La tercera etapa consistirá en regular el avance del PC para jugar P6C cuando el rey blanco se encuentre en 1T. Ahora se hace evidente lo necesario que es poder mover el PC una una o dos casillas, según la posición del rey blanco, como se indicó antes. En este caso, como le toca jugar a las blancas, el peón se avanzará dos casillas, ya que el rey blanco estará en la esquina, pero si le tocara jugar a las negras, el PC se avanzaría solamente una casilla, puesto que el rey blanco está en 1C.

8. R1T P4C
9. R1C P5C
10. R1T P6C
11. PxP

Si R1C, entonces P7C.

11. ... PxP
12. R1C P7C
13. R2A R7T

y ganan.

De este modo analítico es que el estudiante debe tratar de aprender. Así adiestrará su mente a seguir una secuencia lógica en el razonamiento profundo de cualquier posición. Este ejemplo es un excelente entrenamiento, ya que resulta fácil dividirlo en tres fases y explicar el punto principal de cada una de ellas.

El próximo tema que vamos a estudiar es la oposición simple pero, antes de que le dediquemos nuestro tiempo, deseo llamar la atención sobre dos cosas.

## PARA OBTENER UN PEÓN PASADO

Cuando dos o más peones se oponen mutuamente en una posición similar a la del diagrama 9, siempre hay una posibilidad de que un bando o el otro obtenga un peón pasado.

En la posición del diagrama 9. el modo de obtener un peón pasado es avanzar el peón del centro.

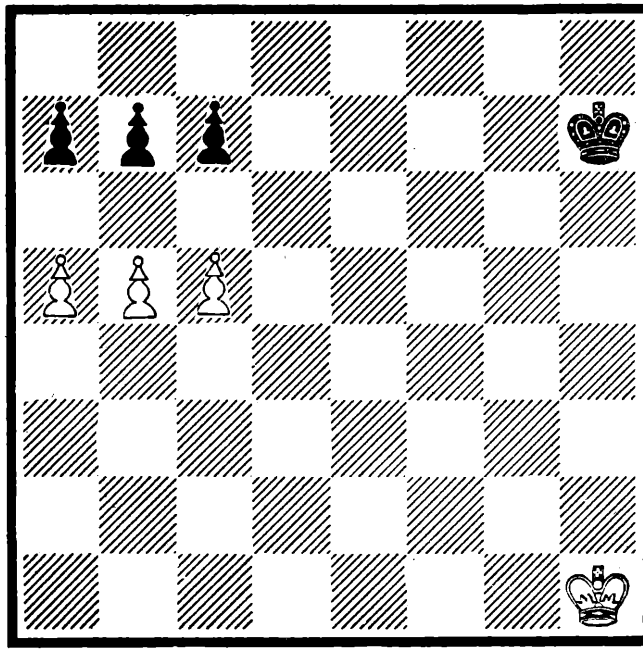


DIAGRAMA 9

1. P6C PTxP

Si PAxP, entonces P6T.

2. P6A PxPA

3. P6T

y como que, en este caso, el peón blanco está más cerca de coronar que cualquiera de los peones negros, las blancas ganarán. Ahora, si le hubiera tocado jugar a las negras, éstas podrían jugar:

1. ... P3C

2. PAxP PAxP

No sería aconsejable tratar de obtener un peón pasado porque los peones blancos estarían más cerca de coronar que el solitario peón negro.

3. PxP PxP

y la partida, adecuadamente jugada, sería tablas. El estudiante debe desarrollar esto por sí mismo.

## CÓMO SABER QUÉ PEÓN SERÁ EL PRIMERO EN CORONAR

Cuando dos peones son libres, o van a serlo, de avanzar a coronarse, se puede averiguar, contando los tiempos, qué peón será el primero en lograrlo.

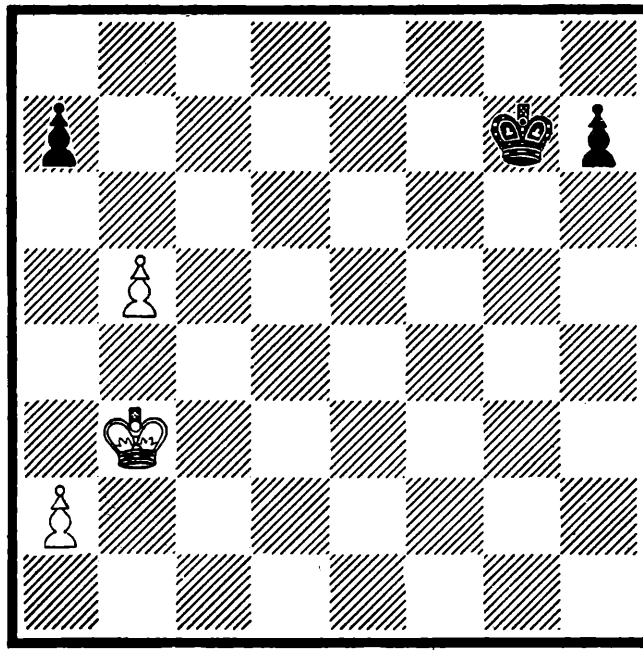


DIAGRAMA 10

En esta posición gana quien mueva primero.

Lo primero es averiguar, contando los tiempos, si el rey adversario tendrá tiempo de impedir la coronación del peón pasado. Cuando, como en este caso, no puede hacerlo, el asunto es calcular que peón llega primero. En este caso el tiempo es el mismo, pero el peón que primero alcance la octava casilla y se convierta en dama, está en posición de capturar la dama del contrario cuando éste la consiga. Así:

| | | |
|---|---|---|
| 1. | P4T | P4TR |
| 2. | P5T | P5T |
| 3. | P6C | PxP |

Ahora viene un pequeño cálculo. El blanco puede oapturar el peón, pero si lo hace así no podrá, al coronar, dominar la casilla donde el negro también coronará su peón. Por lo tanto, en vez de tomar, juega:

4. P6T P6T
5. P7T P7T
6. P8T=D y gana

El estudiante haría bien en ponerse al corriente de varios finales sencillos de este tipo, para adquirir el hábito de contar los tiempos, y así poder saber con facilidad cuándo puede o no llegar primero.

Una vez más debo llamar la atención sobre el hecho de que un libro no puede por sí solo enseñar a jugar. Sólo puede servir como guía, y el resto hay que aprenderlo con la experiencia, y si se puede tener un profesor al mismo tiempo, con tanta mayor rapidez podrá aprender el estudiante.

## LA OPOSICIÓN

Cuando hay que mover los reyes y un jugador puede, por fuerza, poner su rey en una posición similar a la que se

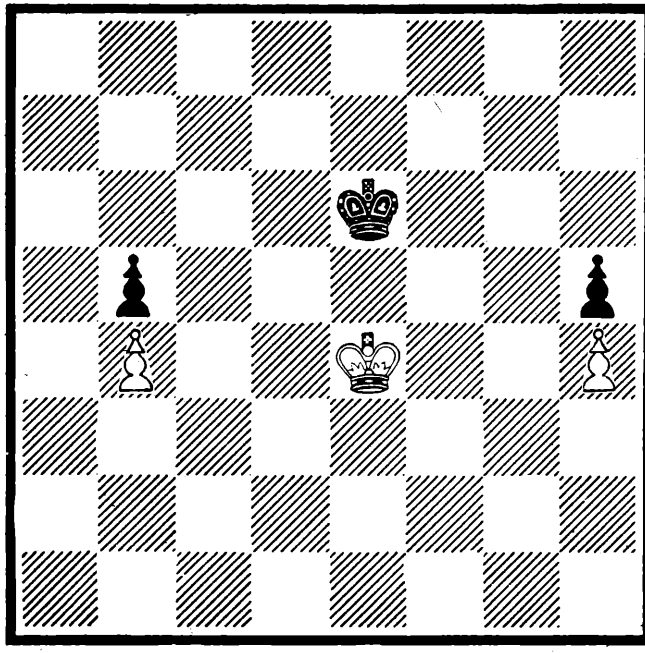


DIAGRAMA 11

muestra en el diagrama 9, de manera que su adversario esté obligado a moverse y abrirle paso, se dice que el jugador que obtiene esa ventaja tiene la oposición.

Suponga que en esta posición el blanco juega:

1. R4D

Ahora el negro tiene la opción entre oponerse al paso del rey blanco jugando R3D o, si lo prefiere, pasar con su propio rey replicando R4A. Note que los reyes están directamente opuestos uno al otro y que el número de casillas entre ellos es impar. Una en este caso.

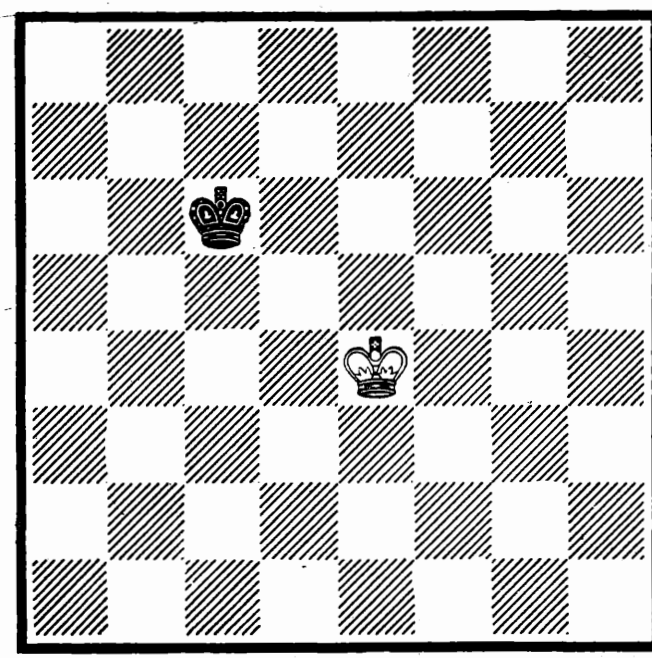


DIAGRAMA 12

La oposición puede tomar la forma del diagrama 11, que se puede llamar oposición frontal verdadera o cercana. O la forma del diagrama 12, que se puede llamar oposición diagonal verdadera o cercana. O la forma del diagrama 13, que se puede llamar oposición lateral verdadera o cercana.

En la práctica todas ellas son una y la misma. Los reyes se hallan siempre en casillas del mismo color, sólo hay una

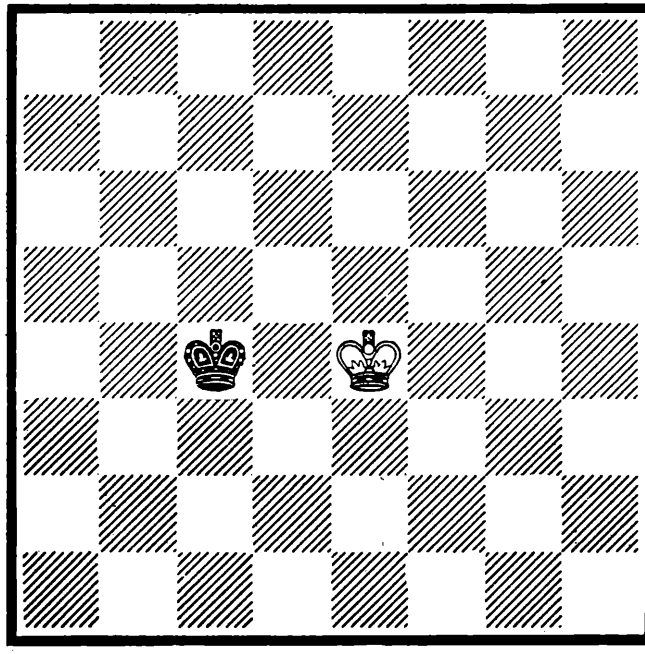


DIAGRAMA 13

casilla intermedia entre los reyes y el jugador que ha jugado último tiene la oposición.

Ahora, si el estudiante se toma la molestia de mover cada rey hacia atrás, como en una partida, en la misma línea frontal, diagonal o lateral, respectivamente, mostrada en el diagrama, tendremos lo que se puede llamar también respectivamente oposición frontal, diagonal y lateral distante.

El asunto de la oposición es muy importante y toma, a veces, formas un tanto complicadas, todas las cuales se pueden resolver matemáticamente. Pero, por el momento, el estudiante sólo debe considerar las formas más sencillas. (Un examen de algunos de los ejemplos de finales de rey y peones ya vistos, mostrará varios casos de oposición cercana.)

En todas las formas simples de oposición, cuando los reyes se hallan en la misma línea y el número de casillas intermedias entre ellos es par, el jugador que va a jugar tiene la oposición.

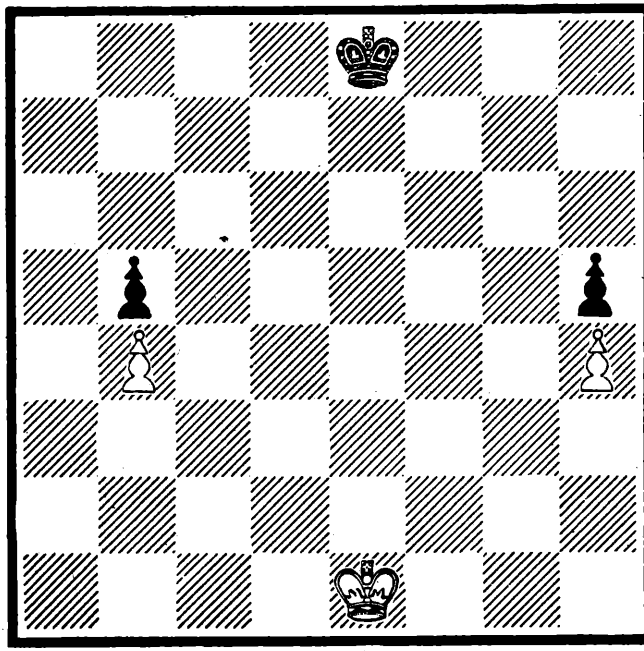


DIAGRAMA 14

La posición del diagrama 14 muestra ventajosamente el enorme valor de la oposición. La posición es muy sencilla. Queda muy poco en el tablero y es probable que a un principiante le parezca absolutamente pareja. Éste no es el caso, sin embargo. Cualquiera que juegue, gana. Note que los reyes están directamente uno frente al otro y que el número de casillas intermedias es par.

Ahora, nos referiremos al procedimiento para ganar semejante posición. El modo apropiado de empezar es moverse directamente hacia arriba. Así:

| | | |
|---|---|---|
| 1. | R2R | R2R |
| 2. | R3R | R3R |
| 3. | R4R | R3A |

Ahora el blanco puede elegir entre ejercer su opción jugando R5D, y así pasar con su rey, o jugar R4A e impedir el paso del rey negro, manteniendo así la oposición. Un simple cálculo mostrará que la primera vía sólo conducirá a unas tablas, por lo que las blancas siguen la segunda y juegan:

4. R4A R3C

Si 4. ... R3R 5. R5C ganará.

5. R5R R2C

Ahora, contando los tiempos, se verá que las blancas ganan capturando el peón del caballo negro.

El proceso ha sido comparativamente sencillo en la variante ofrecida, pero las negras tienen otras líneas de defensa más difíciles de vencer. Comencemos de nuevo.

1. R2R R1D

Ahora, si 2. R3D, R2D, o si 2. R3R, R2R y las negras obtienen la oposición en ambos casos. (Cuando los reyes están directamente uno frente al otro y el número de casillas intermedias entre los reyes es impar, el jugador que movió último tiene la oposición.)

Ahora, para ganar, el rey blanco debe avanzar. Sólo hay otra casilla a la que puede ir, 3A, y ése es el lugar correcto. Por lo tanto, se ve que cuando el oponente hace una jugada de las llamadas de espera, usted debe avanzar dejando una columna o fila entre los reyes. Así, tenemos:

2. R3A R2R

Ahora sería malo avanzar, porque entonces el negro, llevando su rey frente al de usted, obtendría la oposición. Le toca a las blancas hacer una jugada similar a la primera jugada de las negras, a saber:

3. R3R

que lleva otra vez la oposición a la primera variante mostrada. El estudiante haría bien en ponerse al corriente del manejo del rey en todos los ejemplos de oposición. A menudo significa la ganancia o la pérdida de una partida.

## EL VALOR RELATIVO DEL CABALLO Y DEL ALFIL

Antes de dirigir nuestra atención a este asunto, es conveniente exponer ahora que dos caballos solos no pueden dar mate, pero que bajo ciertas condiciones, por supuesto, pueden hacerlo si el adversario tiene uno o más peones.

En la posición del diagrama 15, el blanco no puede ganar aunque el rey negro está acorralado pero, en la posición del diagrama 16, en la que las negras tienen un peón,

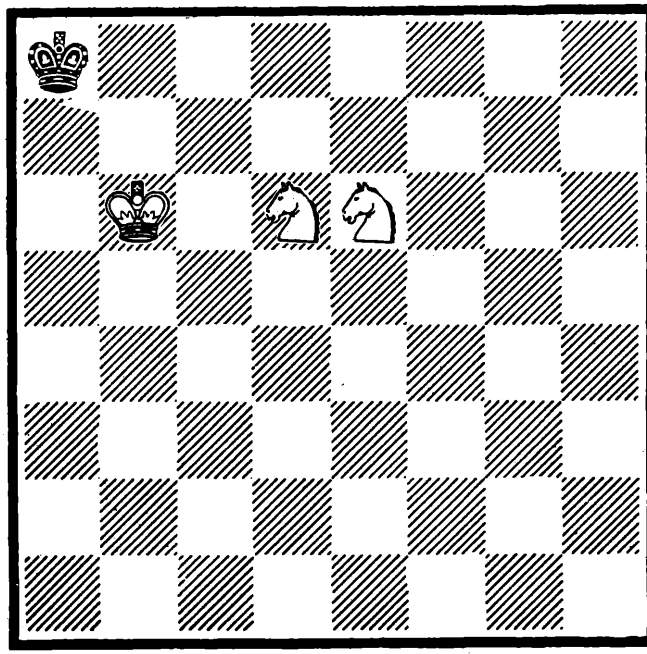


DIAGRAMA 15

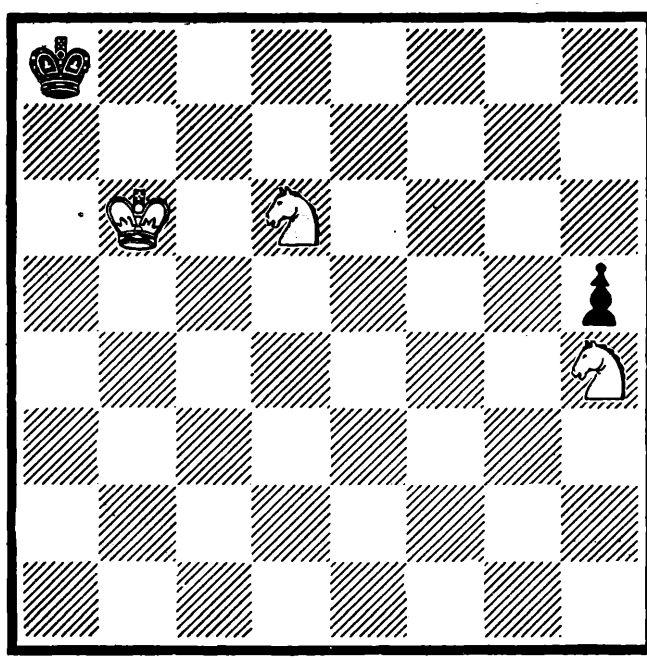


DIAGRAMA 16

las blancas ganan con la jugada o sin ella. Así:

1. C6C P5T

Las blancas no pueden tomar el peón porque la partida será tablas, como se explicó antes.

2. C5R P6T
3. R6A P7T
4. C5C P8T=D
5. C7A mate

La razón de esta peculiaridad del ajedrez es evidente.

El blanco con los dos caballos sólo puede ahogar al rey, a menos que el negro tenga un peón que pueda moverse.

Pese a que tienen un alfil y un peón de ventaja, la posición del diagrama 17 no la pueden ganar las blancas.

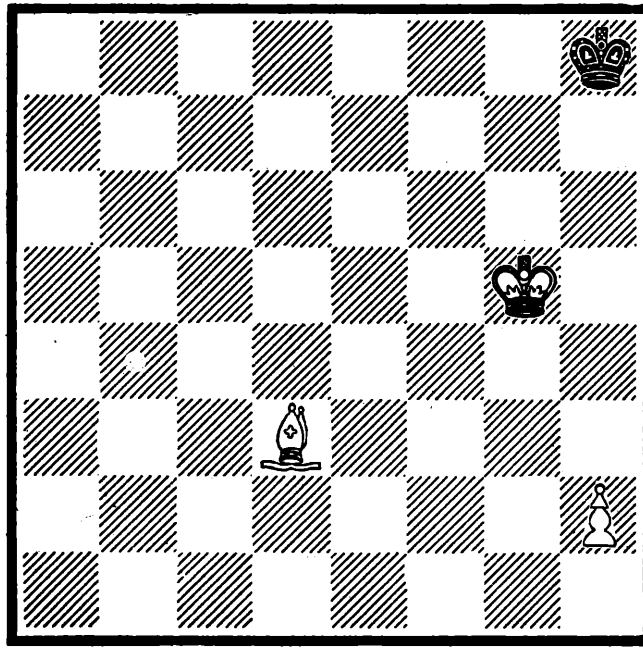


DIAGRAMA 17

La más grande debilidad del alfil es cuando el peón de torre corona en una casilla de color opuesto y el rey adversario está frente al peón. El alfil es absolutamente inútil. Todo lo que el negro tiene que hacer es mantenerse moviendo su rey cerca de la casilla de la esquina.

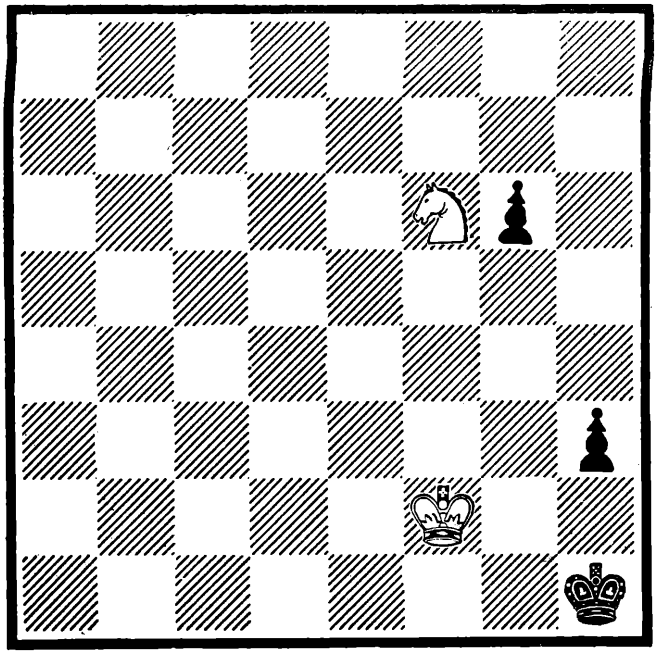


DIAGRAMA 18

En la posición del diagrama 18 las blancas, en posesión de la jugada o sin ella, pueden ganar. Tome la variante más difícil.

| | | |
|---|---|---|
| 1. | ... | R7T |
| 2. | C4C+ | R8T |
| 3. | R1A | P4C |
| 4. | R2A | P7T |
| 5. | C3R | P5C |
| 6. | C1A | P6C+ |
| 7. | CxP mate | |

Ahora que hemos visto estos casos excepcionales, podemos analizar los diferentes méritos y el valor relativo del caballo y el alfil.

Por lo regular los aficionados piensan que el caballo es la pieza más valiosa de las dos, y la razón principal es que el caballo, al contrario que el alfil, puede dominar tanto las casillas blancas como las negras. Sin embargo, generalmente se pasa por alto el hecho de que el caballo, en cualquier momento, tiene la elección de un solo color. Lleva

mucho más tiempo mover un caballo de un flanco al otro. También, como se muestra en el diagrama siguiente, un alfil puede ahogar a un caballo, y éste es un cumplido que el caballo no puede devolver.

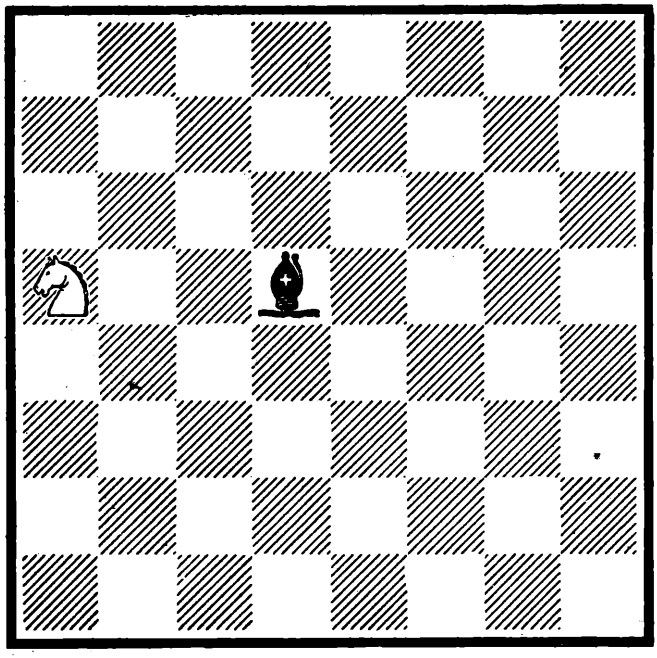


DIAGRAMA 19

Cuanto más débil es el jugador, tanto más terrible se le hace el caballo, pero según aumenta su fuerza de juego, el valor del alfil se le hace más evidente y, por supuesto, hay o debe haber una correspondiente disminución en su aprecio del valor del caballo comparado con el alfil. En este asunto, como en muchos otros, los maestros de hoy están muy por delante de los maestros de pasadas generaciones. Mientras que no hace tanto, algunos de los mejores de entre ellos, como Pillsbury y Chigorin, preferían los caballos a los alfiles, apenas hay un maestro de la actualidad que no esté de completo acuerdo con nuestras afirmaciones.

Casi el único caso en que el caballo es más valioso que el alfil, es el del diagrama 20.

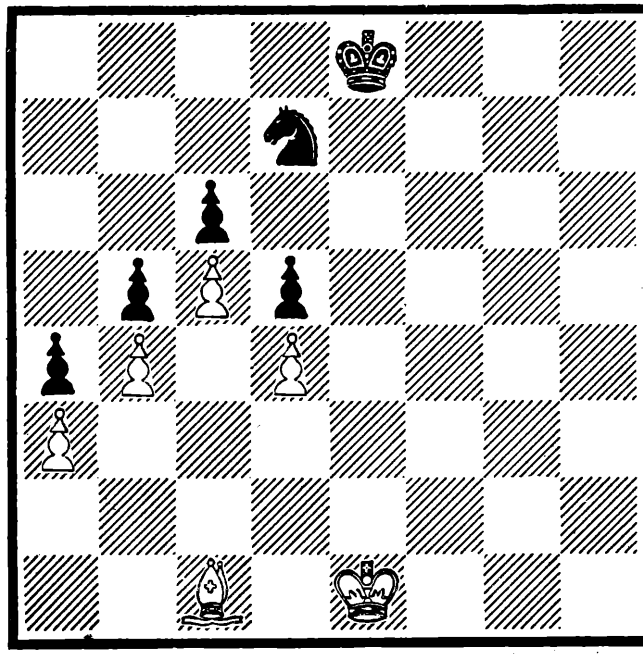


DIAGRAMA 20

Es lo que se llama una posición bloqueada, y todos los peones están en un lado del tablero. (Si hubiera peones en ambos lados del tablero no habría ventaja en la posesión de un caballo.) En esa posición, las negras tienen excelentes probabilidades de ganar. Por supuesto, existe una fuente extra de debilidad para las blancas en tener sus peones en casillas del mismo color que su alfil. Esta es una equivocación que a menudo cometen los jugadores. El método conveniente, por lo general, en un final, es tener sus peones en casillas de color opuesto al de su alfil. Cuando usted tiene sus peones en casillas del mismo color, la acción de su propio alfil está limitada por ellos y, consecuentemente, el valor del alfil será reducido, ya que el valor de una pieza con frecuencia se puede medir por el número de casillas que domina. Al tratar este asunto, también llamaré la atención sobre el hecho de que, por lo regular, es preferible mantener sus peones en casillas del mismo color que el del alfil adversario, sobre todo si son peones pasados apoyados por el rey. Los principios se podrían exponer así:

Cuando el contrario tiene un alfil, mantenga sus peones en casillas del mismo color que el alfil del contrario.

Siempre que usted tenga un alfil, bien sea que el adversario también tenga uno o no, mantenga sus peones en casillas de color opuesto al de su propio alfil.

Naturalmente, estos principios algunas veces tienen que ser modificados para satisfacer las exigencias de la posición.

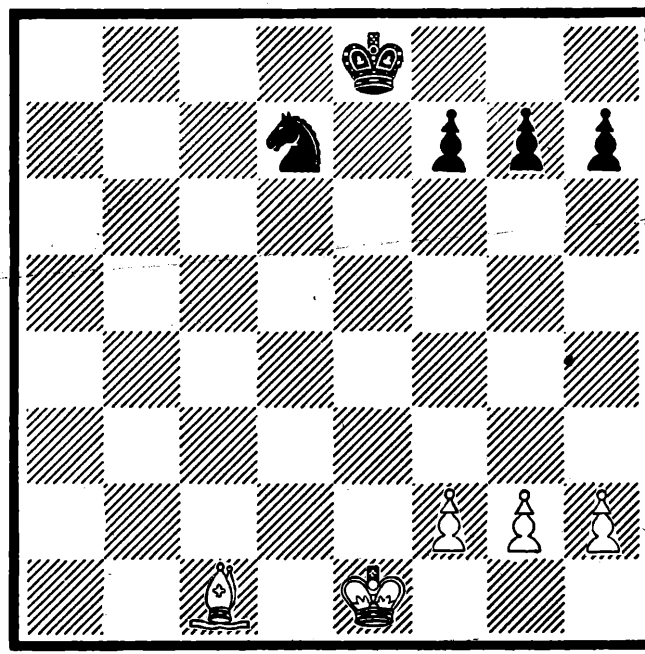


DIAGRAMA 21

En la posición del diagrama 21, los peones están en un lado del tablero y no hay ventaja en tener un caballo o un alfil. El juego con seguridad debe terminar en unas tablas.

Ahora agreguemos tres peones a cada bando en la posición del diagrama 21, de manera que haya peones a ambos lados del tablero.

Ahora es preferible tener el alfil, aunque la posición, si se juega correctamente, debe terminar en tablas.

La ventaja de tener el alfil se halla tanto en su capacidad de dominar, a larga distancia, ambos flancos del tablero

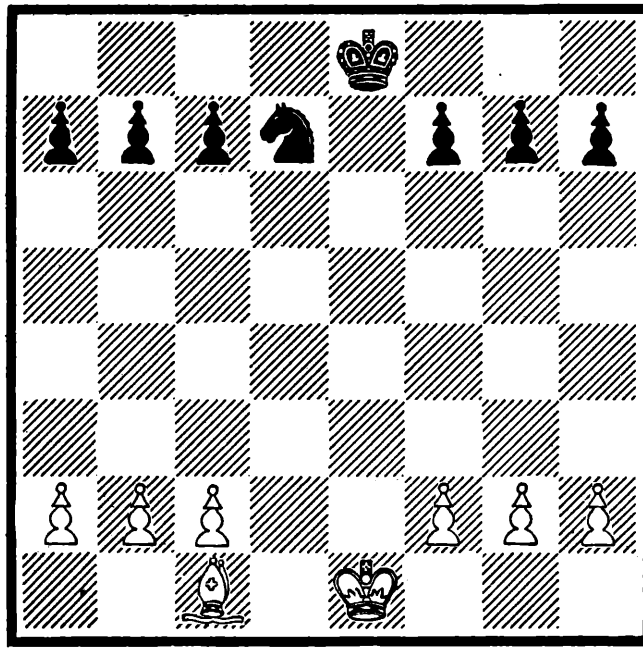


DIAGRAMA 22

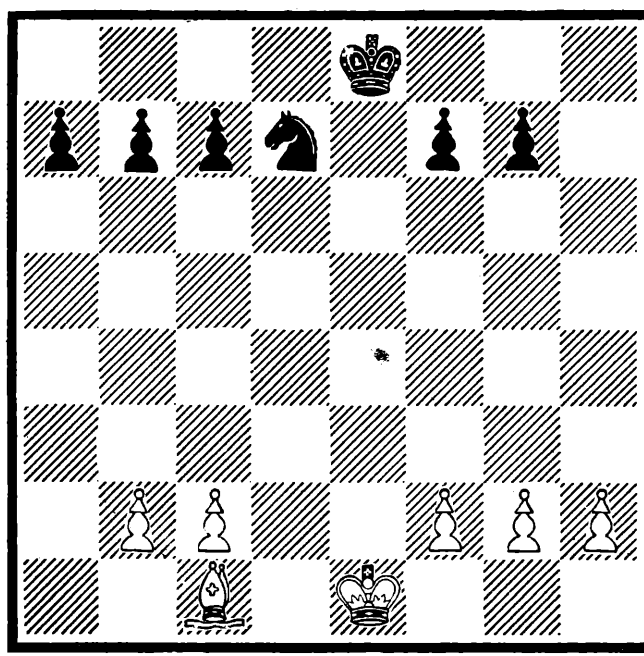


DIAGRAMA 23

desde una posición central, como en su capacidad de moverse rápidamente de un lado del tablero al otro.

En la posición del diagrama 23, es incuestionablemente una ventaja tener el alfil, porque aunque cada jugador posee el mismo número de peones, no los tienen equilibrados en cada lado del tablero. Así, en el flanco del rey las blancas tienen tres a dos, mientras que en el flanco de dama son las negras quienes tienen tres a dos. No obstante, con un juego correcto, la partida debe terminar en tablas, aunque las blancas tienen probabilidades algo mejores.

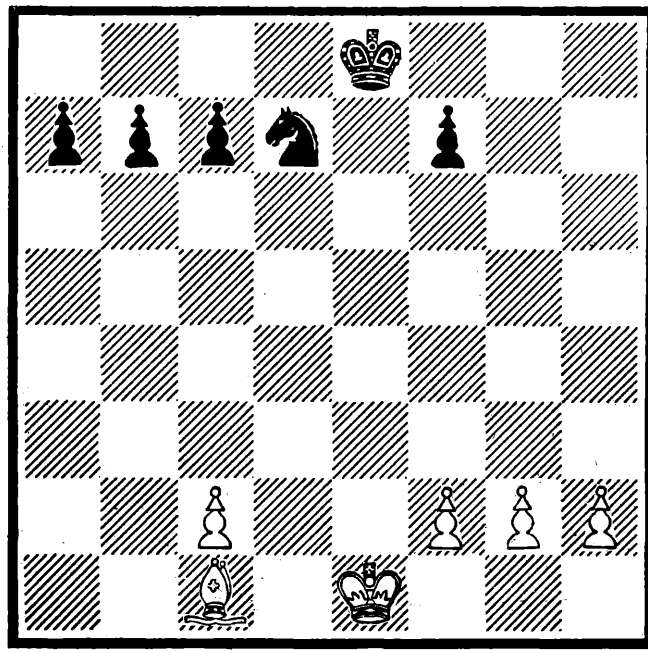


DIAGRAMA 24

En el diagrama 24 se presenta una posición en la que tener el alfil resulta una decidida ventaja, ya que no sólo hay peones en ambos lados del tablero sino que existe un peón pasado (PTR para las blancas, PTD para las negras). El negro debe padecer una extrema dificultad para entablar esta posición, si es que puede hacerlo.

Otra vez las negras enfrentarían una gran dificultad para entablar esta posición.

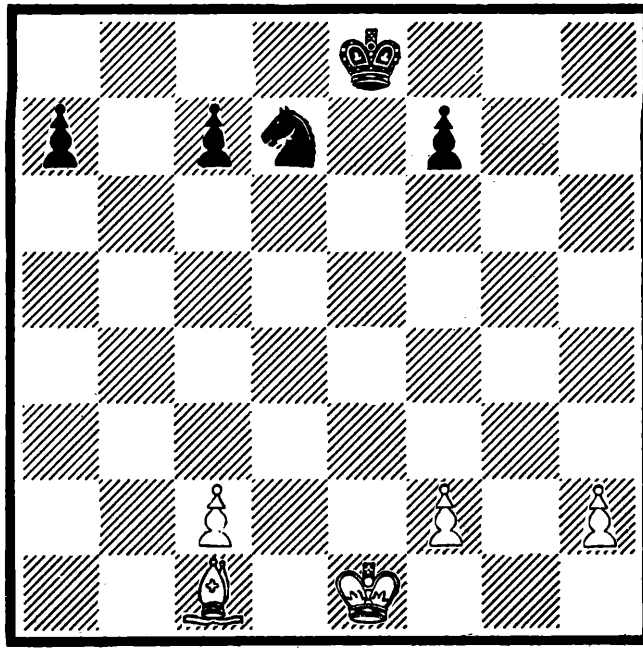


DIAGRAMA 25

El estudiante debe considerar estas posiciones cuidadosamente. Espero que las variedades de ejemplos presentados le ayudarán a comprender, en su verdadero valor, los méritos relativos del caballo y del alfil. En cuando al método normal de proceder, un profesor, o la experiencia práctica, serán lo mejor. Yo podría afirmar, en general, no obstante, que el curso conveniente de estos finales, como en todos los finales similares, es: Avance del rey hacia el centro del tablero o hacia los peones pasados o susceptibles de ser atacados, y rápido avance del peón o los peones pasados hasta donde sea compatible con su seguridad.

Dar una línea fija de juego sería tonto. Cada final es diferente y demanda diferente manejo, adecuado a lo que el adversario se proponga hacer. El cálculo mediante la visualización de las posiciones futuras, es lo que tendrá importancia.

## EL MATE CON CABALLO Y ALFIL

Ahora, antes de pasar de nuevo al medio juego y las aper-

turas, vamos a ver cómo dar mate con caballo y alfil y, luego, cómo ganar con dama contra torre.

Con caballo y alfil, el mate sólo se puede dar en las esquinas del mismo color que el alfil.

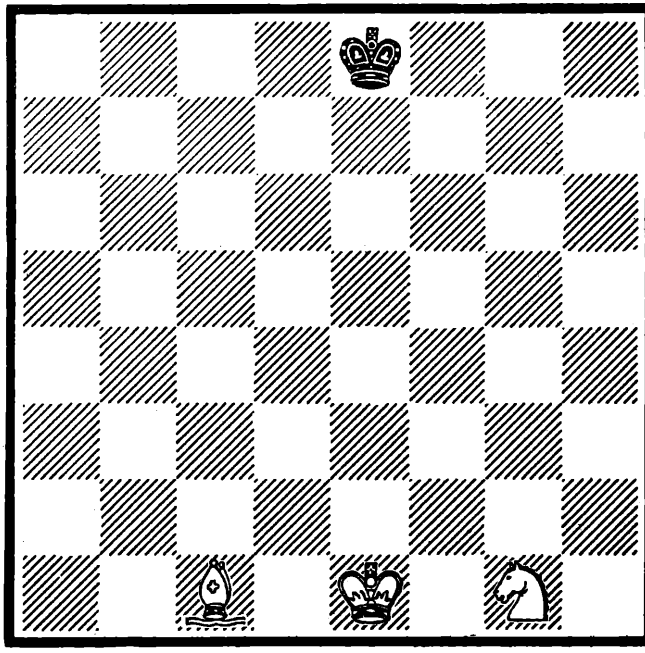


DIAGRAMA 26

En este ejemplo tenemos que dar mate en 1TD o en 8TR. El final se puede dividir en dos partes. La primera consiste en empujar al rey negro a la última fila. Podríamos empezar, como se hace generalmente en todos los casos semejantes, por avanzar el rey hacia el centro del tablero:

1. R2R R2D

Las negras, para hacerlo más difícil, van con su rey hacia la esquina de casilla blanca:

2. R3D R3A
3. A4A R4D
4. C2R R4A
5. C3A R5C
6. R4D R4T

| | | |
|---|---|---|
| 7. | R5A | R3T |
| 8. | R6A | R2T |
| 9. | C5D | R1T |

Ahora, la primera parte ha terminado y el rey negro está en la esquina de casilla blanca.

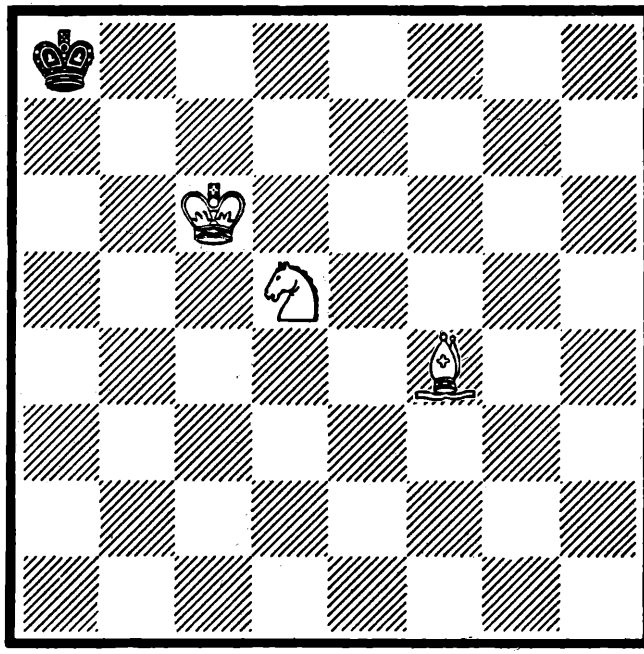


DIAGRAMA 27

La segunda y última parte consistirá en empujar al rey negro de 8TD a 1TD u 8TR para darle mate. 1TD será la más rápida en esta posición.

| | | |
|---|---|---|
| 10. | C6C+ | R2T |
| 11. | A7A | R3T |
| 12. | A8C | R4T |
| 13. | C5D | R5T |

Las negras tratan de ir hacia 1TR con su rey. El blanco tiene dos maneras de impedir eso, una mediante 14. A5R R6C 15. C3R, y la otra que doy en el texto y que considero mejor para que el estudiante aprenda, porque es más metódica y más acorde con el espíritu de todos estos finales, usando el rey tanto como sea posible.

| | | |
|---|---|---|
| 14. | R5A! | R6C |
| 15. | C4C | R6A |
| 16. | A4A | R6C |
| 17. | A5R | R5T |
| 18. | R4A | R4T |
| 19. | A7A+ | R5T |
| 20. | C3D | R6T |
| 21. | A6C | R5T |
| 22. | C2C+ | R6T |
| 23. | R3A | R7T |
| 24. | R2A | R6T |
| 25. | A5A+ | R7T |
| 26. | C3D | R8T |
| 27. | A4C | R7T |
| 28. | C1A+ | R8T |
| 29. | A3A mate | |

Se verá que el final es bastante laborioso. Hay dos rasgos sobresalientes: La cercana persecución por el rey y la dominación de las casillas de color opuesto al alfil por la acción combinada del caballo y el rey. El estudiante haría bien en ejercitarse metódicamente en este final, ya que aporta una idea muy buena del poder real de las piezas y exige previsión para realizar el mate dentro de las cincuenta jugadas que conceden las reglas.

**DAMA CONTRA TORRE**

Éste es uno de los finales más difíciles sin peones. Los recursos de la defensa son muchos y, cuando se usan hábilmente, sólo un jugador muy bueno triunfará dentro del límite de cincuenta jugadas permitidas por las reglas. (La regla señala que, en cualquier momento, usted puede exigir que su oponente le dé mate dentro de cincuenta movimientos. Sin embargo, cada vez que se cambia una pieza o se avanza un peón la cuenta debe empezar de nuevo.)

Ésta es una de las posiciones típicas que las negras muchas veces pueden ocasionar. Ahora le toca jugar a las blancas. Si fuera el turno de las negras, sería cosa sencilla, puesto que tendrían que alejar su torre del rey (averigüe por qué) y, entonces, sería comparativamente fácil ganar la torre. Deducimos de esto que lo principal es forzar a la

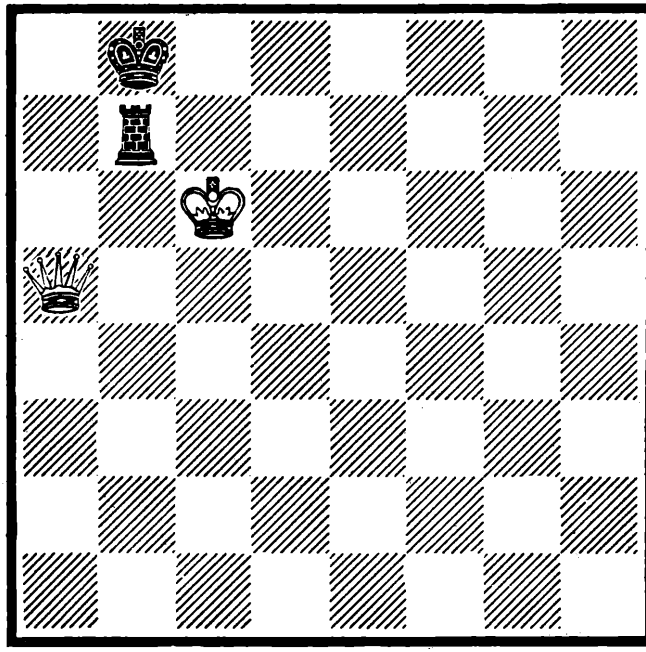


DIAGRAMA 28 JUEGAN LAS BLANCAS

torre negra a alejarse del rey que la defiende y que, para obligar a las negras a hacerlo así, tenemos que producir la posición del diagrama tocándoles jugar a las negras. Una vez que sabemos lo que se requiere, el modo de proceder se hace fácil de hallar. Así:

1. D5R+

No 1. D6T, porque T2A+ 2. R6C T3A+ 3. RxT. Mate ahogado. (El principiante caerá, invariablemente, en esta trampa.)

1. ... Rey a 1T o 2T
2. D1T+ R1C
3. D5T

En unas pocas jugadas hemos conseguido nuestro objetivo. La primera parte ha terminado. Ahora vamos a la segunda parte. La torre sólo puede ir a una casilla blanca, de otro modo el primer jaque con la dama ganará. Por lo tanto:

3. ... T6C
4. D5R+ R1T (lo mejor)

5. D8T+ R2T
6. D7C+ R1T
7. D8C+ T1C
8. D2T y mate

Ahora volvamos al diagrama 28 y supongamos que, después de 1. D5R+ R1T o R2T 2. D1T+ R1C 3. D5T las negras jugasen T8C en vez de T6C. Entonces tenemos 4. D5R+ R2T.

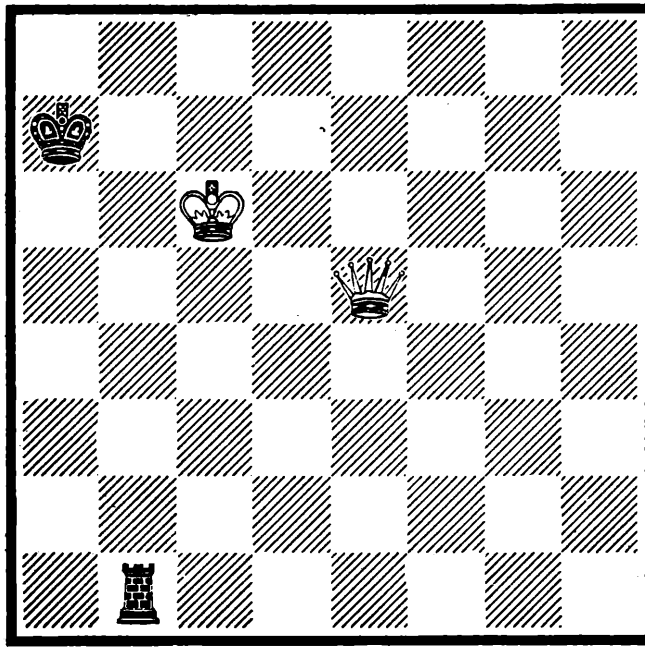


DIAGRAMA 29 JUEGAN LAS BLANCAS

Entonces todo habrá terminado en dos jugadas: 5. D4D+ R1T 6. D8T+ y la torre no se puede interponer a causa de D1T mate, y cuando las negras jueguen 6. ... R2T 7. D7T+ gana la torre.

Hemos visto las principales posiciones de esta clase de finales o, mejor, las posiciones que, finalmente, se deben alcanzar antes de obtener un resultado definido, pero empujar las piezas adversarias a tales posiciones típicas es, a veces, extremadamente difícil. En realidad hay algunas posiciones en las que hasta la mayoría de los expertos fracasarían contra una defensa intachable, pero siempre se debe tener en

cuenta que es justamente tan difícil presentar una defensa de primera clase como lo es hacer un ataque de primera clase, y que siendo todas las demás cosas iguales, el jugador con el mejor conocimiento de estas posiciones típicas y básicas, tendrá la mejor posibilidad de triunfar. Está fuera del alcance de este libro entrar en aquellos asuntos que sólo el experto puede manejar. El objeto del libro es poner al lector en una posición en la que, por sí mismo, pueda llegar a un punto donde sea lo bastante experto como para acometer tales problemas. Además, en la práctica real, posiciones de esa clase muy raramente ocurren. Personalmente, no recuerdo haber tenido jamás tales posiciones al enfrentar a un oponente de primera clase.

Dejamos ahora los finales por el resto del libro.

## CAPÍTULO II
## EL MEDIO JUEGO

Muy poco se ha escrito sobre el tema. Hay un libro de Znosko-Borovsky titulado El medio juego en el ajedrez, que es casi el único sobre el tema que considero que vale la pena leer. Pero desgraciadamente, la manera de abordar el asunto en el libro, lo hace difícil para el jugador corriente. Además hay, en mi opinión, un error fundamental en el mismo comienzo que hace más oscuro el resto de su contenido.

En el mismo principio del libro el autor dice:

> Los elementos del ajedrez son: a) La fuerza, que se manifiesta en las piezas del juego y actúa en: b) El espacio, representado por el tablero de ajedrez, y c) El tiempo, que es el desarrollo mediante las jugadas.

De lo anterior se debe deducir como la única conclusión lógica —y el ajedrez es, esencialmente, un juego lógico—, que si un jugador está adelantado en todos estos elementos debe tener, por lo menos, el mejor juego. Pero, como el mismo autor demuestra luego, usted puede tener ventaja en los tres elementos y, sin embargo, tener un juego completamente perdido. ¿Por qué? Porque él ha dejado fuera el elemento de la posición. Es cierto que, más tarde, él habla de la

evaluación de la posición, y de posiciones superiores e inferiores, pero esto no corrige la afirmación original. El hecho es que el ajedrez consta de estos tres elementos más el elemento que le es inherente a la posición, y que la posición es lo primero, lo último y lo principal. La posición, como indica la palabra, se refiere a la situación de las piezas en el tablero y, generalmente, se evalúa por la mayor o menor movilidad de las piezas, más la presión que éstas pueden ejercer sobre diferentes puntos del tablero, o sobre ciertas piezas del oponente. Al evaluar el mérito de una posición dada, se tienen que considerar los elementos de tiempo, espacio y fuerza o material. Para el jugador corriente será sencillo considerar y apreciar en su propio valor el elemento de fuerza tomando, simplemente, el peón como unidad y aplicando la evaluación de las piezas explicada en la primera parte de este libro.

El elemento del espacio será fácil de evaluar a veces. Otras, será algo difícil. Y el elemento del tiempo será mucho más evasivo, con pocas excepciones. En el final, el elemento tiempo es de más importancia y también más fácil de valorar correctamente.

Volvamos al medio juego y a los elementos implicados. Se podría decir que lo que el lector debe tener en cuenta es esto: Usted puede estar a la zaga en fuerza o material y, sin embargo, tener una posición ganadora. Usted puede estar a la zaga en tiempo y, sin embargo, tener una posición ganadora. Usted puede ir a la zaga en espacio y, sin embargo, tener una posición ganadora. Y, finalmente, usted puede estar a la zaga en los tres elementos, material, espacio y tiempo, y sin embargo, tener una posición ganadora. Esto no quiere decir que usted deba descuidar cualquiera de estos elementos, sino que usted debe dar preeminencia al elemento de la posición. En el diagrama 30, se dan ejemplos que ilustran cada uno de los puntos mencionados arriba.

La posición de este diagrama es de una partida entre dos jugadores de fuerza ordinaria. A ella se llegó como sigue: 1. P4D P4D 2. P4AD P3R 3. P3R P3CD 4. C3AR A3D 5. A3D PxP 6. AxP A2C 7. C3A C2R 8. A3D 0-0 9. P4R P4AD. Un análisis de los movimientos de la apertura mostrará que las negras han ganado en tiempo. Con todo eso,

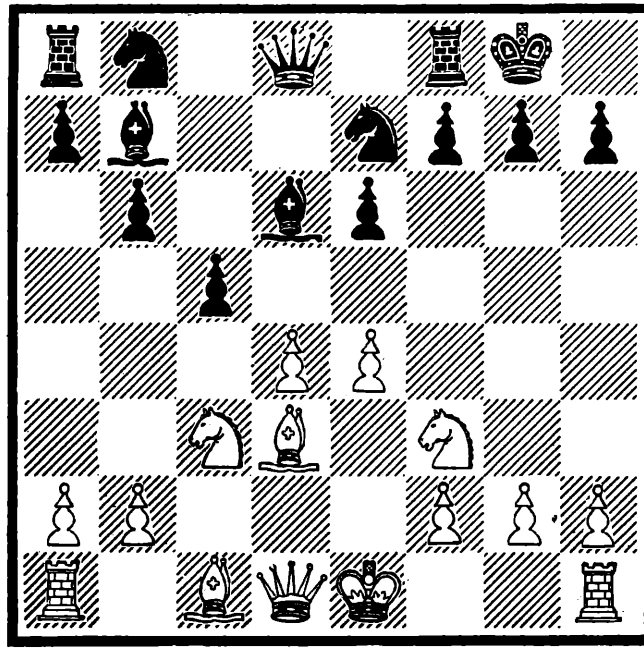


DIAGRAMA 30 JUEGAN LAS BLANCAS

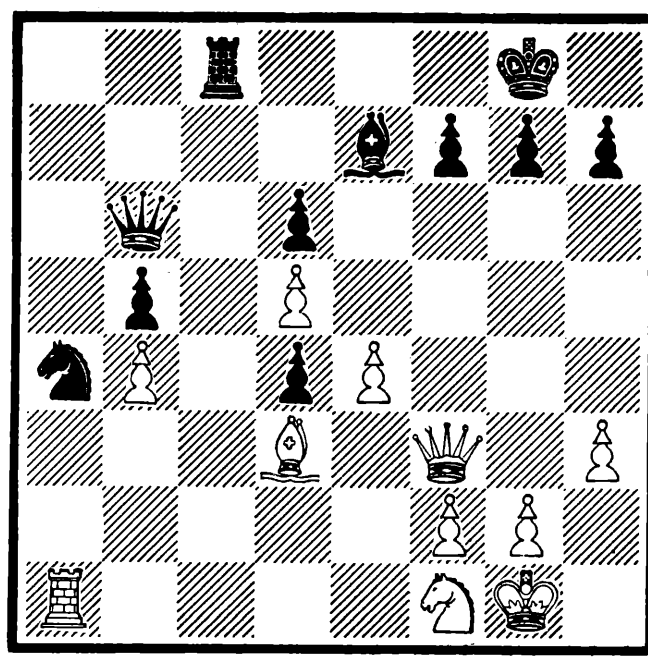


DIAGRAMA 31 JUEGAN LAS BLANCAS

las blancas pueden ganar la partida ahora, como sigue: 10. P5R A2A 11. AxP+ RxA 12. C5C+ R3C (la mejor, ya que contra R1C el blanco jugaría D5T) 13. D4C DxP (la mejor; el blanco amenazaba CxPR+) 14. A4A P4A 15. D3C y las negras no tienen defensa contra las múltiples amenazas de las blancas.

La posición del diagrama 31 está tomada de una partida Capablanca-Dus Chotimirsky, jugada en San Petersburgo el 13 de diciembre de 1913. (Ver Mi carrera ajedrecística, por el propio autor.) El negro ha ganado en espacio y, a primera vista, parecería tener lo mejor de la partida. Pero el blanco, a través de una serie de muy lindas combinaciones, puede ganar el juego. La partida continuó como sigue:

| | | |
|---|---|---|
| P5R | 25 | P3C |

Para impedir la amenaza de las blancas de D5A y bloquear la acción del alfil contra el PTR.

| | | |
|---|---|---|
| P6R | 26 | T1AR |
| C3C | 27 | D2C |

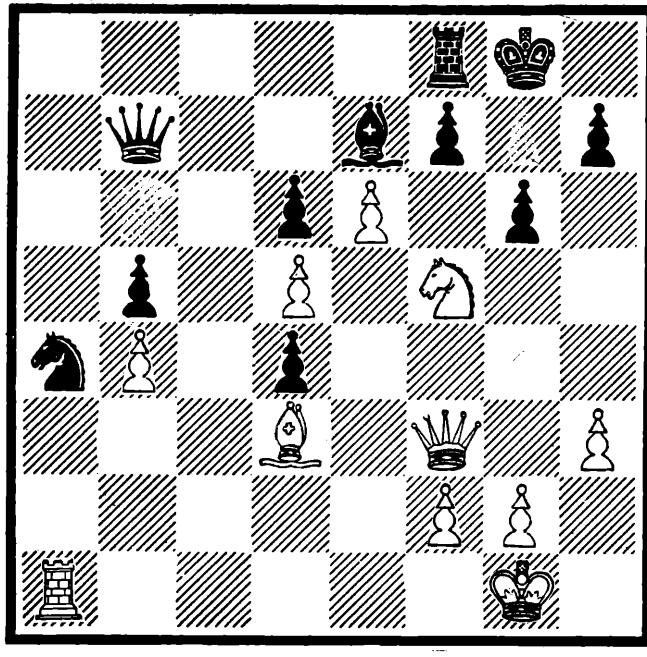


DIAGRAMA 32 JUEGAN LAS NEGRAS

Si PxP, D4C amenazando a la vez AxPCR y, también, DxPR+. El negro probablemente quería tener su dama en la segunda fila para la posible defensa de su rey. (Es fácil de ver que, moviendo el alfil, la dama negra estaría defendiendo toda el ala del rey.) También quería cambiar las damas después de PxP. El lector debe observar la enorme fuerza ejercida por la entrada del caballo blanco en la pelea. Este caballo será el factor decisivo.

C5A 28 PxP

R1T era lo mejor, pero entonces habría seguido D4R, con una segura victoria para el blanco con un juego correcto. El negro había estado queriendo tomar este peón por algún tiempo y había hecho su jugada anterior con esa intención. No quiso esperar más tiempo y, así, apresuró el final. Sin embargo, no tenía ninguna defensa válida en la posición.

PxP 29 D2A

Por supuesto, no podían tomar la dama a causa de CxA+, ganando una pieza.

D6A 30

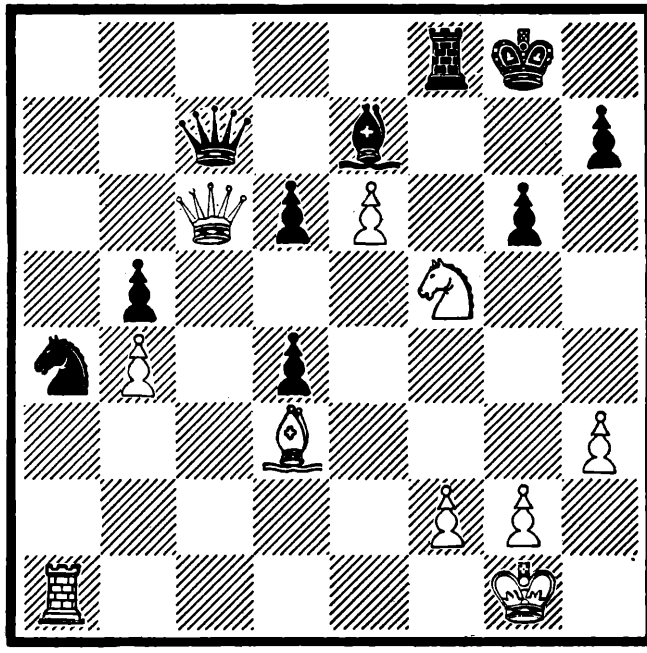


DIAGRAMA 33 JUEGAN LAS NEGRAS

La dama, por supuesto, no se puede tomar a causa de CxA+. Observe cómo el caballo ejerce una presión enorme. (5AR es uno de los lugares más fuertes para un caballo al atacarse al rey enrocado en esa ala.) El movimiento de la dama blanca realiza tres objetivos: Desclava al caballo, gana tiempo al forzar a la dama negra a moverse, y pone la dama en línea con el alfil blanco (después de que el alfil tome el PCD), dominando la diagonal 4TD-8R. Más tarde, como resultado de esta maniobra, cuando las damas se cambien en 7D, el alfil blanco permanecerá allí, dominando la casilla 8R y protegiendo así el avance del PR pasado del blanco, que coronará en 8R. Si el lector considera con cuidado todas estas jugadas y combinaciones, encontrará no sólo la belleza de todo el asunto sino, lo que es mucho más importante para su progreso, el principio fundamental del medio juego: Considerar la acción de las piezas.

| | | |
|---|---|---|
| | 30 | D1D |
| CxA+ | 31 | DxC |
| AxPCD | 32 | C6A |

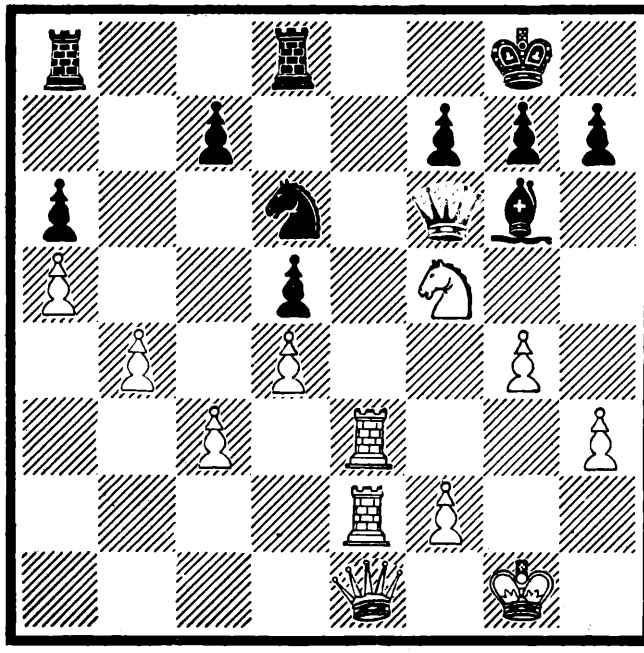


DIAGRAMA 34 JUEGAN LAS BLANCAS

D7D 33 DxD

AxD 34 T1CD

El negro también podría abandonar. Si hubiera jugado C4D, entonces 35. T1D T5A 36. P3C T5R 37. A6A T4R 38. TxP C2R 39. TxP etcétera.

35. P7R y, después de algunas jugadas más, las negras renunciaron.

En el diagrama 34 las negras tienen ventaja en fuerza y, no obstante, las blancas ganan fácil, como sigue: 1. CxC DxC. (La mejor jugada de las negras era P4TR, pero, entonces, con un peón más y una buena posición, las blancas no tendrían problemas en ganar la partida.) 2. T8R+ TxT 3. TxT+ TxT 4. DxT+ D1A 5. DxD+ RxD 6. P5C y las negras no pueden impedir que las blancas obtengan una dama y que, de ese modo, ganen la partida.

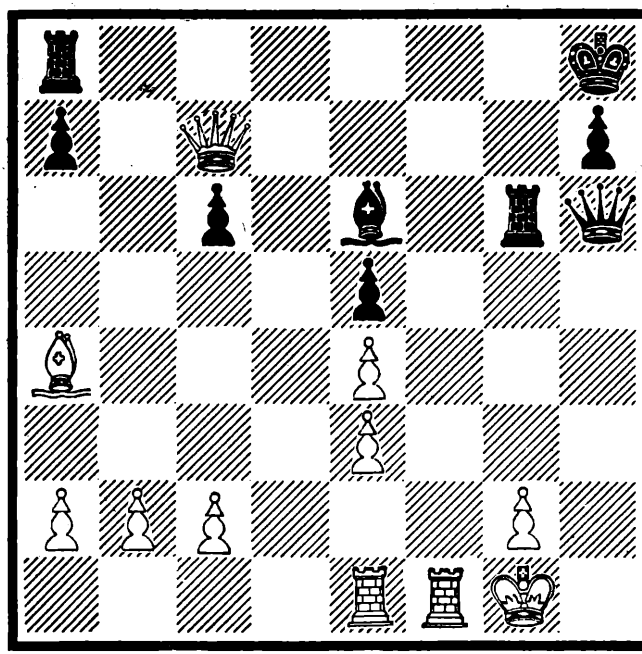


DIAGRAMA 35 JUEGAN LAS NEGRAS

La posición del diagrama 35 está tomada del propio libro de Znosko-Borovsky. Aquí las blancas tienen ventaja en los tres elementos, fuerza, tiempo y espacio, y sin embargo, las

negras ganan fácil con TxP+ seguida de T1CR+. La razón es simple: posición.

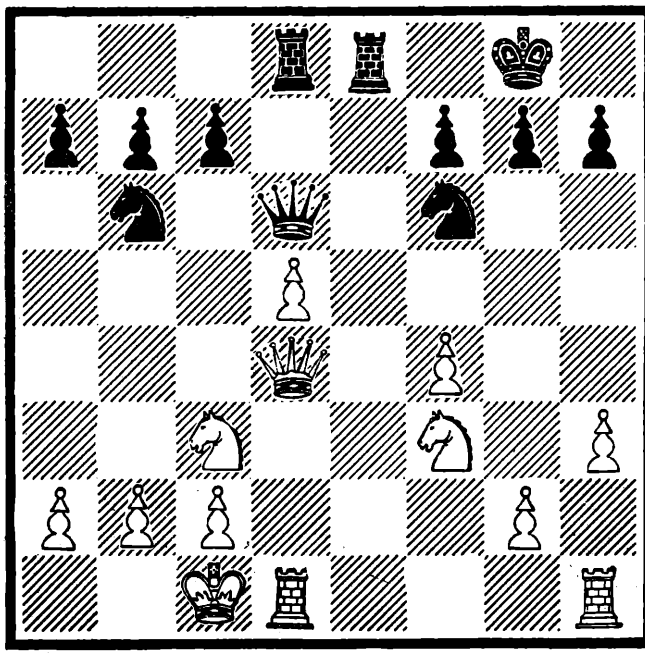


DIAGRAMA 36 JUEGA CUALQUIERA

De nuevo otra posición tomada del libro de Znosko. Aquí otra vez el blanco va delante en los tres elementos de fuerza, tiempo y espacio, y, sin embargo, no puede ganar la partida simplemente porque la posición de las negras compensa estas desventajas. Los ejemplos ofrecidos debieran ser suficientes para que el lector comprenda el verdadero valor de la posición. Dejemos ahora este asunto por el momento y consideremos otros puntos de importancia con respecto al medio juego.

## LAS CASILLAS CENTRALES

Las casillas 4R, 4D, 5R y 5D, tanto para las blancas como para las negras, son las casillas centrales. Son las casillas más importantes tanto en la apertura como en el medio juego y, con frecuencia, también en el final. Ellas merecen, especial atención. Una sencilla mirada mostrará

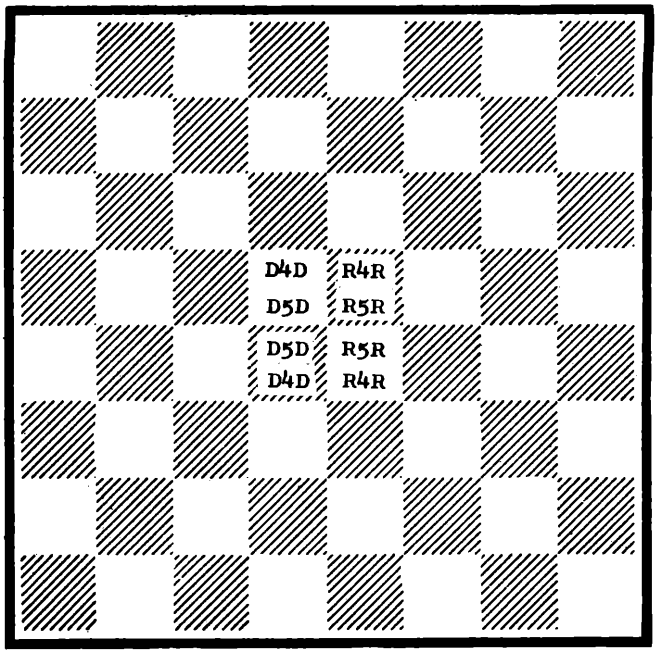



DIAGRAMA 37

que un alfil o una dama emplazada en cualquiera de estas cuatro casillas, dominará más casillas que en cualquier otra parte. Además, un caballo emplazado en cualquiera de las cuatro casillas centrales podrá moverse a cualquier lado con mayor rapidez que desde cualquier otro lugar. También, en el final de la partida el rey colocado en cualquiera de esas cuatro casillas, podrá ir con más rapidez a un ala o a la otra, que desde cualquier otro lugar. Todo esto es, sencillamente, un hecho matemático y, en sí mismo, suficiente para demostrar la importancia de esas casillas. Pero hay otros factores para demostrar su importancia. Ya se ha expresado que las dos primeras jugadas mejores de la apertura, teóricamente, son bien P4D o P4R. Eso significa que las cuatro casillas centrales son las casillas donde la batalla tiene lugar inmediatamente. Además, según tiene lugar el desarrollo, las piezas se sacan al centro del tablero, haciendo así, por necesidad, las cuatro casillas centrales de suprema importancia. Por lo que concierne al medio juego, existe un principio general fundamental que dice: El control del centro es un prerrequisito esencial para un exitoso ataque directo contra el rey.

Por control del centro se entiende dominio de las cuatro casillas centrales. Más tarde se verá cómo esto trabaja en la realidad.

## FORMACIÓN DE LOS PEONES

Muy rara vez un experto le permitirá a su oponente mantener una formación central de peones durante demasiado tiempo.

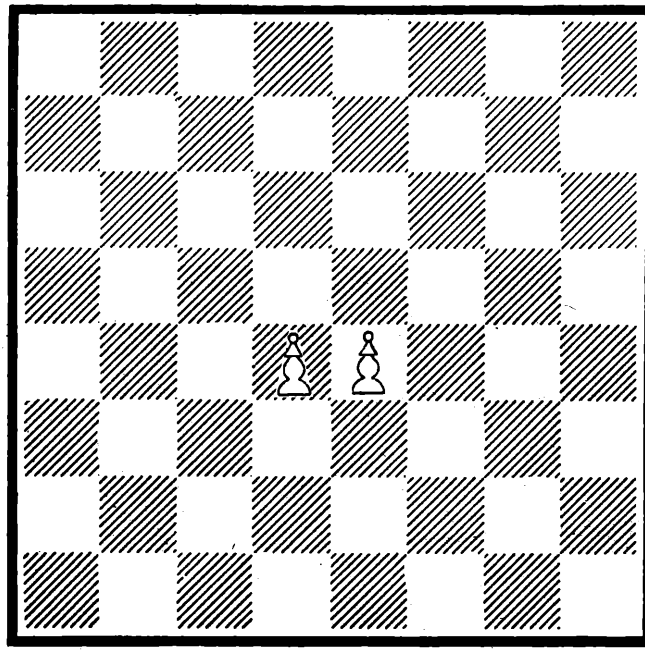


DIAGRAMA 38

LA MEJOR FORMACIÓN DE LOS PEONES DEL CENTRO EN LAS PRIMERAS FASES

**Con rapidez le enfrentará su reto avanzando sus propios** peones centrales o cualquiera de los peones de alfil, a fin de romperla. **Ver diagrama** 39.

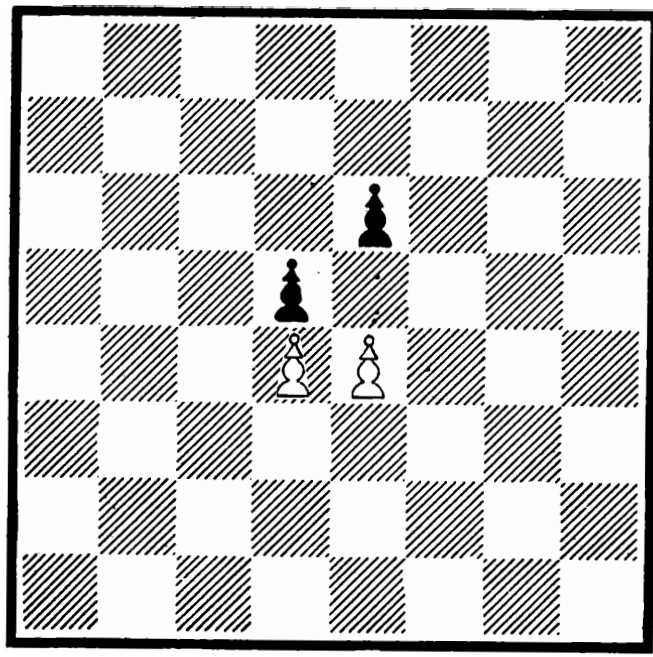


DIAGRAMA 39

**POSICIÓN DE PEONES DE UNA DEFENSA FRANCESA**

**La formación de los peones blancos del centro, cambia inmediatamente.**

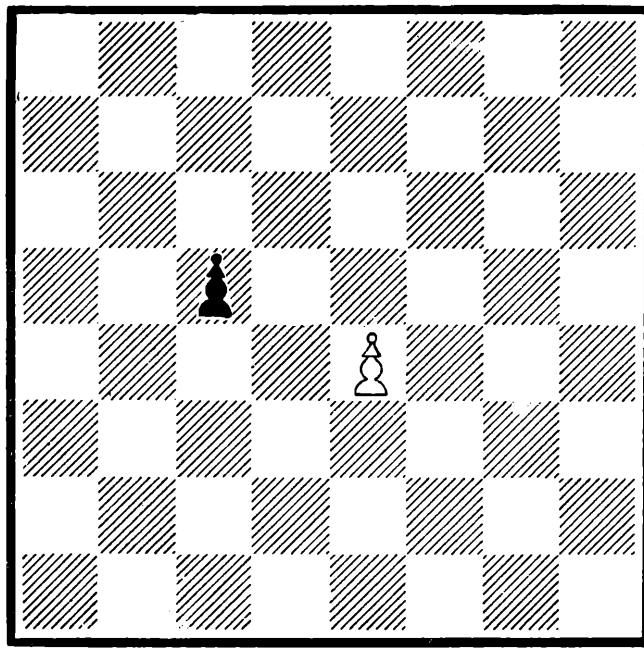


**DIAGRAMA 40**

POSICIÓN DE PEONES DE UNA DEFENSA SICILIANA

No se permite que el PD se ponga a nivel del PR sin la posibilidad de ser capturado.

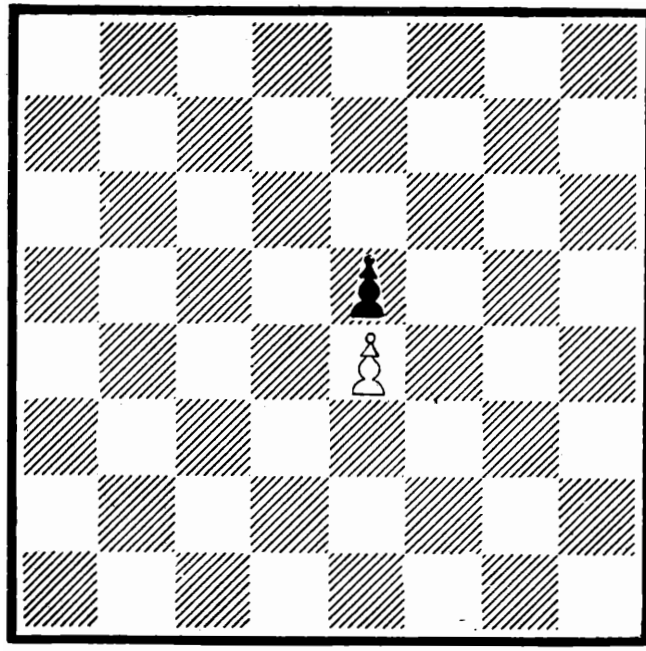


DIAGRAMA 41

POSICIÓN DE PEONES DE UNA RUY LÓPEZ, GIUCO PIANO, CUATRO CABALLOS, TRES CABALLOS Y OTRAS APERTURAS

Otra vez lo mismo que en el caso anterior.

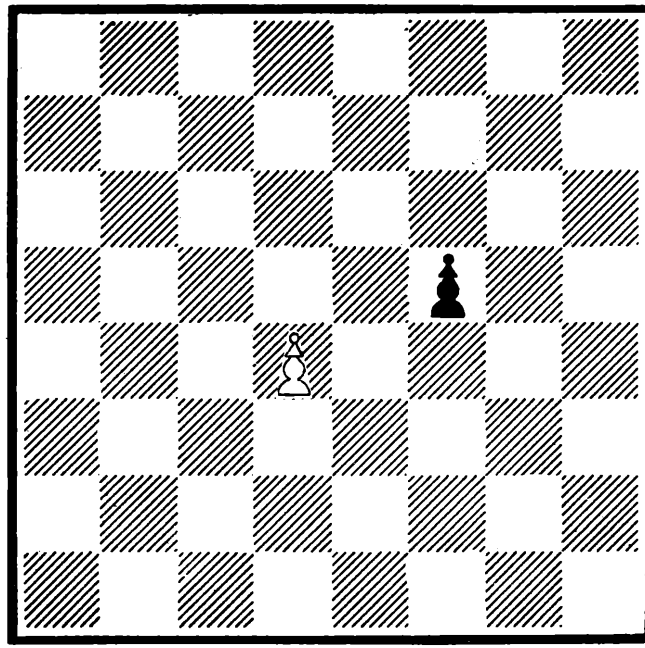


DIAGRAMA 42

POSICIÓN DE PEONES EN UNA DEFENSA HOLANDESA

No se le permite al PR ponerse a nivel con el PD.

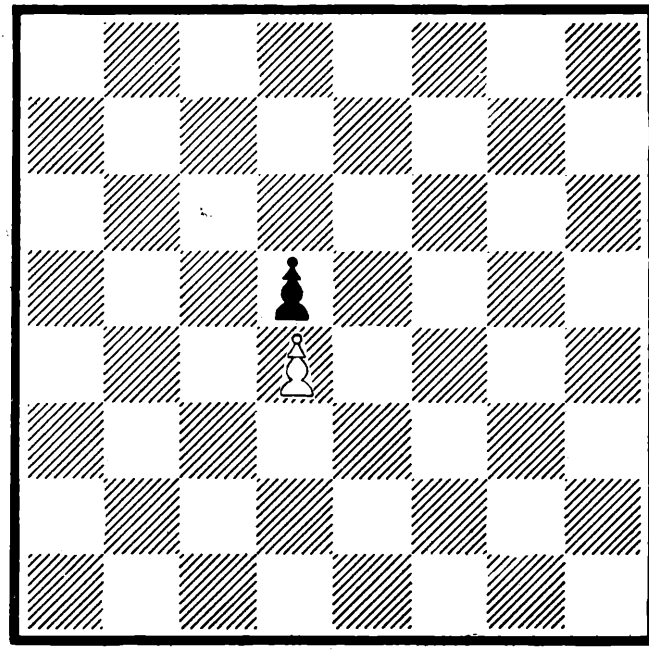


DIAGRAMA 43

POSICIÓN DE PEONES EN LAS APERTURAS DE PD

No se le permite al PR ponerse a nivel del PD.

Hemos visto ahora lo que tiene lugar en las principales aperturas, de acuerdo con la opinión de los mejores expertos. No se necesita mejor prueba de la importancia de las cuatro casillas centrales y de la formación de los peones centrales.

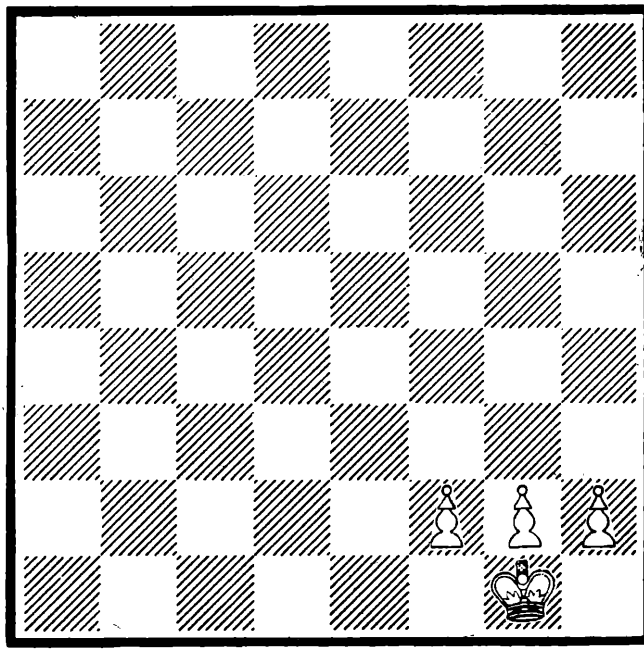


DIAGRAMA 44

MEJOR POSICIÓN DEFENSIVA DE LOS PEONES DEL ENROQUE CONTRA UN ATAQUE FRONTAL

Ya se ha expresado que el enroque en el ala del rey es generalmente más seguro. En todas las ilustraciones que siguen se da por supuesto que el enroque ha tenido lugar en el ala del rey. La posición del diagrama anterior es la mejor posición defensiva de los peones contra los ataques frontales. El asunto principal contra el que hay que guardarse en una posición como ésa, es un posible jaque de dama o torre en la primera línea. Como que durante el medio juego ese peligro muy rara vez existe, es aconsejable que, después de enrocar, se mantenga la formación de peones hasta que las circunstancias lo fuercen a uno a cambiarla.

Una excelente posición. No tan fuerte defensivamente contra un ataque frontal como la posición anterior, pero casi tan buena, y le proporciona una salida al rey contra un jaque

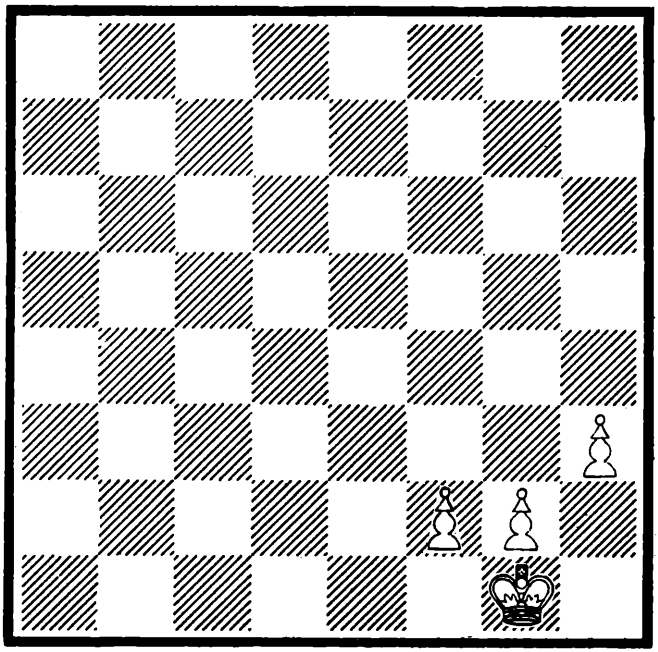


DIAGRAMA 45

EXCELENTE FORMACIÓN DE LOS PEONES DEL ENROQUE

en la primera línea. En la práctica, en la mayoría de las partidas, ésta se encontrará que es una excelente posición anterior de los peones. Hay algunas buenas razones para que la posición anterior sea mejor que ésta, pero tales razones sólo la experiencia puede demostrarlas. Contra un jugador corriente, la posición del diagrama 45 resultará justamente tan buena como la del diagrama 44, si no es mejor. Es sólo cuando se le hace frente a un experto, que el asunto puede cambiar.

No tan buena, pero todavía no es mala. La desventaja de esta posición es que ella expone al rey al jaque a lo largo de la diagonal y que, para evitarlo, las blancas tendrán que jugar R1T, perdiendo así tiempo. Además, el rey en 1T estaría en la peor posición posible para un final de rey y peones, ya que el rey estaría lo más lejos del centro del tablero y de los peones del lado de la dama.

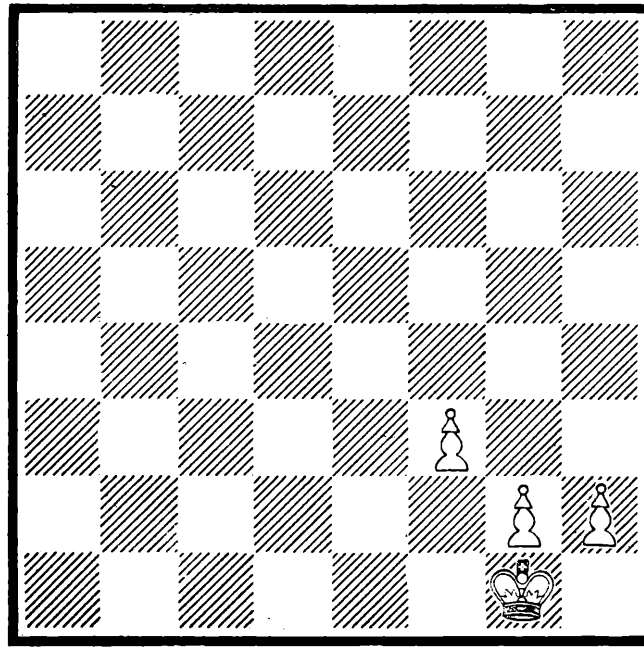


DIAGRAMA 46
DEFICIENTE FORMACIÓN DE LOS PEONES DEL ENROQUE

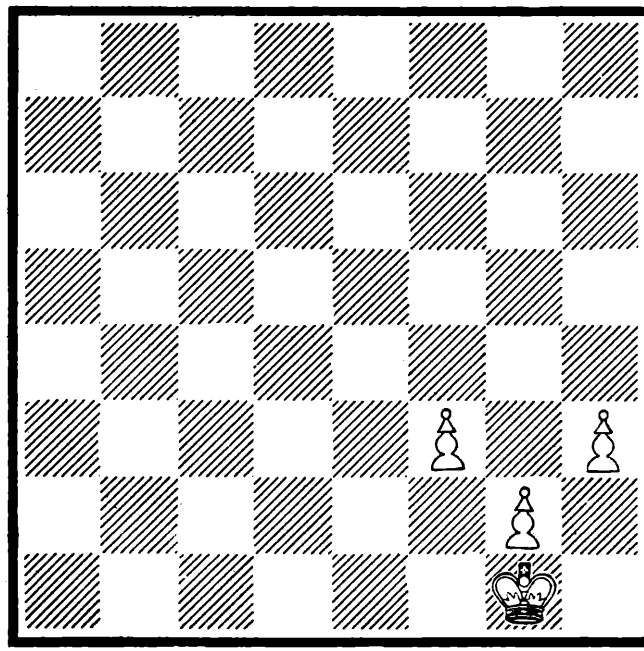


DIAGRAMA 47
MALA FORMACIÓN DE PEONES (FORMACIÓN EN V DE PEONES)

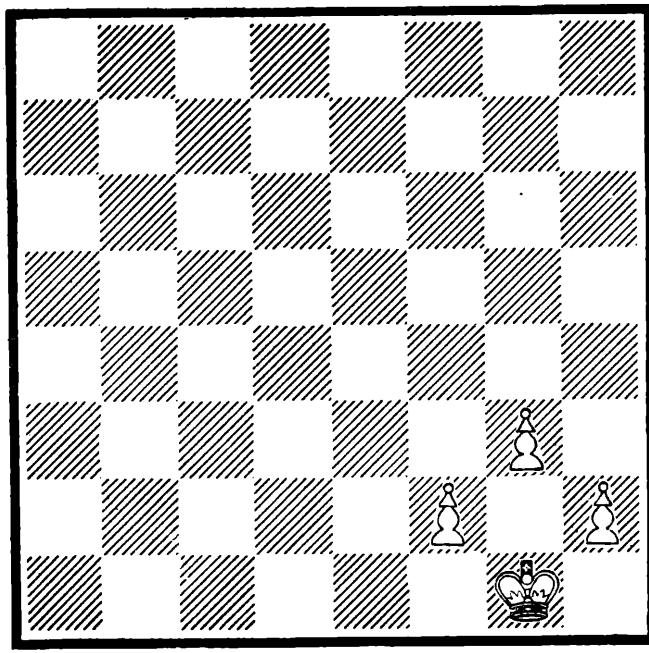


DIAGRAMA 48

MALA FORMACIÓN DE PEONES (FORMACIÓN DE PEONES EN V INVERTIDA)

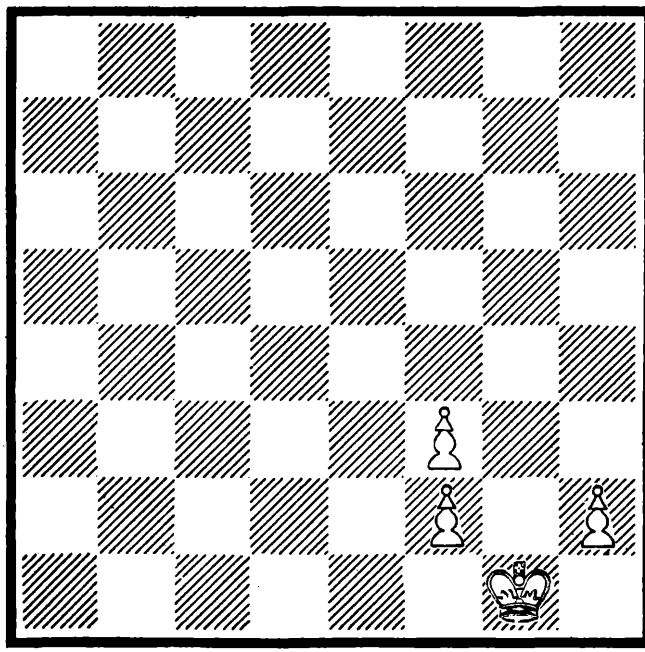


DIAGRAMA 49

MUY MALA FORMACIÓN DE PEONES

Malas posiciones defensivas. Además, la formación de peones en V y en V invertida crea los llamados huecos o lugares entre los peones donde se puede apostar una pieza enemiga. Una pieza apostada en tales huecos puede ser atacada solamente por otra pieza.

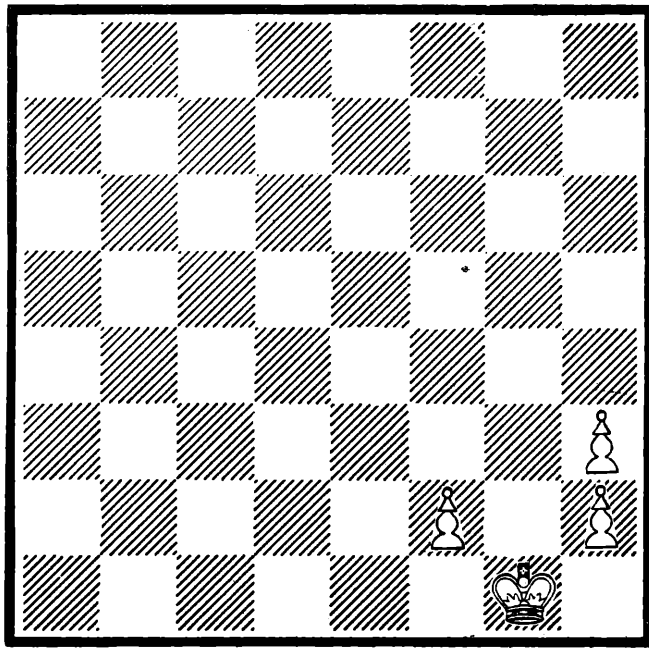


DIAGRAMA 50
MUY MALA FORMACIÓN DE PEONES

Muy mala formación de peones. Los peones están disueltos y sólo se pueden defender con piezas. Además, el rey está completamente abierto a toda clase de ataques.

POSICIONES Y COMBINACIONES TÍPICAS

Es hora ya de que el lector se familiarice con un número de posiciones y combinaciones típicas que se suelen presentar durante el medio juego.

Consideremos la posición del diagrama 51. Es de una partida entre Lasker y Bauer, en Amsterdam, en 1889. Las fuerzas están parejas. Todo lo que el blanco tendría que hacer

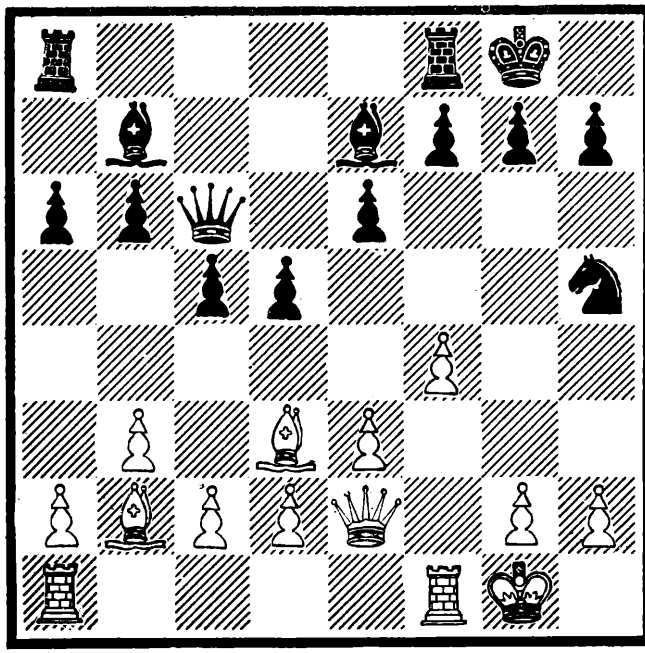
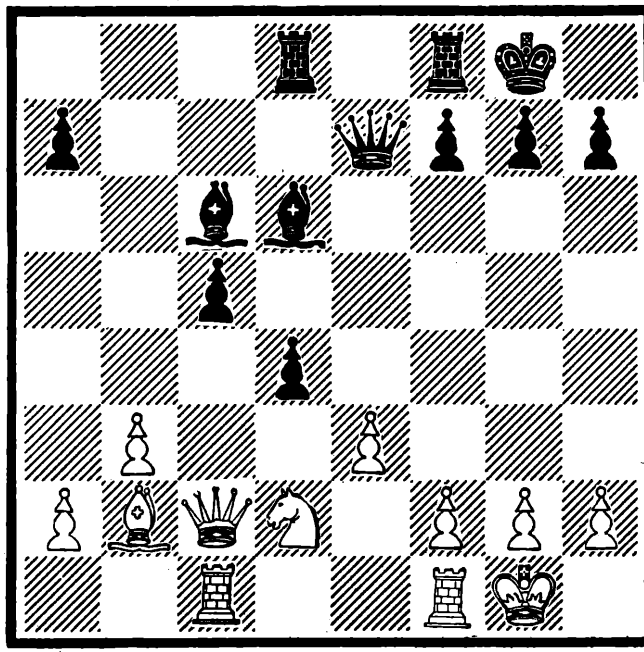


DIAGRAMA 51 JUEGAN LAS BLANCAS

sería jugar DxC. La formación de los peones centrales está a favor del blanco, ya que domina tres de las cuatro casillas centrales. Además, los dos alfiles blancos están en una posición de ataque ideal. En realidad, ésta es la mejor posición de ataque para los alfiles contra un rey enrocado en el ala del rey. Si las blancas hacen la jugada natural DxC, las negras responderán con P4AR, bloqueando la acción del alfil de 3D, y seguirán esa jugada con A3A, bloqueando la acción del alfil de 2C. En todo caso el blanco tendría un juego satisfactorio, pero si puede, quiere obtener algo de la ventajosa posición de su alfil y de su dominio del centro. A partir de esos factores, ahora despliega una combinación muy linda, ganando la partida en unas pocas jugadas: 1. AxP+ RxA 2. DxC+ R1C 3. AxP RxA 4. D4C+ R2T 5. T3A P4R 6. T3T+ D3T 7. TxD+ RxT 8. D7D y las blancas tienen una partida fácilmente ganada. Este tipo de combinación no ocurre con mucha frecuencia, por eso está bien recordarla. Un maestro tan renombrado como Nimzowitsch, fue sorprendido por el

doctor Tarrasch, en San Petersburgo, en 1914, en una posición similar.

NEGRAS: DOCTOR S. TARRASCH



BLANCAS: A. NIMZOWITSCH

DIAGRAMA 52 JUEGAN LAS BLANCAS

DE UNA PARTIDA NIMZOWITSCH-TARRASCH, TORNEO INTERNACIONAL DE MAESTROS DE SAN PETERSBURGO, 1914

El último movimiento de las negras fue peón de 4D a 5D, descubriendo el alfil en 3A. Observe la posición de los dos alfiles, que es la más fuerte posición de ataque para los dos alfiles contra un rey enrocado en el ala de rey. El blanco jugó PxP, después de lo cual siguió AxP+, RxA, D5T+, R1C, AxP y las negras ganaron en unas pocas jugadas. En esta posición el blanco jugó P3A. Si hubiera jugado RxA, entonces D5C+ seguida de T3D mate en 3T. Compare este ejemplo con el anterior y vea cuán exactamente iguales son ambas combinaciones. Esto debiera representar para el lector una prueba amplia del valor de tales posiciones y de las combinaciones típicas.

Es evidente que, en posiciones similares a las mostradas en el diagrama 52, habrá combinaciones semejantes a las del texto.

**Hay otros tipos de posiciones que suelen ocurrir con mayor frecuencia. Como ejemplo, vea el diagrama 53.**

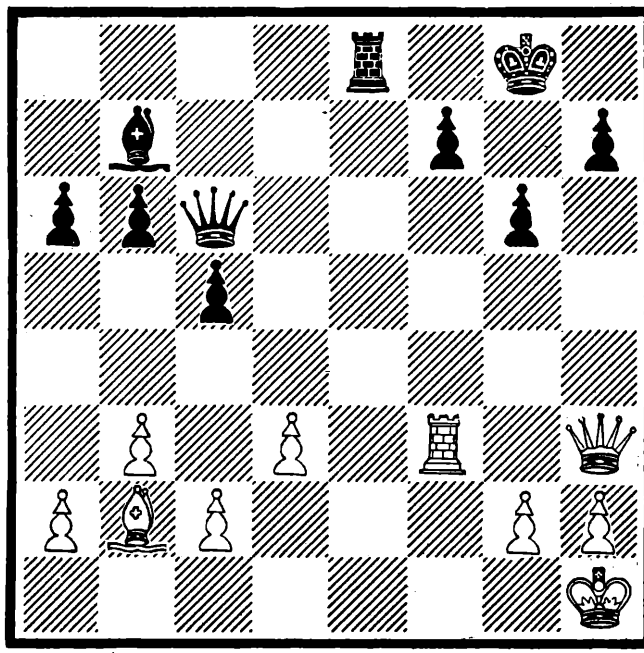


DIAGRAMA 53 JUEGAN LAS BLANCAS

Las negras amenazan mate, y si las blancas tuviesen que defenderse, las negras obtendrían una excelente partida. El blanco, sin embargo, da mate en tres movimientos, como sigue: 1. DxP+ RxD 2. T3T+ R1C 3. T8T mate.

Este mismo tipo de combinación puede venir como resultado de una posición algo más complicada.

Las blancas tienen una pieza menos y, si no pueden recuperarla con rapidez, perderán. Por lo tanto juegan:

1. CxC A4C

No puede tomar el caballo porque el blanco amenaza mate por DxP+ seguida de T3T+.

2. C7R+ DxC

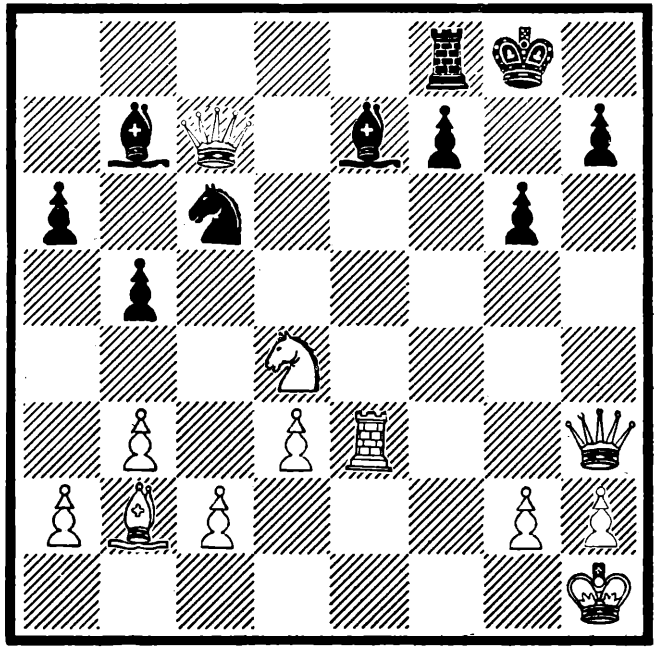


DIAGRAMA 54

Otra vez si AxC vienen DxP+ RxD y después T3T+, el rey se mueve y T8T mate.

3. TxD AxT

4. D7D

y el blanco gana uno de los dos alfiles, quedando con una dama y un alfil contra una torre y un alfil. Por lo tanto, debe ganar fácilmente. Estos dos ejemplos muestran el peligro de avanzar el PCR una casilla después de haber enrocado en ese flanco.

Éste es otro tipo de combinación muy interesante. Las negras tienen una torre por un caballo y, por lo tanto, debieran ganar, a menos que las blancas puedan obtener alguna compensación inmediatamente. En realidad, las blancas dan mate en unas pocas jugadas más: 1. C6A+ PxC. Forzado, ya que de otro modo DxP sería mate.

2. D3C+ R1T

3. AxP mate

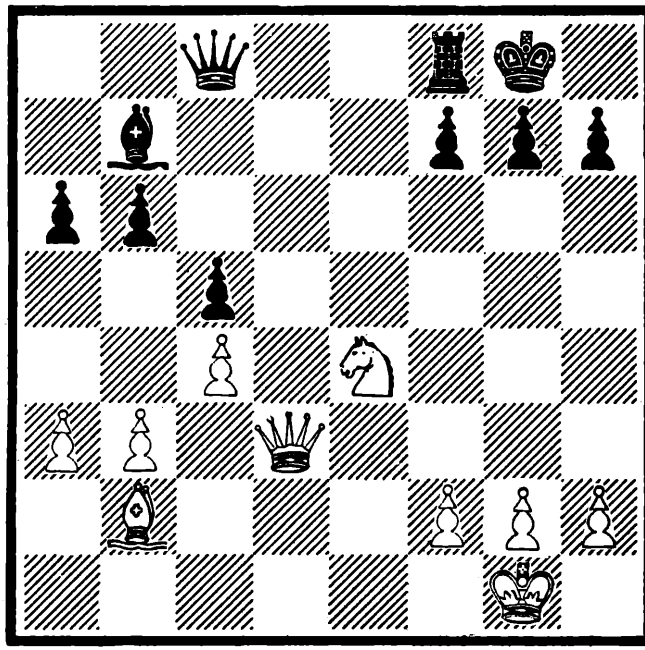


DIAGRAMA 55

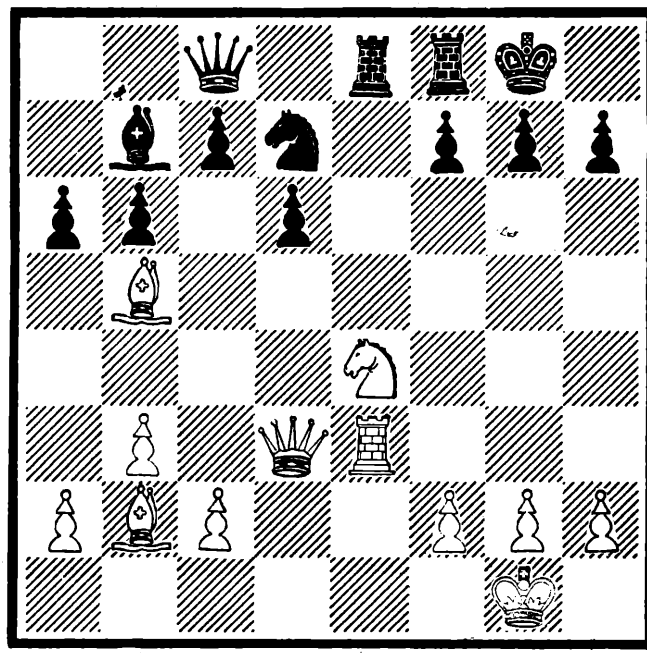


DIAGRAMA 56

El mismo tipo de combinación ocurre en una forma más complicada en la posición del diagrama 56.

1. AxC DxA

Si ... AxC se amenaza mate con D3A y, por consiguiente, se gana la dama, que ya está atacada.

2. C6A+ PxC

3. T3C+ R1T

4. AxP mate.

Un tipo muy frecuente de combinación es la que se muestra en el diagrama 57.

Aquí las blancas tienen calidad y un peón de menos, pero pueden ganar rápidamente así: 1. AxP+ RxA (Si ... R1T 2. D5TR P3CR 3. D6T y ganan.)

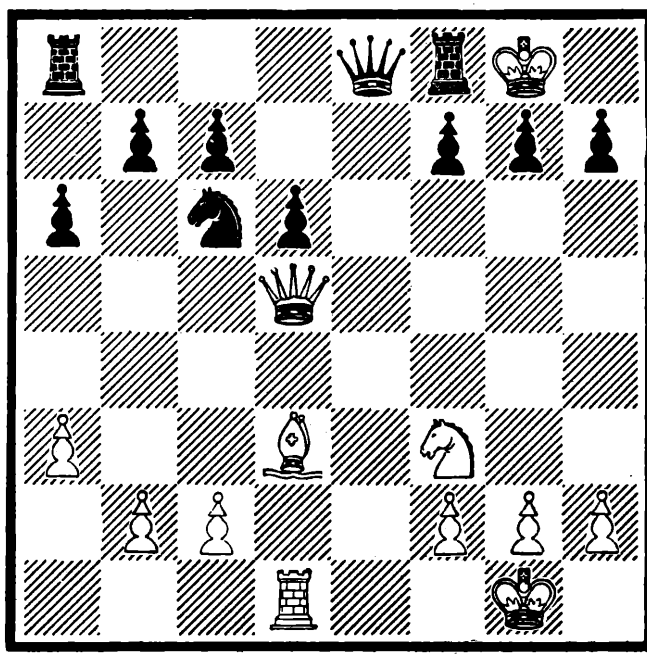


DIAGRAMA 57

2. D5T+ R1C 3. C5C y las negras no pueden detener el mate a no ser que sacrifiquen la dama por medio de D5R, que dejaría a las blancas con una dama por una torre.

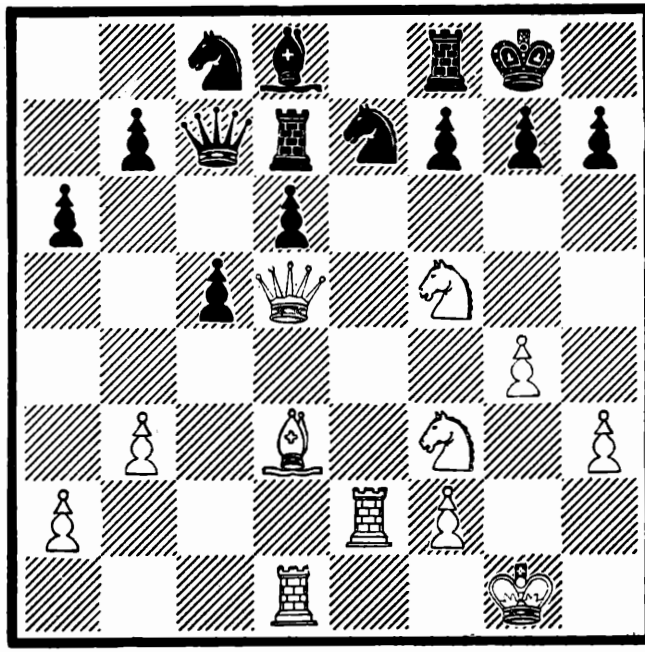


DIAGRAMA 58

Este mismo tipo de combinación se ve en una forma más complicada en la posición del diagrama 58.

El blanco procede como sigue: 1. CxC+ (esto despeja la línea para el alfil) AxC (para impedir que el caballo se mueva a 5R después del sacrificio del alfil) 2. TxA CxT lo mejor. Sigue 3. AxP+ RxA (Si 3. ... R1T 4. D5T P3CR 5. AxP+ R2C 6. D7T+ R3A 7. P5C+ R3R 8. AxP+ TxA 9. D4R mate) 4. D5T+ R1C 5. C5C T1AD 6. D7T+ R1A 7. D8T+ C1C 8. C7T+ R2R 9. T1R+ R1D 10. DxC mate.

Esta combinación es algo larga y tiene muchas variantes, por lo que un principiante apenas podrá penetrar en ella. Sin embargo, conociendo el tipo de combinación apropiada, en circunstancias similares él podría emprender y ejecutar un brillante ataque que, de otra manera, nunca podría imaginar. Se verá que todas las combinaciones mostradas tienen como base la correcta coordinación de las piezas, todas las cuales se han dirigido hacia un punto débil.

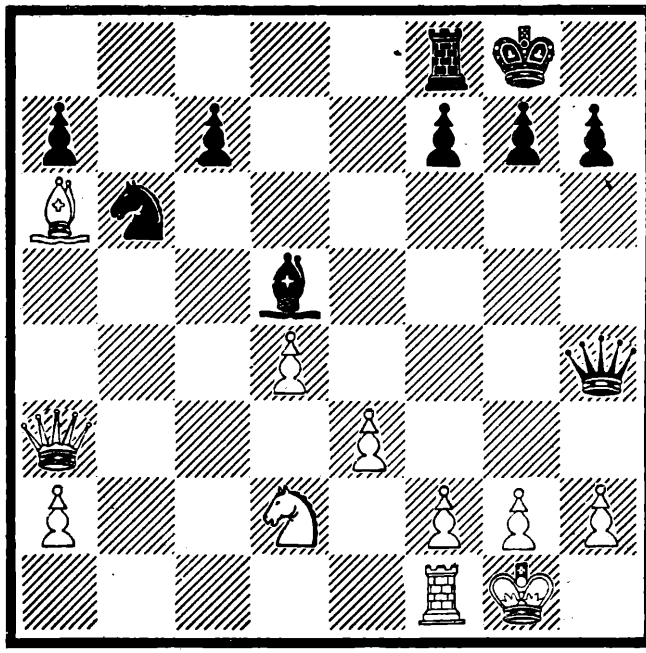
## EVALUACIÓN DE LA POSICIÓN EN EL MEDIO JUEGO

Juzgar con exactitud el valor de una posición intrincada resulta una de las cosas más difíciles en el ajedrez. Ciertas posiciones son fáciles de juzgar y otras extremadamente difíciles. Muy a menudo, la diferencia principal entre dos expertos es la superior capacidad de uno sobre el otro para juzgar con precisión el valor de las diferentes posiciones durante el curso de una partida. De sus conclusiones con respecto a una posición determinada, el maestro de ajedrez decide acerca del procedimiento a seguir. Es evidente que una discusión profunda en torno a este aspecto del juego, estaría más allá del alcance del presente libro. No obstante, ciertas líneas generales se pueden ofrecer, las que ayudarán al jugador corriente a decidir qué bando tiene la mejor posición. La primera cuestión a observar es el material. Si un bando tiene un peón de más, por lo regular eso constituye una ventaja decisiva entre jugadores de igual fuerza. Para trasanular semejante ventaja debe haber para el otro jugador una libertad de acción para sus piezas mucho mayor (eso generalmente sería ganancia de espacio), o necesitaría tener la posibilidad de realizar un fuerte ataque contra algún punto débil que resultara en la recuperación de, por lo menos, el peón perdido. Como compensación también podría tener la posibilidad de emprender un ataque contra el rey que incluya la posibilidad del mate. Esta última alternativa sería mucho más común entre los jugadores corrientes, por ser ellos más capaces de ver la posibilidad de un ataque contra el rey que la de un ataque contra los puntos débiles.

La segunda cuestión a considerar sería la mayor o menor libertad de las piezas, junto con las mayores o menores oportunidades de coordinar su acción. Una posición apretada es una mala posición. Una posición abierta con libertad para las piezas, pero con las piezas colocadas de modo tal que su acción no se puede coordinar durante algún tiempo, es una mala posición. En general, las cosas a considerar son: fuerza, libertad de maniobra y coordinación de la acción de las piezas. Veamos algunos ejemplos de partidas reales.

En el diagrama 59 las blancas tienen un peón más. Los peones del ala del rey de ambos bandos, están unidos y en bue-

NEGRAS: M. VIDMAR



BLANCAS: A. RUBINSTEIN

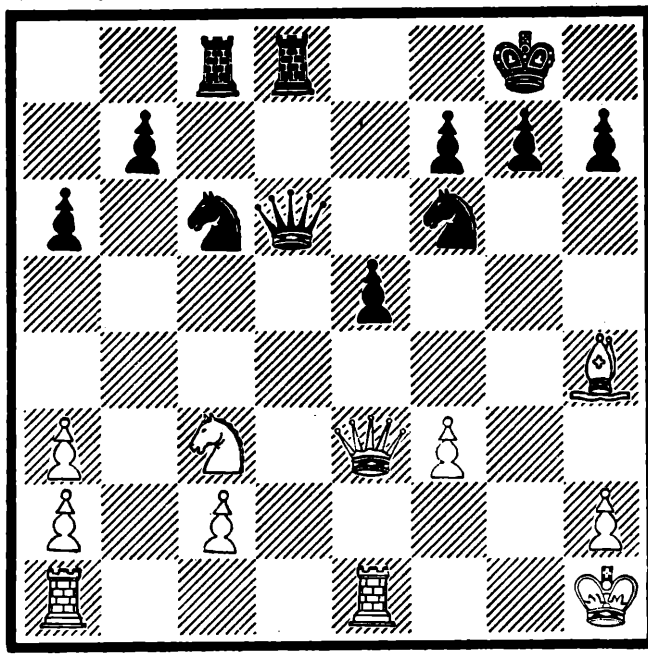
DIAGRAMA 59 JUEGAN LAS BLANCAS

DE UNA PARTIDA RUBINSTEIN-VIDMAR, TORNEO INTERNACIONAL DE MAESTROS, LONDRES, 1922

na formación. Los peones del ala de dama de las negras están aislados y no pueden avanzar. El solitario peón de las blancas en el ala de dama, se halla en la misma situación. El alfil negro en 4D está en una posición dominante, mejor apostado que el alfil de las blancas, y la dama negra está lista para cooperar con el alfil en un posible ataque contra el rey de las blancas. Pero una dama y un alfil solos no son suficientes para un ataque contra una sólida posición defensiva, como la que tienen las blancas en su ala de rey. No toma mucho tiempo llegar a la conclusión de que las blancas poseen una posición ganadora. En la partida real el blanco jugó P4R. (No se puede tomar el peón a causa de P3C ganando el alfil.) Esto se hizo para expulsar el alfil de la posición dominante en 4D. Fue un modo muy enérgico de continuar la partida, pero si las blancas no tuvieran una jugada como ésa

a su disposición, podían jugar T1AD atacando el PA y haciendo lugar para su alfil en 1AR en caso de que se considerara conveniente devolverlo a la defensa de su rey. En realidad, incluso si le tocara jugar a las negras y éstas hicieran su amenaza más fuerte, D4C, las blancas podrían responder con P3A o con P3C y, todavía, tendrían un juego ganador gracias a la gran preponderancia de peones en el flanco rey.

NEGRAS: M. EUWE



BLANCAS: E. ZNOSKO-BOROVSKY

DIAGRAMA 60 JUEGAN LAS NEGRAS

DE UNA PARTIDA ZNOSKO-BOROVSKY VS EUWE, TORNEO INTERNACIONAL DE MAESTROS, LONDRES, 1922

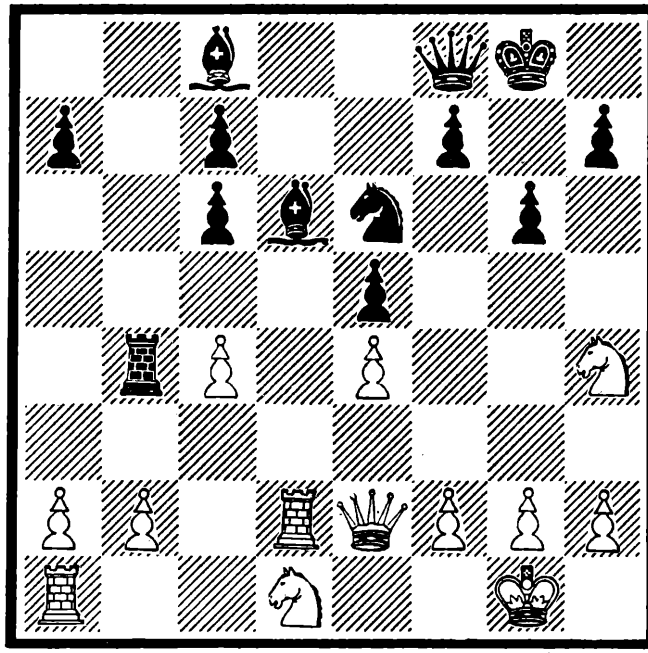
Otra vez uno de los jugadores, el negro en este caso, tiene un peón más y una sólida formación de peones. Puede afrontar dificultades por el hecho de que uno de sus caballos está clavado por el alfil blanco. Las blancas tienen una formación de peones rota y si se llega a un final, deben perder. Su única posibilidad consiste en atacar al rey

negro. Las blancas amenazan jugar C4R seguida de AxC o CxC y luego T1CR, etcétera. Todo esto es posible porque el alfil está clavando al caballo negro y por el mayor poder del alfil sobre el caballo en un juego abierto. Pero, es tan grande la ventaja de las negras en material, por el peón extra combinado con la rota formación de peones de las blancas, que estoy inclinado a creer que las negras tendrían un juego muy bueno aunque le tocara jugar al blanco. Esta creencia se basa en el hecho de que si el blanco jugara C4R, las negras podrían replicar CxC y obtener una excelente partida.

Sin embargo, como le toca jugar a las negras, ellas pueden evitar cualquier dificultad atacando en seguida, arrebatándole así la iniciativa a su contrario. Su mejor jugada es C5D, amenazando a la vez CxPAD y C4A, y también haciendo lugar para su dama en 3AD. Las blancas no podrían detener todas estas amenazas. En la partida real las negras hicieron una jugada muy mala: 23. T1R. El juego continuó: 24. T1CR. (El blanco amenaza, entre otras cosas, con una combinación muy linda empezando con TxP+) La posición es interesantísima. El negro hizo otra mala jugada 24. ... C2R y perdió a causa de 25. TD1D D3A 26. AxC DxA 27. C4R D3A 28. C6D ganando el cambio. La realidad es que las negras sólo tenían una jugada satisfactoria, muy difícil de hallar y, sin embargo, muy lógica. Esa jugada era 24. ... C4TR. Entonces podría seguir: 25. C4R D3R 26. D5C P4A. (El movimiento salvador) Las negras devuelven el peón extra pero, ahora, son capaces de coordinar la acción de sus piezas para la defensa de su rey y, luego, gracias a la superioridad de su formación de peones, podrían obtener un juego ganador. La posición, después del error inicial de las negras, T1R, está llena de posibilidades y compensará un estudio detenido.

El blanco tiene el cambio o calidad de ventaja. Su formación de peones es buena y no hay ataques inmediatos por parte de las negras que amenacen mate. Por lo tanto, el blanco con un juego correcto, debe ganar la partida. En el juego real, el blanco no adoptó el mejor curso defensivo y, consecuentemente, tuvo dificultades, sin embargo, a causa de su ventaja material al fin pudo vencer.

NEGRAS: D. JANOVSKY

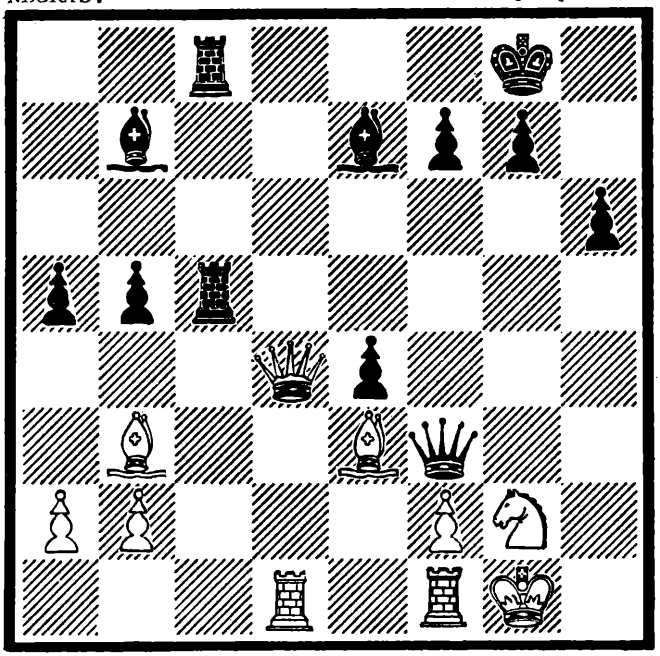


BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 61 JUEGAN LAS BLANCAS

DE UNA PARTIDA CAPABLANCA-JANOVSKY, TORNEO INTERNACIONAL, LA HABANA, 1913

NEGRAS: F. D. YATES



BLANCAS: R. RETI

DIAGRAMA 62 JUEGAN LAS BLANCAS

TORNEO INTERNACIONAL DE LONDRES, 1922

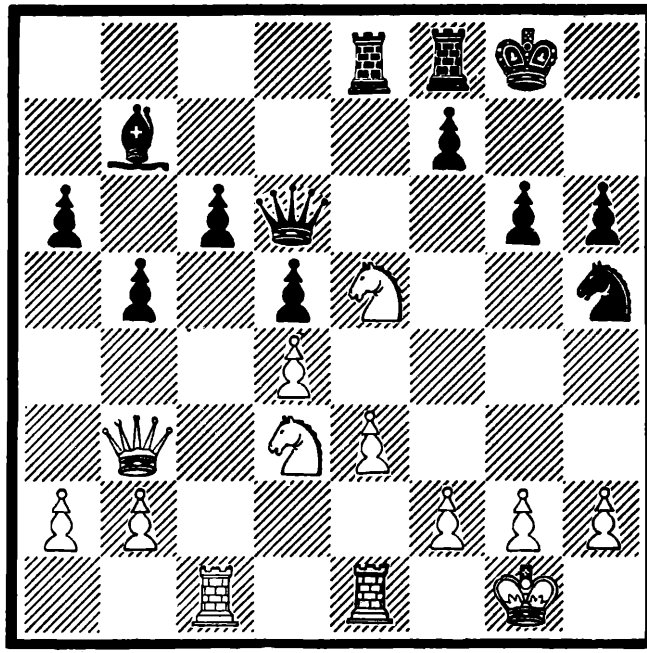
La posición del diagrama 62 es muy difícil de juzgar con precisión. Las negras tienen tres peones por un caballo y, en apariencia, un ataque muy fuerte contra el rey blanco. En material, en realidad, las blancas llevan un poco de ventaja. Durante la apertura y la primera parte del medio juego, un caballo o un alfil valen más que tres peones. Si los tres peones estuviesen en el ala de dama, donde podrían avanzar con rapidez, entonces las negras estarían mejor en material. Pero los tres peones están en el ala del rey y no se les puede adelantar libremente porque se les necesita para la protección del rey. Si las negras no poseyeran algún ataque, no habría duda alguna de que las blancas tienen mejor partida, pero existe un ataque y ese factor tiene que ser considerado en el momento de apreciar el valor de la posición. Si el ataque puede ser derrotado sin sufrir alguna pérdida adicional, sea en tiempo, espacio o material, la posición de las blancas debe mejorar necesariamente y, en ese caso, serían las blancas

las favoritas. En esta posición, casi todo experto elegiría a las negras. El jugador corriente elegiría a las negras como favoritas. Y ambos coinciden. En tales posiciones, la defensa es mucho más difícil que el ataque. Además, el jugador corriente siempre debe tratar de jugar un juego ofensivo, y cuando esa oportunidad se presenta no debe dudar en hacerlo. Mi opinión personal es que jugando T2D las blancas podrían esquivar todos los amagos de las negras y, si ése es el caso, las blancas serían las favoritas. En la partida real las blancas jugaron D7D, una mala jugada que habría perdido si las negras hubieran respondido T(4A)2A, expulsando a la dama de la diagonal 3TR-8AD, y seguida de T3A amenazando T3CR. Sin embargo, las negras no hicieron la jugada correcta y perdieron.

No es el propósito de este capítulo agotar estas posiciones sino, meramente, considerarlas de un modo general para averiguar el verdadero valor de la posición, así que volvamos a la posición del diagrama 62 y estudiémosla de nuevo. La amenaza inmediata de las negras es T4T seguida de D6T y mate en 8T. La jugada blanca, D7D, se hizo para impedir esto, pero fue errónea porque la dama podía ser expulsada y hacerse otra amenaza que no podía ser detenida. La jugada que yo propongo, T2D, rechaza todas esas amenazas. Le hace lugar al alfil en 1D, donde atacaría la dama en 6A y, al mismo tiempo, controlaría la diagonal 1D-5TR. El movimiento T2D también mantiene latente la amenaza de D7D que, esta vez, sería muy efectiva si se le permitiera materializarse. La jugada T2D también libera el alfil de 3R que, ahora, no puede moverse a causa de P6R, amenazando DxC mate. Pero después de T2D, a P6R se le haría frente con PxP, defendiendo la torre de 2D al caballo en 2C. Una vez que el alfil de 3R pueda moverse a algún lugar, por ejemplo 4AR, habría lugar para que el caballo de 2C fuera a 3R y, así, lentamente, las piezas blancas irían penetrando en mejores posiciones. Al mismo tiempo, la posición del blanco se haría más libre. Y si todo esto se pudiera realizar sin pérdida de material, espacio o tiempo, entonces no debiera existir ninguna duda en cuanto a qué bando tendría la mejor partida.

Éste es un tipo diferente de posición. En este caso resulta fácil de ver quién tiene la ventaja. La posición del

NEGRAS: E. ZNOSKO-BOROVSKY



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

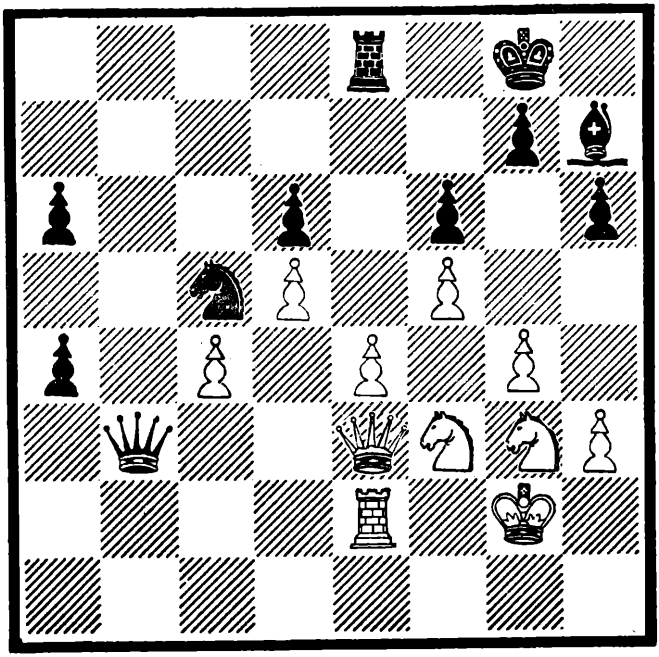
DIAGRAMA 63 JUEGAN LAS BLANCAS

TORNEO INTERNACIONAL DE LONDRES, 1922

blanco es sólida, con ninguna debilidad, buena formación de peones y buena coordinación de las piezas. Las negras, por otra parte, tienen algunos huecos en su posición. Sus piezas no pueden trabajar todas juntas, la formación de peones es mala en ambas alas, en especial en la de dama, y las casillas negras de esa ala están completamente controladas por las blancas. De lo expresado antes, resulta evidente que las blancas deben tener una posición ganada, puesto que las negras no tienen compensación para sus diversos puntos débiles. En la partida las blancas ganaron como sigue: 23. C5A A1A 24. CxPT A2C 25. C5A A1A 26. C(5A)3D A2C 27. T2A T1A 28. TR1AD TR1R 29. P4TD y el blanco ganó fácilmente. Este ejemplo es interesante sólo porque demuestra las debilidades de una posición como la que tenían las negras.

Ésta es una posición difícil de juzgar. La formación de peones es mala, tanto para las blancas como para las negras,

NEGRAS: E. D. BOGOLJUBOV



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

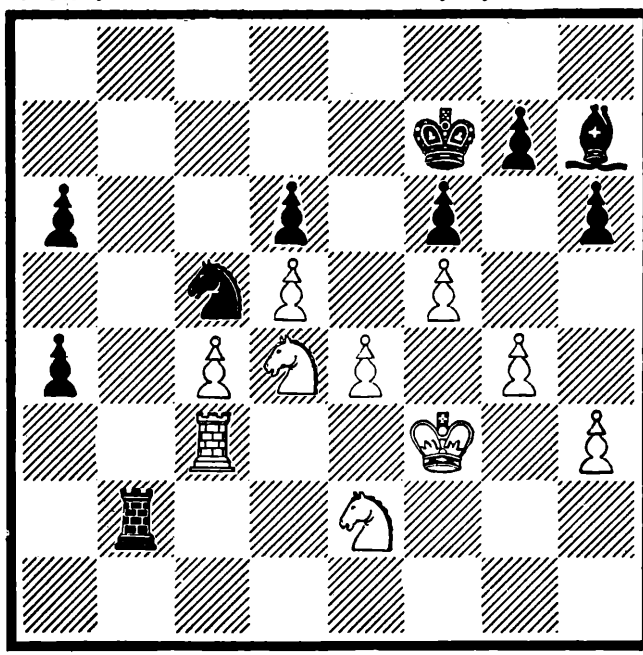
DIAGRAMA 64 JUEGAN LAS BLANCAS

TORNEO INTERNACIONAL DE LONDRES, 1922

pero estas últimas tienen un PTD pasado y adelantado que amenaza coronar. La dama, la torre y el caballo de las negras están emplazados ofensivamente y tienen más libertad que las piezas blancas. El blanco, por su parte, tiene todas sus piezas colocadas a la defensiva y tanto su PR como su PAD están sometidos a ataques. El único modo de defenderlos sería jugar C2D, pero entonces el negro respondería con D5C y el PTD de las negras estaría libre para avanzar. Según estos cálculos, todo está a favor de las negras, y si no hubiera ninguna consideración importante, todo estaría terminado para las blancas. Sin embargo, hay un detalle muy importante en favor de las blancas y ése es la posición del alfil de las negras en 2TR. Ese alfil no sólo está completamente separado de la acción del juego sino que, lo que es peor, no tiene modo de entrar en el juego. El blanco, por lo tanto, está jugando como si tuviera una pieza más. Según esta suposición

el blanco debe tomar la iniciativa, si esto le es posible, para procurar que su fuerza extra haga inclinar la balanza en su favor. En realidad la partida continuó: 36. C4D DxD (las negras no podían jugar DxP a causa de T2A seguida de C6R, dejándolas en una posición desesperada) 37. TxD T1CD 38. T3AD R2A 39. R3A T7C 40. C(3C)2R.

NEGRAS: E. D. BOGOLJUBOV



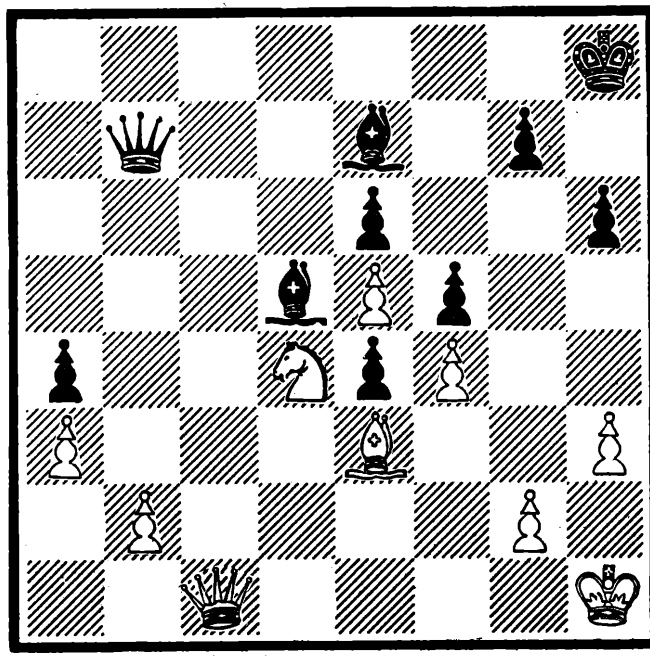
BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 65 JUEGAN LAS NEGRAS

No puede haber ninguna duda ahora en cuanto a qué bando tiene la mejor partida. El alfil de las negras está fuera de juego todavía, mientras que los caballos blancos se van uniendo en preparación del asalto final. En la partida real las negras resignaron en su jugada 52. Este ejemplo muestra lo valioso que es el conocimiento de los principios fundamentales del ajedrez, y lo bien que se premia su aplicación.

Aquí la evaluación es bastante sencilla. El solitario peón del negro en 5TD contiene los dos del blanco en el ala de la dama, mientras que el peón extra de las negras en el ala

NEGRAS: G. MAROCZY



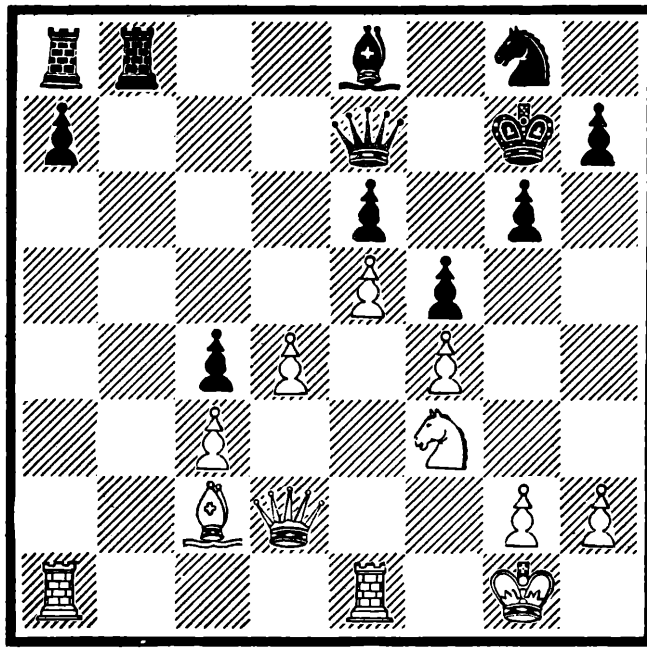
BLANCAS: ZNOSKO-BOROVSKY

DIAGRAMA 66 JUEGAN LAS BLANCAS

TORNEO INTERNACIONAL DE LONDRES, 1922

del rey está pasado y sólo se puede impedir su avance con una de las piezas blancas. También las negras tienen dos alfiles. Por lo demás, las posiciones son muy parecidas y, por lo tanto, las negras deben tener la mejor parte en el juego. En realidad la partida fue tablas, pero se cometieron varios errores por ambas partes.

NEGRAS: V. WAHLTUCH



NEGRAS: E. D. BOGOLJUBOV

DIAGRAMA 67 JUEGAN LAS BLANCAS

TORNEO INTERNACIONAL DE LONDRES, 1922

Aquí de nuevo la evaluación es sencilla. Las fuerzas son iguales, pero el negro tiene tres peones débiles que son el PR, el PAD y el PTD. El PTD sería fuerte y una fuente de preocupaciones para las blancas, si estuviera bien avanzado y adecuadamente protegido, pero en su posición retrasada, sólo puede ser una debilidad. Un buen punto de las negras es la posesión de una columna abierta por una de sus torres. Si el alfil de 1R pudiera colocarse en 4D vía 3AD, protegiendo así uno de los peones débiles y, al mismo tiempo, ejerciendo presión a lo largo de la gran diagonal, el juego de las negras no sería malo. Pero el caso no es así, porque la primera jugada de las blancas será A4T. Por su parte, las blancas no tienen ningún punto débil. Su formación en cuña de peones es muy fuerte agresivamente. Además, tienen bastante libertad de maniobra para sus piezas. De lo explicado resulta evidente que la ventaja se debe hallar con las blancas. La primera

jugada de las blancas en esta posición, fue A4T para cambiar el alfil, impidiéndole así ir a 4D y, también, llevándose un posible defensor del débil PAD y del débil PR. La jugada también libera la dama que, ahora, puede invadir el territorio de las negras vía 2TD.

En la partida real las blancas ganaron muy pronto un par de peones, los débiles PAD y PR y, poco después, las negras abandonaron. Los distintos ejemplos mostrados debieran ofrecer al lector una buena idea del modo de juzgar el valor de una posición determinada. Ahora dejamos esta parte del juego para entrar en el capítulo de las aperturas.

## CAPÍTULO III
## LAS APERTURAS

Probablemente, los libros referentes a las aperturas son más numerosos que todos los otros libros de ajedrez puestos juntos. Casi todos estos libros son puramente técnicos y, por lo tanto, de muy poco valor para el jugador corriente. Hay miles de variantes en una sola apertura. Tome la Ruy López por ejemplo. Sería fácil escribir un libro entero sobre esta apertura sola. Semejante libro, sin embargo, sería muy valioso para el experto, pero de muy poca utilidad para el jugador corriente. El experto, con su cabal conocimiento del juego, sí derivaría un gran beneficio de un libro que agotara o que casi agotara las posibilidades de una sola apertura. El experto podría llegar al final de semejante libro en un tiempo muy corto y dominar todo en él. El jugador corriente no podría hacer tal cosa. Además, después de concluir la etapa de la apertura, el experto sabría manejar el medio juego y el final de manera que derivara toda la ventaja posible de su conocimiento de la apertura. El jugador corriente no puede hacer esto. Para él, el estudio de un libro como ése, requiere mucha paciencia y tiempo, más que el que la mayoría de la gente está dispuesta a dedicarle al estudio del juego de ajedrez. Un libro de este tipo es un libro árido y, cuando se consideran todas las cosas, no es compensatorio, excepto que se emplee como una especie de enciclopedia o libro de consulta. Siendo puramente técnicos, estos libros no enseñan las leyes y los principios generales que gobiernan una partida de ajedrez.

Es por estas razones que yo siempre he considerado los libros puramente técnicos sobre las aperturas, como aptos sólo para los expertos o los casi expertos. Para el jugador común, le resulta mejor tener un libro que trate de las aperturas de una manera más general. Para el experto, cada pequeño detalle cuenta, pero el jugador oomún no se puede ocupar de ésos análisis minuciosos y se debe limitar a las líneas amplias, de carácter general, con la seguridad de que si los principios que sigue son sanos él está destinado a salir en buena forma. En la apertura se necesitan método y cuidado. La estructura toda de la partida puede ser el resultado de las pocas jugadas iniciales. Motivado por la experiencia y la práctica puede ser bueno variar las aperturas, pero en aras de la eficiencia podría ser mejor perseverar en una sola apertura para el ataque y en una sola apertura o método de desarrollo para la defensa. Este sistema puede seguirse hasta que la apertura en cuestión se haya dominado, luego el jugador puede emprender una nueva apertura y, así, gradualmente, llegar al punto donde se sienta familiarizado con media docena de distintas aperturas. Media docena de distintas aperturas, bien aprendidas, es casi todo lo que el jugador común necesita para obtener buenos resultados. Más tarde, si lo encuentra conveniente y a su gusto, puede tratar todavía otras. Debiera considerar la apertura simplemente como esa primera parte del juego en la que su objeto debiera ser sacar sus piezas con método y cuidado para construir una sólida posición desde la cual, más tarde, él podrá desarrollar sus planes y combinaciones para el medio juego.

Veamos, ahora, la aplicación práctica de las ideas expuestas antes.

He aquí un doble problema que afronta el jugador antes de que se haga la primera jugada y es el de llevar sus piezas a la acción tan rápido como sea posible, pero haciéndolo de tal manera que se controlen tanto como se pueda las cuatro casillas centrales. Si las blancas pudieran desarrollar un plan por medio del cual se les facilitara, en unas pocas jugadas, sacar sus piezas y, al mismo tiempo, obtener el indudable dominio del centro, ellas tendrían teóricamente una posición ganadora. Por lo tanto, se infiere que las blancas deben esforzarse por alcanzar esto, mientras que las negras deben tra-

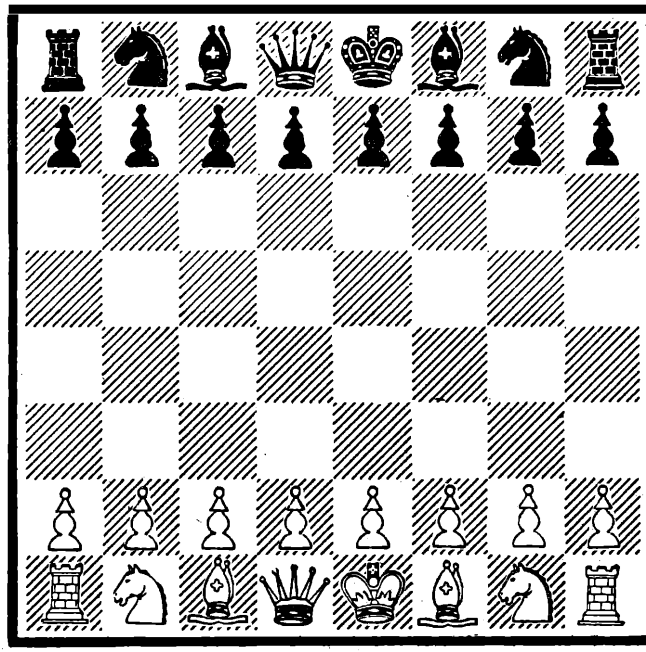


DIAGRAMA 68

tar de impedir el intento. Las blancas, por tener la primera jugada, tienen la iniciativa. La iniciativa significa tanto como tiempo y acción y es, por ello, una ventaja. Con estos hechos en mente, es fácil ver lo que ha de hacerse. Hay cuatro jugadas de peón, a saber: P4AR, P4R, P4D y P4AD, las que, inmediatamente, comenzarían el intento de dominar el centro. De estas cuatro jugadas P4AR es la única que no abre el camino para la acción de una de las piezas y, por lo tanto, debe ser la más débil de las cuatro jugadas. La siguiente con características semejantes es P4AD, que le abre camino a la dama sola. Y por fin las otras dos jugadas, P4R y P4D que le abren camino a la dama y a un alfil y que, por consiguiente, deben ser las dos mejores de la apertura. Todavía hay otras dos jugadas de apertura, C3AR y C3AD, que parecerían llenar los requisitos apuntados. Ambas son buenas jugadas, especialmente C3AR pero, para el propósito de este libro, es mejor no ocuparse de ellas por ahora. Ciertamente que no estaría mal plantear ahora mismo que las blancas pueden hacer casi cualquier movimiento como primera jugada sin obtener un mal juego.

Las únicas excepciones serían P4CR, P3AR y, posiblemente, C3TR y C3TD. P4TR sería una pobre jugada de apertura y, en menor extensión, P4TD. La elección de las negras, por la otra parte, es mucho más restringida, y contra ciertas jugadas de las blancas la elección en verdad es muy limitada. Volvamos ahora al diagrama 68 y examinemos una de las dos mejores jugadas de apertura de las blancas:

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4R | 1 | |

Las negras tienen la elección de responder con cuatro jugadas reconocidas como las mejores contra la jugada de apertura de las blancas. Estas cuatro jugadas son P4R (Probablemente la mejor), P3R (la llamada Defensa francesa), P3AD (la Defensa Caro-Kann), y P4AD (la Defensa Siciliana). Escogiendo una de las últimas tres jugadas y jugándola todas las veces, un jugador pronto se familiarizará con este tipo de juego y, probablemente, obtendrá buenos resultados. Perderá, no obstante, mucho de la diversión del juego por la falta de variedad. También, trabajará menos con su imaginación y no será tan agudo al enfrentarse a un problema nuevo. De acuerdo con su propio temperamento e inclinación, el jugador debe decidir si emplea regularmente una sola apertura o juega cualquiera entre otras varias.

1 P4R

Son las blancas, ahora, quienes tienen la elección. Pueden jugar 2. C3AR (la mejor jugada) o C3AD o A4A, todas jugadas normales y, también, podrían jugar un gambito del centro por medio de P4D o un gambito del rey con P4AR. Las jugadas de gambito en el ala de rey son inferiores. Ellas tienen por objeto quitar el peón central de las negras para obtener un mejor dominio del centro. La experiencia ha demostrado, sin embargo, que, en todo caso, las negras pueden tomar el peón con seguridad y, rápidamente, igualar el juego o llevar la mejor parte. Antiguamente, antes de que el estudio del juego hubiera avanzado como en los últimos años, los maestros se entregaban a toda clase de gambitos. Hoy en día, con una o dos excepciones, ningún buen jugador usaría tales gambitos en una contienda seria. Más tarde daremos las principales variantes de estos gambitos para mostrar por qué los expertos no los juegan.

C3AR 2 C3AD

Las negras también pudieron haber jugado C3AR, la Defensa Petroff o Rusa, o P3D, al Defensa Philidor. Esas dos jugadas se consideran, por la mayoría de los expertos, ligeramente inferiores a la del texto. Cualquier otra jugada sería enormemente inferior. Así, A4A es mala a causa de CxP, ganando un peón las blancas sin suficiente compensación para las negras. 2. ... P3AR sería fatal a causa de CxP amenazando jaque en 5T, y 2. ... D3A no sería buena a causa de C3AD o P4D, dándole a las blancas una gran ventaja en el desarrollo. En general, es mal juego poner la dama en acción tan pronto, antes de que se haya sacado un par de piezas menores. La dama necesita la ayuda de las piezas menores, bien para su protección o para el ataque.

A5C 3

Probablemente, la mejor jugada en esta posición. Esto constituye la Ruy López, una de las más antiguas y mejores aperturas. Con la excepción del Gambito de Dama es, probablemente, la más fuerte apertura para las blancas. Hasta ahora, cada jugada de las blancas ha servido a la vez para el ataque y para el desarrollo.

3 P3D

La original Defensa Steinitz. Una jugada puramente defensiva, lo que, por sí mismo, justifica la elección de las jugadas de las blancas. Hay otras defensas tales como 3. ... P3TD seguida después por 4. A4T, pero yo considero esa jugada inferior a las otras dos. Personalmente favorezco, ahora, la defensa 3. ... P3TD 4. A4T P3D. Creo que da a las negras una mejor oportunidad de hacer una contrademostración y de asumir la iniciativa al más ligero error por parte de las blancas. Otras defensas, tales como 3. ... CR2R o A4A o D3A, son enormemente inferiores, como también lo sería 3. ... A2R, que tendría como respuesta P4D. 3. ... CR2R sería contestada con P4D. 3. ... D3A sería respondida con C3A, y 3. ... A4A sería respondida con P3AD seguida de P4D. Una cuidadosa consideración demostrará con cuánta rapidez las blancas ganarían en desarrollo después de cualquier jugada defensiva débil de las negras. Ese es el punto que el estudiante debe tener en cuenta.

P4D 4 A2D

Las negras no quieren entregar el centro y, por lo tanto, defienden su PR indirectamente. El estudiante debiera analizar a fondo estas situaciones. En esta variante todos los movimientos de apertura de las blancas son muy vigorosos, mientras que los rechazos de las negras están llenos de sutileza.

| | | |
|---|---|---|
| C3A | 5 | C3A |
| 0-0 | 6 | A2R |
| T1R | 7 | |

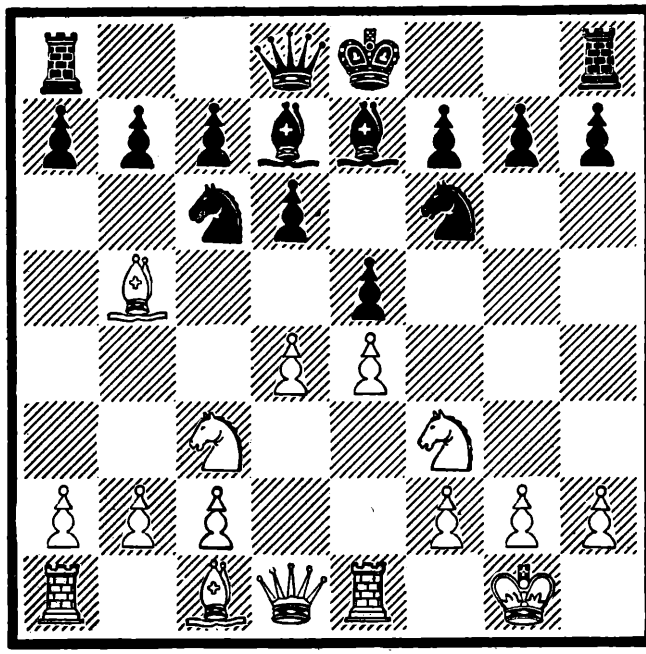


DIAGRAMA 69 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 7 DE LAS BLANCAS

La última jugada blanca es la combinación del doctor Tarrasch para forzar a las negras a cambiar su peón central y entregar el centro. Es una celada profunda. Aparentemente, nada ha cambiado con la última jugada y, sin embargo, si las negras enrocasen ahora, perderían un peón o la calidad. Así: 7. ... 0-0 8. AxC AxA 9. PxP PxP 10. DxD TDxD 11. CxP AxP 12. CxA CxC 13. C3D P4AR 14. P3AR A4A+ 15. CxA CxC 16. A5C T4D 17. A7R T1R 18. P4AD y las

negras deben perder el caballo o entregar la torre por el alfil. Puesto que las negras necesitan enrocar para continuar su desarrollo, deben jugar como sigue:

| | | |
|---|---|---|
| | 8 | PxP |
| CxP | 9 | O-O |

Las blancas han ganado el dominio del centro, pero la posición de las negras es muy sólida. La experiencia ha demostrado que un buen jugador defensivo puede sostenerse en esta posición. Muchas partidas han continuado: 10. AxC PxA 11. A5C T1R 12. D3D P3TR 13. A4T C2T 14. AxA TxA.

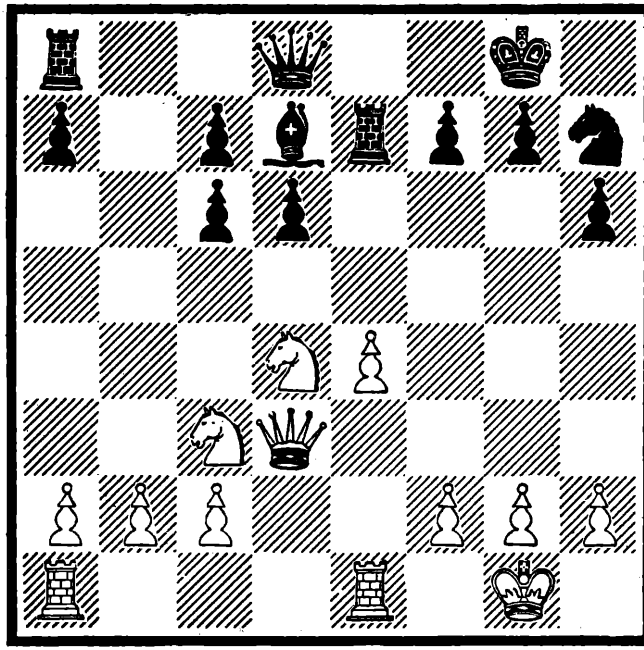


DIAGRAMA 70 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DE LA JUGADA 14 DE LAS NEGRAS

Vale la pena estudiar esta posición. Las blancas no tienen ningún punto débil aparente, y posee libertad para sus piezas, pero no tienen nada que atacar. La posición de las negras es sólida y el alfil en 2D es una fortaleza. En ocasiones, las negras en esta posición han jugado su dama a 1CD, atacando el PCD de las blancas y, después, la han avanzado a

3CD, defendiendo toda el ala de dama y haciendo lugar para su TD, que irá a la casilla 1R. El caballo de 2T se lleva vía 1AR y 3R, o vía 4CR y 3R, a cambiarlo por uno de los caballos blancos, o bien se le lleva a 4AD o a 5AR. Otras veces se le mueve vía 1AR a 3CR, donde se le mantiene en reserva para ir a 4R o a 5AR, según demande la ocasión. Si las damas se cambian, las negras tienen un buen final debido a la superioridad del alfil sobre el caballo en los finales con peones en ambas alas del tablero y, también, porque la combinación de torre y alfil es, por lo general, más fuerte que la de torre y caballo. La única debilidad verdadera de las negras es su PTD aislado, pero es evidente que será bastante difícil atacar este peón. Ya que esta posición no se ha encontrado tan satisfactoria para las blancas como aparece a primera vista, los expertos han tratado de mejorar el juego de las blancas después de la sexta jugada.

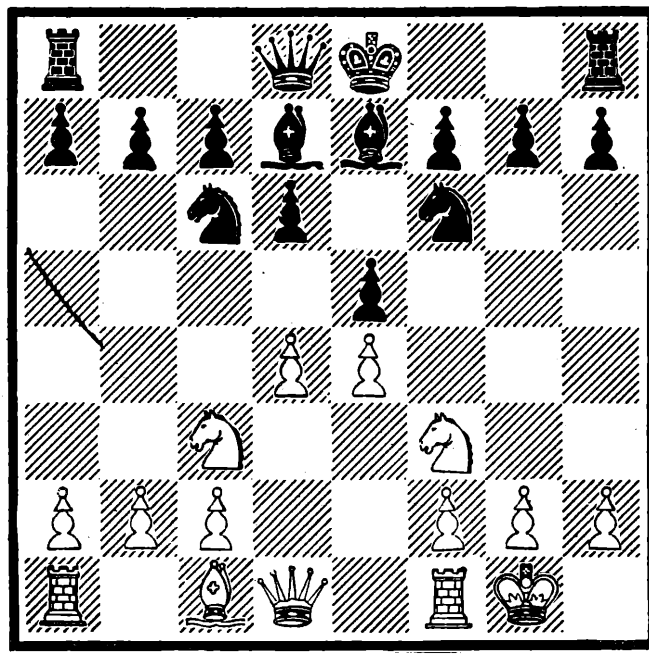


DIAGRAMA 71 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 6 DE LAS NEGRAS

En vez de jugar ahora T1R para forzar PxP, algunos han ensayado 7. AxC AxA 8. D3D amagando ganar un peón y forzando 8. ... PxP 9. CxP A2D (el alfil es demasiado valioso para permitir el cambio en 3AD) 10. A5CR con una posición muy sólida y un juego más libre que las negras. Las negras, por otra parte, tienen una posición sólida y ningún peón débil aislado, pero tienen mucha menos libertad de movimientos que antes. Sin embargo, no se puede decir que las blancas tienen una posición ganadora. Un buen juego defensivo, probablemente, sacará a las negras de sus dificultades.

Ahora hemos examinado una de las principales variantes de esta importantísima apertura. Por su importancia, damos a continuación algunas de las principales variantes usadas por los expertos, con comentarios muy ligeros de índole general.

**RUY LÓPEZ**

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4R | 1 | P4R |
| C3AR | 2 | C3AD |
| A5C | 3 | P3TD |
| A4T | 4 | P3D |

La tercera jugada de las negras P3TD constituye la llamada Defensa Morphy, ya que ese gran jugador siempre hizo esta jugada contra la Ruy López. Al combinar este movimiento con P3D, que es la Defensa Steinitz, tenemos lo que muy bien podría llamarse una Defensa Morphy-Steinitz. El porqué no se le ha llamado así, es difícil de decir. Así se unirían dos de los más grandes nombres de toda la historia del ajedrez. La ventaja de esta combinación de jugadas es, principalmente, doble: Amenaza P4A, que sería un amago contra el centro de las blancas y, también, el peligro de que le sea arrebatada la iniciativa a las blancas. También, esa jugada evita que las blancas jueguen P4D inmediatamente a causa de 5. ... P4CD 6. A3C CxP 7. CxC PxC y las blancas no pueden jugar 8. DxP a causa de 8. ... P4AD seguida de P5AD, ganando una pieza. Las blancas, por lo tanto, tendrían que continuar con 8. A5D T1C 9. DxP C3A y las negras tienen un juego muy bueno a causa del tiempo ganado al desarrollar sus piezas.

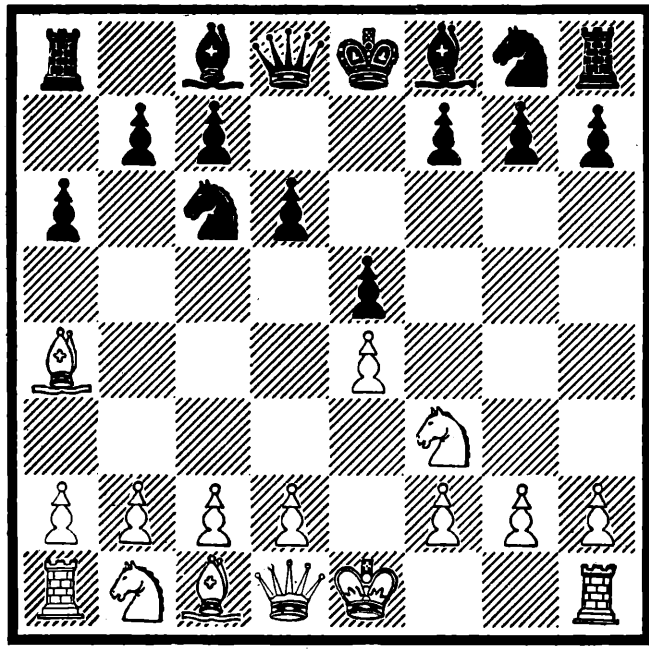


DIAGRAMA 72 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 4 DE LAS NEGRAS

Volvamos a la posición del diagrama anterior. Las blancas pueden jugar 5. AxC+ PxA 6. P4D. Ahora las negras pueden jugar P3AR, sosteniendo el centro. Es verdad que la posición de las negras estará un poco enredada pero, en cambio, tienen un juego muy compacto con sus dos alfiles, que son siempre una ventaja, y la ausencia de un alfil blanoo en las diagonales blancas le ofrece a su rey mucha más seguridad.

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| Las primeras tres jugadas son las mismas que antes | | |
| AxC | 4 | PDxA |
| P4D | 5 | PxP |
| DxP | 6 | DxD |
| CxD | 7 | A3D |

Las blancas presentan una proporción de cuatro peones a tres en el ala de rey, mientras que el peón doblado de las negras en el ala de dama convierte su mayoría de peones en ese flanco en una fuerza de menor importancia. Si todas las piezas se quitaran del tablero en este momento, las blancas ten-

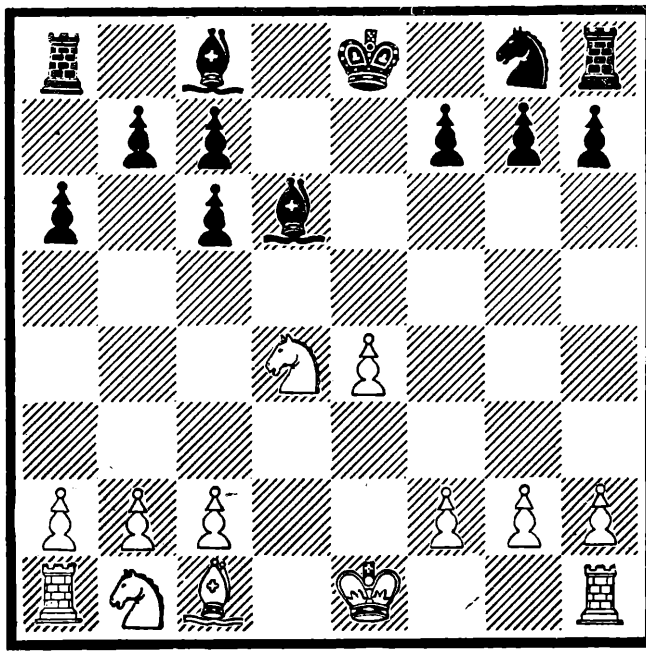


DIAGRAMA 73 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 7 DE LAS NEGRAS

drían un final ganador de rey y peón. Es con esta suposición que las blancas juegan esta variante. Se desprende de esto que, de ahora en lo adelante, cambiar favorece a las blancas. Las negras, por otra parte, tienen dos alfiles y un juego muy libre, y debe obtener algún beneficio de ello. Es mi opinión personal que, en esta variante, el rey negro debe mantenerse en el ala de rey, de manera que, cuando se vayan cambiando las piezas y queden menos en el tablero, pueda estar listo para enfrentar el avance de los peones blancos en esa ala, donde el blanco tiene la preponderancia. En los finales de peones, siempre que sea posible, el rey debe convertirse en una pieza de combate.

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| Las tres primeras jugadas son las mismas que antes | | |
| A4T | 4 | C3A |
| 0-0 | 5 | A2R |
| T1R | 6 | P4CD |
| A3C | 7 | P3D |

| | | |
|---|---|---|
| P3A | 8 | 0-0 |
| P4D | 9 | PxP |

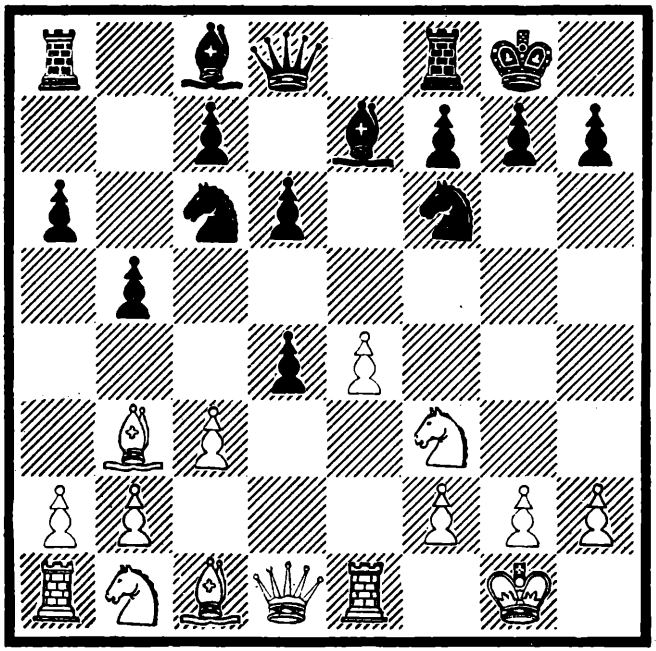


DIAGRAMA 74 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 9 DE LAS NEGRAS

Esta jugada en conjunción con la anterior es idea de Bogoljubov. Rompe el balance o equilibrio de la posición. En apariencia, entrega el centro, pero eso es sólo por un momento. Tan pronto como el blanco juega 10. PxP él mueve 10. ... A5C amenazando AxC, y si el blanoo responde con 11. A3R, él continúa con 11. ... C4TD amenazando cambiar uno de los alfiles y listo para jugar P4AD cuando sea conveniente, rompiendo el centro de las blancas y obteniendo una mayoría de peones en el ala de dama contra la mayoría de peones del blanco en el ala de rey. Como que los peones negros no sólo están adelantados sino que son libres de continuar su avance, mientras que los peones blancos en el ala de rey se encuentran en desventaja por la presencia del rey detrás de ellos, la posición resultante, desde ese punto de vista, estaría toda en favor de las negras. Sin embargo, las blancas,

tienen compensación en otra parte. Además, las blancas pueden interrumpir todo el proyecto negro jugando en su onceno movimiento C3A en vez de A3R. Si las negras jugaran entonces 11. ... AxC, entonces 12. PxA daría a las blancas un excelente juego. Todas estas variantes deben probarle al estudiante que, si el desarrollo se hace siguiendo líneas sólidas, siempre habrá modo de salir al paso de cualquier plan que el adversario pueda formular.

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| Las primeras siete jugadas son las mismas que antes | | |
| P3A | 8 | C4TD |
| A2A | 9 | P4A |
| P4D | 10 | D2A |

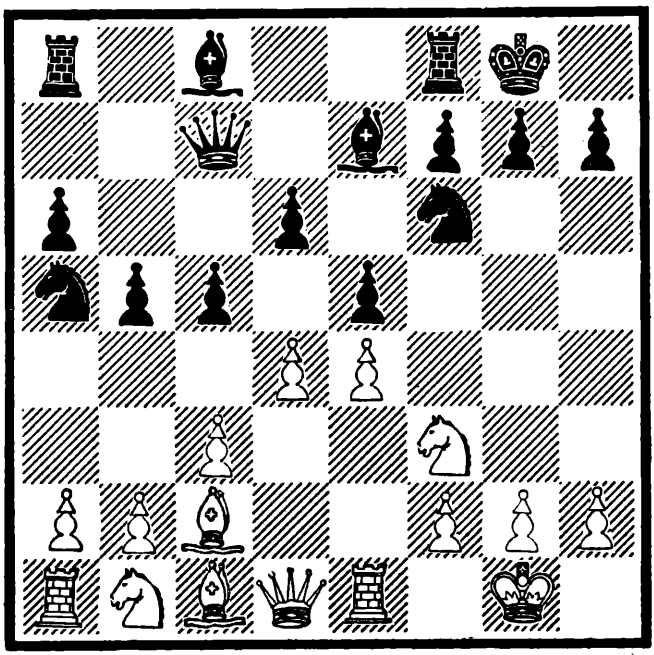


DIAGRAMA 75 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 10 DE LAS NEGRAS

Una forma muy antigua de defensa. Como de costumbre, el desarrollo ha tenido lugar en una batalla por el dominio del centro. Ambas posiciones son sólidas, pero las negras tienen una formación de peones más débil. El negro, generalmente,

hace regresar su caballo a 3A para inducir al blanco a declarar sus intenciones en el centro. Si las blancas jugaran PxP, las negras se librarían de su retrasado PD y el alfil de 2R sería un poco más libre de moverse. Las blancas, por supuesto, evitarán el cambio a menos que obtengan compensación en otra parte. Las blancas, generalmente, mantienen sus peones centrales allí donde están ahora durante todo el tiempo que se pueda, llevando, entretanto, su CD vía 2D y 1AR a 3R, para apostarlo más tarde en 5D, el hueco en la posición de las negras. O pueden adelantar su peón a 5D para bloquear el ala de la dama después de haber llevado su CD a 1AR vía 2D. Entonces jugarán P3TR y P4CR seguidas de C3C y, así, empiezan un ataque contra el rey negro. De lo explicado antes es evidente que, como de costumbre, las blancas tienen la iniciativa. El papel de las negras consistirá en evitar que las blancas ejecuten estos planes o disponerse a enfrentar la embestida. Las posibilidades de las negras, como en todas las posiciones similares, radican en tomar la iniciativa a la primera oportunidad y, por medio del avance en el ala de la dama, obtener la decisión. Los peones del ala de la dama de las negras, de acuerdo con las teorías expuestas en el texto, son débiles defensivamente, pero fuertes en la ofensiva.

Ruy López

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4R | 1 | P4R |
| C3AR | 2 | C3AD |
| A5C | 3 | P3TD |
| A4T | 4 | C3A |
| O-O | 5 | CxP |
| P4D | 6 | P4CD |
| A3C | 7 | P4D |
| PxP | 8 | A3R |
| P3A | 9 | A4AD o A2R |

Las negras han ganado en desarrollo pero a expensas de una muy mala formación de sus peones en el ala de la dama. El PAD de las negras está demasiado retrasado y la experiencia ha demostrado que, con un buen juego, el blanco, generalmente, puede evitar que ese peón se ponga en línea con su PCD y su PD. Si el PAD no se puede poner en línea con los otros, entonces los tres peones blancos en el ala de la dama detendrán a

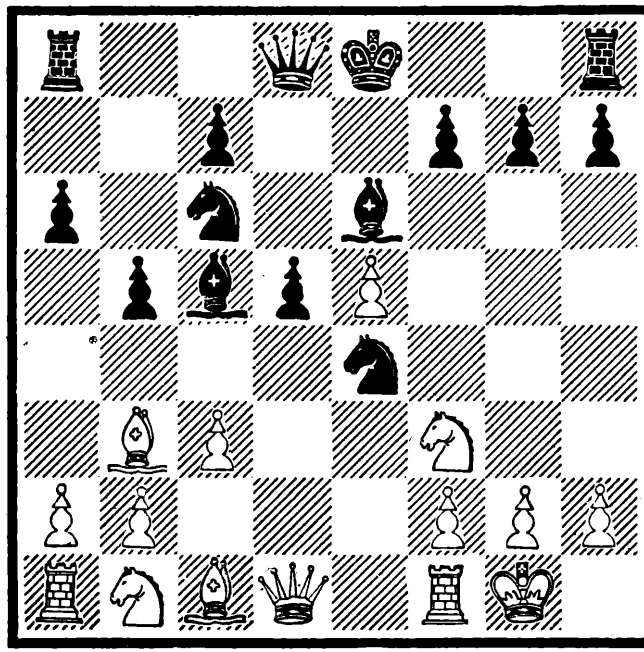


DIAGRAMA 76 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 9 DE LAS NEGRAS

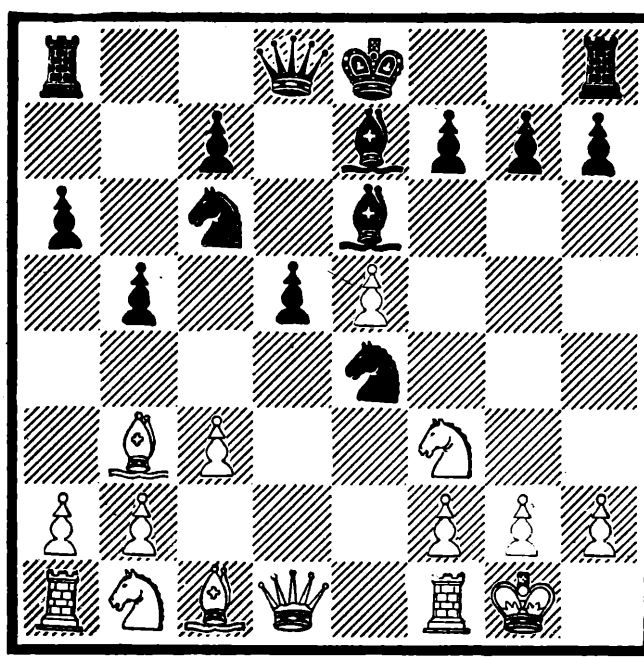


DIAGRAMA 77 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 9 DE LAS NEGRAS

los cuatro de las negras, y el resultado práctico será que las blancas estarán jugando como si tuvieran un peón de ventaja, gracias a su ventaja de cuatro peones a tres en el ala de rey. En esta variante, el peón de las blancas en 5R actúa como una cuña contra la posición de las negras. Si el negro tratara de librarse de él por medio de P3AR, su ala de rey se debilitaría presentándose una situación bastante peligrosa por el hecho de que, a causa de la naturaleza de la posición, las negras están prácticamente forzadas a enrocar en el ala de rey. En la posición del diagrama 76 el juego pudiera continuar como sigue: 10. D2R 0-0 11. A3R P4AR 12. PxPap DxP 13. CD2D CxC 14. DxC AxA 15. DxA y las blancas tienen la mejor posición.

En el diagrama 77 la partida pudiera continuar así: 10. CD2D C4A 11. A2A P5D 12. C4R PxP 13. CxC AxC 14. A4R D2D 15. PxP T1D 16. DxD+ AxD 17. T1D C2R (Probablemente la mejor; las negras no pueden enrocar a causa de A3R, AxA; TxA TxT; AxC) 18. C4D y el blanco tiene la ventaja. El peón blanco de 5R restringe la acción de las piezas negras, mientras que el blanco retiene su libertad de acción. He tenido la buena fortuna de obtener esta posición en varias ocasiones y he probado más allá de toda duda la superioridad de la posición de las blancas.

Hay muchas más variantes de la Ruy López, pero las mostradas en el texto son las más usadas por los expertos. En lo que el estudiante debe pensar es en la forma general del desarrollo, apuntando desde el principio al dominio del centro. Por lo regular las piezas se colocan en casillas dominantes, tan a salvo de ataques como sea posible. Se tiene cuidado de no mover la misma pieza dos veces antes de completar el desarrollo, a menos que una segunda jugada sea necesaria por algún propósito esencial. La formación de peones, así como la resultante mayor o menor movilidad de las piezas proveniente de las jugadas de apertura, son factores que, siempre, hay que tener en cuenta. La ganancia de un solo peón en la apertura producirá, generalmente, resultados positivos. Para el jugador corriente, cualquier discusión adicional de estas materias resultaría inútil.

Gracias a la información ofrecida, abajo se ofrece una sola variante de algunos de los gambitos que surgen de la segunda jugada de las blancas 2. P4AR o P4D.

**Gambito del rey**

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4R | 1 | P4R |
| P4AR | 2 | PxP |
| C3AR | 3 | P4CR |
| A4A | 4 | A2C |

4. ... P5C, efectuando el gambito Muzio que es inseguro e innecesario. El movimiento del texto les da a las negras un juego excelente.

| | | |
|---|---|---|
| O-O | 5 | P3D |
| P4D | 6 | C3AD |
| P3AD | 7 | P3TR |

Para jugar el caballo a 2R o a 3AR y, entonces, enrocar corto, dejando a las negras un peón más con un buen juego.

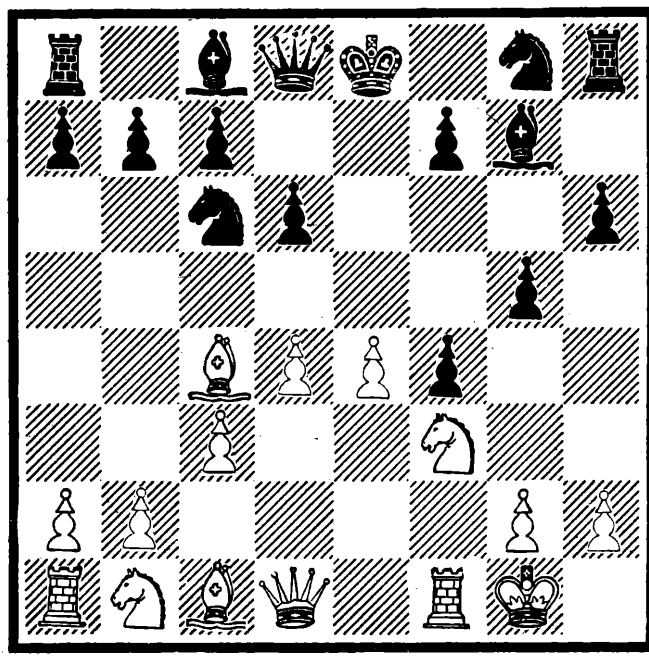


DIAGRAMA 78 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 7 DE LAS NEGRAS

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4R | 1 | P4R |
| P4AR | 2 | PxP |
| A4A | 3 | |

Éste es el gambito más difícil de manejar. Las negras pueden dar jaque en 5TR e impedir que las blancas enroquen pero, al hacerlo, sacan su dama antes de que cualquiera de sus piezas menores esté en juego. Hay innumerables complicaciones que surgen de semejante juego, con el resultado final siempre en duda. Las negras, sin embargo, pueden evitar todas esas complicaciones jugando ahora

3 C3AR

Si ahora las blancas juegan 4. P5R, la respuesta P4D dará a las negras un juego abierto muy bueno.

C3AD 4 C3A

Las negras deben ser muy cuidadosas en cuanto al orden en que hacen las distintas jugadas. El más ligero error traerá

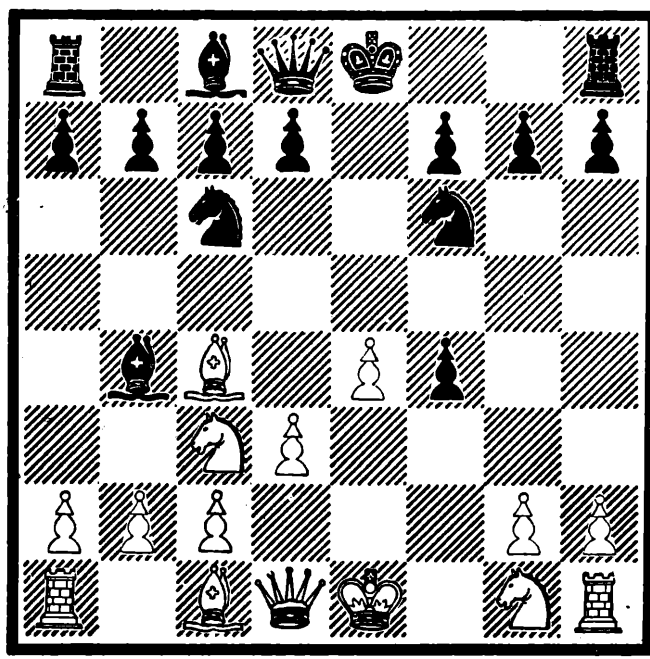


DIAGRAMA 79 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 5 DE LAS NEGRAS

el desastre. La jugada del texto impide P5R al mismo tiempo que saca una pieza a pelear.

P3D 5

Cualquier otra jugada daría a las negras una decidida ventaja. Entonces si 5. P4D, A5C y las blancas no tienen ninguna buena defensa contra la doble amenaza de CxP y P4D. Si 5. C3AR A5C 6. 0-0 0-0 7. P4D P3D con ventaja.

5 A5C

Y el blanco no tiene ninguna buena jugada contra el avance que se amenaza del PD a 4D. En otras palabras, ya sea que las blancas jueguen 6. C2R o 6. AxP, las negras juegan P4D y obtienen un juego abierto libre con una posición muy sólida.

**GAMBITO DEL CENTRO**

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4R | 1 | P4R |
| P4D | 2 | PxP |
| DxP | 3 | C3AD |
| D3R | 4 | C3A |
| C3AD | 5 | A5C |
| A2D | 6 | 0-0 |
| 0-0-0 | 7 | T1R |
| D3C | 8 | CxP |
| CxC | 9 | TxC |
| A4A | 10 | D3A |

Las negras devuelven el peón para liberar su juego y tomar la iniciativa de acuerdo con los principios expuestos en el texto. Si el blanco juega AxP, entonces viene P3D encerrando el alfil y poniendo en juego el resto de las piezas negras.

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| C3T | 11 | P3D |
| A3D | 12 | C5D |

Las negras también podrían jugar T1R. El ataque de las blancas, probablemente, podría ser detenido sin pérdida de material. En ese caso, con un peón más, el juego de las negras tendría una decidida ventaja. La jugada del texto es más agresiva y, por lo tanto, más de acuerdo con las teorías expuestas en este libro.

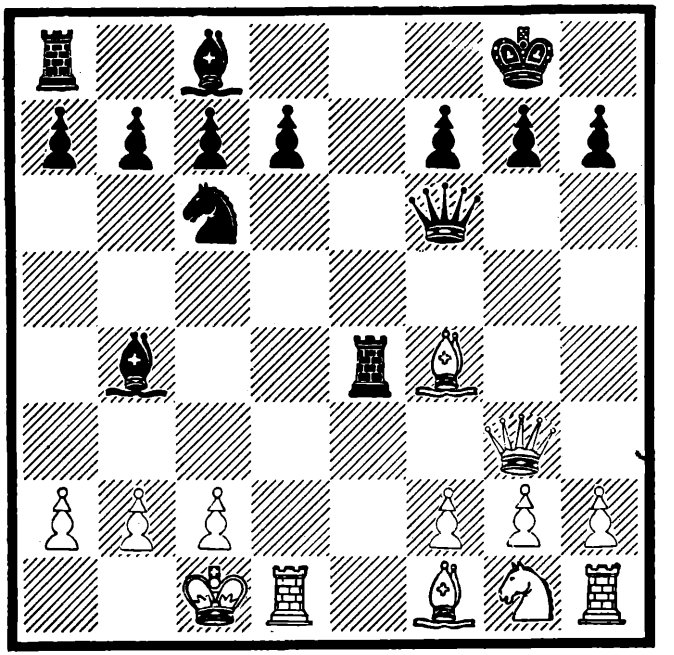


DIAGRAMA 80 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 10 DE LAS NEGRAS

| | | |
|---|---|---|
| A3R | 13 | T5C |
| AxC | 14 | TxA |
| P3AD | 15 | AxP |
| PxA | 16 | T5CR |
| D3R | 17 | DxP+ |
| A2A | 18 | DxD |
| PxD | 19 | TxP |

Las negras tienen una excelente oportunidad de ganar esta posición con cuatro peones a cambio de un caballo. Además, todos los restantes peones blancos están aislados. Una variante muy animada.

**Gambito del centro**

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4R | 1 | P4R |
| P4D | 2 | PxP |
| P3AD | 3 | P4D |

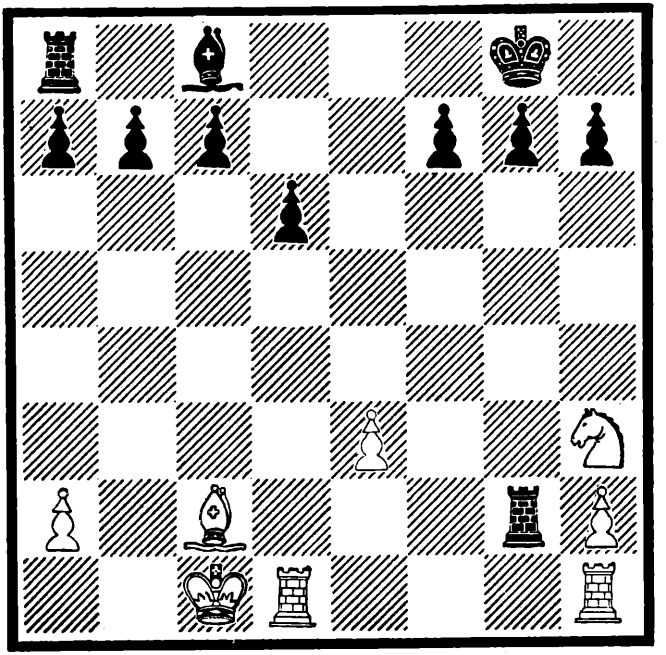


DIAGRAMA 81 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA 19 JUGADA DE LAS NEGRAS

Las negras podían haber tomado el peón y jugado uno de los varios gambitos que surgen de esa jugada, pero es más sencillo y más fácil jugar de acuerdo con el texto.

| | | |
|---|---|---|
| PRxP | 4 | DxP |
| PxP | 5 | C3AD |
| C3AR | 6 | A5CR |

Y las negras, aunque con una rota formación de peones en el ala de dama, tienen un excelente juego porque las blancas tendrán dificultades en defender su PD. Las negras no sólo tienen una de sus torres en la columna abierta sino que, jugando C2R y TR1R, ejercerán una gran presión sobre el rey y el PD blancos, a causa de la amenaza del caballo vía 4AR.

Hay muchísimos otros gambitos pero no se halla dentro del alcance de este libro el estudiarlos. Los gambitos ofrecidos son aquéllos que surgen directamente de la jugada P4R seguida lo mismo de P4AR que de P4D. El lector debiera comparar las posiciones que surgen de estos gambitos y las que surgen del

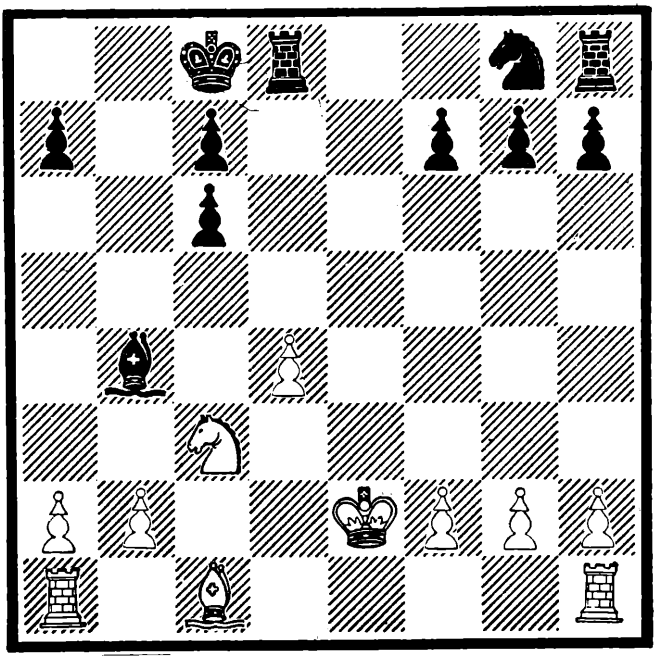


DIAGRAMA 82 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 12 DE LAS NEGRAS

Ruy López. Probablemente, él verá por qué es que los expertos principales prefieren, con las piezas blancas, jugar el Ruy López antes que cualquiera de estos gambitos.

Ocupémonos ahora de las aperturas que surgen de 1. P4D. El tipo de juego que nace de P4D es, por lo general que se le llama juego cerrado. Es un juego, comúnmente, de posición. El juego posicional es la cosa más difícil del ajedrez. Es difícil de explicar y de comprender. Algunas veces, la elección de la jugada es sólo una cuestión de criterio personal, difícil de probar de una u otra manera. Es por esa razón que esta apertura se ha dejado para el final del libro, en la esperanza de que, en el momento en que el lector llegue a ella, su juego haya mejorado lo bastante como para justificar su entrada en las complicadas variantes que se originan de P4D.

GAMBITO DE LA DAMA

| Negras | | Blancas |
|---|---|---|
| P4D | 1 | P4D |

Las negras también podrían jugar C3AR,o P3R,o P4AR,o P3AD, o P4AD,o P3D. Todas las demás jugadas serían inferiores, dando a las negras un juego prácticamente desesperado desde el principio.

P4AD 2

Ya se presenta un dilema. ¿Las negras deben tomar el peón o no? No es cierto en absoluto que el peón no se puede tomar, y esto hasta puede ser el mejor medio al alcance de las negras para resolver el dilema, aunque en el presente la mayoría de los expertos creen que si las negras toman el peón,el desarrollo de las blancas se hace más fácil. No tomemos, por lo tanto, el peón y veamos las dos principales jugadas que quedan a las negras, P3R o P3AD.

| | | |
|---|---|---|
| | 2 | P3R |
| C3AD | 3 | C3AR |
| A5C | 4 | A2R |
| P3R | 5 | O-O |
| C3A | 6 | CD2D |

Otras defensas posibles son 6. P3AD y P3CD, también C5C. Pero, probablemente, son inferiores a la variante del texto. En cualquier caso, es nuestro propósito mostrar una buena defensa para las negras, de modo que el estudiante pueda pisar terreno firme. Más tarde, por sí mismo si lo desea, puede permitirse el placer de jugar las innumerables variantes de esta apertura. Cualquier panfleto o capítulo de un libro sobre la apertura de dama tendrá cientos de ejemplos.

T1AD 7 P3AD

El negro ha estado desarrollándose y preparándose a jugar PxP tan pronto el AR blanco salga. De este modo gana un tiempo, porque el alfil blanco tendrá que moverse dos veces en sucesión. El blanco, por la otra parte, no quiere jugar PxP porque esto ayudaría el desarrollo del AD de las negras. No estaría mal exponer ahora que la dificultad más grande para las negras en el gambito de dama la constituye el desarrollo exitoso de su AD.

A3D 8

Un vistazo a la posición mostrará que el blanco tiene mejor dominio del centro y más libertad para sus piezas. Por otra parte, todavía no ha enrocado. Las negras tratarán ahora de liberar su posición antes de que las blancas enro-

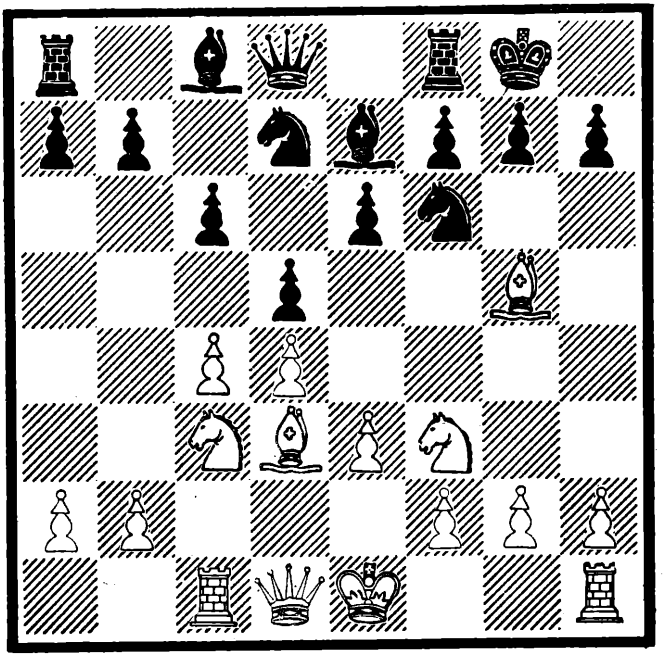


DIAGRAMA 83 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 8 DE LAS BLANCAS

quen porque, de otro modo, su posición se hará gradualmente peor. Además, las negras quieren poner en juego su AD. Seguro que pueden jugar P3CD seguida de A2C pero, entonces, su jugada siete fue una jugada inútil. El problema es, por lo tanto, cómo liberar la posición de las negras sin pérdida de tiempo. La manera de hacerlo es como sigue:

| | | |
|---|---|---|
| | 8 | PxP |
| AxP | 9 | C4D |
| AxA | 10 | DxA |
| O-O | 11 | CxC |
| TxC | 12 | P4R |

Durante años yo jugué P3AD con éxito. Yo seguía colocando el alfil en 2C, la TD en 1AD, la TR en 1D y, entonces, de acuerdo con las circunstancias, el peón se avanzaba a 4AD. Una vez que el peón estaba en 4AD, la posición de las negras era excelente. Por desgracia, en Budapest, en 1929, tuve que jugar contra mi propio sistema, y al jugar con las blancas 13. D2A, la posición negra pronto se hizo insostenible.

| | | |
|---|---|---|
| PxP | 13 | CxP |
| CxC | 14 | DxC |
| P4AR | 15 | D5R |

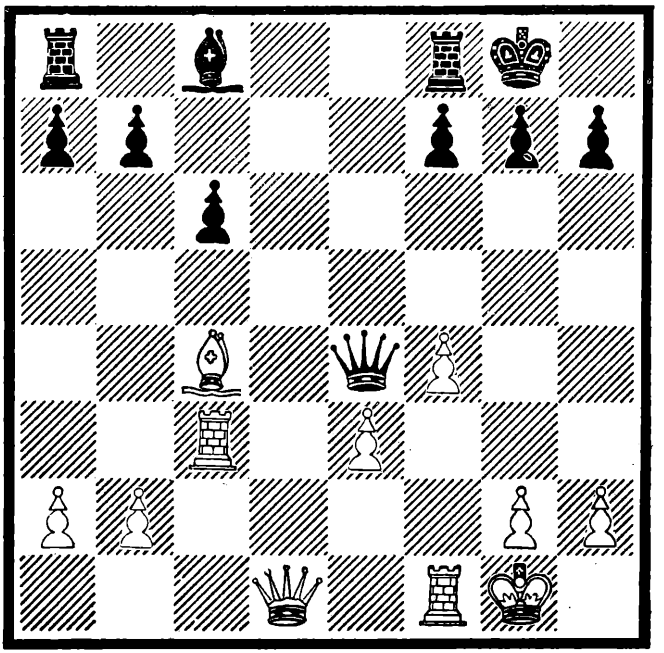


DIAGRAMA 84 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 15 DE LAS NEGRAS

Jugada de Bogoljubov para evitar el embotellamiento del AD de las negras. La idea del blanco era jugar P4R o P5A, de acuerdo con la jugada de las negras y, así, evitar que el alfil se pusiera en juego. La jugada del texto está dirigida a impedir estas dos jugadas de las blancas. Si las blancas juegan 16. D2R, sigue T1D 17. A3D A5C! con un buen juego para las negras. Si 16. A3C, entonces A4A. La mejor respuesta de las blancas es 16. T1R, contra la cual la mejor de las negras es, probablemente, D2R. Resulta evidente que las negras tendrán alguna dificultad para sacar su alfil con seguridad. ¿Qué más se puede hacer? Volvamos al diagrama 83. En esa posición las negras pueden jugar primero 8. ... P3TR, preparatoria de PxP. Entonces tenemos:

8 P3TR

| | | |
|---|---|---|
| A4T | 9 | PxP |
| AxP | 10 | C4D |

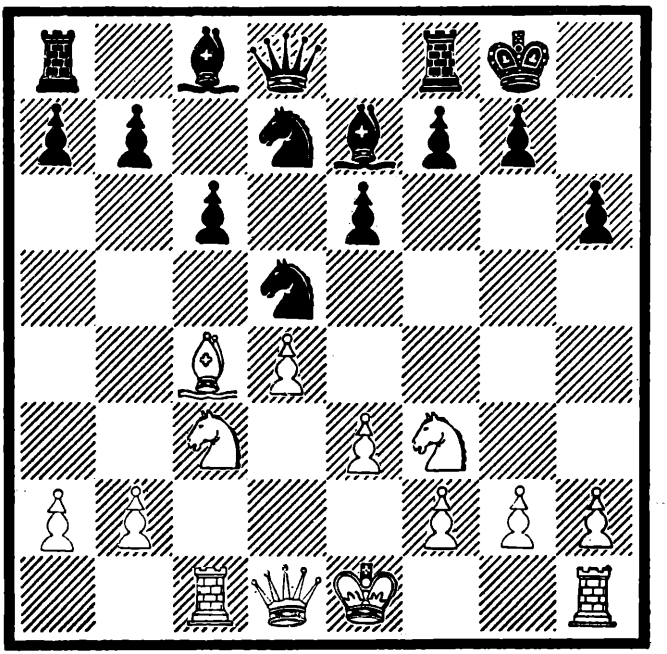


DIAGRAMA 85 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 10 DE LAS NEGRAS

Ahora si 11. AxA DxA 12. 0-0 CxC 13. TxC P3CD, y mi viejo sistema de defensa trabaja perfectamente porque con el peón en 3TR la jugada 14. D2A se contesta con A2C y las blancas no pueden ganar el importantísimo tiempo con 15. A3D. Este movimiento, en la antigua posición, con el peón en 2TR, atacaba el PTR y ganaba tiempo para el ataque del PAD con el alfil vía 4R o con el caballo vía 5R, según la jugada que hicieran las negras. Si en la posición del diagrama 85 el blanco juega A3C, tenemos otra vez:

| | | |
|---|---|---|
| A3C | 11 | CxC |
| PxC | 12 | P3CD |
| 0-0 | 13 | A2C |
| D2R | 14 | C3A |

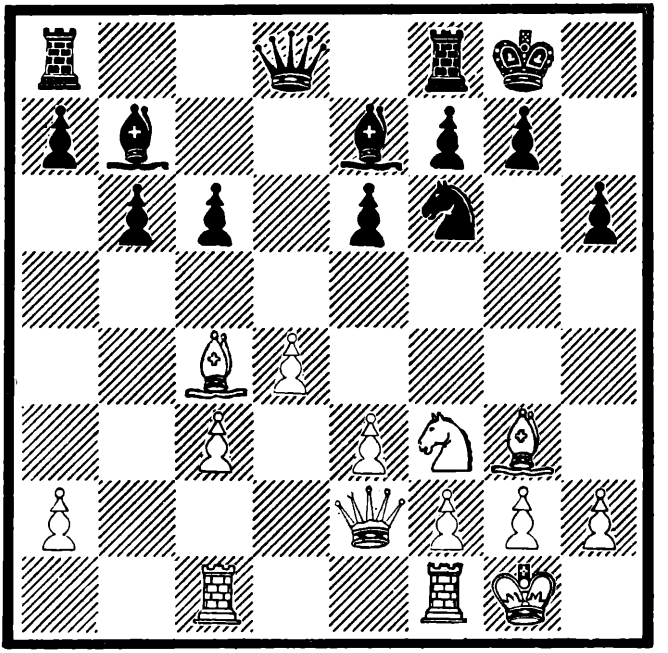


DIAGRAMA 86 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 14 DE LAS NEGRAS

Un juego difícil para las negras. Las blancas tienen mejor dominio del centro y un juego más libre. El estudiante comprenderá ahora que el gran problema del ajedrez es cómo jugar con las piezas negras contra un desarrollo preciso de las blancas. Ello estriba en que las blancas, teniendo la primera jugada es, también, un tempo, que significa tiempo, el cual es un elemento que tiene que considerarse. En la posición del diagrama 86 hay dos cosas que las negras deben recordar para salir de sus dificultades. Una es calcular el momento del avance de su PAD, y la otra es librarse del AD de las blancas en la primera oportunidad conveniente. Por supuesto, si pueden librarse del AR de las blancas, entonces las negras la pasarán bien, pero esta última oportunidad es muy remota. El avance del PAD se debe realizar cuando la jugada TR1D por parte del blanco pueda enfrentarse con seguridad. El AD blanco se puede cambiar por el AR negro o por el caballo negro, según las circunstancias. El momento del avance del PAD de las negras se debe calcular con cuidado, de

manera que no se pierda demasiado tiempo ni se fortalezca excesivamente la posioión de las blancas. Este tipo de juego, sin embargo, ofrece muchas probabilidades de error, y si las blancas se excedieran en afianzar su ventaja, pudieran hallar de pronto que su posioión ha cambiado y que, en vez de llevar la mejor parte, pueden afrontar una situación en que tengan que luchar por su propia vida.

Hay muchas variantes que surgen de la segunda jugada, P3R, de las negras pero, como se expuso antes, no es el propósito de este libro estudiarlas todas. Con las variantes ya mostradas, el estudiante debería ser capaz de rendir una buena labor. De cualquier modo, resulta bastante dudoso que alguna de las otras variantes resulte más fácil de manejar que éstas Veamos ahora algunas de las que surgen de 2. ... P3AD.

### Gambito de la dama

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4D | 1 | P4D |
| P4AD | 2 | P3AD |

Esta jugada tiene la ventaja sobre P3R de mantener abierta la línea del alfil. Desde este punto de vista,puede que resulte una defensa mejor para que el lector la siga,que las que surgen de 2. ... P3R.

| | | |
|---|---|---|
| C3AR | 3 | C3A |

Las negras ya amenazan con tomar el peón, ganancia que podrán defender mediante P4CD. Es verdad que las blancas siempre pueden hallar algún modo de recuperar el peón pero, para hacerlo, tienen que perder mucho tiempo, lo que las negras emplearán para desarrollar su juego.

| | | |
|---|---|---|
| C3A | 4 | PxP |
| P4TD | 5 | |

El blanco también podría jugar 5. P3R y, luego, seguiría P4CD 6. P4TD P5C 7. C1CD recuperando su peón. En esta variante el negro colocará su AD en 2C, su CD en 2D y, finalmente, avanzará su peón a 4AD. Todo esto después de haber jugado primero P3R. Algunas veces, de acuerdo con el juego de las blancas, resulta esencial jugar P4TD y D3C antes de avanzar el peón a 4AD. De esta manera el negro obtiene un buen desarrollo. En realidad, los expertos han abandonado esa línea de juego para las blancas porque oreen que las ne-

gras obtienen un juego demasiado bueno. Si eso es exacto o no, es difícil de decir. La posición resultante es extremadamente complicada y, en cualquier caso, será más cómodo para el estudiante seguir la tendencia general de los expertos, excepto en las pocas ocasiones en que se pueda demostrar que es errónea. La jugada del texto 5. P4TD se considera ahora por los expertos como la más satisfactoria para desarrollar el juego de las blancas.

5 A4A

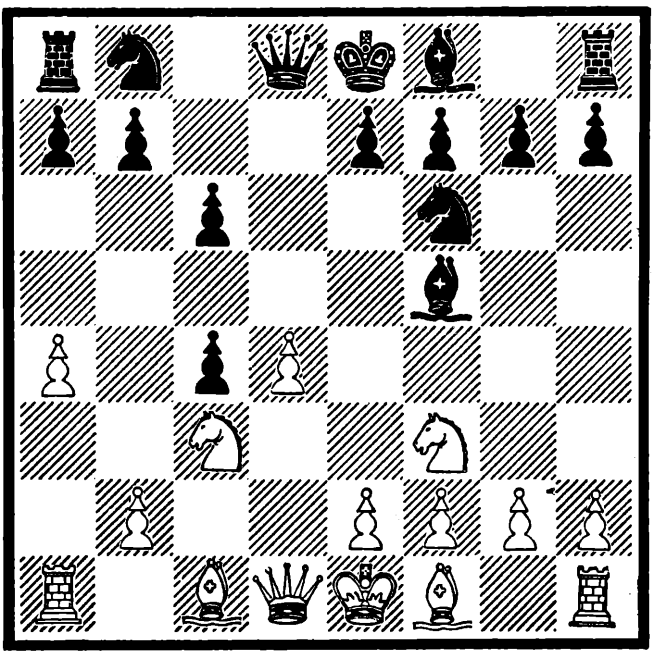


DIAGRAMA 87 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 5 DE LAS NEGRAS

El AD ha salido, y no sólo ha salido, sino que controla la importante casilla central 4R. Teóricamente, ésta debiera ser la mejor forma de desarrollo de las negras. Y de verdad que lo es para el jugador común y yo aconsejo firmemente a los lectores el empleo de esta forma de defensa del gambito de la dama. Sólo al enfrentarse a los expertos, ellos tendrán alguna dificultad, y esa dificultad la tendrán siempre, no importa qué forma de defensa puedan adoptar. En esta

línea tendrán todas las piezas afuera sin verse obligadas a luchar, como en las otras defensas, para poner el AD en juego.

C5R 6

Las blancas también podrían jugar como sigue: 6. P3R P3R 7. AxP A5CD 8. 0-0 0-0 9. D3C con un buen juego.

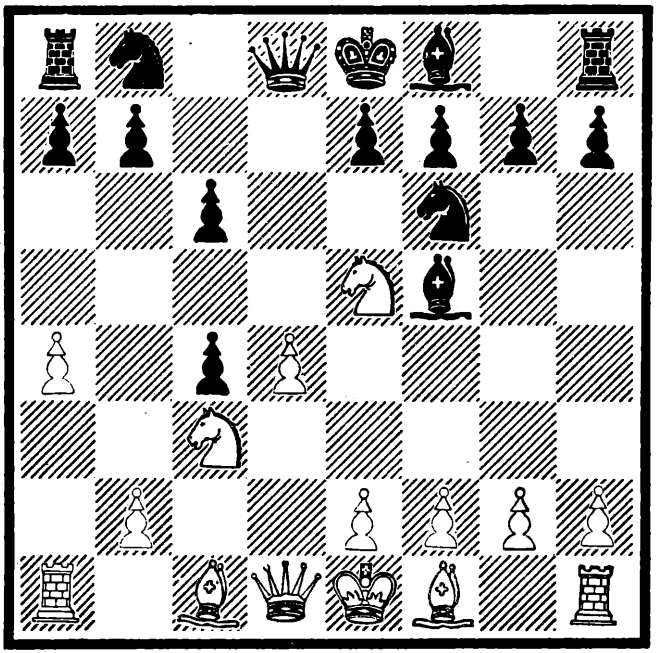


DIAGRAMA 88 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 8 DE LAS BLANCAS

Las negras tienen dos líneas de defensa claramente distintas. Pueden jugar P3R, después de lo cual seguirá 7. P3AR para las blancas, con la idea de jugar P4R, bloqueando la acción del alfil. En esta variante el blanco recuperará el peón de 4AD con el caballo o con el alfil, según las circunstancias, emplazará su AD en 3R o 5CR, después enrocará y mantendrá el tiempo que pueda la formación de peones 4R, 3AR, 2CR, para impedir que el AD de las negras tome una parte activa en el juego. Si el blanco puede hacer eso durante bastante tiempo, tendrá una buena posibilidad de ganar la partida puesto que, para todos los propósitos prácticos, estará jugando con un alfil más que las negras. Para evitar esto, el

negro puede adoptar una línea de desarrollo diferente comenzando con 6. ... CD2D. De nuevo esto está más de acuerdo con la teoría general, la cual afirma que, en las aperturas, las piezas se deben mover con preferencia hacia los peones. Esto significa, por supuesto, que se hará así cuando no haya una razón especial para hacer otra cosa. Pudiera ser bueno exponer aquí que, en las aperturas cerradas, este principio no se aplica tan regularmente como en los juegos abiertos. También en las aperturas cerradas el elemento tiempo es de menos importancia que en el juego abierto. En las aperturas cerradas se manifiesta un factor muy predominante, que es la posición, con el material considerado inmediatamente después. Veamos la variante que empieza con 6. ... CD2D.

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| | 6 | CD2D |
| CxP4AD | 7 | D2A |

Las negras también podrían jugar C3C pero no ganarían nada con eso, ya que el caballo blanco podría regresar a 5R. La jugada del texto se hace con la idea de jugar P4R inmediatamente y obtener un completo desarrollo para las negras. Todo esto está de acuerdo con los principios generales del desarrollo.

| | | |
|---|---|---|
| P3CR | 8 | P4R |
| PxP | 9 | CxP |
| A4A | 10 | CR2D |
| A2C | 11 | P3A |
| 0-0 | 12 | A3R |
| CxC | 13 | PxC |
| A3R | 14 | A4AD |

Las blancas han ganado un poco en desarrollo ya que las negras no han enrocado aún. Las blancas también tienen la posición más sólida, pero las negras están casi completamente desarrolladas, y si pueden enrocar sin perder demasiado terreno, deben de poder salir de todos sus problemas. Hemos visto algunas de las mejores defensas que están a disposición de las negras contra el gambito de la dama. Por respeto a la informaoión, ofreceremos dos variantes más de las que tienen mayor uso.

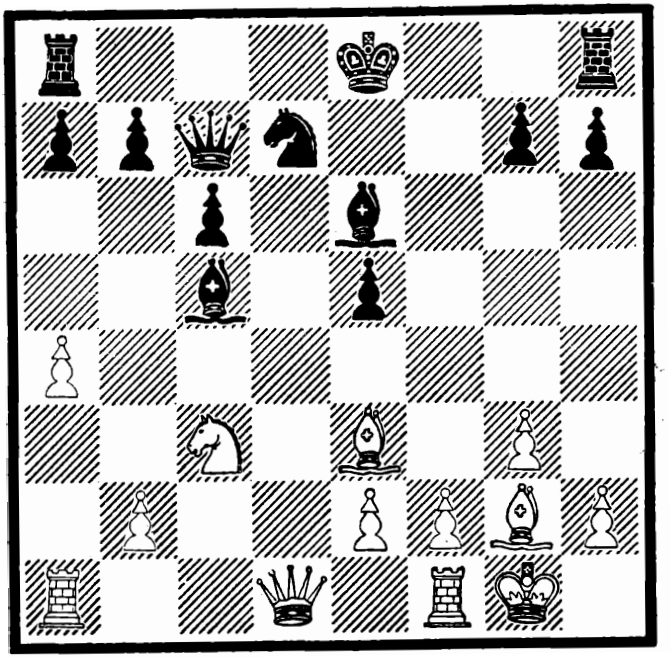


DIAGRAMA 89 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 14 DE LAS NEGRAS

**Gambito de la dama**

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4D | 1 | P4D |
| P4AD | 2 | P3R |
| C3AD | 3 | C3AR |
| A5C | 4 | A2R |
| C3A | 5 | O-O |
| P3R | 6 | CD2D |
| T1A | 7 | P3CD |

Con la idea de desarrollar el alfil vía 2C y, luego, avanzar el PAD a 4A.

| | | |
|---|---|---|
| PxP | 8 | PxP |
| A5C | 9 | |

Mi propia invención para obtener un desarrollo completo y, a la vez, impedir el avance del PAD de las negras. Otros movimientos normales son A3D y D4T. La jugada del texto es, probablemente, la más fuerte de las tres.

| | | |
|---|---|---|
| | 9 | A2C |

| | | |
|---|---|---|
| O-O | 10 | P3TD |
| A4T | 11 | T1AD |

No sería seguro avanzar el PAD a causa de AxC, CxA; AxA, DxA; PxP, . DxP, con una decidida ventaja para las blancas.

| | | |
|---|---|---|
| A3C | 12 | |

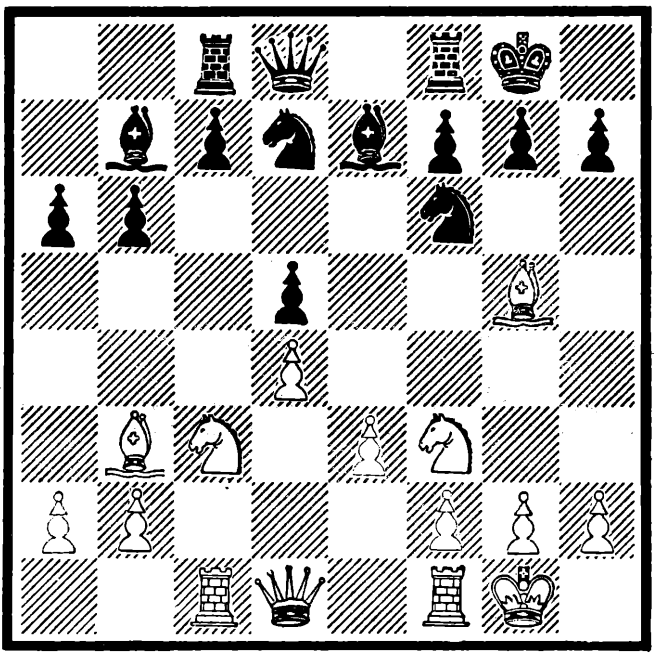


DIAGRAMA 90 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 12 DE LAS BLANCAS

Y si las negras avanzan el PAD, las blancas lo capturan y las negras están obligadas a retomar con el caballo para evitar la pérdida de material. Al retomar con el caballo, las negras quedarán con un PD aislado, difícil de defender, y no tendrán compensación por ello.

**Gambito de la dama**

| **Blancas** | | **Negras** |
|---|---|---|
| P4D | 1 | P4D |
| P4AD | 2 | P3R |
| C3AD | 3 | P4AD |

Recomendada por el doctor Tarrasch. Da a las negras un rápido y libre desarrollo, pero las deja con un débil PD aislado, que se hace muy difícil de defender contra un juego exacto por parte de las blancas.

| | | |
|---|---|---|
| PxPD | 4 | PRxP |
| C3A | 5 | C3AR |
| P3CR | 6 | C3A |
| A2C | 7 | A2R |
| 0-0 | 8 | 0-0 |
| PxP | 9 | AxP |
| C4TD | 10 | A2R |
| A3R | 11 | |

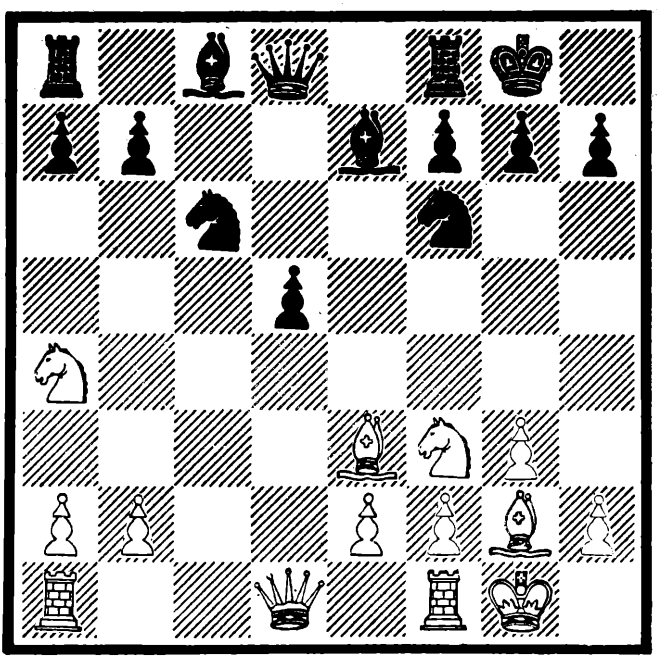


DIAGRAMA 91 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 11 DE LAS BLANCAS

El PD de las negras está fijado. Las blancas controlan las casillas 4D y 5AD, y las negras tendrán dificultades para defender el PD. Para las negras, el rasgo malo de esta variante es que, además de tener que jugar un juego muy difícil, no hay muchas probabilidades de que las blancas cometan un error

serio, porque toda la partida se centrará alrededor del PD, que las blancas tratarán de ganar mientras que las negras harán lo posible por defenderlo. El tipo de juego que se produce es muy árido, apenas el juego que la mayoría de los jugadores disfrutaría.

Hemos visto ahora algunas de las principales variantes del Gambito de la dama. Una vez más, lo que debe considerar el jugador corriente es la forma general de desarrollo. Debe afirmarse en este momento que el orden en que se hacen las jugadas durante la apertura es muy importante. Un cambio en el orden de las jugadas resulta a propósito para producir un cambio de la variante que se ha de jugar, y este cambio puede resultar fatal. Por lo tanto, se debe tener gran cuidado no sólo en desarrollar las piezas sino, también, en sacarlas en el orden correcto. El experto, a veces desde los primeros movimientos, planea el tipo de apertura que desea jugar. Otras veces es más indiferente acerca de ello y se satisface con plantear una cualquiera. Los principales jugadores, una vez que han pasado la etapa de apertura, siempre planearán el método general de combatir. Al preparar este plan, siempre consideran el tipo de juego que están obligados a jugar. El plan, por supuesto, debe ser sólido aunque, sin embargo, lo bastante elástico para ser susceptible de cambio según la forma en que la batalla se desarrolle. Del jugador común no se puede esperar que haga semejante cosa, porque no posee suficiente visión o conocimientos para ello, pero siempre puede aproximarse a este asunto por el mismo conducto. Con cuidado y método, y la aplicación de los principios generales del juego, puede compensar, al menos en parte, sus deficiencias.

Veamos ahora algunas de las variantes que surgen de algunas de las formas irregulares de la defensa contra la primera jugada de las blancas P4D.

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4D | 1 | C3AR |
| P4AD | 2 | P3R |
| C3AD | 3 | A5C |

Se presenta ahora una gran elección de jugadas para las blancas, pero las dos, generalmente en uso, son D3C y D2A. El último movimiento apunta a convertir la apertura en una

especie de gambito de dama y el primero fuerza la partida por canales enteramente distintos. Veamos primero D3C.

| | | |
|---|---|---|
| D3C | 4 | P4AD |
| PxP | 5 | C3A |
| C3A | 6 | C5R |
| A2D | 7 | CxPAD |

Este caballo se ha movido tres veces antes de que se haya realizado el desarrollo completo. Esto es malo en principio pero, entonces, se debe recordar que éste es un juego cerrado en el que el elemento tiempo no es de importancia tan vital. También, las negras recuperan tiempo por el hecho de que la última jugada ataca la dama, la cual debe trasladarse.

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| D2A | 8 | 0-0 |
| P3TD | 9 | AxC |
| AxA | 10 | P4TD |
| P3CR | 11 | D2R |
| A2C | 12 | P4R |
| 0-0 | 13 | P5T |

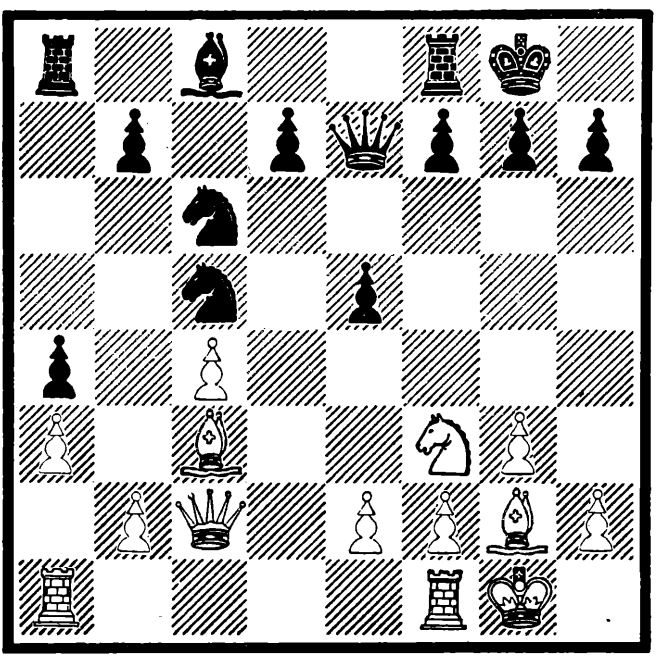


DIAGRAMA 92 JUEGAN LAS BLANCAS

DE UNA PARTIDA STAHLBERG-NIMZOWITSCH. POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 13 DE LAS NEGRAS P5T

Las blancas tienen dos alfiles y una sólida posición. Las negras, en compensación, tienen un caballo fuertemente apostado en 4AD. Consideradas todas las cosas, la posición parece ser ligeramente favorable a las blancas aunque, probablemente, no lo es bastante para ganar. Esta variante se tomó de una reciente partida Stahlberg-Nimzowitsch, ganada por las blancas. Como que Nimzowitsch se ha especializado en este tipo de defensa, debe suponerse que no hay nada mejor para las negras en esta variante.

Veamos ahora la otra variante que empieza con 4. D2A.

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| Las primeras tres jugadas son como antes | | |
| D2A | 4 | P4D |

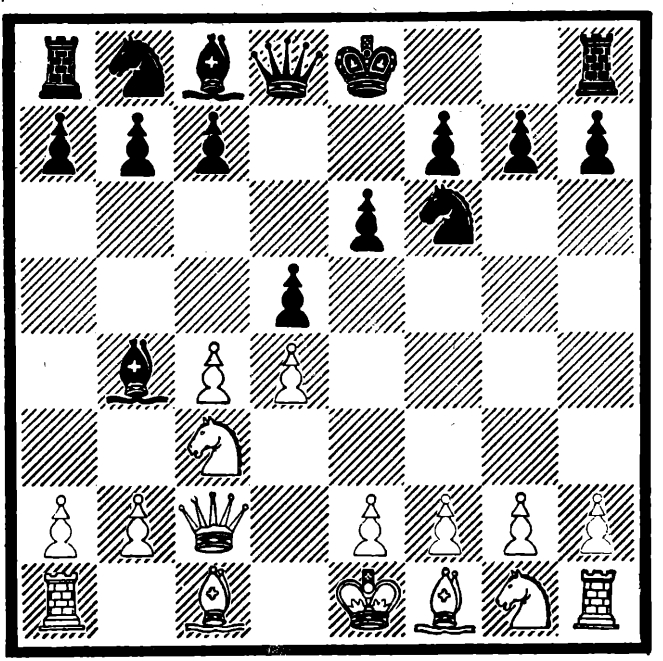


DIAGRAMA 93 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 4 DE LAS NEGRAS P4D

Las blancas poseen ahora la elección entre varias jugadas. Examinemos cuatro de ellas: P3R, A2D, C3A y PxP.

| | | |
|---|---|---|
| P3R | 5 | P4AD |
| PxPD | 6 | PRxP |

| | | |
|---|---|---|
| PxP | 7 | C3A |
| C3A | 8 | 0-0 |

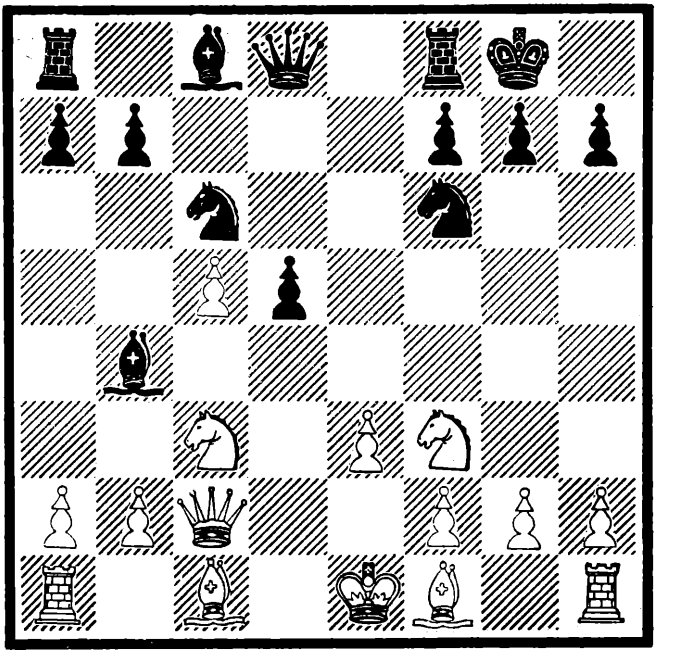


DIAGRAMA 94 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 8 DE LAS NEGRAS 0-0

Un juego muy satisfactorio para las negras. Tienen un peón aislado, pero van delante en el desarrollo. La quinta jugada de las blancas, P3R, encierra el AD. Una jugada de ese tipo no puede ser considerada una buena jugada a menos que haya una razón muy fuerte para hacerla. Como que ése no es el caso esta vez, P3R se debe considerar inferior.

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4D | 1 | C3AR |
| P4AD | 2 | P3R |
| C3AD | 3 | A5C |
| D2A | 4 | P4D |
| C3A | 5 | PxP |
| A2D | 6 | P3AD |

Ésta es la mejor jugada si las negras desean mantener el peón. Las blancas, ahora, pueden obtener una buena partida

de dos modos distintos. Pueden jugar P3CR seguida de A2C y las negras tendrán dificultades en mantener su peón extra debido a que deben avanzar su PCD a 4C para proteger el peón de 5A y, entonces, el alfil blanco en 2CR ejercerá una gran presión en la gran diagonal. Las blancas, también pueden jugar así: 7. P4R P4CD 8. A2R seguida del enroque corto, y tendrán un juego muy fuerte a cambio de un peón. Las negras pueden, sin embargo, evitar todas estas complicaciones olvidándose de mantener el peón. En la jugada seis pueden jugar P4AD en vez de P3AD y, entonces, podemos tener: 7. P3R P3TD 8. PxP AxP 9. AxP 0-0.

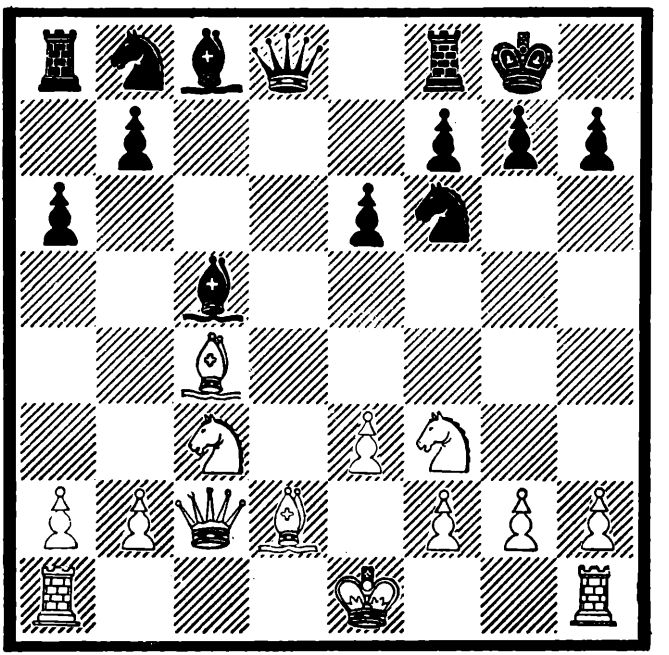


DIAGRAMA 95 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 9 DE LAS NEGRAS 0-0

Las blancas están ligeramente adelantadas en el desarrollo, pero las negras deben estar en disposición de sacar su piezas gradualmente hasta obtener un desarrollo completo, sin perder terreno.

Regresemos a la jugada 5 y supongamos que las blancas jugaron 5. A2D y que las negras tomaron el peón. El blanco,

entonces, podría jugar C3A y tendríamos, exactamente, una de las posiciones ya examinadas. Si en lugar de C3A el blanco continuase con P3R, las negras tendrían la elección de tratar de mantener el peón o de jugar para el desarrollo con P4AD. En este caso, llegaríamos a la misma posición que en el diagrama 95. Si las negras eligiesen defender su peón extra, pudieran meterse en un juego difícil. Sin embargo, el hecho de que de una u otra manera las negras puedan obtener un juego bastante satisfactorio es prueba suficiente de que las jugadas hechas por las blancas no fueron las mejores. Queda, por lo tanto, la única jugada que no hemos examinado, que es 5. PxP. Esta jugada está más de acuerdo con la teoría general del desarrollo. Tiene el inconveniente de liberar al momento el AD de las negras, pero el hecho de que éstas tienen su AR en 5CD, en lo que resulta ser una variante del gambito de la dama, debe significar una compensación por la liberación de su AD.

Para comprender mejor esta última variante, que es probablemente el mejor sistema de las blancas contra esta forma de defensa, estaría bien hacer un alto y echar un vistazo a una de las muchas variantes del gambito de dama, la cual da como resultado una posición muy semejante a la que tendremos que estudiar.

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P4D | 1 | P4D |
| P4AD | 2 | P3R |
| C3AD | 3 | C3AR |
| A5C | 4 | A2R |
| P3R | 5 | CD2D |
| C3A | 6 | O-O |
| T1AD | 7 | P3TD |

Esta jugada la introdujo Henneberger, de Suiza. Implica un plan muy bueno para ganar tiempo para el desarrollo. En vez de P3AD, que es puramente defensiva, esta jugada se hace con el objetivo de presentar un repentino cambio en la táctica para asumir la iniciativa. La idea es jugar PxP seguida de P4CD y A2C y, finalmente, P4AD, haciendo una demostración contra el centro de las blancas y, al mismo tiempo, poniendo todas las piezas negras en juego. Es una idea excelente y tuvo éxito por algún tiempo. La experiencia demostró que las

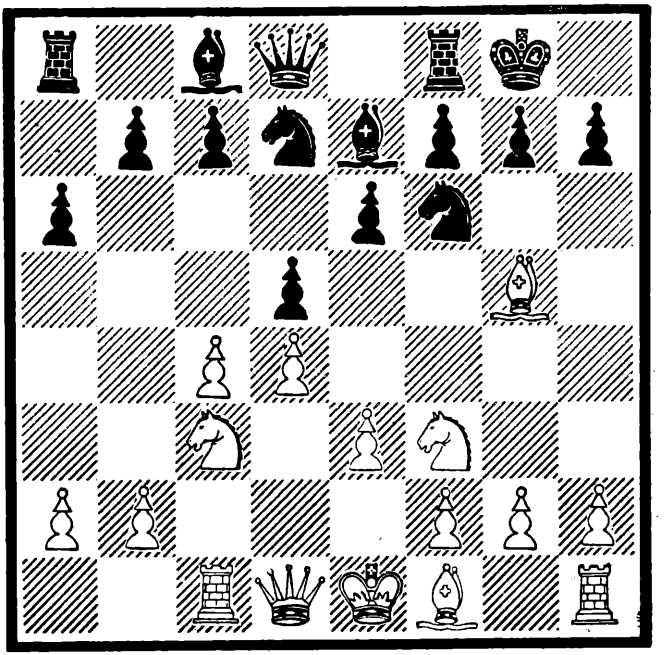


DIAGRAMA 96 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 7 DE LAS NEGRAS P3TD

blancas no podrán jugar P5A con éxito, y contra las líneas normales de desarrollo la maniobra PxP, P4CD, etcétera, trabajaba a la perfección. Esta variante se jugó contra nosotros un par de veces hasta que desarrollé un plan muy sencillo que, prácticamente, puso fin a todo el sistema. Este plan consistía en jugar enseguida 8. PxP. Las negras retomaban con el peón, por supuesto, y, más tarde, tenían que jugar P3AD. Así, en vez de ganar un tiempo, las negras lo perdían ya que jugaban P3AD y P3TD. Esto, no obstante, en una apertura cerrada, como ya se ha expuesto, no tiene mayor importancia pero, como resultado de la maniobra, se llegaba a la posición de peones del diagrama 97.

Esta formación de peones es muy interesante y digna de mucho estudio tanto por el jugador corriente como por el experto. (Recuerde que ambos reyes están enrocados en el flanco del rey.) Generalmente, se debe actuar en el flanco donde se posee una mayoría de fuerza, pero aquí es diferente. A causa de los reyes, el avance en el flanco del rey sería extremada-

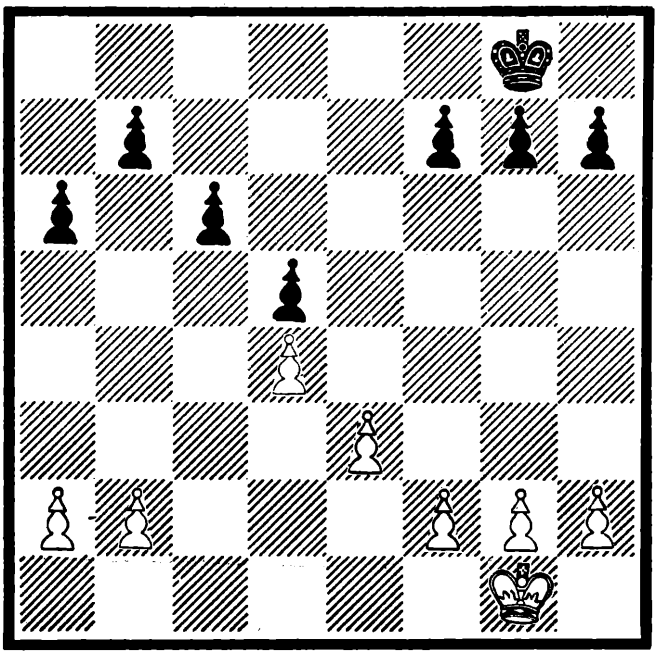


DIAGRAMA 97

mente peligroso. Por lo tanto, es en el flanco de la dama donde se realiza el avance y son las blancas quienes se hacen cargo de eso. Si las negras intentaran un avance esto solo debilitaría la posición de sus peones. P4AD las dejarían con un PD aislado, y cualquier otro avance sería peor. El blanco, por otra parte, avanzará sus dos peones a 4TD y 4CD. Lo que las blancas tienen que vigilar es el control de su propia casilla 4AD, de manera que las negras no puedan apostar un caballo allí. Después de que las blancas hayan avanzado sus peones a 4TD y 4CD esperarán el momento apropiado y, entonces, avanzarán su peón a 5C. ¿Qué sucede entonces? Si los peones se cambian en 5C, las negras tendrán un PCD aislado y retrasado y un PD aislado. De verdad que sería malo tener que defender dos de estos peones, de manera que tal cambio queda excluido. Lo que generalmente ocurre es: Primero, un cambio en 5C por medio de PTxP por parte de las negras, recuperando las blancas, por supuesto, el peón. Entonces las negras esperarán que las blancas cambien en 3AD. El resultado será para las

negras un débil peón retrasado en 3AD, el cual resultará algo difícil de defender.

Otro punto muy importante en estas posiciones es el hecho de que, en el final resultante, las blancas quedan con su AR contra el AD de las negras y, bajo esas condiciones, la posición de los peones negros en 4D y 3AD es errónea estratégicamente porque las negras tienen estos peones en casillas del mismo color que su alfil, mientras que, prácticamente, todos los peones de las blancas se hallan en casillas de color opuesto al de su propio alfil. Esto último es como debiera ser. El resultado será que, en el final, el alfil blanco podrá atacar los peones negros mientras que el alfil negro será incapaz de devolver la cortesía. Por todas estas consideraciones las blancas tienen, teóricamente, una ventaja. Sume a esto el hecho de que, en tales aperturas, las blancas, por lo general, ganan un poco de tiempo por la solidez de su posición infiriéndose, como es lógico, que las blancas deben tener una ventaja.

En el flanco del rey la posición es, por supuesto, a la inversa, pero el hecho de que los reyes estén allí y necesiten ser protegidos hace imposible para las negras el adoptar una política similar a la de las blancas en el flanco de dama.

Nos hemos detenido a propósito en la posición referida a causa de los muchos principios implicados y, también, para dar al lector comprensión de la alta estrategia del ajedrez. Volvamos ahora al diagrama 93 y examinemos lo que ocurre después de 5. PxP.

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| PxP | 5 | PxP |
| A5C | 6 | |

Ya se hace evidente la posibilidad de una formación de peones similar a la estudiada antes. Si las negras se enrocan, las blancas jugarán P3R seguida de A3D y C3A (o 2R) y 0-0. Entonces, más tarde o más temprano, las negras tendrán que jugar P3AD, y tendremos una situación muy similar a la examinada. Las negras pueden jugar 6. ... D3D tratando de liberar su caballo y llevar el juego por otras vías, pero las blancas replicarán con P3R y será algo difícil para las negras evitar el movimiento P3AD en un momento u otro. Por supuesto, esto no quiere decir que P3AD de las negras produzca

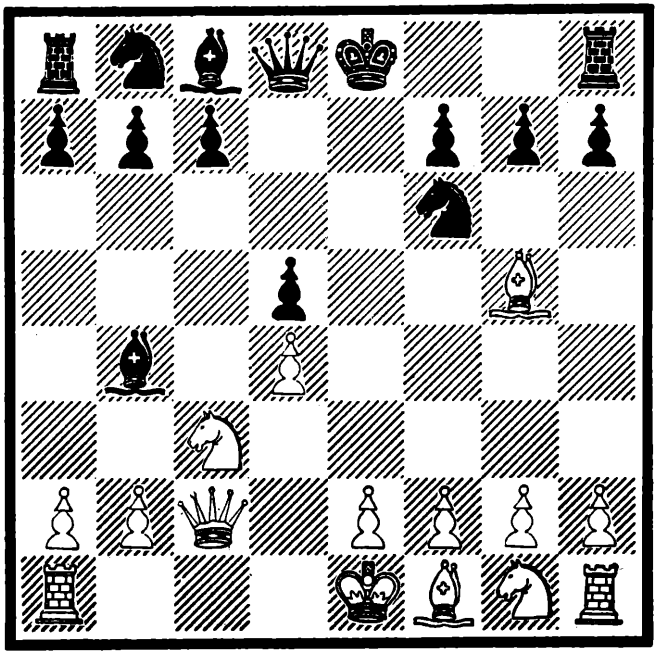


DIAGRAMA 98 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 6 DE LAS BLANCAS A5C

una posición perdedora para ellas en todas las circunstancias, pero el punto que deseamos enfatizar es que, por este sistema de desarrollo, las blancas pueden forzar un tipo de posición generalmente favorable al primer jugador. No hay razón para demorarnos más en estas variantes. El punto principal es el aspecto general de la cuestión. Las líneas generales son más importantes que los aspectos y tecnicismos individuales. A partir de esta variante, no obstante, el lector debe llegar a una buena comprensión de la íntima relación que existe entre la apertura, el medio juego y el final. Una y otra vez el experto decidirá acerca de determinada jugada en la apertura por su efecto resultante en un posible final surgido de este comienzo. Al cerrar este capítulo tenemos la esperanza de que el lector haya obtenido toda la información necesaria para jugar una partida realmente fuerte.

SÍNTESIS DE LA TEORÍA GENERAL

Considerando el juego de ajedrez como un todo dividido en tres partes, apertura, medio juego y final, lo que ha de te-

nerse en cuenta es la íntima interrelación entre las partes componentes del todo. Siendo el final la última parte, sin duda puede considerarse por sí mismo, pero ninguna posición del medio juego puede analizarse sin tener en consideración los posibles finales que se derivan de ella. De igual manera, la apertura nunca debe considerarse por sí misma, sino siempre en conexión con el medio juego y el final que pueden surgir de ella.

Si el ajedrez hubiera de considerarse como un estudio puramente científico, los finales tendrían que estudiarse y comprenderse completamente antes de estudiar el medio juego. Del mismo modo, un estudio y conocimiento completos del medio juego tendrían que preceder al estudio de las aperturas. Considerado como un pasatiempo intelectual de naturaleza científica o artística, el asunto cambia. La mayoría de los que practican el juego se interesan, mayormente, por las combinaciones y los ataques directos contra el rey. Como que para esa clase de juego se necesita imaginación, semejante interés debe ser alentado. Según el jugador se perfecciona, otras cosas comienzan a interesarle y los otros aspectos del juego se hacen más importantes. Un poco de método, no obstante, desde el mismo comienzo, no será inoportuno y la aplicación de los principios generales en todo momento sólo puede ayudar y nunca disminuir el interés del juego.

A beneficio y conveniencia de nuestros lectores se da abajo un corto sumario de algunos de los principios generales comprendidos en las distintas fases del juego.

<u>En las aperturas debemos enfatizar:</u>

1. Rápido y sólido desarrollo, evitando la creación de cualquier debilidad permanente. Entiéndase que si por medio de su desarrollo usted induce a su oponente a crear cualquier debilidad, tanto mejor. El desarrollo se debe dirigir al dominio del centro, ya por la inmediata posesión de él por los peones, ya por la acción de largo alcance de las piezas.
2. No mueva la misma pieza dos veces antes de que haya ocurrido el desarrollo completo.
3. Evite la pérdida de material sin plena compensación.

<u>En el medio juego:</u>

1. Coordine la acción de sus piezas.

2. El dominio del centro es esencial para materializar un ataque acertado contra el rey.
3. Los ataques directos y violentos contra el rey deben hacerse en masse (en masa), con toda la fuerza, para asegurar su éxito. La oposición debe vencerse a cualquier costo. El ataque no se puede dejar sin concluir porque eso significa, generalmente, la derrota.
4. Si las otras cosas son iguales, cualquier ganancia de material, por pequeña que sea, significa la victoria.
5. La posición tiene el primer lugar, el material viene después. El espacio y el tiempo son factores complementarios de la posición.
6. Si la partida ha de decidirse en un final, considere el tipo de final que ha de presentarse antes de cambiar piezas.

En los finales:

1. El tiempo aumenta en importancia en los finales.
2. Dos alfiles son mejores que dos caballos.
3. Un alfil es mejor, por lo general, que un caballo, pero no siempre.
4. Torre y alfil son mejores, por lo general, que torre y caballo.
5. Dama y caballo son, generalmente, mejores que dama y alfil.
6. Los peones son más fuertes cuando todos están en la misma línea.
7. Cuando el oponente posee un alfil, por lo general es mejor que usted tenga sus peones en casillas del mismo color que el alfil de su adversario. Cada vez que usted tenga un alfil, téngalo o no su adversario, mantenga sus peones en casillas de color opuesto al de su propio alfil.
8. El rey, una pieza puramente defensiva durante la apertura y el medio juego, muy a menudo se convierte en los finales en una pieza ofensiva. En muchos finales el rey es el factor decisivo.
9. En los finales de una o dos piezas menores, generalmente, se debe avanzar el rey hacia el centro del tablero. En los finales de rey y peones casi invariablemente se debe hacer así.

Nota. Aquellos principios generales que no aparecen en este libro se hallarán en Fundamentos del ajedrez, donde todos los principios generales del ajedrez se explican de manera clara y concisa.

# TERCERA PARTE

## PARTIDAS COMENTADAS

Esta tercera parte no es para principiantes. No obstante, cuando el estudiante llegue a esta altura del libro, ya debe ser un buen jugador común, y un buen jugador común puede derivar mucho beneficio de un estudio aplicado de los procedimientos y métodos empleados por los principales jugadores. La selección de partidas de esta tercera parte se ha hecho entre las mejores del autor en los últimos trece años. Solamente se han tomado partidas contra los principales jugadores del mundo. Debe ser, por lo tanto, una selección de partidas muy real.

De paso, se podría decir que, en ninguna época de la historia del ajedrez, ha habido más de quince maestros sobresalientes y que la mayoría de las veces diez o doce de ellos sería el número verdadero. Ha habido períodos antes de 1900 en que ese selecto grupo de jugadores no ha incluido más de una media docena de nombres pero, en los últimos treinta años, siempre ha habido por lo menos diez jugadores con derecho a olasificarse en el grupo. Incluso, en este grupo selecto siempre ha habido dos o tres destacados por sobre el resto.

Al pasar las partidas de la tercera parte, el estudiante debe reconocer, por las notas de las partidas, la constante aplicación de las teorías y los principios expuestos en este libro. Mucho se ha escrito en los últimos años sobre la Escuela hipermoderna. En las aperturas, las tácticas de algunos de los llamados hipermodernistas son algo distintas de las tácticas empleadas antes. Los principios estratégicos, sin embargo, son los mismos. Los principios estratégicos fundamentales nunca cambian, aunque su modo de aplicación puede que no siempre sea el mismo.

Nada más se necesita añadir, excepto el expresar la esperanza de que el lector, al examinar las partidas y las notas, extraiga de ellas el placer y el beneficio depositados por nosotros en las mismas.

GAMBITO DE LA DAMA DECLINADO ✓

MATCH POR EL CAMPEONATO MUNDIAL, LA HABANA, 1921

DÉCIMA PARTIDA DEL MATCH

Blancas: **Doctor** E. Lasker Negras: J. R. Capablanca

| | | |
|---|---|---|
| P4D | 1 | P4D |
| P4AD | 2 | P3R |
| C3AD | 3 | C3AR |
| A5C | 4 | A2R |
| P3R | 5 | O-O |
| C3A | 6 | CD2D |
| D2A | 7 | |

La jugada del texto se considera inferior a T1A. Las blancas, probablemente, trataban de salirse de las sendas más conocidas.

| | | |
|---|---|---|
| | 7 | P4A |

Considerada la mejor respuesta a D2A.

| | | |
|---|---|---|
| T1D | 8 | D4T |
| A3D | 9 | P3TR |

Para quitar el peón de la línea del alfil y, así, ganar tiempo para el desarrollo. Las blancas amenazaban AxP+.

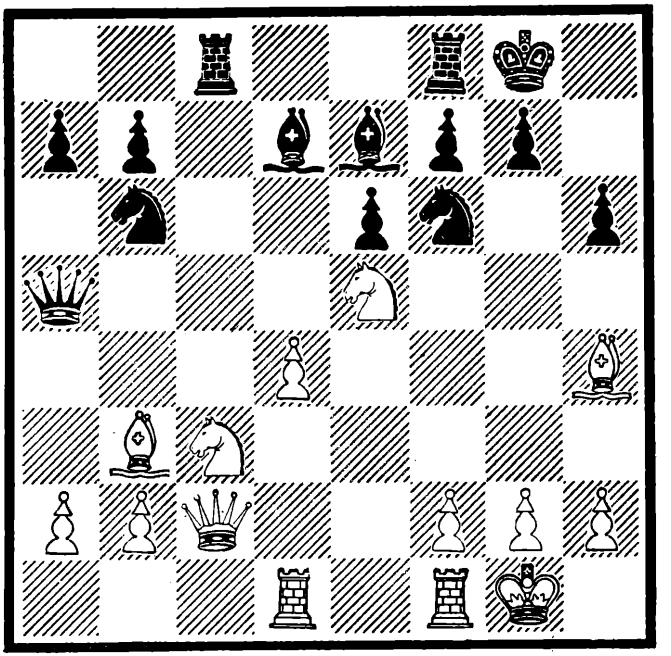
| | | |
|---|---|---|
| A4T | 10 | PAxP |
| PRxP | 11 | PxP |
| AxP | 12 | C3C |
| A3CD | 13 | A2D |
| O-O | 14 | TD1A |
| C5R | 15 | |

El negro ha obtenido un excelente desarrollo. Ahora debe hallar el modo de cambiar el alfil blanco de 4TR por su alfil de 2R, o de situar una pieza en 4D para efectuar algunos cambios que simplificarán la posición en alguna medida. Todo esto se debe hacer mientras se mantiene inmóvil el peón blanco de 4D. La debilidad de las blancas es su **aislado** PD. Por otra parte, la posición central del peón de 4D, cuando se le compara con la posición menos central del peón de las negras de 3R, da a las blancas más espacio y, por consecuencia, más libertad de maniobra.

| | | |
|---|---|---|
| | 15 | A4C |

Ésta es una jugada débil que podría haberle provocado muchos pesares a las negras. Ellas querían ganar tiempo para

NEGRAS: J. R. CAPABLANCA



BLANCAS: DOCTOR E. LASKER

DIAGRAMA 1 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 15 DE LAS BLANCAS C5R

jugar su CD a 4D, que es la casilla básica de toda su posición. Sin embargo, la idea era errónea, como pronto se verá. La sencilla y lógica jugada A3A, amenazando A4D, habría dado a las negras un excelente juego.

TR1R 16 CD4D

A primera vista, las negras parecen tener la mejor posición. No obstante, el caso no es ese. Las blancas podrían jugar 17. ADxC AxA (no CxA a causa de C6C, que daría a las blancas una partida ganada, porque después de PxC, TxP recupera la pieza) 18. AxC PxA 19. D5A dejando a las negras con un juego muy difícil de defender.

ARxC 17 CxA

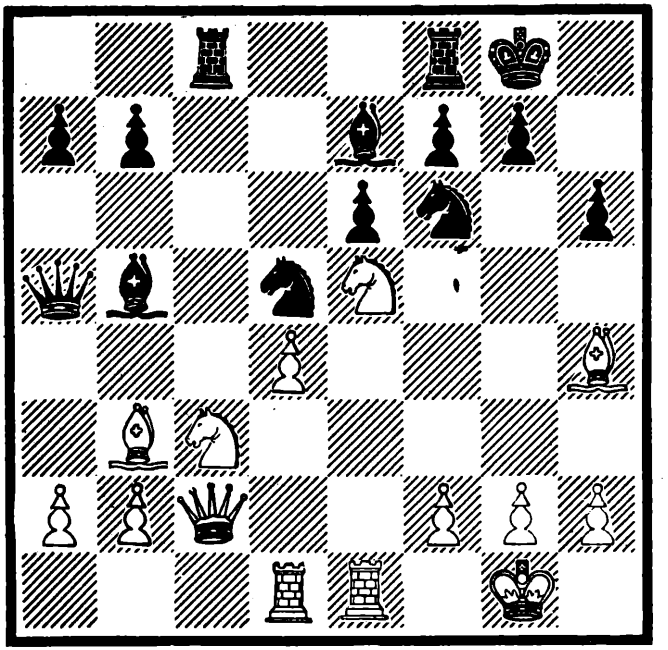
AxA 18 CxA

D3C 19 A3A

El alfil tiene que retroceder a su casilla natural. Esto, en sí mismo, es una condenación de la jugada 15 de las negras.

CxA 20 PxC

NEGRAS: J. R. CAPABLANCA



BLANCAS: DOCTOR E. LASKER

DIAGRAMA 2 • JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 16 DE LAS NEGRAS CD4D

Después de que el humo de la batalla se ha disipado la posición está ligeramente a favor de las negras. Es verdad que las negras tienen dos peones aislados, pero debido a la posición de las piezas los peones negros se atacan con menor facilidad que el solitario PD aislado del blanco.

| | | |
|---|---|---|
| T5R | 21 | D3C |
| D2A | 22 | TR1D |
| C2R | 23 | |

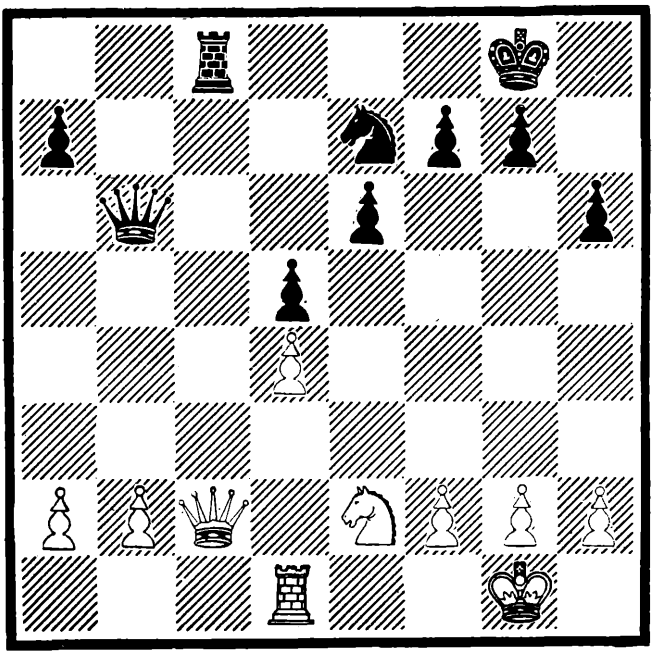
La alternativa sería C4T pero el blanco no desea poner en peligro la seguridad de su PD. Por lo tanto adopta la jugada del texto, la cual coloca al caballo en la mejor posición defensiva en cuanto al PD.

| | | |
|---|---|---|
| | 23 | T4D |
| TxT | 24 | PAxT |

El negro ha consolidado su posición. Tiene la columna abierta, sus piezas están muy bien colocadas y el único punto

débil —el aislado PTD— no se puede atacar debido a la situación general de las piezas. La cuestión es: ¿Cómo pueden las negras obtener un beneficio de todo esto? De ahora en lo adelante el lector hará bien en estudiar, cuidadosamente, cada jugada hasta el final. Es uno de los mejores esfuerzos de las negras en toda su carrera, y eso contra uno de los jugadores más fuertes que el mundo jamás ha visto.

NEGRAS: J.R. CAPABLANCA



BLANCAS: DOCTOR E. LASKER

DIAGRAMA 3 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 24 DE LAS NEGRAS PAxT

D2D 25 C4A

Esto mantiene dos piezas del blanco sujetas a la defensa del PD e impide T1AD.

P3CD 26 P4TR

Para impedir P4CR en cualquier momento, estorbando así el que las blancas desalojen el caballo de 4A.

P3TR 27 P5T

Esto hace la posición del caballo en 4A todo lo fuerte que pudiera ser. Para desalojar el caballo, el blanco tendrá que jugar P4CR, desbaratando su flanco rey.

D3D 28 T3A

Para guardar la casilla 3TD, permitiendo así que la dama vaya a 5C sin dejar que la dama blanca penetre en la posición de las negras.

R1A 29 P3C

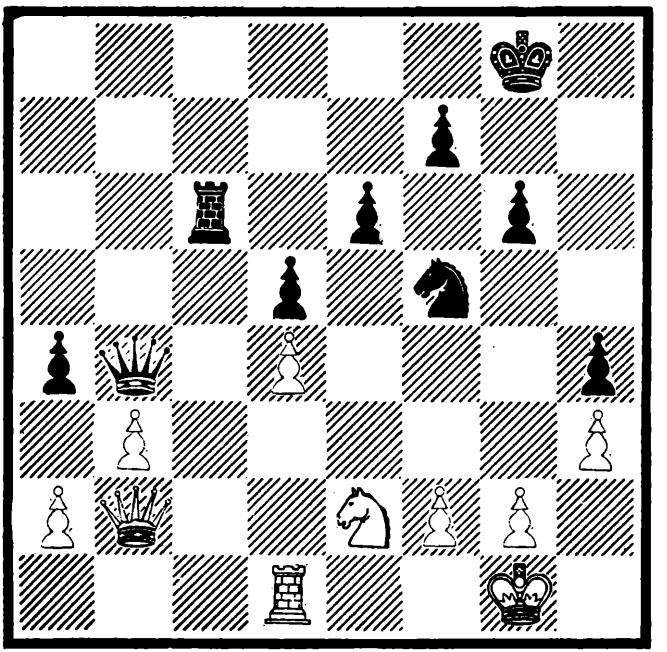
Puesto que las blancas no pueden hacer nada más que marcar el tiempo, las negras, que tienen todo el tiempo a su disposición, preparan su posición antes de avanzar.

D1C 30 D5C

R1C 31 P4T

D2C 32 P5T

NEGRAS: J. R. CAPABLANCA



BLANCAS: DOCTOR E. LASKER

DIAGRAMA 4 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 32 DE LAS NEGRAS P5T

Gracias al avance en el flanco de la dama las negras no sólo eliminan su única debilidad, el aislado PTD, sino que crean una nueva debilidad en el juego de las blancas, ya que éstas pronto tendrán otro peón aislado además de su PD. La jugada del texto amenaza ganar un peón por medio de T3C.

D2D 33

El blanco decide cambiar damas, esperando con eso aumentar sus posibilidades de entablar.

33 DxD

TxD 34 PxP

PxP 35 T3C

T3D 36

Forzado. Si T2C, T5C ganaría un peón.

36 T3T

P4CR 37

Sin damas en el tablero, la rotura del flanco del rey no es tan peligrosa. Además, las blancas tenían que dar a su rey algún espacio para respirar.

37 PxPap

P[illegible] 38 T7T

C3A 39 T7AD

C1D 40 C2R

Ahora el caballo viene al otro flanco para ganar uno de los dos peones débiles aislados. El blanco no puede avanzar su peón a 4CD a causa de T8A seguida de T8C.

C3R 41 T8A+

R2A 42 C3A

C1D 43 T8C

La muy tentadora C5C no sería tan buena. Por ejemplo: 43. ... C5C 44. T2D T8C 45. C2C TxC 46. TxT C6D+ 47. R2R CxT 48. R2D y entablan.

No hay modo de que las blancas salven su PCD. La siguiente jugada del blanco no es, por lo tanto, un disparate. Pudiera haber jugado ahora 44. R1R C4T 45. R2D TxP 46. TxT CxT y habría resultado un final de caballos algo difícil que, sin embargo, podría ser ganado por las negras.

R2R 44 TxP

R3R 45 T5C

Al poder elegir, las negras prefieren este final al más sencillo final de caballos.

C3A 46 C2R

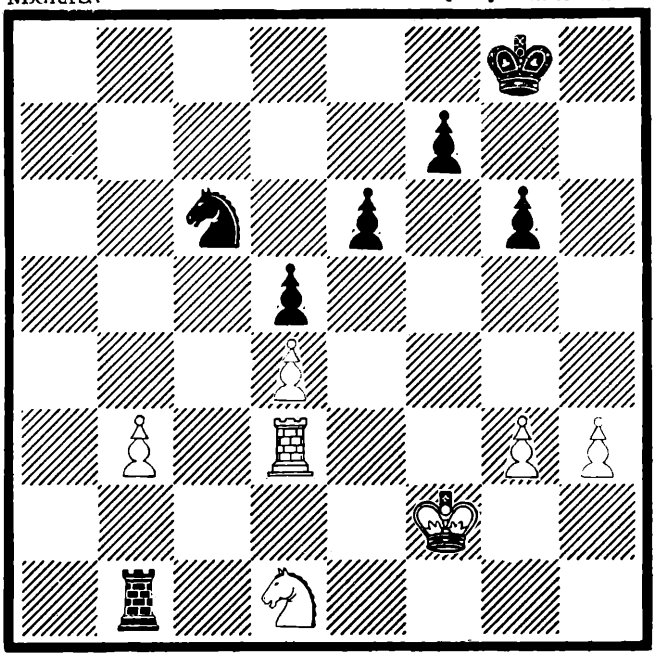
C2R 47 C4A+

R2A 48 P4C

P4C 49 C3D

C1C 50 C5R+

NEGRAS: J. R. CAPABLANCA



BLANCAS: DOCTOR E. LASKER

DIAGRAMA 5 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 43 DE LAS NEGRAS T8C

| | | |
|---|---|---|
| R1A | 51 | T8C+ |
| R2C | 52 | T7C+ |
| R1A | 53 | T7A+ |
| R1R | 54 | T7TD |

Todas estas jugadas con la torre han tenido por objeto obtener esta posición particular.

| | | |
|---|---|---|
| R1A | 55 | R2C |

Las piezas blancas están atadas como resultado de las últimas jugadas. Las negras, ahora, pueden tomar su tiempo para llegar con su rey al lugar adonde éste quiera ir.

| | | |
|---|---|---|
| T3R | 56 | R3C |
| T3D | 57 | P3A |
| T3R | 58 | R2A |
| T3D | 59 | R2R |
| T3R | 60 | R3D |
| T3D | 61 | T7A+ |

Otra vez los movimientos de la torre tienen un objeto definido y ése es el de tener la misma posición que antes, pero con la torre blanca en 3R, para facilitar el avance de los peones. Las negras podían, por supuesto, haber ganado sin estas jugadas, pero habrían demorado más.

| | | |
|---|---|---|
| R1R | 62 | T7CR |
| R1A | 63 | T7TD |
| T3R | 64 | P4R |
| T3D | 65 | PxP |
| TxP | 66 | R4A |
| T1D | 67 | P5D |
| T1A+ | 68 | R4D |

Abandonan

**GAMBITO DE LA DAMA DECLINADO** → Esta buena esta partid

MATCH POR EL CAMPEONATO MUNDIAL, LA HABANA, 1921

ONCENA PARTIDA DEL MATCH

Blancas: J. R. Capablanca Negras: Doctor E. Lasker

| | | |
|---|---|---|
| P4D | 1 | P4D |
| C3AR | 2 | P3R |
| P4A | 3 | C3AR |
| A5C | 4 | CD2D |
| P3R | 5 | A2C → A2 R |
| C3A | 6 | O-O |
| T1A | 7 | T1R > Importante |

Actualmente considerada inferior a P3AD.

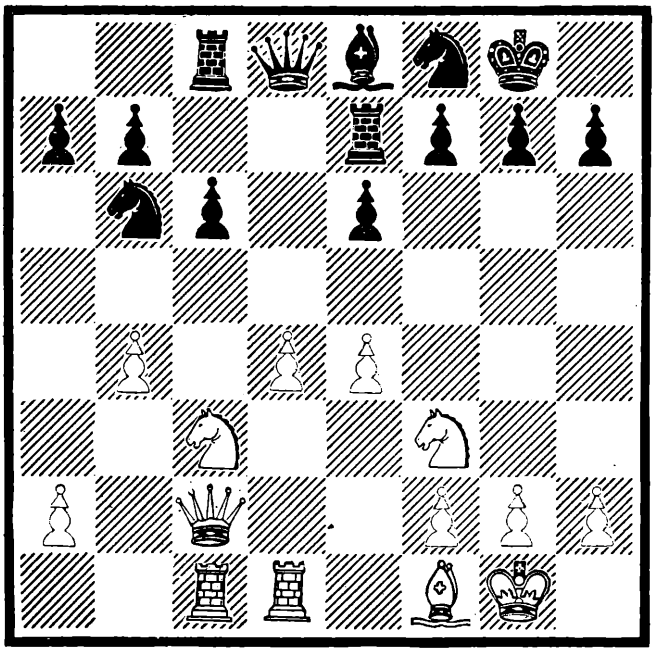
| | | |
|---|---|---|
| D2A | 8 | P3A |
| A3D | 9 | PxP |
| AxP | 10 | C4D |
| AxA | 11 | TxA |

Esta fue, probablemente, la idea tras 7. ... T1R. Es evidente, por el desarrollo efectuado, que el negro había planeado jugar, exactamente, el tipo de juego que obtuvo. Todo esto nos recuerda a Steinitz.

| | | |
|---|---|---|
| O-O | 12 | C1A |
| TR1D | 13 | A2D |
| P4R | 14 | C3CD |
| A1A | 15 | T1A |
| P4CD | 16 | A1R |

La posición defensiva es Steinitziana en su carácter, con la mayoría de las piezas concentradas en las dos últimas filas.

NEGRAS: DOCTOR E. LASKER



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 6 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 16 DEL NEGRO A1R

No hay puntos débiles en el juego de las negras, pero su posición sufre de falta de espacio para que sus piezas maniobre. La política de las blancas debiera ser, por lo tanto, mantener las piezas negras dentro de su limitado territorio, de manera que, tarde o temprano, para liberarlas, las negras se vean forzadas a realizar una jugada que debilite su estructura. El blanco, también, puede aprovecharse del hecho de que las casillas negras 5AD y 6D no son fáciles de proteger y tratar de apostar sus caballos en ellas. Para situar un caballo en 6D las blancas deben primero jugar P5R. Este avance debe hacerse cuando sea oportuno, teniendo en cuenta siempre que creará una debilidad permanente al asentar un PD retrasado en 4D. También, creará un hueco en 4D de las ne-

gras, donde las piezas negras se pueden estacionar fuertemente, en especial los caballos. En la posición del diagrama 6 el blanco, también, debe tener la mira puesta en P3A, lo que le permitiría al alfil negro ir hacia 4TR, clavando el caballo de 3AR y aumentando, indirectamente, la presión contra el peón del blanco en 4D.

| | | |
|---|---|---|
| D3C | 17 | T(2R)2A |
| P4TD | 18 | |

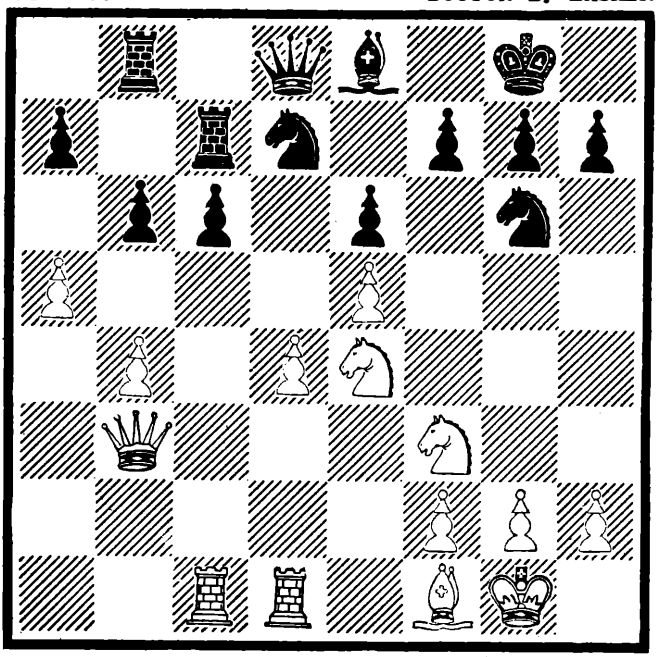
Para hacer retroceder al caballo, a fin de hacer que se estorben mutuamente las piezas negras.

| | | |
|---|---|---|
| | 18 | C3C |
| P5T | 19 | C2D |
| P5R | 20 | P3C |

Las blancas tienen el dominio absoluto de la casilla 6D negra, así es que las negras se preparan para un eventual avance de su PAD a 4A. Es evidente que la posición de las negras está muy apretada, pero no es fácil de ver cómo se puede obtener una ventaja definida para las blancas.

| | | |
|---|---|---|
| C4R | 21 | T1C |

NEGRAS: DOCTOR E. LASKER



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 7 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 21 DE LAS NEGRAS T1C

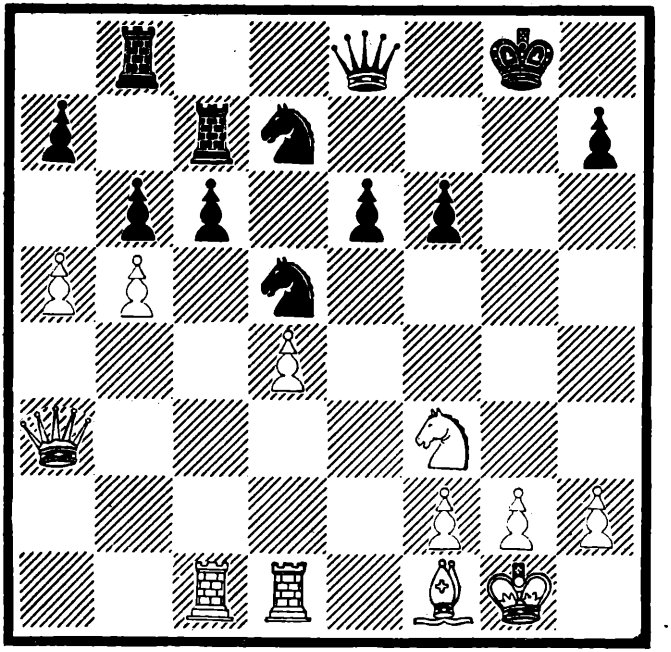
La posición es muy interesante. Pero ¿qué se debe hacer? Posiblemente, la mejor jugada ahora sería P6T seguida de C6D, pero eso sencillamente significa que, en su movimiento anterior, las negras deberían haber jugado primero PxP antes de T1C. La única jugada que cubre todos estos puntos es D3T. El blanco, sin embargo, dejó de hacerla y, como resultado, el negro se las arregló para salir bastante bien de esta posición.

| | | |
|---|---|---|
| D3A | 22 | C5A |

El resultado de la última jugada de las blancas. El negro lleva su caballo a 4D con un tiempo.

| | | |
|---|---|---|
| C6D | 23 | C4D |
| D3T | 24 | P3A |
| CxA | 25 | DxC |
| PxPA | 26 | PxPA |
| P5C | 27 | |

NEGRAS: DOCTOR E. LASKER



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 8 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 27 DE LAS BLANCAS P5C

La expuesta posición del rey negro se ve bastante atractiva para emprender un ataque pero, antes de entrar en él, las blancas deben liquidar sus peones del flanco dama para eliminar definitivamente todas las posibles fuentes de debilidad. Una vez que esos dos peones se cambien, el blanco puede dedicar toda su atención al ataque contra el rey sin tener nada de qué preocuparse en el otro flanco.

27 T(C)1A

Las jugadas inmediatas de las negras son prácticamente forzadas. Aquí, por ejemplo, 27. ... P4AD se combatiría con 28. PxP PxP 29. A4A y la posición de las negras sería insostenible.

PxPA 28 TxP
TxT 29 TxT
PxP 30 PxP

Después de todos estos cambios, la única compensación de las negras, por la expuesta condición de su rey, es PCD pasado, pero el alfil blanco evita su avance.

T1R 31

Posiblemente A5C primero, rechazando la torre hacia 2A, era una mejor manera de continuar el juego.

31 D1AD
C2D 32 C1A

T6A no serviría a causa de D1T.

C4R 33 D1D
P4T 34

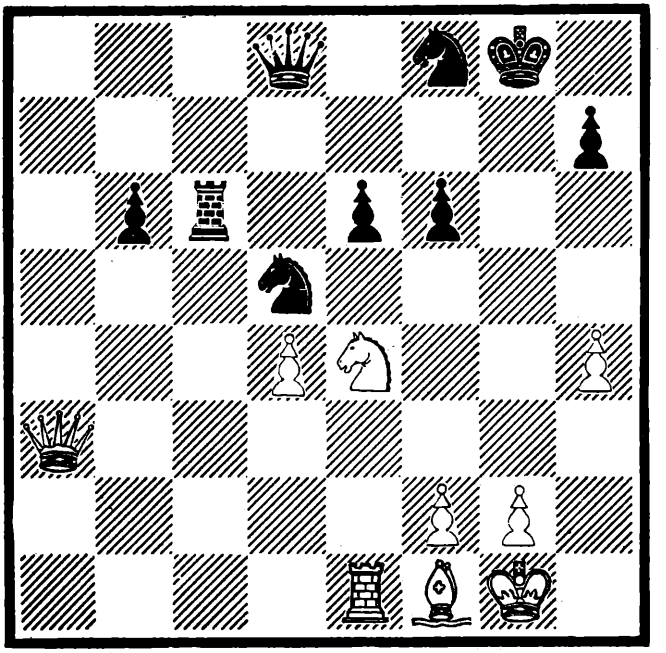
Hay mucho más de lo que salta a la vista en esta posición. Este es un punto crucial de la partida. Aparentemente, no hay mucho en uno u otro bando pero si las negras pueden salvar el juego, esto debe hacerse en este punto, y las probabilidades son de que la única jugada que puede hacerlo sea P3R, amenazando expulsar el caballo con P4A. 34. ... P4A enseguida no serviría por 35. A5C T2A 36. C5C T2R 37. A4A y las negras estarían desamparadas. La situación es de lo más interesante y compensará el tiempo de estudio que se le dedique.

34 T2A

Una jugada bastante natural, pero se verá que las negras parecen perdidas de ahora en lo adelante.

D3C 35 T2CR

NEGRAS: DOCTOR E. LASKER



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 9 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 34 DE LAS BLANCAS P4T

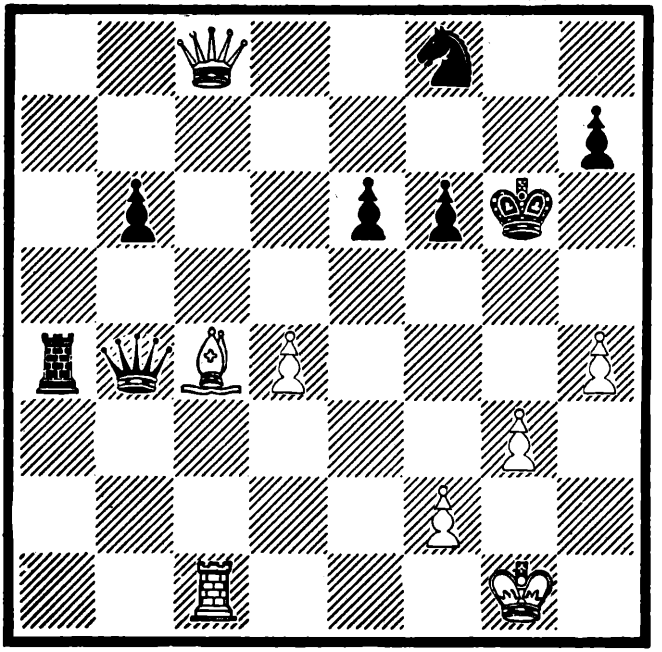
El blanco amenazaba A4A seguida de AxC y DxP+. La jugada del texto se hace con la intención de inducir al blanco a jugar P3C, quitándole así esa casilla a la dama blanca, la cual, de otro modo, siempre estaría amenazando ese jaque mientras vaga de un lado al otro del tablero.

| | | |
|---|---|---|
| P3C | 36 | T2T |
| A4A | 37 | T4T |
| C3A | 38 | CxC |

Forzado. Ahora que su caballo ha sido eliminado de 4D el peligro de la posición del negro se hace más claro.

| | | |
|---|---|---|
| DxC | 39 | R2A |
| D3R | 40 | D3D |
| D4R | 41 | T5T |
| D7C+ | 42 | R3C |
| D8A | 43 | D5C |
| T1AD | 44 | |

NEGRAS: DOCTOR E. LASKER



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 10 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 44 DE LAS BLANCAS T1AD

En esta posición el negro jugó D2R y cuatro jugadas después todo había terminado. Pero no importa lo que jueguen las negras, el fin está al alcance de la mano. Por ejemplo 44. ... D6T (probablemente la mejor) 45. A3D+ P4A (la mejor). No 45. ... DxA a causa de T7A amenazando DxC seguida de TxP mate) 46. D8R+ R3T 47. T1R T1T 48. TxP+ CxT 49. DxC+ R2C 50. D5R+ y mate en unas pocas jugadas más.

| | | |
|---|---|---|
| | 44 | D2R |
| A3D+ | 45 | R3T |
| T7A | 46 | T8T+ |
| R2C | 47 | D3D |
| DxC+ | 48 | Abandonan |

Defensa ortodoxa

GAMBITO DE LA DAMA DECLINADO

TORNEO INTERNACIONAL DE MAESTROS, LONDRES, 1922

Blancas: J. R. Capablanca Negras: Doctor M. Vidmar

| | | |
|---|---|---|
| P4D | 1 | P4D |

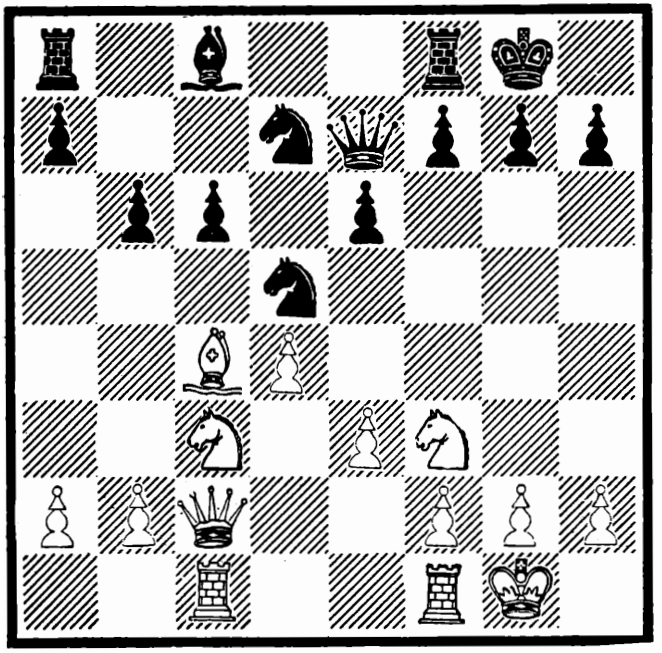
| | | |
|---|---|---|
| C3AR | 2 | C3AR |
| P4A | 3 | P3R |
| C3A | 4 | A2R |
| A5C | 5 | CD2D |
| P3R | 6 | O-O |
| T1A | 7 | P3A |
| D2A | 8 | |

Hoy día A3D se considera más fuerte.

| | | |
|---|---|---|
| | 8 | PxP |
| AxP | 9 | C4D |
| AxA | 10 | DxA |
| O-O | 11 | P3CD |

Una mala jugada que mete al negro en líos de toda clase.

NEGRAS: DOCTOR M. VIDMAR



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 11 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA 11 JUGADA DE LAS NEGRAS P3CD

| | | |
|---|---|---|
| CxC | 12 | PAxC |

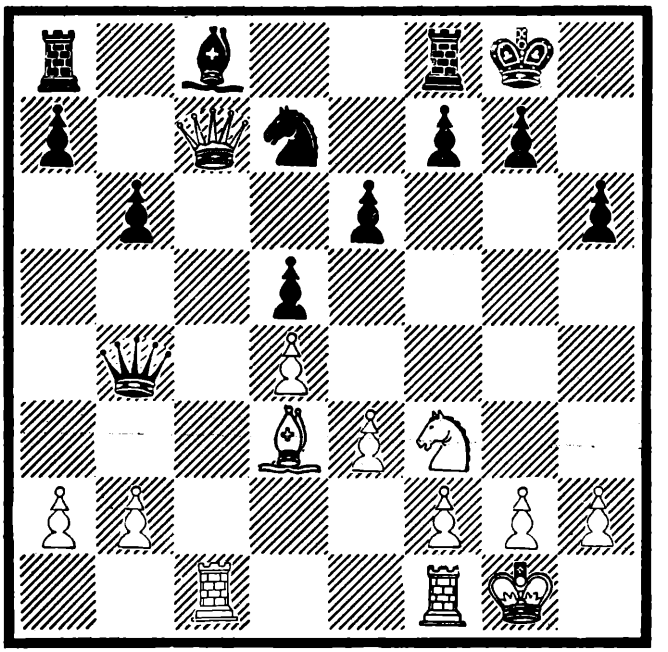
Por supuesto no PCxC a causa de A3D, ganando un peón.

| | | |
|---|---|---|
| A3D | 13 | P3TR |

C3AR hubiera sido mejor. Las negras quieren demorar esta jugada para impedir C5R.

D7A 14 D5C

NEGRAS: DOCTOR M. VIDMAR



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 12 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 14 DE LAS NEGRAS D5C

Las negras están tan atrasadas en el desarrollo que su incursión con la solitaria dama está expuesta a encontrar el fracaso. Su idea es preocupar a las blancas en el flanco dama. Por supuesto, si las blancas jugasen P3CD, entonces la dama negra estaría lindamente situada, y si las blancas jugasen ahora T2A, el negro podría jugar C3A y tratar de sacar su alfil. La jugada del texto, sin embargo, ofrece a las blancas la oportunidad de realizar una combinación muy fina que gana a la fuerza.

P3TD 15 D5T

Si DxP 16. T1C DxPT 17. A5C D2R (La mejor. Si C3A 18. T1T D5C 19. TR1C y la dama no tiene un lugar adonde

ir) 18. A6A T1C 19. C5R D1D 20. DxPT CxC 21. PxC y las negras deben perder una pieza.

| | | |
|---|---|---|
| P3T | 16 | C3A |
| C5R | 17 | A2D |
| A2A | 18 | D4C |
| P4TD | 19 | DxPC |
| CxA | 20 | |

No es la mejor. T1C habría ganado una pieza. El dejar de hacer esta jugada le costó al blanco una probabilidad muy buena de obtener el premio especial para la partida más brillante del torneo.

| | | |
|---|---|---|
| | 20 | TD1A |
| D7C | 21 | CxC |
| A7T+ | 22 | RxA |
| TxT | 23 | TxT |
| DxT | 24 | C3A |

Las negras tienen un peón por el cambio. Para ganar, las blancas tienen que poner su torre en juego. Esto debe hacerse mientras que, al mismo tiempo, se cuidan de impedir que el caballo entre en 5R, lo que se puede hacer porque las negras no pueden consentir en el cambio de damas.

| | | |
|---|---|---|
| T1A | 25 | D5C |

El blanco amenazaba jugar D2A+, cambiando las damas.

| | | |
|---|---|---|
| D2A+ | 26 | R1C |
| D6A | 27 | D6T |

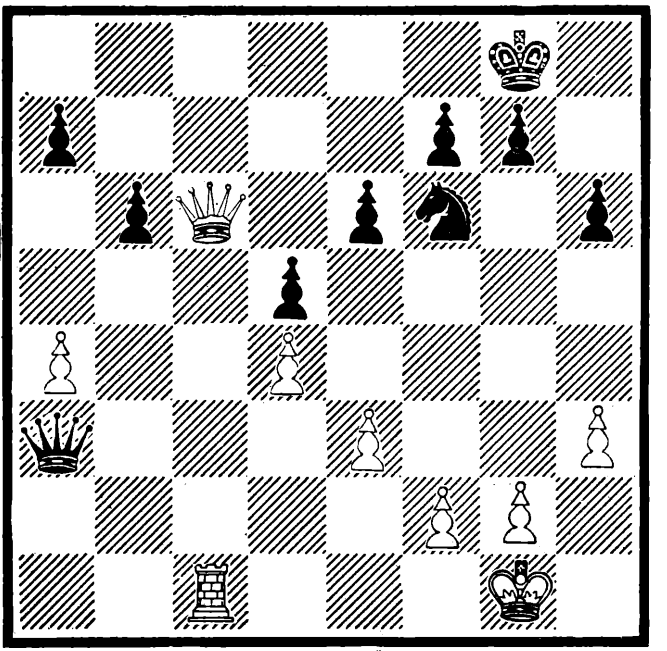
El blanco, ahora, está listo para perseguir al rey y amenazando mate constantemente podrá impedir por un rato que la dama y el caballo trabajen de acuerdo.

| | | |
|---|---|---|
| D8T+ | 28 | R2T |
| T7A | 29 | DxPT |

Las negras no podían defender su PAR. Si R3C 30. DxPT y, para defender el PAR, la dama tendría que retirarse a 1AR lo que, inmediatamente, resultaría fatal.

| | | |
|---|---|---|
| TxPA | 30 | D8D+ |
| R2T | 31 | D4T |
| DxPT | 32 | D3C |
| T8A | 33 | D4A |
| T7A | 34 | D3C |
| T7C | 35 | C5R |
| D2T | 36 | P4R |

NEGRAS: DOCTOR M. VIDMAR



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 13 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 27 DE LAS NEGRAS D6T

| | | |
|---|---|---|
| DxP | 37 | PxP |
| T8C | 38 | C3A |
| DxP | 39 | D4A |
| TxP | 40 | DxP |
| D3D+ | 41 | R1C |
| T8C+ | 42 | Abandonan |

Porque después de R2A 43. T7C+ R3R (Si R1C, D6C) 44. TxP.

**RUY LÓPEZ** — Es una partida clasica de alfil

TORNEO INTERNACIONAL DE MAESTROS, LONDRES, 1922

Blancas: J. R. Capablanca Negras: E. D. Bogoljubov

| | | |
|---|---|---|
| P4R | 1 | P4R |
| C3AR | 2 | C3AD |
| A5C | 3 | P3TD |
| A4T | 4 | C3A |

muy instruct

| | | |
|---|---|---|
| O-O | 5 | A2R |
| T1R | 6 | P4CD |
| A3C | 7 | P3D |
| P3A | 8 | O-O |
| P4D | 9 | PxP |

En la parte del libro que trata de las aperturas ya se ha manifestado que ésta y las posteriores jugadas son una idea de Bogoljubov acerca del mejor modo de jugar esta variante para las negras.

| | | |
|---|---|---|
| PxP | 10 | A5C |
| A3R | 11 | C4TD |
| A2A | 12 | C5A |
| A1A | 13 | P4A |
| P3CD | 14 | C4TD |
| A2C | 15 | C3A |
| P5D | 16 | C5C |

Las negras han logrado su objetivo que es el de cambiar el caballo por uno de los alfiles de las blancas. La apertura ha tomado un curso diferente del indicado en nuestro capítulo en torno a las aperturas. Esto se debe al hecho de que el blanco escogió una línea de juego no tan fuerte como la recomendada en ese capítulo. Ésta fue la primera vez que el blanco tuvo que enfrentarse a esta variante y, por lo tanto, jugó con un poco de demasiada cautela para evitar caer en lo que podría haber sido una trampa preparada.

| | | |
|---|---|---|
| CD2D | 17 | CxA |
| DxC | 18 | T1R |

C2D enseguida habría sido mejor.

| | | |
|---|---|---|
| D3D | 19 | |

El blanco debiera haber jugado P4TD al momento para mantener ocupado al negro en el flanco de dama o, si jugara P5C, tener un hueco para el caballo en 4AD.

| | | |
|---|---|---|
| | 19 | P3TR |

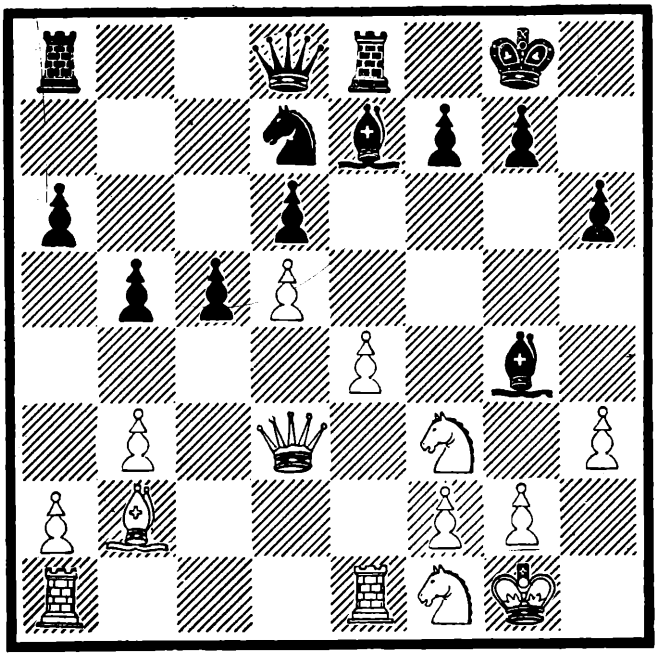
El negro debe haber tenido en mente un plan diferente del que ejecutó porque, de otro modo, no se podría explicar esta jugada. De nuevo C2D era mejor.

| | | |
|---|---|---|
| C1A | 20 | C2D |
| P3TR | 21 | |

Este es el punto decisivo de la partida. Las negras deberían haber tomado el caballo con el alfil y, luego, jugado A3A. El no hacer esto fue la causa de su derrota. Puede ser

que las negras no esperasen que las blancas siguieran el audaz curso que adoptaron en la partida.

NEGRAS: E. D. BOGOLJUBOV



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 14 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 21 DE LAS BLANCAS P3TR

| | | |
|---|---|---|
| | 21 | A4T |

De ahora en lo adelante, este alfil quedará excluido del juego.

| | | |
|---|---|---|
| CR2D | 22 | A3A |
| AxA | 23 | DxA |
| P4TD | 24 | P5A |

Esta jugada le concede a las negras un peón pasado pero, por otra parte, ayuda a las blancas a realizar su propósito de encerrar el alfil de 4T.

| | | |
|---|---|---|
| PxPA | 25 | C4A |
| D3R | 26 | PxPT |
| P4A | 27 | D2R |

| | | |
|---|---|---|
| P4C | 28 | A3C |
| P5A | 29 | |

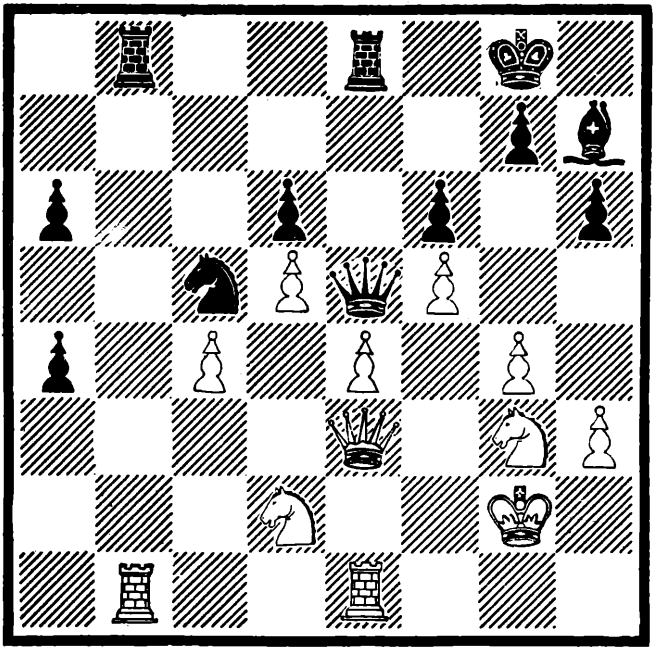
El alfil está completamente fuera de juego. Desde ahora hasta cerca del final de la partida, las blancas estarán jugando, prácticamente, como si tuvieran una pieza de ventaja. Es cierto que la formación de los peones de las blancas es mala como nunca, pero una pieza más para jugar puede cubrir muchos pecados.

| | | |
|---|---|---|
| | 29 | A2T |
| C3CR | 30 | D4R |

Muy correctamente, las negras ocupan esta casilla con su dama. Aparte de la posición dominante de la dama, este movimiento excluye cualquier posibilidad para las blancas de jugar P5R.

| | | |
|---|---|---|
| R2C | 31 | TD1C |
| TD1C | 32 | P3A |

NEGRAS: E. D. BOGOLJUBOV



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 15 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 32 DE LAS NEGRAS P3A

Para dar al rey un poco de aire. También para asegurarse contra P5R después de que la dama abandone la casilla 4R. Además, la jugada prepara el reingreso posterior del alfil en el juego vía 1C, 2AR, etcétera. El inconveniente es que crea un hueco en 6R para uno de los caballos blancos. Sin embargo, no era mucho lo que las negras podían hacer para evitar la desventaja proveniente de una formación de peones tan pobre.

C3A 33

Ha llegado la hora para las blancas de desalojar las piezas negras de sus plazas fuertes.

| | | |
|---|---|---|
| | 33 | T7C+ |
| TxT | 34 | DxT+ |
| T2R | 35 | D6C |
| C4D | 36 | DxD |

Prácticamente forzada, ya que no podían permitirse jugar DxP a causa de T2A seguida de C6R. Después del cambio de damas, el único problema de las blancas será cuidar del PTD pasado.

| | | |
|---|---|---|
| TxD | 37 | T1C |
| T3AD | 38 | R2A |
| R3A | 39 | T7C |
| C(3C)2R | 40 | A1C |
| C6R | 41 | |

Las blancas juegan en la suposición de que las negras no se pueden permitir el cambio de su caballo por la mala posición de su alfil. Si CxP, RxC, TxC+, R3D, T7T, R4D, P4TR, P5A.

| | | |
|---|---|---|
| | 41 | C6C |
| P5A | 42 | PxP |
| CxPA | 43 | C7D+ |
| R2A | 44 | R2R |

Las negras podían haber ensayado C8C, 45. CxP (en 5T) CxT 46. CxT CxP+ 47. R3R C3D con buenas probabilidades de hacer tablas.

R1R 45 C8C

Ahora las blancas no pueden jugar como antes, pero la presencia del rey en 2R les da la oportunidad para llevar a cabo una combinación que ganará en pocas jugadas.

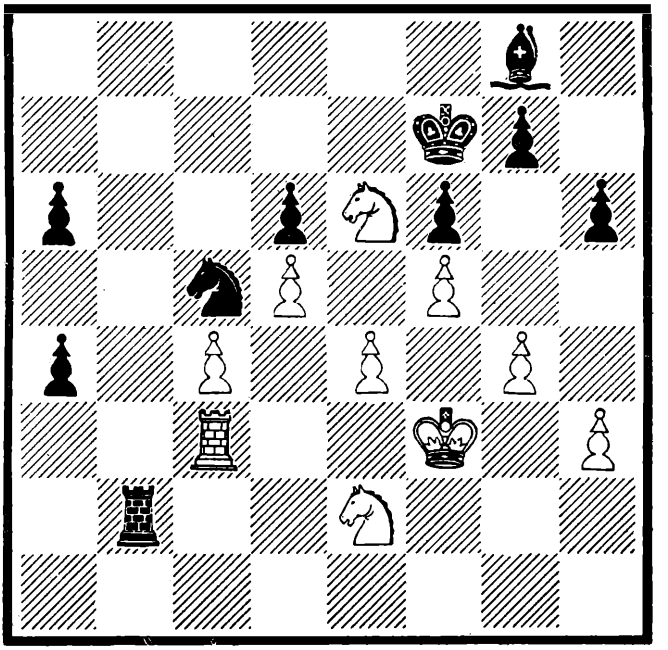


DIAGRAMA 16 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 41 DE LAS BLANCAS

| | | |
|---|---|---|
| T3D | 46 | P6T |
| P6D+ | 47 | R1D |
| C4D | 48 | T3C |
| C(4D)6R+ | 49 | AxC |

Por fin el alfil sale, pero sólo como escalón de los peones de las blancas.

| | | |
|---|---|---|
| PxA | 50 | T1C |
| P7R+ | 51 | R1R |
| CxP | 52 | Abandonan |

Una partida excitante desde la jugada 24 hasta el final.

**GAMBITO DE LA DAMA ACEPTADO**

TORNEO INTERNACIONAL DE MAESTROS, MOSCÚ, 1925

Blancas: J. R. Capablanca Negras: E. D. Dogoljubov

| | | |
|---|---|---|
| P4D | 1 | P4D |
| P4AD | 2 | P3R |
| C3AR | 3 | PxP |
| P4R | 4 | P4AD |

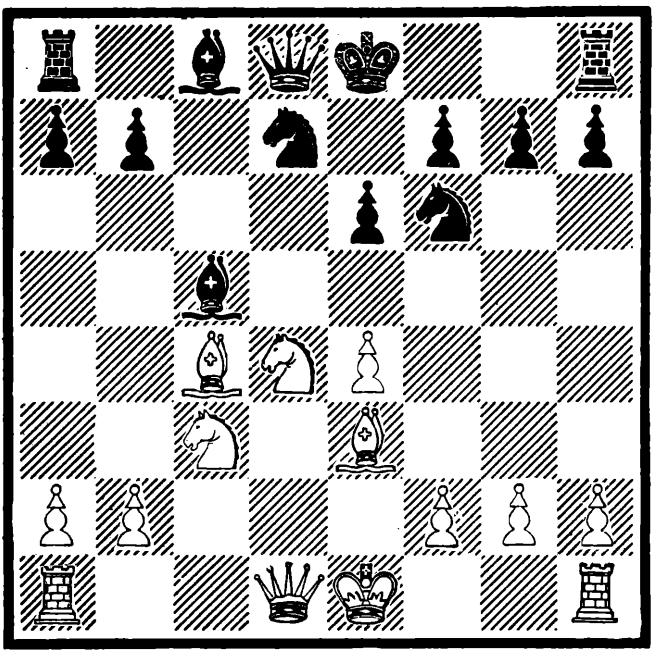
C3AR en lugar de la jugada del texto merecía consideración.

| | | |
|---|---|---|
| AxP | 5 | PxP |
| CxP | 6 | C3AR |
| C3AD | 7 | A4A |
| A3R | 8 | |

Como resultado del sistema de desarrollo adoptado por las negras, las blancas han ganado una jugada. Las blancas ya han desarrollado ambos caballos y sus alfiles mientras que las negras sólo han desarrollado un caballo y un alfil. En una posición bastante abierta como ésta, esto conduce, generalmente, a pérdidas de alguna clase. Las negras ya están penosamente abrumadas por la búsqueda de una jugada satisfactoria. Si 8. ... 0-0 9. P5R C4D 10. AxC PxA 11. 0-0 con una decidida ventaja para las blancas.

8 CD2D

NEGRAS: E. D. BOGOLJUBOV



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 17 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA 8 JUGADA DE LAS NEGRAS CD2D

Las negras querían impedir P5R. No podían jugar P4R por CR5C. La jugada del texto le ofrece a las blancas la oportunidad de hacer una combinación muy poco usual como es el sacrificio de una pieza muy temprano en la partida, antes de que haya ocurrido el desarrollo completo.

| | | |
|---|---|---|
| AxP | 9 | PxA |
| CxP | 10 | D4T |

La alternativa era D3C. Las blancas, entonces, podían jugar 11. CxA CxC 12. 0-0 y las negras tienen extrema dificultad para resguardarse contra las amenazas de las blancas. Por ejemplo: 12. ... D3A 13. T1A CxP 14. CxC DxC 15. T1R R2A 16. T7A+ R3C 17. A4D D5A 18. TR7R T1D 19. TxP+ R3T 20. TxP+ CxT 21. TxC+ RxT 22. D5T+ R1C 23. D6C+ R1A 24. A5A y mate.

| | | |
|---|---|---|
| 0-0 | 11 | AxA |
| PxA | 12 | R2A |
| D3C | 13 | R3C |
| T5A | 14 | |

T3A puede ser ganadora también, pero la jugada del texto es mejor y produce un final más rápido.

Jugada 16. D7A

| | | |
|---|---|---|
| | 14 | D3C |
| C4A+ | 15 | R3T |

El blanco, prácticamente, tenía un mate forzado, así: 15. D7A P3C 16. P4CR DxP+ 17. R2C PxT 18. P5C+ RxP 19. D7C+ RxC 20. T1A+ R4R 21. D7R+ R5D 22. T1D+ R5A 23. D6R+ R4A 24. P4C+ RxP 25. D3C+, el rey se mueve y, entonces, viene 26. D5C mate.

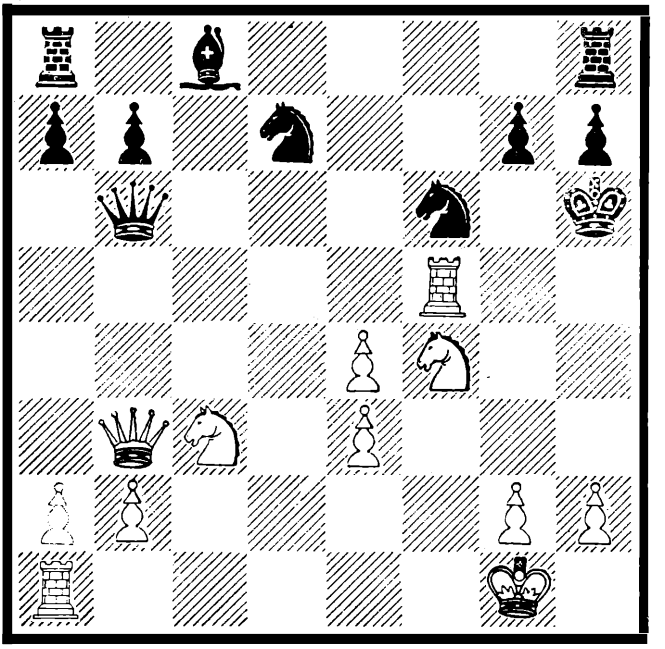
De nuevo: 15. D7A P3C 16. P4CR DxP+ 17. R2C CxPC (si CxPR, C6R) 18. T5T+ PxT 19. DxP5T+ R2C 20. DxC+ R1A 21. C6R+ R1R 22. D5T+ R2R 23. C5D+ ganando la dama. En la partida real las blancas jugaron diferente. Pensaron que podían forzar el juego sin tener que meterse en todas estas complicaciones, jugando 16. P4CR que resultó ser una seria equivocación.

| | | |
|---|---|---|
| P4CR | 16 | P4C |

Este sencillo movimiento cambia el panorama.

| | | |
|---|---|---|
| DxD | 17 | PxD |
| TD1D | 18 | |

BLANCAS: E. D. BOGOLJUBOV

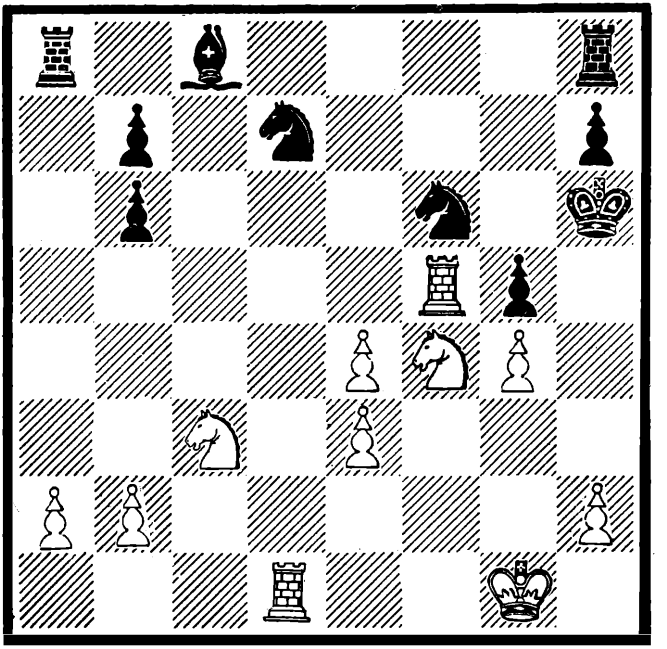


NEGRAS: J. R. CAPABLANCA

**DIAGRAMA 18** JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 15 DE LAS NEGRAS R3T

NEGRAS: E. D. BOGOLJUBOV



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

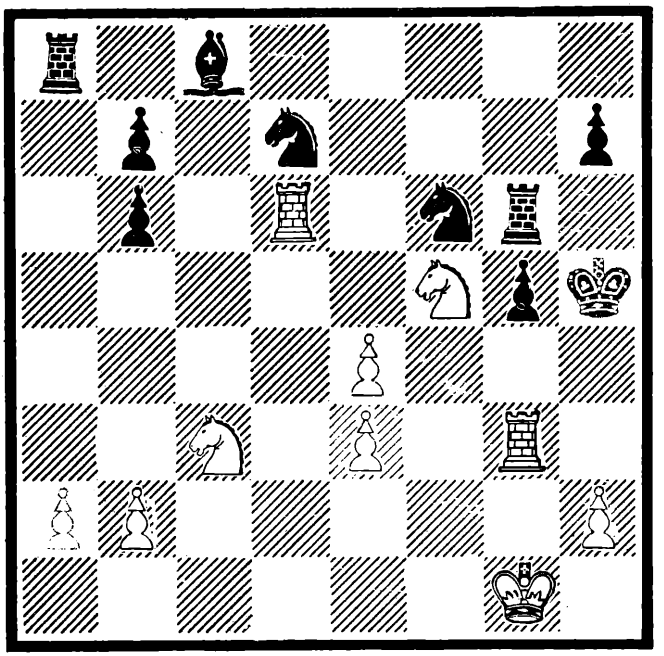
DIAGRAMA 19 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 18 DE LAS BLANCAS TD1D

Aunque las negras tienen una pieza más, todavía afrontan dificultades para salir de esta posición sin incurrir en serias pérdidas. Debieran haber simplificado el juego por medio de 17. ... PxC 18. P5C+ R2C (la mejor) 19. PxC+ CxP 20. T5C+ R2A 21. PxP y las blancas habrían tenido que luchar, duramente, para obtener unas tablas. Las negras dejaron de aprovechar la única oportunidad que tuvieron en toda la partida.

| | | |
|---|---|---|
| | 18 | T1CR |
| CR5D | 19 | CxPC |
| C7R | 20 | T2C |
| T6D+ | 21 | R4T |
| T3A | 22 | CR3A |
| T3T+ | 23 | R5C |
| T3C+ | 24 | R4T |
| C5A | 25 | T3C |

NEGRAS: E. D. BOGOLJUBOV



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 20 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 25 DE LAS NEGRAS T3C

La posición es interesantísima. Las negras se encuentran en una red de mate, pero terminar el trabajo es de lo más difícil. Incidentalmente, todos los comentaristas se han equivocado en sus análisis de esta posición. Ellos han sugerido varias líneas de juego para forzar una victoria, pero hay modos de escapar de lo que ellos proponen. Sólo hay, en realidad, un modo de ganar y ése es jugar ahora 26. T3T+. Las blancas jugaron C7R para ganar tiempo, figurándose que las negras no podían hacer nada mejor que regresar a esta posición. Las negras, sin embargo, considerando perdida esta posición, trataron de escapar entregando el cambio, y perdieron. Veamos las variantes que surgen de 26. T3T+. Tenemos entonces: R5C 27. R2C CxP 28. T5D CxC 29. T4T+ PxT 30. C6T+ TxC 31. P3T mate. De nuevo: 26. T3T+ R5C 27. R2C C4A 28. C6T+ TxC 29. TxT C(4A)xP

30. CxC CxC 31. T5D y las negras están perdidas por P3TR. Una posición notabilísima.

| | | |
|---|---|---|
| C7R | 26 | P5C |

Para sacar su rey de la red de mate.

| | | |
|---|---|---|
| CxT | 27 | RxC |

Si PxC, entonces P5R.

| | | |
|---|---|---|
| TxP+ | 28 | R2A |
| T4A | 29 | R2C |
| P5R | 30 | C1R |
| T6R | 31 | Abandonan |

Después de C2A, entonces 32. T7R+ seguido de P6R gana una pieza.

Ruy López Apogé

**GAMBITO DE LA DAMA ACEPTADO**

TORNEO INTERNACIONAL DE MAESTROS, NUEVA YORK, 1927 → Cap

Blancas: J. R. Capablanca Negras: Doctor M. Vidmar

| | | |
|---|---|---|
| P4R | | P4R |
| C3AR | 2 | C3AD |
| A5C | 3 | P3TD |
| A4T | 4 | C3A |
| 0-0 | 5 | A2R |
| T1R | 6 | P4CD |
| A3C | 7 | P3D |
| P3A | 8 | C4TD |

Una alternativa en esta variante es la idea de Bogoljubov ya conocida: 8. ... 0-0 9. P4D PxP 10. PxP A5C. Lo que ha de hacerse en ese caso se ha discutido en el capítulo relacionado con las aperturas.

| | | |
|---|---|---|
| A2A | 9 | P4A |
| P4D | 10 | D2A |

Esta jugada se hace con el objetivo de dejarle lugar al caballo cuando las blancas juegan como en el texto. Implica una maniobra bastante complicada de dudoso valor.

| | | |
|---|---|---|
| CD2D | 11 | 0-0 |
| P3TR | 12 | C3A |

Todo esto está de acuerdo con el plan original de las negras. La alternativa sería jugar 12. ... CR2D seguida de C3C, con la idea de trasferir las actividades de las piezas negras hacia el flanco de la dama.

| | | |
|---|---|---|
| P5D | 13 | C1D |
| P4TD | 14 | P5C |

La alternativa sería T1C que, después de 15. PxP PxP, dejaría el dominio de la columna abierta TD a las blancas. La jugada del texto tiene el inconveniente de dejar demasiados huecos para las piezas blancas.

C4A 15

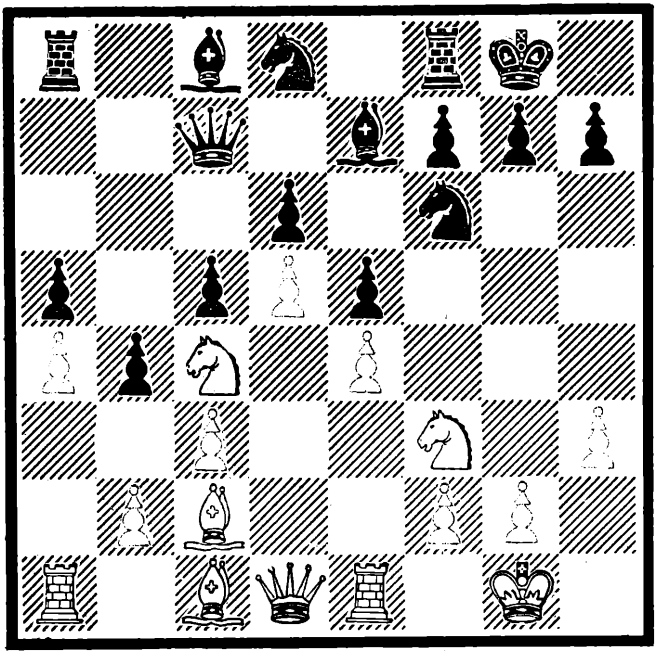
En la presente variante, este caballo, generalmente, da la vuelta vía 1AR hacia 3CR o 3R, de acuerdo con las circunstancias, pero el desarrollo de tan particular cotejo hace posible y aconsejable virar hacia la izquierda con él. Un examen de la posición demostrará que la jugada del texto es mucho más agresiva. Amenaza CRxP como realmente sucedió en la partida y, también, en combinación con P5T, penetrar en la posición de las negras. Al mismo tiempo, deja el camino abierto para C3R apuntando a 5AR, como a menudo ocurre en esta apertura. La posición es un buen ejemplo de lo que un buen plan debiera tener: Elasticidad suficiente para cambiar el plan provechosamente en cualquier momento.

15 P4TD

Las negras pasan por alto el peligro. Tienen miedo de P5T que, prácticamente, las forzaría a jugar PxP dejándolas bastante enredadas. No obstante, debieran someterse a ello y jugar 15. ... C1R, de acuerdo con el esquema total de la defensa, el cual consiste en construir una barrera detrás de la formación de peones en el centro y en el lado del rey, y esperar por las blancas. La dificultad del plan radica en el apiñamiento de las piezas negras y en la naturaleza puramente defensiva de todo el sistema. Esa resistencia puramente pasiva no debe recomendarse excepto cuando no hay otra elección. La jugada 15. ... C1R tiene, sin embargo, otro rasgo muy bueno, y es la posibilidad para las negras de avanzar en el flanco rey por medio de P4AR.

| | | |
|---|---|---|
| CRxP | 16 | A3T |
| A3C | 17 | PxC |
| P6D | 18 | AxP |
| DxA | 19 | DxD |
| CxD | 20 | C2C |
| CxC | 21 | AxC |
| PxP | 22 | PAxP |

NEGRAS: DOCTOR M. VIDMAR



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

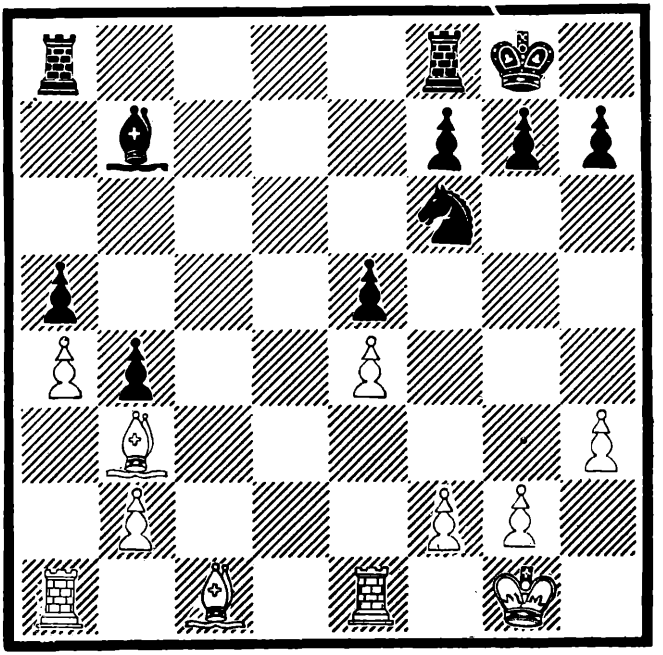
**DIAGRAMA 21** JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 15 DE LAS NEGRAS P4TD

El humo de la batalla se ha disipado y el resultado es parejo en cuanto se refiere al material, pero las blancas tienen dos alfiles y el caballo negro está colocado de manera que tendrá dificultad, por algún tiempo, para participar activamente en el juego. Ahora le toca a las blancas aprovecharse del elemento tiempo combinado con la mejor posición de sus piezas, lo que significa, realmente, la mejor posición de su AD cuando se le compara con el caballo de las negras.

| Blancas | | Negras |
|---|---|---|
| P3A | 23 | TR1D |
| A3R | 24 | P3T |
| TR1D | 25 | A3A |
| R1A | 26 | A1R |
| R2A | 27 | TxT |

NEGRAS: DOCTOR M. VIDMAR



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 22 JUEGAN LAS BLANCAS

| | | |
|---|---|---|
| TxT | 28 | T1A |
| P4C | 29 | |

La posición de las blancas es excelente, pero aún no puede intentar la ganancia de algún material porque las negras están demasiado bien colocadas defensivamente. La jugada del texto es un avance en el flanco rey para expulsar el caballo de 3A, a fin de poder jugar T5D. La idea consiste en que, si las negras permanecieran pasivas, continuar con P4T y P5C y, posiblemente, P6C. El blanco no puede jugar todavía A6C a causa de C2D seguida de C4A si el blanco juega AxP. El avance de las blancas, en realidad, obliga a las negras a manifestarse.

| | | |
|---|---|---|
| | 29 | A2D |
| A6C | 30 | A3R |
| AxA | 31 | PxA |
| T8D+ | 32 | TxT |
| AxT | 33 | C2D |

| | | |
|---|---|---|
| AxP | 34 | C4A |
| P3C | 35 | CxPC |
| AxP | 36 | C5D |
| P5T | 37 | Abandonan |

Defensa Ragozi

**GAMBITO DE LA DAMA DECLINADO**

TORNEO INTERNACIONAL DE MAESTROS, NUEVA YORK, 1927

Blancas: J. R. Capablanca Negras: R. Spielmann

| | | |
|---|---|---|
| P4D | 1 | P4D |
| C3AR | 2 | P3R |
| P4AD | 3 | C2D |
| C3AD | 4 | CR3A |
| A5C | 5 | A5C |

No se puede recomendar. La jugada es errónea en principio, porque implica un prematuro contrataque sin el suficiente desarrollo que lo justifique. Los resultados se sentirán pronto.

Siempre que el peón negro está en su de origen es b te cambio, cu

| | | |
|---|---|---|
| PxP | 6 | PxP |
| D4T | 7 | AxC |

Prácticamente forzado para evitar la pérdida de un peón. El hecho de que este alfil tenga que cambiarse por el caballo tan temprano, dejando a las blancas con dos alfiles y una posición muy fuerte, es evidencia suficiente de que el sistema de desarrollo de las negras resulta erróneo. Nunca es provechoso jugar un alfil dos veces en la apertura para cambiarlo por un caballo, a menos que se obtenga una ventaja definida.

| | | |
|---|---|---|
| PxA | 8 | 0-0 |
| P3R | 9 | P4A |
| A3D | 10 | P5A |
| A2A | 11 | D2R |

malas jugad

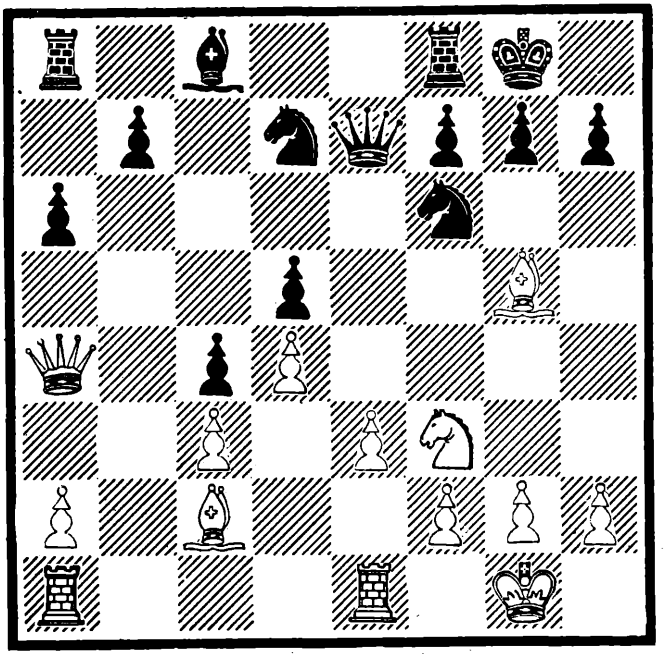
Ya se está sintiendo la ausencia del AR de las negras. La dama tiene que proteger las casillas negras.

| | | |
|---|---|---|
| 0-0 | 12 | P3TD |
| TR1R | 13 | D3R |
| C2D | 14 | P4C |

Esta jugada es la clave de la situación. El blanco estaba al tanto del plan de las negras que comenzaba con 13. ... D3R y preparó una combinación para destruir el proyecto por completo.

| | | |
|---|---|---|
| P5T | 15 | C5R |

NEGRAS: R. SPIELMANN



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 23 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 13 DE LAS BLANCAS D5T

Ésta es la clave del plan de las negras. Quieren impedir P3A antes o después de P4TD.

| | | |
|---|---|---|
| CxC | 16 | PxC |
| P4TD | 17 | D4D |

Las negras naturalmente esperaban que las blancas protegiesen su alfil, después de lo cual las negras jugarían A2C y obtendrían un juego muy satisfactorio. Sin embargo, no consideraron que no era probable que su experto oponente hiciera las cosas tan cómodas para ellas.

PxP! 18

La clave de la combinación del blanco y una sorpresa de lo más desagradable para el negro. El blanco no necesita defender su alfil y como resultado el juego de las negras se deshace por completo. Ahora las negras no pueden hacer nada por evitar el desastre.

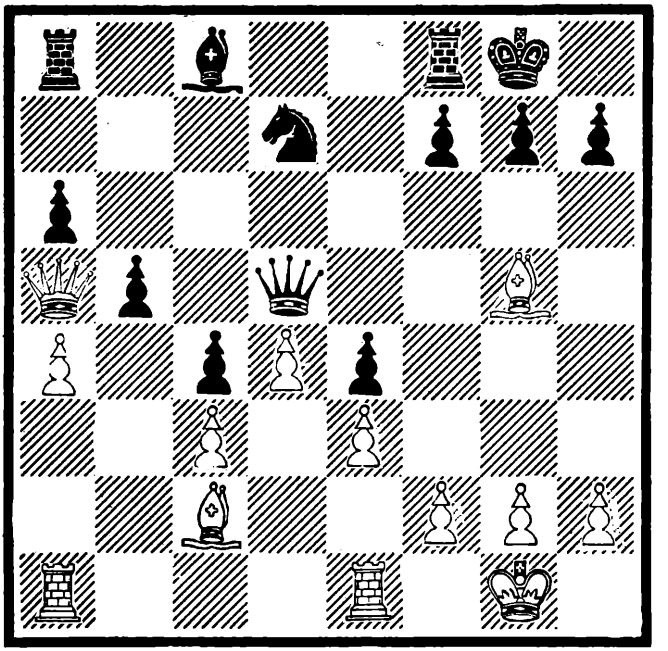


DIAGRAMA 24 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 17 DE LAS NEGRAS D4D

| | | |
|---|---|---|
| | 18 | DxA |
| AxP | 19 | T1C |

Si 19. ... T2T 20. P6C DxD 21. PxT A2C (la mejor) 22. TxD AxA 23. TxP T1T 24. T2R A2C (la mejor) 25. T5T R1A 26. T2C A1A 27. T4C R2R 28. TxP y el blanco tiene una anonadante preponderancia de material.

| | | |
|---|---|---|
| PxP | 20 | T4C |
| D7A | 21 | C3C |
| P7T | 22 | A6T |
| TR1C | 23 | TxT+ |
| TxT | 24 | P4A |
| A3A | 25 | P5A |
| PxP | 26 | Abandonan |

A esta partida se le concedió el premio especial para la partida más brillante del torneo.

**DEFENSA CARO-KANN**

TORNEO INTERNACIONAL DE MAESTROS, NUEVA YORK, 1927

Blancas: A. Nimzowitsch Negras: J. R. Capablanca

| | | |
|---|---|---|
| P4R | 1 | P3AD |
| P4D | 2 | P4D |
| P5R | 3 | |

Ésta es una de las formas de ataque de esta apertura. Actualmente, se considera inferior a C3AD o a PxP. La última jugada, seguida de P4AD, es la más de moda en el presente. Tanto C3AD como PxP son jugadas de desarrollo que tienden a ganar tiempo. P5R está más en la naturaleza de una jugada posicional ya que el peón en 5R actúa como una cuña. El inconveniente de P5R es la inmediata liberación del AD negro. También, por la naturaleza de la posición que se alcanza, el blanco cambiará su AR por el AD de las negras, lo que por regla general no debiera hacerse excepto por razones muy definidas. En la mayoría de las aperturas las negras tienen dificultades para desarrollar su AD, mientras que el AR de las blancas juega, generalmente, una parte muy importante en la mayoría de los ataques que se desarrollan justo a partir de las aperturas. De aquí se desprende la razón de por qué no es aconsejable para las blancas, por regla general, jugar ningún sistema de desarrollo que envuelva el cambio del AR de las blancas por el AD de las negras.

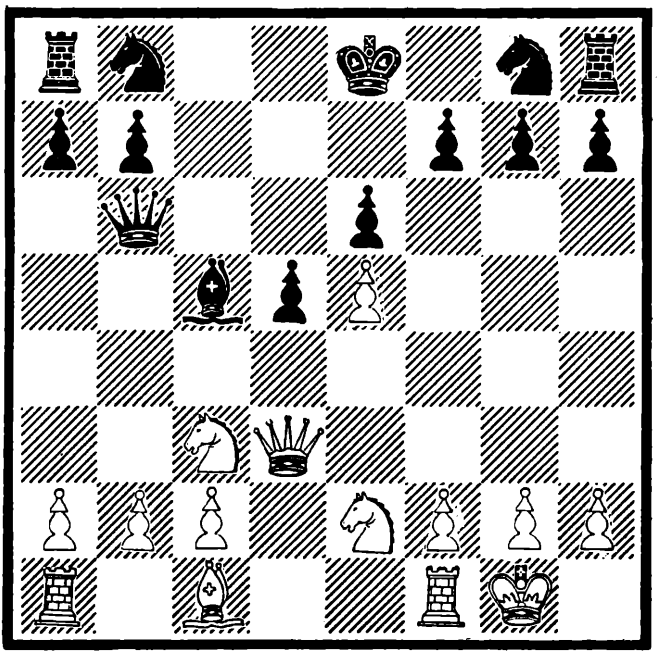
| | | |
|---|---|---|
| | 3 | A4A |
| A3D | 4 | AxA |
| DxA | 5 | P3R |
| CD3A | 6 | D3C |
| CR2R | 7 | P4AD |

El curso más seguro habría sido D3T para cambiar las damas, o si las blancas retirasen su dama entonces la dama negra tendría el dominio de las casillas blancas a lo largo de la diagonal 3T-8AR, debido a la ausencia del AR blanco. Las negras, no obstante, desean impedir el cambio de las damas, que facilitaría las tablas. Por medio de este avance se resquebraja el equilibrio de fuerzas. Se puede decir que la igualdad posicional se desbarata. El resultado en estos casos varía. A menudo, como en esta partida, hay una lucha en ambos lados del tablero, en la cual cada jugador trata de

obtener la superioridad en un flanoo mientras contiene al adversario en el otro.

| | | |
|---|---|---|
| PxP | 8 | AxP |
| 0-0 | 9 | |

NEGRAS: J. R. CAPABLANCA



BLANCAS: A. NIMZOWITSCH

DIAGRAMA 25 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 9 LAS BLANCAS 0-0

Las negras están un poco atrasadas en el desarrollo, pero tienen una sólida posición y pueden recuperar un poco de tiempo jugando C2D o C3AD. Si las blancas contestasen cualquiera de estas jugadas con D3C, las negras se verían ante la elección de la conservadora P3CR o de la arriesgada R1A, para no decir nada de un sacrificio de peón bastante bueno por medio de C2R. Hay demasiadas posibilidades para mostrarlas todas pero pudiera ser interesante mirar algunas de ellas. 9. ... C3AD 10. C4T D4T 11. CxA DxC 12. A3R y, a menos que las negras jueguen D5A, forzando el cambio de damas, las blancas jugarán 13. P4AR y obtendrán una posición

muy semejante a la que consiguieron en la partida real, pero con una cierta ventaja en tiempo debido a la resultante posición de la dama negra. Otra vez 9. ... C3AD 10. .D3C C2R 11. DxP T1CR 12. DxPT R2D con un ataque muy fuerte por los dos peones. Contra 9. ... C2D 10. C4T D2A 11. CxA DxC (la mejor, porque contra CxC el blanco puede jugar 12. D3C P3CR 13. C4D con un buen juego) 12. A3R D2A 13. P4AR con una posición similar a la que obtuvieron en la partida real, pero ligeramente mejor. En la posición del diagrama 25 las negras escogieron una tercera jugada 9. ... C2R con la idea de colocar un caballo en 4AR tan rápido como fuera posible.

| | | |
|---|---|---|
| | 9 | C2R |
| C4T | 10 | D3A |
| CxA | 11 | DxC |
| A3R | 12 | D2A |
| P4AR | 13 | C4A |
| P3A | 14 | C3A |

Por fin las negras están completamente desarrolladas y con la posibilidad de enrocar en cualquier flanco abierto para ellas. En semejantes posiciones es, generalmente, mejor retardar el enroque tanto como sea posible para obligar al oponente a protegerse de ambas posibilidades. Además, si ocurriera un cambio general, produciendo un final de torres, el rey estaría mejor colocado donde está, justo en el centro del tablero.

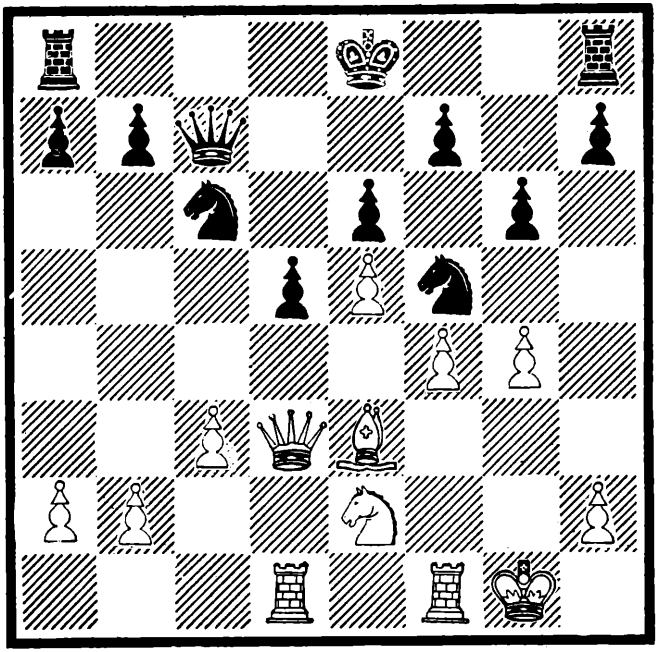
TD1D 15 P3CR

Esta jugada se tendría que hacer tarde o temprano. Las negras, en realidad, querían jugar P4TR pero tenían la esperanza de que si dejaban a las blancas la oportunidad de jugar P4CR, éstas podrían caer en la tentación de hacerlo así.

P4CR 16

Las blancas han aceptado la invitación a desalojar el caballo. Probablemente consideraron que si no expulsaban al fuertemente situado caballo, las negras jugarían P4TR y, entonces, el caballo sería una fuente de problemas por el resto del juego. El negro había considerado otros factores antes de permitir esta jugada. Tuvo la sensación de que, después del cambio del caballo por el alfil, él jugaría P4TD, forzando a las blancas a jugar P5C. Como resultado, el PAR

NEGRAS: J. R. CAPABLANCA



BLANCAS: A. NIMZOWITSCH

DIAGRAMA 26 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 16 DE LAS BLANCAS P4CR

de las blancas sería muy débil. El flanco del rey entero estaría abierto para cualquier pieza negra capaz de entrar en ese territorio. Es cierto que no parece posible que las negras puedan penetrar la defensa de las blancas, pero ellas intuyeron que habría manera de hacerlo. Su juicio estaba justificado ya que pudo probar que la fortaleza de las blancas se podía conquistar y que el débil PAR, combinado con la expuesta posición del flanco rey blanco, sería la causa de la ruina de las blancas.

| | | |
|---|---|---|
| | 16 | CxA |
| DxC | 17 | P4TR |

Esto fuerza la jugada P5C. De otro modo las negras cambiarán el peón y enrocarían en el flanco dama con un ataque muy fuerte que las blancas, probablemente, serían incapaces de resistir.

| | | |
|---|---|---|
| P5C | 18 | O-O |
| C4D | 19 | D3C |
| T2A | 20 | TD1A |
| P3TD | 21 | T2A |
| T3D | 22 | C4T |
| T2R | 23 | T1R |

El blanco amenazaba P5A y si PRxP, P6R.

| | | |
|---|---|---|
| R2C | 24 | C3A |
| T(2R)2D | 25 | T(1R)1AD |
| T2R | 26 | C2R |
| T(2R)2D | 27 | T5A |

El blanco ha estado marcando el tiempo durante las últimas jugadas. Su posición defensiva está en el máximo de su fuerza y no se puede mejorar. Ahora le toca a las negras demostrar cómo se echan abajo las barreras.

| | | |
|---|---|---|
| D3T | 28 | R2C |
| T2AR | 29 | P4T |

Las negras se han salido con la suya, así es que preparan su posición hasta que estén listas para forzar una brecha.

| | | |
|---|---|---|
| T2R | 30 | C4A |

Las negras aprovechan la primera oportunidad para abrirse paso. El blanco está obligado a tomar el caballo. Si en su lugar jugara T(2R)2D entonces 31. ... CxC 32. TxC (la mejor) TxT 33. PxT D4C seguida de T8A y las negras ganarán de modo similar al de la partida real.

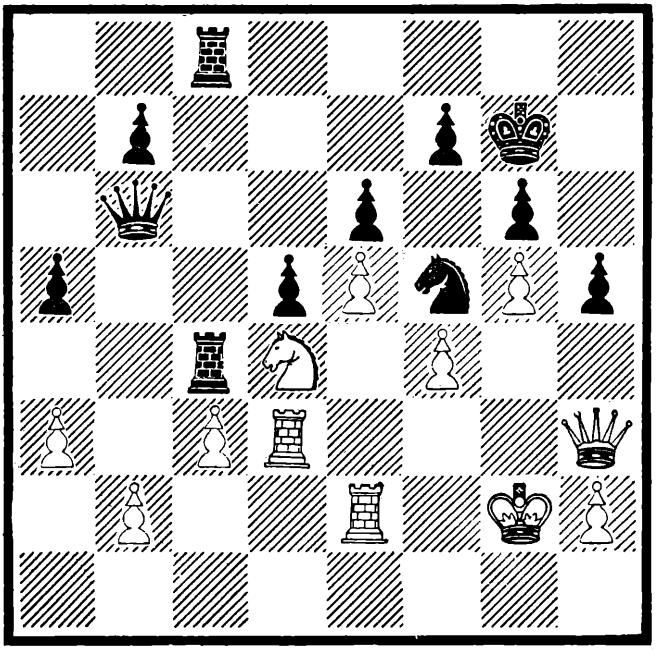
| | | |
|---|---|---|
| CxC+ | 31 | PCxC |

Las blancas habían jugado su dama a 3T esperando impedir la recaptura con el PC. Sin embargo, hallan que no pueden tomar el PT a causa de T1TR seguida de T5T. El débil PAR de las blancas empieza a hacer el cuento.

| | | |
|---|---|---|
| D3A | 32 | R3C |
| T(2R)2D | 33 | T5R |
| T4D | 34 | T(A)5A |

Las negras fuerzan un segundo cambio para llevar su dama dentro de la posición de las blancas. La situación del diagrama 28 es de lo más interesante. Ya sea que el blanco cambie las torres ahora o más tarde siempre pierde porque todos los finales de dama resultantes están perdidos debido a su débil PAR, y al hecho de que la dama negra puede abrirse paso en la abierta posición del rey blanco.

NEGRAS: J. R. CAPABLANCA

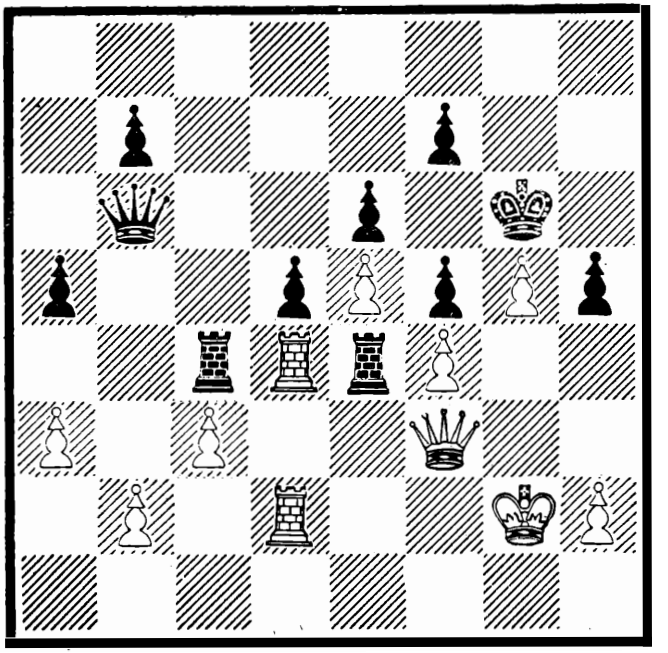


BLANCAS: A. NIMZOWITSCH

DIAGRAMA 27 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 30 DE LAS NEGRAS C4A

NEGRAS: J. R. CAPABLANCA



BLANCAS: A. NIMZOWITSCH

DIAGRAMA 28 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 34 DE LAS NEGRAS T(A)5A

| | | |
|---|---|---|
| D2A | 35 | D4C |
| R3C | 36 | T(5A)xT |
| PxT | 37 | D5A |
| R2C | 38 | P4C |

Otra vez las negras están en libertad de hacer lo que gusten, por lo tanto se preparan para todas las eventualidades.

| | | |
|---|---|---|
| R1C | 39 | P5C |
| PxP | 40 | PxP |
| R2C | 41 | D8A |
| R3C | 42 | D8TR |
| T3D | 43 | T8R |
| T3A | 44 | T8D |
| P3C | 45 | T8AD |
| T3R | 46 | T8AR |

El blanco abandona en la jugada 47.

A las negras se les concedió el premio especial para la partida mejor jugada del torneo.

GAMBITO DE LA DAMA EN EFECTO

TORNEO INTERNACIONAL DE MAESTROS, NUEVA YORK, 1927

**Apertura inglesa**

Blancas: A. Nimzowitsch — Negras: J. R. Capablanca

| | | |
|---|---|---|
| P4AD | 1 | C3AR |
| C3AR | 2 | P3R |
| P4D | 3 | P4D |
| P3R | 4 | A2R |
| CD2D | 5 | |

Las blancas, durante el curso de la apertura hasta ahora, han estado cambiando el orden de las jugadas. Comenzaron con una apertura inglesa y, después del tercer movimiento, ya la habían convertido en un gambito de dama. Entonces, en su tercera jugada, dejaron de sacar su AD y ahora hace esta jugada. Puede ser que intentaran confundir a las negras o que trataran de enmascarar, hasta el último momento, lo que en verdad se proponían jugar. Eso se puede hacer por las blancas, hasta cierto punto, pero nunca a expensas de un desarrollo correcto. La última jugada de las blancas tiene por objeto recapturar con el caballo en el caso de que las negras jueguen en cualquier momento PDxP. También aspira a jugar P4R después de que el AR se haya sacado a 3D.

| | | |
|---|---|---|
| | 5 | 0-0 |
| A3D | 6 | P4A |

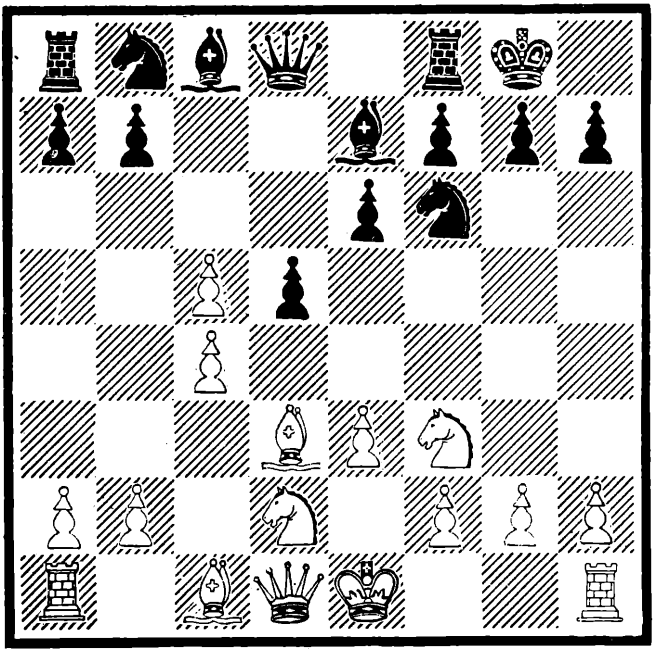
Para impedir P4R y tomar la iniciativa. Esto ha sido posible gracias al sistema de desarrollo adoptado por las blancas. El hecho de que tan temprano en el juego las negras puedan tomar las riendas en sus propias manos es prueba suficiente de que el desarrollo de las blancas ha sido defectuoso y demorado.

| | | |
|---|---|---|
| PDxP | 7 | |
| | 7 | C3T |

El comodín de la posición. Las negras retomarán el peón atacando al alfil con el caballo, ganando tiempo y posición. La jugada que gana material y gana a la vez en tiempo y posición es una jugada ideal de apertura.

| | | |
|---|---|---|
| 0-0 | 8 | CxP |
| A2R | 9 | P3CD |
| PxP | 10 | CxP |

NEGRAS: J. R. CAPABLANCA



BLANCAS: A. NIMZOWITSCH

DIAGRAMA 29 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 7 DE LAS BLANCAS PDxP

| | | |
|---|---|---|
| C3C | 11 | A2C |
| CxC | 12 | AxC |

Después de su fracaso en la apertura, las blancas, con muy buen juicio, intentan simplificar el juego esperando superar la pérdida de tiempo al producir una posición donde puedan, mediante un hábil juego defensivo, neutralizar la ventaja en desarrollo de las negras.

| | | |
|---|---|---|
| D4T | 13 | D3A |

Las negras están conscientes del plan de las blancas. Se preparan para un cambio más, retardando, al mismo tiempo, el desarrollo del AD de las blancas.

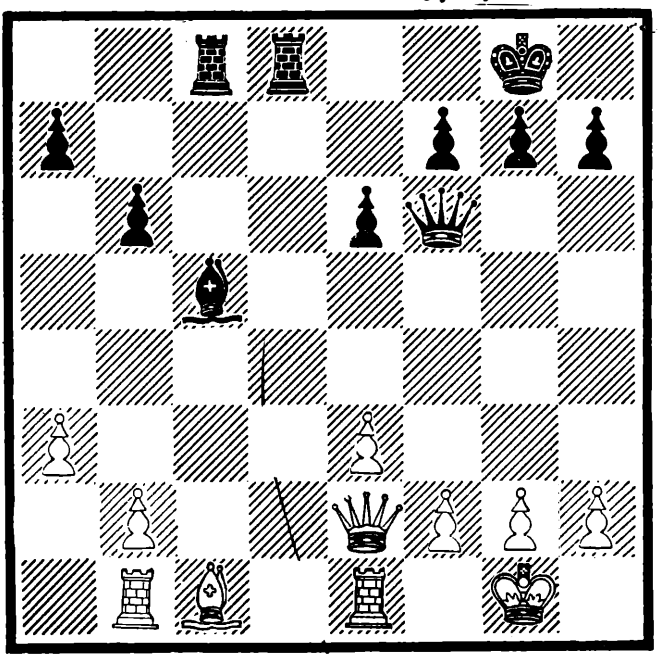
| | | |
|---|---|---|
| A6T | 14 | AxA |
| DxA | 15 | C5C |
| D2R | 16 | TR1D |

Las negras se mantienen desarrollando sus piezas del modo más lógico. Fuera de la jugada siete no hay una sola jugada de las negras que no sea sencilla y lógica. Cualquiera que

pase la partida creería que él habría hecho lo mismo si hubiera estado jugando con las piezas negras. Sin embargo, con cada movimiento las negras están ganando.

| | | |
|---|---|---|
| P3TD | 17 | C6D |
| C1R | 18 | CxC |
| TxC | 19 | TD1A |
| T1C | 20 | |

NEGRAS: J. R. CAPABLANCA



BLANCAS: A. NIMZOWITSCH

DIAGRAMA 30 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 20 DE LAS BLANCAS T1C

Por fin las blancas están listas para liberar su posición por medio de P4CD seguida de A2C. Las negras, por otra parte, como resultado de este sencillo y lógico desarrollo, dominan con sus torres ambas columnas abiertas y, también, van adelante en el tiempo. Ya es hora de hacer valer su ventaja antes de que las blancas puedan desarrollar su juego por completo.

20 D4R

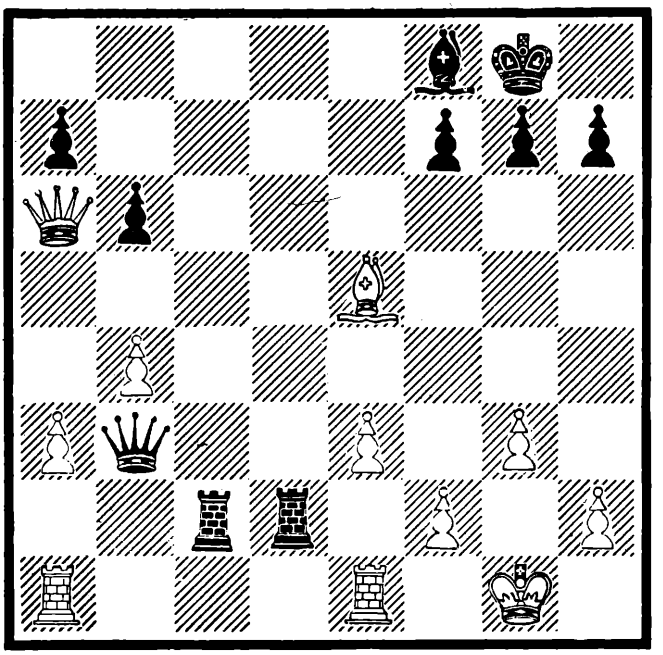
Una sutileza para ganar tiempo al traer la dama al combate. Las negras quieren tomar posesión de la séptima fila con una de sus torres y, para hacer eso, necesitan la cooperación de la dama. La jugada del texto se dirige a evitar P4CD de inmediato, la que se contestaría con 21. ... A3D 22. P3C D5R y las negras obtendrán la posesión de la séptima fila.

| | | |
|---|---|---|
| P3CR | 21 | D4D |
| P4CD | 22 | A1A |
| A2C | 23 | D7T |
| T1T | 24 | D6C |
| A4D | 25 | T7A |

Por fin las negras tienen la posesión de la séptima fila. Su efecto se sentirá pronto.

| | | |
|---|---|---|
| D6T | 26 | P4R |
| AxPR | 27 | TR7D |

NEGRAS: J. R. CAPABLANCA



BLANCAS: A. NIMZOWITSCH

DIAGRAMA 31 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 27 DE LAS NEGRAS TR7D

D7C 28 TxP

Es evidente, ahora, que el juego blanco está arruinado. Debería observarse que las blancas fueron incapaces de jugar 28. T1AR a causa de 28. ... DxPR. (La dama no podía tomarse porque seguiría el mate en tres jugadas) y si entonces 29. A4A TxPA entregando la dama otra vez y dando mate en pocas jugadas no importa lo que jugaran las blancas.

P4C 29 D3R

Amenazando no sólo DxP+ sino también TxP.

A3C 30

Las blancas preparan la lucha. Si las negras fueran a jugar 30. ... DxPC entonces T1AR les daría una oportunidad. Es verdad que, con un juego correcto, las negras todavía podrían ganar, pero no sería tan fácil como en la partida real.

30 TxP

El golpe de gracia. Las blancas no pueden tomar la torre a causa de DxPC+ seguida de D6T y mate.

| | | |
|---|---|---|
| D3A | 31 | T(7T)7C+ |
| DxT | 32 | TxD+ |
| RxT | 33 | DxPC |
| TD1D | 34 | P4TR |
| T4D | 35 | D4C |
| R2T | 36 | P4T |
| T2R | 37 | PxP |
| PxP | 38 | A2R |
| T4R | 39 | A3A |
| T2AR | 40 | D4D |
| T8R+ | 41 | R2T |

Las blancas abandonaron.

**APERTURA DEL PEÓN DAMA**

TORNEO INTERNACIONAL DE MAESTROS, BERLÍN, 1928

Blancas: J. R. Capablanca Negras: A. Rubinstein

| | | |
|---|---|---|
| P4D | 1 | P4D |
| C3AR | 2 | P4AD |

Este es un intento de quitarles la iniciativa a las blancas. Es difícil decir lo que es mejor ahora pero, según la teoría general, la jugada de las negras debiera ser considerada defectuosa porque el segundo jugador no puede, sin ries-

go serio, pretender tomar la iniciativa tan temprano contra una jugada natural de desarrollo como C3AR.

PxP 3 P3R
P4R 4

Las blancas juegan para dejar a las negras con un peón central aislado. El inconveniente de este sistema es que permite que las negras desarrollen sus piezas sin el más ligero problema. El peón central aislado, sin embargo, es una debilidad que mantiene a las negras ocupadas todo el tiempo. No obstante, todavía hay que probar si esa debilidad es o no bastante para justificar la forma de desarrollo adoptada por las blancas en esta partida.

4 AxP

No, por supuesto, PxP a causa de 5. DxD RxD 6. C5C.

PxP 5 PxP
A5C+ 6

Las blancas juegan para enrocar rápido antes de consagrar su atención al peón aislado. El inconveniente de esta jugada es que, tarde o temprano, el alfil tendrá que retroceder a 3D o a 2R, perdiendo tiempo así.

6 C3AD
O-O 7 C2R
CD2D 8

Una maniobra esencial en este tipo de posición. El caballo irá a 3C y, luego, se jugará P3AD para fijar el peón en 4D. De otra manera, el peón sería libre de avanzar sin riesgo.

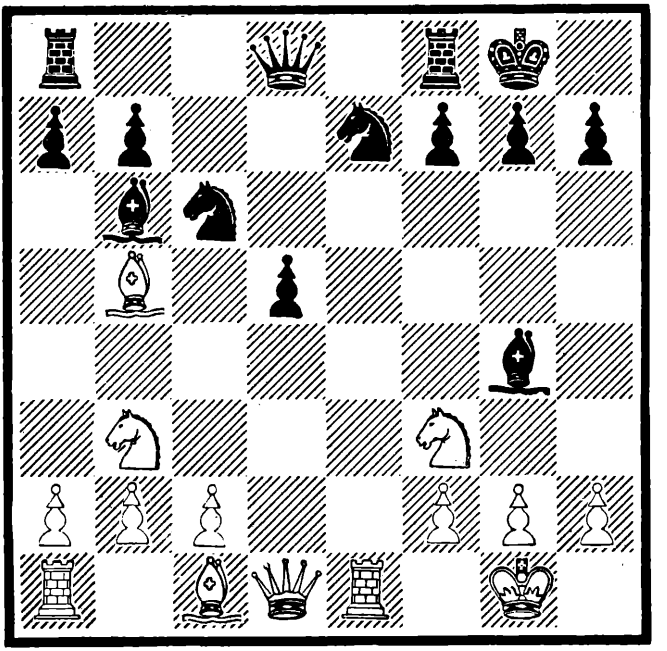
8 O-O
C3C 9 A3C
T1R 10

Para tomar la columna abierta y prepararse para la eventual A3R, librándose del poderoso alfil de 3C. Algunos anotadores han afirmado que ésta fue una jugada débil de las blancas. Eso no es así y se equivocan los comentaristas. La jugada del texto es un movimiento excelente que, apenas, se podría mejorar en esta posición.

10 A5C

Este es un punto vital de la partida. Las negras están ahora completamente desarrolladas y amenazan jugar AxP+ seguida de D3C. El blanco podría jugar A3R pero, entonces, P5D cambiaría el escenario. El blanco, sin embargo, podría y de-

NEGRAS: A. RUBINSTEIN



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 32 JUEGAN LAS BLANCAS

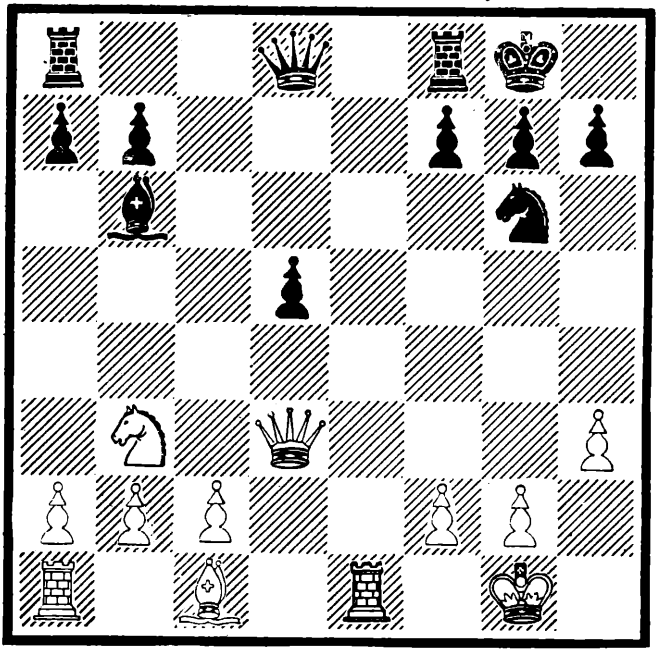
POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 10 DE LAS NEGRAS A5C

bería haber jugado 11. P3TR. Si AxC 12. DxA daría a las blancas la mejor parte ya que el caballo negro de 2R no podría ir a 3C o a 4A por P4C. Las blancas se equivocaron al jugar 11. A3D.

| | | |
|---|---|---|
| A3D | 11 | C3C |
| P3TR | 12 | AxC |
| DxA | 13 | CD4R |
| D5A | 14 | CxA |
| DxC | 15 | |

Este es el punto decisivo de la partida. Como resultado de la débil jugada once del blanco, las negras han obtenido un juego muy bueno. Su único punto débil es el aislado PD y, ahora, podrían librarse de él jugando 15. ... D3A ya que el blanco no tendría nada mejor que A3R. Esto habría conducido a un juego prácticamente igual. Así 15. ... D3A 16. A3R DxPC 17. DxP AxA 18. TxA. Puede ser que las negras pen-

NEGRAS: A. RUBINSTEIN



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 33 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 15 DE LAS BLANCAS DxC

saran que debían hacer más que tablas y, en consecuencia, fueron tentadas a hacer la jugada del texto.

15 P5D

Desde el punto de vista de la seguridad del peón ésta es una jugada bastante natural, pero es errónea estratégicamente a menos que haya una posibilidad pareja de avanzarlo todavía más. En su actual posición, el peón bloquea la línea de acción del alfil fuertemente apostado en 3C. El peón mismo, ahora, está protegido tanto por el alfil como por la dama pero, por otra parte, también está atacado dos veces. Hay una ventaja en tenerlo en 5D, y es la de que el PAD blanco no puede avanzar. Pero de nuevo eso es una ventaja condicionada a que las negras puedan defender el peón de 5D o atacar el PAD de las blancas.

A2D 16 D3A

T4R 17 TD1D

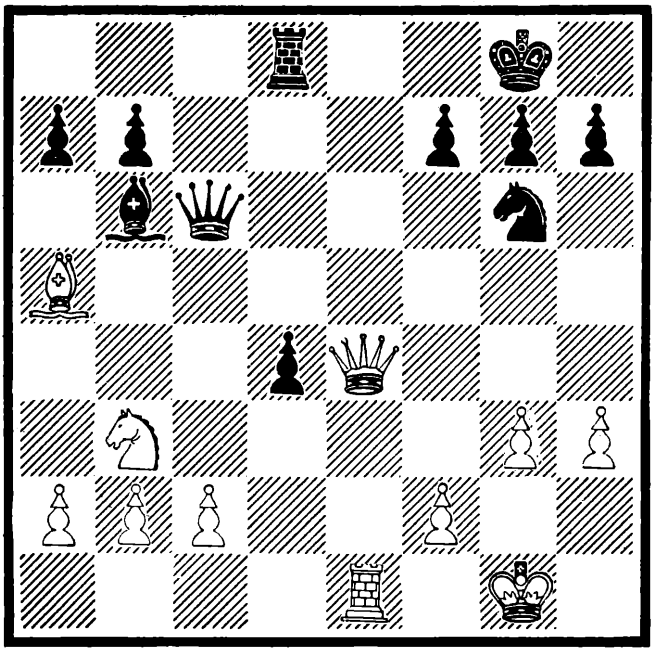
Esto no puede ser lo mejor. Posiblemente, la otra torre debiera haber ido allí para tener una torre en la casilla de dama y la otra en la del AD, atacando el PAD. Las negras, sin embargo, ya están contemplando un cambio de torres y, para ese propósito, es necesaria la jugada del texto.

| | | |
|---|---|---|
| TD1R | 18 | D3A |
| P3C | 19 | |

Una jugada muy importante. Bloquea, completamente, la acción del caballo del 3CR y deja lugar para el rey en 2CR. El hecho de que no haya un alfil en las diagonales blancas hace bastante segura la posición del rey, ya que las blancas dominan con sus torres la única columna abierta.

| | | |
|---|---|---|
| | 19 | TR1R |
| A5T | 20 | TxT |
| DxT | 21 | |

NEGRAS: A. RUBINSTEIN



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 34 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 21 DE LAS BLANCAS DxT

La posición es muy interesante y recompensará el estudio que se le dedique. De ahora en lo adelante, las blancas pueden forzar el juego. Ahora ellas amenazan AxA, DxA, T1D ganando el PD. La mejor oportunidad de las negras sería DxD, TxD, AxA, CxA, P4A.

21 C1A

Las negras juegan para llevar el caballo a 3R para la defensa de su peón. Esto da ocasión a las blancas, sin embargo, para alcanzar la sétima fila con su torre y, como resultado de ello, las negras tendrán pronto que perder un peón. En esta etapa de la partida, sin embargo, era extremadamente difícil decidir sobre el curso a tomar.

DxD 22 PxD

T7R 23 P4D

Las blancas amenazaban jugar TxPT. La alternativa era 23. ... P6D 24. PxP TxP 25. AxA PxA 26. T7C con una ligera ventaja para las blancas.

AxA 24 PxA

T7R 25 C2D

T7A 26 T3D

Si 26. ... P4AD 27. T8A+ C1A 28. T8C P5A 29. C2D P6D 30. PxP.

T8A+ 27 C1A

C2D 28 P4AD

Si 28. ... P4CD 29. C3C seguida de C5T.

C4A 29 T3R

T8C 30 T8R+

R2C 31 P4CR

P4TD 32 T8TD

CxP 33 R2C

El rey está libre al fin, pero demasiado tarde. Las constantes amenazas de mate que forzaron a las negras a mantener su caballo guardando a su rey hicieron posible que las blancas ganaran un peón y con él la partida.

T8A 34 C3R

C7D 35 TxP

CxP 36 T5C

A las negras no les conviene cambiar los caballos porque el PD estaría perdido.

| | | |
|---|---|---|
| C3D | 37 | T4C |
| R3A | 38 | P3T |
| P4CD | 39 | P4T |
| P4C | 40 | PxP+ |
| PxP | 41 | P3A |
| T4A | 42 | R2A |
| C5A | 43 | C1D |
| C3C | 44 | Abandonan |

Una lucha muy dura.

**GAMBITO DE LA DAMA EN REALIDAD**

MATCH EUWE-CAPABLANCA, HOLANDA, 1930

TERCERA PARTIDA DEL MATCH

Blancas: J. R. Capablanca Negras: Doctor M. Euwe

| | | |
|---|---|---|
| P4D | 1 | C3AR |
| P4AD | 2 | P3R |
| C3AD | 3 | A5C |
| *D2A* | *4* | *P4D* |
| PxP | 5 | PxP |
| A5C | 6 | D3D |

Para desclavar el caballo. Retroceder con el alfil produciría una variante regular del gambito de dama con las negras atrasadas una jugada. Jugar P3TR y P4CR sería demasiado arriesgado.

| | | |
|---|---|---|
| P3R | 7 | C5R |
| A4AR | 8 | D3CR |

Las alternativas serían D2R o D3AD. Los otros movimientos de dama son mucho menos satisfactorios. Se debiera notar que, en las ocho jugadas hechas hasta ahora, las negras han movido su dama dos veces y su CR también dos veces. En una posición cerrada cosas como esas son a menudo posibles y buenas pero, en una posición algo abierta, rara vez se pueden hacer sin meterse en líos.

| | | |
|---|---|---|
| P3TD | 9 | |

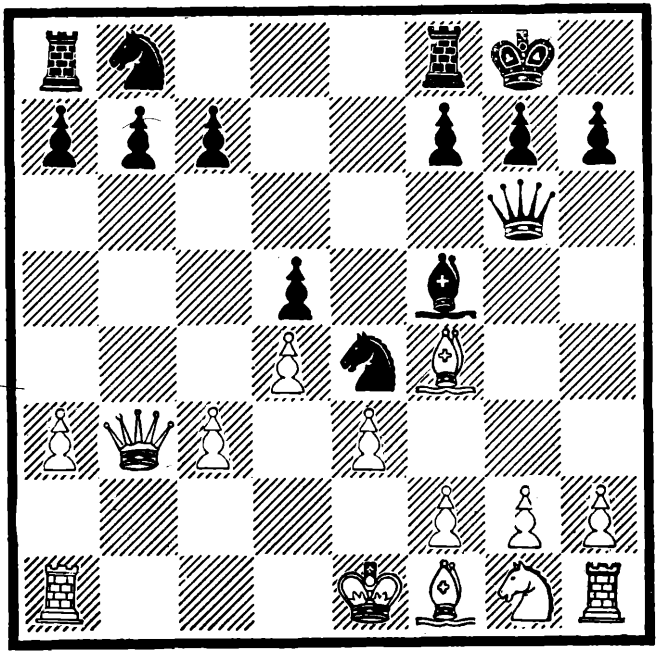
Las negras amenazaban CxC. La jugada del texto fuerza a las negras a cambiar el alfil por el caballo, no sólo aliviando así la presión contra el CD y el rey sino, también, fortaleciendo la posición de las blancas.

| | | |
|---|---|---|
| | 9 | AxC+ |
| PxA | 10 | A4A |

Esto implica la pérdida de un peón, pero las negras tenían muy poca opción. La única manera de impedir la pérdida inmediata sería jugar D3AD. 10. ... P3AD no era practicable por 11. P3A C3A 12. A3D D4T 13. P4TR y las negras no pueden evitar P4C ganando una pieza.

D3C 11 0-0

NEGRAS: DR. M. EUWE



BLANCAS: J. R. CPABLANCA

DIAGRAMA 35 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 11 DE LAS NEGRAS 0-0

Las negras juegan por el ataque. Están ligeramente adelantadas en el desarrollo y, ahora, ofrecen un peón para ganar más tiempo. Si las blancas jugasen DxPC, C3AD daría a las negras tal ventaja en el desarrollo que sería imposible para las blancas evitar serias pérdidas. Las blancas, sin embargo, podían haber jugado DxPD y obtenido el mejor juego así: 12. DxPD CxPAD 13. D3C C5R 14. C3A D3C (la mejor. Si 14. ... C3A 15. T1A C3D 16. C5R CxC 17. PxC con una posición ganadora) 15. DxD PAxD 16. A3D con lo que

sería una posición ganadora. Las blancas también podían jugar 12. C3A y obtener un juego ganador, ya que la mejor respuesta de las negras sería D3C y, entonces, seguiría DxD, PAxD; P4A. En vez de adoptar este curso sencillo las blancas favorecieron las complicaciones, lo cual es una política que no resulta aconsejable cuando hay una continuación sencilla a la vista que ofrece una ventaja definida.

| | | |
|---|---|---|
| P3A | 12 | C3D |
| P4C | 13 | A6D |

Las negras insisten en emprender un ataque a toda costa y esto es una política equivocada en un caso como éste donde el número de piezas para el ataque es inferior al número de piezas para la defensa. Las negras sólo saldrían bien si pudieran lanzar a la lucha el resto de sus piezas antes de que las blancas trajeran las suyas a la defensa. Puesto que éste no es el caso, resulta seguro que sufrirán las consecuencias. Debieran haber jugado A3R, cuando las blancas probablemente habrían jugado T1D para comenzar un ataque contra el rey negro por medio de A3D. La continuación 13. ... A3R 14. AxC PxA 15. DxPC C2D daría a las blancas una partida muy dudosa.

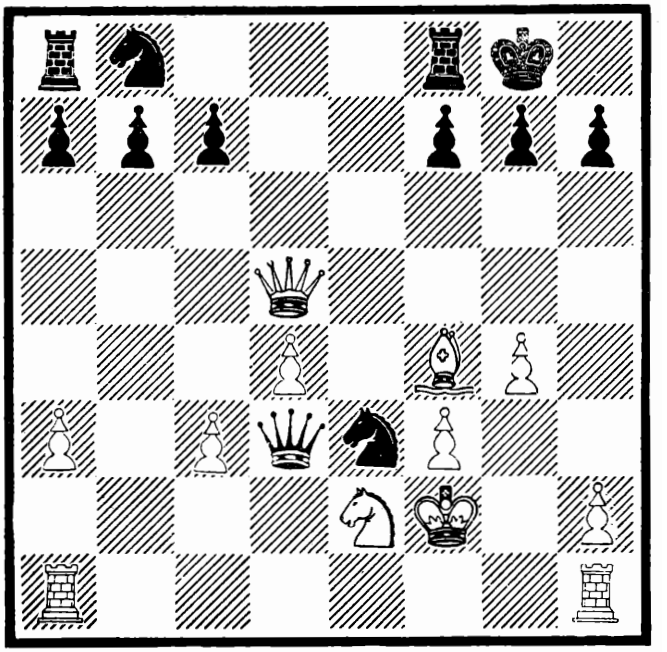
| | | |
|---|---|---|
| DxPD | 14 | AxA |
| RxA | 15 | D6D+ |
| C2R | 16 | C5A |
| R2A | 17 | CxPR |

Un sacrificio muy hábil. Las blancas no pueden tomar el caballo a causa de T1R, que recobraría la pieza para las negras estableciendo una buena partida. Pero, infortunadamente para las negras, éstas no tienen bastante fuerza para el ataque. Están atacando nada más que con una dama y un caballo, y la única pieza adicional que pueden lanzar, inmediatamente, a la batalla es la TR. Contra eso, las blancas tienen todas sus piezas listas para acudir a la defensa de su rey. En tales condiciones, a menos que la posición sea de una naturaleza muy singular, el ataque no puede prosperar.

| | | |
|---|---|---|
| DxP | 18 | C3T |
| D1C | 19 | DxD |

Las negras tuvieron que cambiar damas para evitar la pérdida del caballo. Como resultado, las blancas salen con un

NEGRAS: DOCTOR . M. [illegible]



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 36 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 17 DE LAS NEGRAS CxPR

peón más y un buen juego, lo que es una ventaja bastante para ganar.

| | | |
|---|---|---|
| TDxD | 20 | C5A |
| P4TD | 21 | TD1C |
| T5C | 22 | T3C |
| TR1CD | 23 | T1R |
| C3C | 24 | T3AR |
| T5AR | 25 | |

Las blancas quieren mantener su alfil en 4A, donde controla los movimientos de los dos caballos negros. Al mismo tiempo, quieren colocar su caballo en 4R para bloquear cualquier posible entrada de la torre de 1R en la posición de las blancas. El caballo en 4R estaría en una posición central muy fuerte. Es cierto que, como resultado de esta maniobra, las negras podrán unir de nuevo sus peones del flanco dama y que, también, las piezas blancas se estorbarán un poco, pero como que la última intención de las blancas es avanzar en el

flanco rey, el apiñamiento de las piezas blancas no llegará a constituir una falta demasiado seria. Las alternativas serían C5A o A1A amenazando C4R. El primer movimiento evitaría la colocación del caballo en 4R. El segundo quitaría el alfil de la única casilla desde donde se controla la mayoría de los movimientos de ambos caballos negros. El curso de la partida justificó el juicio de las blancas al hacer la jugada del texto.

| | | |
|---|---|---|
| | 25 | T3CD |
| TxT | 26 | PTxT |
| C4R | 27 | P3AR |
| P4T | 28 | P3A |
| P5TR | 29 | R2A |

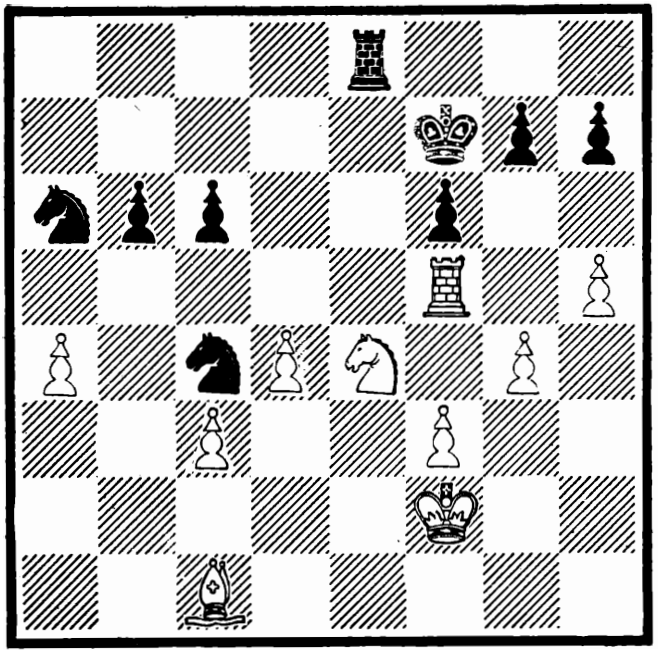
Las negras no podían jugar 29. ... P3T por 30. AxP.

| | |
|---|---|
| A1A | 30 |

Una mala jugada. Las blancas deberían haber seguido con su plan original, que habría ganado sin mucha dificultad así: 30. P6T TxC 31. PxT P3C 32. T5CD PxT 33. PxP y las blancas recuperarían la pieza con una posición ganada. Las blancas hicieron la jugada del texto olvidando que liberaba el caballo de 3TD. Incidentalmente, se ha supuesto por todos los comentaristas que, ahora, las blancas podían entablar fácil jugando 30. ... C2A. Ellos han afirmado que contra 30. ... C2A las blancas no podían jugar 31. P5T a causa de C4D amenazando ganar la torre con P3C. La afirmación es errónea por completo. No sólo las blancas pueden jugar P5T sino que es la mejor jugada, y la única que otorga a las blancas las mejores posibilidades de ganar. La posición es tan interesante que recompensará el estudio que se le dedique.

Suponga que las negras jugasen 30. ... C2A 31. P5T C4D 32. PxP P3C 33. T4A T1CD 34. CxP CxT 35. AxC TxP 36. CxP y, con tres peones por el cambio, las blancas tienen una excelente posibilidad de ganar. Vamos atrás de nuevo. 30. ... C2A 31. P5T C4D 32. PxP P3C 33. T4A T2R 34. C5C+ seguida de T4R con posibilidades ganadoras. De lo explicado se infiere que, después de 30. ... C2A 31. P5T C4D 32. PxP P3C 33. T4A la mejor posibilidad de las negras para entablar es jugar 33. ... CxT 34. AxC CxP 35. C6D+ R2R 36. CxT CxC 37. R2R y, aunque sería

NEGRAS: DOCTOR M. EUWE



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 37 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 30 DE LAS BLANCAS A1A

difícil demostrar la posibilidad de victoria, las blancas podrían conseguirlo.

En realidad, la partida continuó así:

30 T3R

Un disparate motivado por la presión del tiempo. La partida se estaba jugando a razón de treinta y dos movimientos en dos horas. Las negras se hallaban muy escasas de tiempo y, probablemente, cansadas de la dura prueba.

C5C+ 31 Abandonan

GAMBITO DE LA DAMA DECLINADO

**Defensa eslava**

Blancas: J. R. Capablanca Negras: Doctor M. Euwe

| | | |
|---|---|---|
| P4D | 1 | P4D |
| C3AR | 2 | C3AR |
| P4AD | 3 | P3A |
| C3A | 4 | PxP |

| | | |
|---|---|---|
| P4TD | 5 | A4A |
| C5R | 6 | CD2D |
| CxPAD | 7 | D2A |
| P3CR | 8 | P4R |
| PxP | 9 | CxP |
| A4A | 10 | CR2D |
| A2C | 11 | A3R |

P3AR es la jugada natural. La jugada del texto es artificial y se pierde tiempo. Por lo tanto, debe ser inferior a P3AR.

| | | |
|---|---|---|
| CxC | 12 | CxC |
| 0-0 | 13 | D4T |

Como resultado de su oncena jugada las negras están, prácticamente, obligadas a hacer una segunda jugada con su dama antes de que haya ocurrido el desarrollo completo. En una posición tan abierta como la de esta partida esa pérdida de tiempo se debiera evitar.

| | | |
|---|---|---|
| C4R | 14 | T1D |
| D2A | 15 | A2R |

A5CD era la alternativa, pero las negras quieren guardarse de C5C.

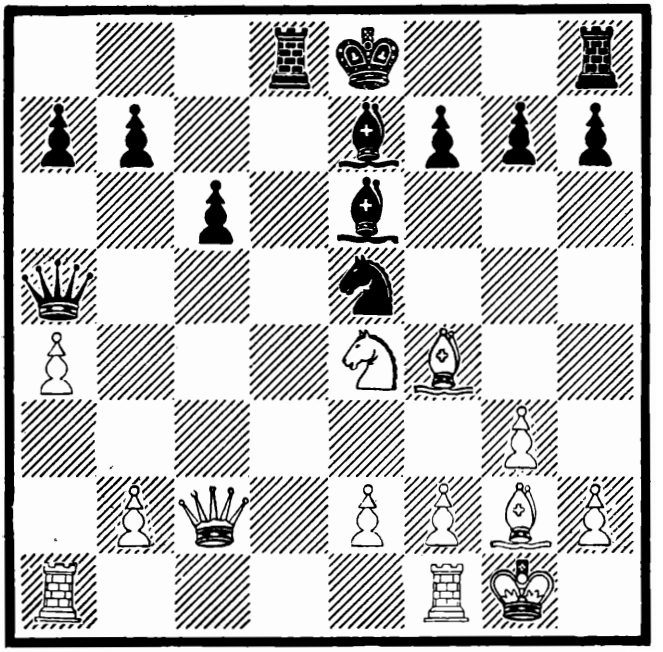
La posición es muy interesante. Las blancas podrían jugar 16. C5C AxC 17. AxA P3A (no C6A+ a causa de 18. PxC DxA 19. P4A D4TD 20. P4CD con ventaja para las blancas) 18. A4A y las blancas tendrían dos alfiles y un buen juego. Había, no obstante, ocasión de hacer una combinación que podría dar a las blancas una ventaja decisiva. De aquí la siguiente jugada de las blancas, que fue una sorpresa para las negras.

| | | |
|---|---|---|
| P4CD | 16 | AxP |

Podían, por supuesto, rechazar el peón y jugar D2A, pero eso no remediaría su posición en absoluto y sería una condenación de su décimo tercera jugada D4T. En realidad, parece como si D2A no se pudiera jugar sin perder un peón. Así 16. ... D2A 17. C5A A1A 18. D4R P3A 19. C3D A3D 20. P5C P4AD 21. TD1A P3CD 22. AxC PxA 23. P4A y las blancas ganan un peón con una posición muy fuerte además.

| | | |
|---|---|---|
| D2C | 17 | P3A |
| TR1C | 18 | |

NEGRAS: **DOCTOR** M. EUWE

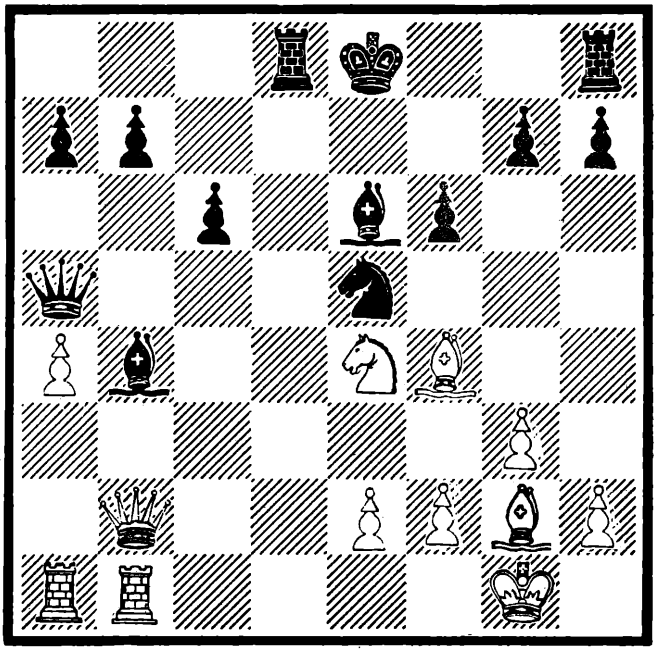


BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 38 JUEGAN LAS BLANCAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 15 DE LAS NEGRAS A2R

NEGRAS: DOCTOR M. EUWE



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 39 JUEGAN LAS NEGRAS

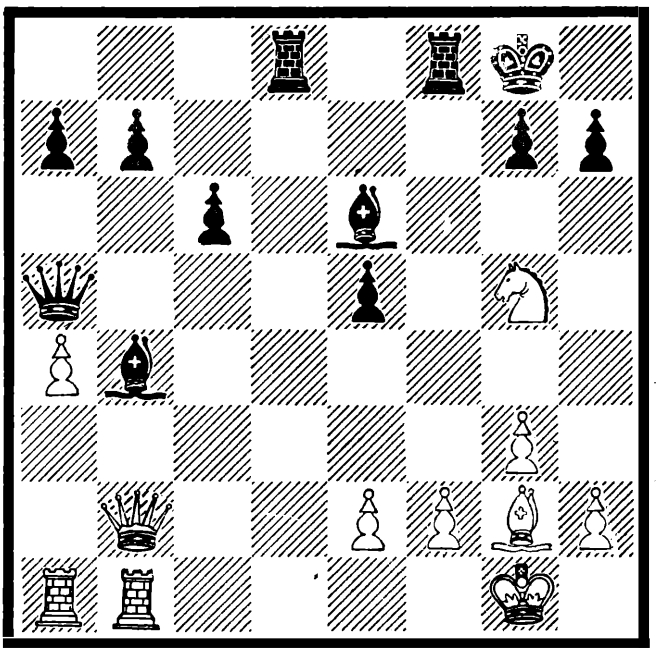
POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 18 DE LAS BLANCAS TR1C

Ésta es una equivocación que conduce a toda clase de complicaciones. Sencillamente, jugando la otra torre a 1C, las blancas habrían ganado por lo menos un peón con una posición muy segura. Así: 18. TD1C A2R (la mejor) 19. DxPC R2A (la mejor) 20. AxC DxA 21. DxPA y las blancas tienen un peón más y una partida segura. Naturalmente, en todas estas posiciones bajo consideración, las blancas no pueden jugar en ningún momento DxA a causa de T8D+. Por ejemplo, si las negras juegan 18. ... C5A, las blancas no pueden jugar 19. DxA a causa de 19. ... T8D+ 20. A1A DxD 21. TxD TxT dejando a las negras con una torre por un alfil y una buena posición además, lo suficiente para ganar el juego. La jugada del texto, sin embargo, es extremadamente difícil de contestar. Los expertos que observaban la partida pensaron que C5A ganaría para las negras. La posición vale la pena de ser considerada.

Ahora suponga que las negras jugasen C5A, entonces: 19. CxP+ R2A (la mejor) 20. DxA T8D+ 21. TxT DxD 22. C4R y las blancas tendrían torre y caballo por la dama y un terrífico ataque que, con muchísima probabilidad, no podría refrenarse. Por ejemplo: 22. ... T1R (probablemente la mejor) 23. TD1C D4T (probablemente la mejor. Si DxP, C5A) 24. C5C+ R3C (si R1C, CxA, TxC, TxP) 25. T4D y las negras, probablemente, serán incapaces de protegerse de las muchas amenazas de las blancas. Realmente una posición muy notable.

| | | |
|---|---|---|
| | 18 | O-O |
| AxC | 19 | PxA |
| C5C | 20 | |

NEGRAS: **DOCTOR** M. EUWE



BLANCAS: J. R. CAPABLANCA

DIAGRAMA 40 JUEGAN LAS NEGRAS

POSICIÓN DESPUÉS DE LA JUGADA 20 DE LAS BLANCAS C5C

Por supuesto si 20. DxA T8D+ 21. A1A DxD y ganan.

| | | |
|---|---|---|
| | 20 | A6A |

No es la mejor. La defensa de las negras es extremadamente difícil. Está montada a pelo, pero 20. ... A2A, probablemente, salvaría al fin el juego. Después de la jugada del texto, las blancas ganan por fuerza.

| | | |
|---|---|---|
| D2A | 21 | A4A |
| A4R | 22 | P3CR |

Por supuesto, si AxT 23. AxA y las negras deben perder su otro alfil por la amenaza A6R+ seguida de DxP mate. Las negras, sin embargo, pudieran haber ensayado 22. ... P3TR 23. AxA PxC 24. T3T y las blancas tendrían una victoria fácil con motivo de la tan expuesta posición del rey negro.

| | | |
|---|---|---|
| D2T+ | 23 | R2C |
| TxP+ | 24 | T2D |
| TD1C | 25 | D3T |
| D3C | 26 | TxT |
| DxT+ | 27 | DxD |
| TxD+ | 28 | R1C |
| AxP | 29 | T1D |
| TxPTD | 30 | T3D |
| A4R | 31 | A2D |
| P4TR | 32 | A5D |
| T8T+ | 33 | R2C |
| P3R | 34 | A6A |
| A3A | 35 | Abandonan |

CONTENIDO

Prólogo 1

PRIMERA PARTE 15

Introducción 15

I. El juego, las piezas, sus movimientos, objetivo del juego 17

El juego 17

Los movimientos 18

Jaque y jaque mate 24

Mate ahogado 25

Enroque 26

Anotación ajedrecística 30

Signos de anotación 32

Tomando al paso 33

II. El modo de aprender y de mejorar su juego 35

Mates sencillos 36

Finales sencillos y promoción del peón 42

Dos peones contra uno 45

Valor relativo de las piezas 49

III. Las aperturas desde un punto de vista elemental 50

El medio juego 59

El final 69

IV. Prinoipales reglas y ética del juego 76

Máximas del ajedrez 77

SEGUNDA PARTE 79

Introducción 79

Qué hacer, qué evitar 80

La manera de mejorar 81

I. Finales 83

Una unidad que detiene a dos 89

Un final olásico 89

Para obtener un peón pasado 92

Cómo saber qué peón será el primero en coronar 94

La oposición 95

El valor relativo del oaballo y el alfil 99

El mate con caballo y alfil 108

Dama oontra torre 111

II. El medio juego 114

Las casillas centrales 121

Formación de los peones 123
Formación de los peones del enroque 129
Posiciones y combinaciones típicas 133
Evaluación de la posición en el medio juego 141
III. Las aperturas 153
Ruy López 161
Gambito del alfil del rey 170
Gambito del centro 171
Gambito de la dama 174
Síntesis de la teoría general 196
TERCERA PARTE 199
Partidas comentadas 199
Gambito de la dama declinado 200
Gambito de la dama declinado 207
Gambito de la dama declinade 213
Ruy López 217
Gambito de la dama aceptado 222
Gambito de la dama aceptado 228
Gambito de la dama declinado 232
Defensa Caro-Kann 235
Gambito de la dama en efecto 242
Apertura inglesa P4AD 242
Apertura del peón dama 246
Gambito de la dama en realidad 252
Gambito de la dama declinado 257
Defensa eslava 257

Este libro ha sido impreso
por el Combinado Poligráfico
"Osvaldo Sánchez".
Se terminó de imprimir en el
mes de septiembre de 1984
Año del XXV Aniversario
del Triunfo de la Revolución

RYJ