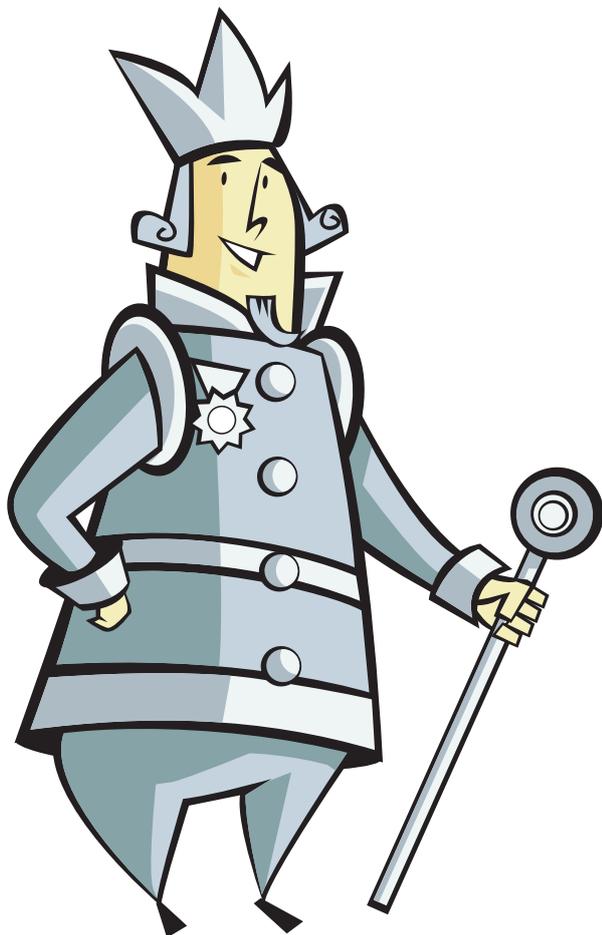


Solucionario

Ajedrez para todos

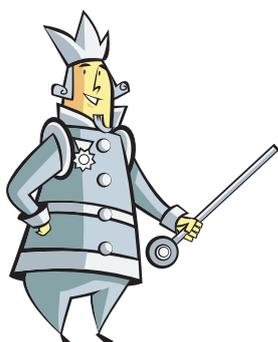
Avanzado

2



Edita: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com

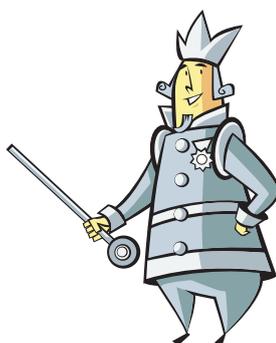
info@educachess.org
www.educachess.org



Edición: noviembre 2016

Diseño cubierta: Jordi Prió Burgués
Maquetación: Jordi Prió Burgués
Ilustraciones: Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
José Luis Vilela de Acuña
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Reservados todos los derechos.

Ninguna parte de esta publicación no puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio sin permiso del editor.

Unidad 1

1

- 1 Posición de la Defensa de los Dos Caballos que surge tras 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.Cg5 d5 5.exd5 Ca5 6.Ab5+ c6 7.dxc6 bxc6 8.Ae2 h6 9.Cf3 e4 10.Ce5 Ad6 11.d4 exd3 (a.p.) 12.Cxd3 Dc7 13.h3 0-0 14.0-0 Af5

Ventaja de desarrollo para las negras.

Ventaja de mejor estructura de peones y ventaja material para las blancas.

La posición encierra oportunidades para ambos bandos, la ventaja en desarrollo de las negras compensa la desventaja material y estructural.

- 2 Posición del Gambito de Dama Aceptado que surge tras 1.d4.d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.Axc4 c5 6.0-0 a6 7.a4 cxd4 8.exd4 Ae7 9.Cc3 0-0 10.Ag5 Cbd7 11.Tc1

Ventaja de desarrollo y espacio para las blancas.

Mejor estructura de peones para las negras por la existencia del peón dama aislado.

Las blancas tienen ventaja.

- 3 Posición de la Defensa Semi-Eslava que surge tras 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 Cbd7 6.Ad3 Ad6 7.0-0 0-0 8.e4 dxe4 9.Cxe4 Cxe4 10.Axe4 h6

Ventaja de espacio para las blancas.

La posición es ligeramente mejor para las blancas.

- 4 Posición de la Apertura Italiana que surge tras 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Ad2 Axd2+ 8.Cbxd2 d5 9.exd5 Cxd5 10.Db3 Cce7 11.0-0 0-0

Ventaja de desarrollo para las blancas.

Mejor estructura de peones para las negras, por la existencia del peón de dama aislado y efectivamente bloqueado por el caballo negro.

La posición es aproximadamente nivelada.

2

- 1 La amenaza de las blancas es posicional, consiste en cambiar su alfil por el caballo negro para doblar peones negros en la columna **f**.
- 2 La amenaza blanca es posicional, consiste en jugar 2.Cd6+ y tras 2.Axd6 3.Dxd6 obtener la pareja de alfiles.
- 3 La amenaza blanca es táctica, consiste en sacrificar el alfil con Axf7+! y a Rxf7 responder Ce5+! recuperando la pieza con peón de ventaja.
- 4 La amenaza blanca es oculta, intentan jugar 2.Db3 con doble amenaza a los peones de f7 y b7.
- 5 La amenaza blanca es posicional, buscan triplicar peones negros en la columna "f" mediante cambios sucesivos en f5 y en f6.
- 6 La amenaza blanca es táctica y directa, capturar el peón negro en f7, bien sea con caballo o con alfil, en dependencia de las circunstancias.

3

1 Si las negras capturan el peón 1... Cxe4? se pierde el caballo con 2 Da4+ que produce doble amenaza al rey y caballo de las negras.

2 Si las negras capturan el peón de e4 con 1...Dxe4? 2.Rf2! que despeja la columna e para que la torre de h1 pueda oportunamente clavar la dama con Te1.

Tras 2 Rf2! el alfil negro debe mover para evitar ser capturado, lo mejor es 2...Ab4 que va dirigida a evitar un eventual Te1 (si 2...Ab6 3. Ab5+! y a cualquier jugada de las negras sigue 4.Te1 ganando).

Las blancas juegan entonces 3.a3! Aa5 4.b4! Ab6 y ahora nuevamente la idea ganadora 5.Ab5+! y en la próxima jugada 6.Te1 ganando.

4

1 Las negras sencillamente continúan su desarrollo, ya sea con 1...Cc6 (que ya amenazaría Cxe4) o 1...g6 (también 1...e6) para desarrollar el alfil del rey.

2 Las negras evitan la amenaza de captura de su alfil con 1...Ab6.
También podrían continuar 1...Ab4+, pero en ese caso si las blancas responden 2.Rf2 el alfil de b4 estaría en peligro por la amenaza Da4+ y entonces las negras tendrían que jugar con mucha precisión para sortear los peligros.

5

1 Primero es necesario aclarar que la posición correcta es con el peón blanco en e5, no en e4 como aparece en el diagrama de las primeras reimpresiones del libro.

Para la posición correcta mencionada la valoración es la Opción 1 (las blancas tienen un ataque fuerte, basado esencialmente en su ventaja de desarrollo).

Ahora bien, para la posición tal como aparece con el peón en e4, también habría que elegir la opción 1 (pues las otras opciones no se corresponden con el carácter de la posición), a pesar de que entonces el ataque no es tan fuerte porque las blancas tendrían un tiempo de menos y ello permitiría a las negras desarrollar su caballo con 1...Cf6, tras lo cual la fuerza del ataque blanco sería comparativamente menor.

Opción 2.

2 Las negras tienen la iniciativa a cambio del peón de menos, basado esencialmente en la posición más activa de sus piezas y mayor desarrollo.

6

1 La más conveniente para abrir el juego es 1.Axc6 bxc6 2.d4, pues los cambios de peones que se producirán inevitablemente ahora en el centro conducen a apertura de líneas en la posición.

2 La jugada 1.c4 es la que conduce a una apertura de líneas rápida en el centro del tablero. Las negras podrían en ese caso capturar el peón de e5 si lo desean, pero a cambio las blancas obtendrían la iniciativa por su mejor desarrollo.

7

- 1 Juegan negras.
Opción 3, posición con posibilidades para ambos bandos.

- 2 Juegan negras.
Opción 2, las blancas tienen ventaja por su mayor espacio y su alfil superior al alfil negro (esto debido a que los peones negros colocados en casillas blancas limitan a su alfil).

8

- 1 Opción 1.d5, de esta forma se cierra el centro (o sea los peones del centro quedan mutuamente bloqueados).

- 2 Opción 1.e5, con este avance se cierra el centro.

9

- 1 Tras 1...Cd7 las blancas sacrifican 2.Axh7+! y obtienen ventaja ganadora.
Tras 2...Rxh7 3.Dh5+ Rg8 4.Dxf7+ Rh7 5.Dh5+ Rg8 6.Dxe8+ ganando.

La mejor jugada de las negras es 2...Ce4 buscando simplificaciones que alivien la defensa.
Si 3.Cxe4 dxe4 4. Axe4 Axe4 5.Dxe4 las negras recuperan su peón con 5...Axe4.

2

- 3 Opción 2, las blancas están mejor porque tienen un fuerte ataque sobre el enroque.

- 4 Las blancas están mejor por la mayor actividad de sus piezas, en particular el alfil de g2.

10

- Opción 2, la movida 1...b5.

Esta jugada que gana espacio en el flanco de dama, es una de las ideas típicas de este sistema.

En esta posición contiene, además, la posible idea 2. Ab3 b4 3.Ce2 Cxe4 ganando un peón, aunque la posición resultante es complicada. Las blancas pueden, en vez de 2.Ab3, jugar 2. Ad3 sobreprotegiendo su peón de e4.
- Opción 1, la movida 1...Dc7 que desarrolla la dama a una casilla segura y sobreprotege el punto central e5.

11

- Las negras no pueden jugar aquí 1...Te8? por 2.Axf7+! Rxf7 3.Cxg5+ seguido de 4.Ce6 ganando la dama.
- Es incorrecto.

1...Cf8? debido a 2.dxe5 dxe5 y ahora la combinación 3.Cxe5! Dxe5 4.Cxd5! con ataque decisivo.

Observe que 4...Dxb2 permite 5.Cc7++. Ante 3.Cxe5! lo mejor que podrían hacer las negras es no capturar el caballo, pero quedan con clara desventaja.

Unidad 2

1

1 a la variante 4...Cxd4

2 a la variante 4...Ac5

3 a la variante 4...Dh4

4 a la variante 4...Ab4+

5 a la variante 4...g6

6 a la variante 4...Cge7

2

1 a)

2 c)

3

1 c)

2 c)

4

1 c)

2 a)

5

1 b)

2 c)

6

1 b)

2 b)

7

1 c)

2 a)

8

1 c)

2 b)

9

1 c)

2 a)

La fuerte continuación que las blancas tienen a su disposición es 10.e5! Ahora no es posible 10...dxe5? por 11.Ce4 ganando material. Si 10...Dxe5 11.Te1 Df6 12.Ce4 Dh4 13.g3! y cuando la dama mueva las blancas ganan material al capturar Cxc5 descubriendo una amenaza en la columna "e" sobre el caballo negro.

O sea que lo mejor que pueden hacer las negras tras 10.e5! es mover la dama. En caso de 10...Dh4 11.Ce4! con ventaja y en caso de 10...De6 11.exd6 también con ventaja.

10

1 b)

El error táctico es castigado con 13...hxg5! 14.hxg5 Dxf2+! 15.Dxf2 Axf2+ 16.Rxf2 Txe1 con ganancia de una torre.

2 c)

9...Axf2+! 10.Rxf2 Cxe4+ seguido de la captura del alfil de g5 con el caballo, con lo cual las negras han ganado dos peones.

11

1 a)

2 b)

Las blancas quedan perdidas tras 7...Rxg7 8.dxc6 Axf2+! ganando la dama; si 9.Re2 Ag4+.

12

1

c)

Después de 1.Cf3! Dh5 (única para defender el alfil de c5) 2.g4! la dama no podrá continuar defendiendo el alfil de c5, que será capturado.

2

a)

13

1

b)

2

b)

Unidad 3

1

1 Estilo posicional

2 Estilo romántico

3 Estilo romántico

4 Estilo posicional

2

1 Estilo romántico

2 Estilo posicional

3 Estilo posicional

4 Estilo romántico

3

1 d) 6...d5

Esta es una posición básica de lo que se conoce como Ataque Max Lange, una línea de juego en que las blancas entregan un peón para desarrollarse rápidamente y obtener la iniciativa con el avance e4-e5.

Lo primero que puede decirse es que 6...Cg8 es a todas luces débil, porque el caballo regresa a su casilla original entorpeciendo la posibilidad de enrocar y quedando las negras con clara desventaja en desarrollo.

En segundo lugar 6...Ce4 pone el caballo de las negras en una difícil situación tras la respuesta 7.De2 atacando el caballo, que no tiene adonde retirarse; tendrían que continuar con 7...d5 y tras 8.exd5 al paso 8...f5 para defender el caballo, pero con 9.Cbd2 las blancas quedan con incuestionable ventaja.

En tercer lugar está 7...Cg4 atacando el peón de e5, que resulta más razonable que las dos alternativas anteriores, aunque hay que tener en cuenta, entre otras cosas, que las blancas pueden intentar ganar una pieza con 8.h3 Cxe5 9.Cxe5 Cxe5 10.Te1 d6 11.f4. Sin embargo respondiendo 11...d3+ (jaque al descubierto) 12.Rh2 Dh4 las negras obtienen buen contrajuego, se solicita al lector comprobarlo mediante su propio análisis. De forma tal que en vez de 8.h3 parece más apropiado 8.Af4 defendiendo el peón y respondiendo a 8...0-0 con 9.h3 Ch6 10.Axh6 gxh6, con una posición en que el enroque negro ha quedado debilitado, lo cual compensa el peón de menos que tienen las blancas.

Por último está el contrataque central 6...d5, amenazando el alfil de c4 y abriendo la diagonal c8-h3 para que el alfil de dama negro pueda desarrollarse. Como 7.exd6 (al paso) 0-0 8.dxc7 Dxc7 conduce a una buena posición de las negras, la variante crítica es 7.exf6 dxc4 8.Te1+ Ae6.

El objetivo esencial de las negras será enrocar largo tan pronto sea posible para de esa forma salvaguardar su rey que está en posición muy comprometida en el centro del tablero. Una posible continuación es 9.fxg7 Tg8 10.Cg5 Dd5 11.Cc3! Df5! quedando el rey negro listo para enrocar largo. Las posiciones que se producen con la jugada 6...d5 son muy agudas, pero es la mejor opción para las piezas negras.

2 b) 9...e5

Esta es una posición típica del Gambito Morra de la Defensa Siciliana. En ese gambito las blancas sacrifican un peón para obtener ventaja en desarrollo e iniciativa.

La mejor opción para las negras es detener la ruptura e4-e5 mediante 9...e5, para después continuar su desarrollo. Las otras dos opciones son menos convenientes para las negras. Por ejemplo tras 9...0-0 10.e5 Ce8 11.exd6 Axd6 (mucho peor es 11...Cxd6 12.Af4 y la clavada sobre el caballo es mortal) y las blancas tienen iniciativa y mejor desarrollo por el peón, pueden continuar con jugadas como 12.Cb5, 12.Ce4 ó 12.Ag5. Si 9...Da5 10.Cb5 da la ventaja a las blancas (amenazan recuperar el peón con Cxd6); por ejemplo 10...d5 11.exd5 exd5 12.Cd6+ Rf8 12.Cxc8 Txc8 13.Ab3 con clara compensación por el peón, debido fundamentalmente a la mala posición del rey negro que ha perdido el enroque.

3

3 c) 5...d6

Esta es una posición básica de la Defensa Siciliana. La mejor de las opciones mencionadas es 5...d6 porque detiene el posible e4-e5 de la forma más natural.

5...Ae7 6.e5 fuerza al caballo a retroceder a su casilla original o permitir el doblado de los peones centrales con 6...Cd5 7.Cxd5 exd5. Por otro lado 5...Ad6 expone el alfil a un ataque inmediato, bien sea con 6.Cf5, 6.Cdb5 o 6.Ccb5, todas las cuales dan ventaja a las blancas.

4 c) 7...h6

Esta es una posición básica de la Defensa Caro-Kann. La mejor de las opciones mencionadas es 7...h6 porque permite preservar el alfil de casillas blancas tras 8.h5 Ah7. En vez de ello si 7...Cgf6 8.h5 Af5 8.Cxf5 Da5+ 9.Ad2 Dxf5 10.Ad3 las blancas tienen ventaja en desarrollo además de haber obtenido la pareja de alfiles, que en esta posición abierta es un factor ventajoso.

Por otro lado si 7...e6 8.h5 Af5 9.Cxf5, tanto tras 9...exf5 10.Ad3 como tras 9...Da5+ 10.Ad2 Dxf5

11.Ad3 las blancas tienen ventaja. En ambos casos la pareja de alfiles es un factor a favor de las blancas, mientras que en el primero se puede añadir la mejor estructura de peones blanca y en el segundo la ventaja en desarrollo.

4

1 c) 6...h6

Si 6...0-0 las blancas consiguen su objetivo de debilitar la estructura de peones negra y de paso también el enroque negro tras 7.Cd5 con futura captura en f6.

6...Dd7 permite el inmediato debilitamiento de la estructura de peones negras con 7.Axf6, y también debe mencionarse que la dama en d7 entorpece el desarrollo del alfil de d7.

La jugada correcta es 6...h6, que obliga a las blancas a tomar una decisión con respecto al alfil. Si 7.Axf6 Dxf6 (no permitiendo el deterioro de la estructura de peones) 8.Cd5 Dd8! (defendiendo c7) y las negras tienen una sólida posición. Si el alfil se retira a h4 con 7.Ah4 es satisfactoria 7...g5 8.Ag3, tras lo cual la clavada ha sido eliminada y el alfil de las blancas en g3 está bastante restringido en sus movimientos.

Es bueno añadir que en esta posición tras 8.Ag3 las blancas posteriormente enrocaban corto su enroque se vería seriamente amenazado, pues el hecho de que los peones negros del flanco de rey estén avanzados facilita un eventual ataque de las negras sobre ese flanco.

2 b) 10...e5

10...Ab7? completa el desarrollo, pero pierde una pieza con 11.e5, por tanto se descarta de inmediato. Jugar con el alfil ya desarrollado, una segunda vez, 10...Ae7, no es una opción atractiva porque pierde tiempo. Lo mejor es evitar e4-e5 mediante contraataque en el centro con 10...e5.

3 c) 9...Cc5

9...Ae7 10.g5 Cg8 es insatisfactoria para las negras porque el caballo retorna a su casilla original entorpeciendo todo el desarrollo de las negras. Mover el caballo de d7 para vaciar la casilla de retirada d7 para el otro caballo es lo correcto; entre las dos casillas propuestas para el caballo, b6 y c5, la mejor es c5 porque desde ahí se ataca el alfil de d3 y se ejerce alguna presión sobre e4. La casilla b6 sería inferior por la menor influencia del caballo en esa casilla y el bloqueo del eventual avance del peón negro "b" (avance que es típico en un gran número de variantes de la Siciliana).

4 b) 5...exd4

Tanto 5...Ae7? como 5...a6? (6.Axc6+ bxc6 7.dxe5) permiten ganar material a las blancas sin compensación. Por ello entre las 3 opciones mencionadas la mejor es cambiar primeramente 5...exd4.

5

1 c) 11.Ad2

Para mantener la iniciativa lo mejor es entregar un peón para ganar tiempos en el desarrollo a costa de la dama negra con 11.Ad2. Las negras capturan 11...Dxa2 y las blancas entonces ponen en seguridad su rey y completan el desarrollo con 12.0-0. La compensación que de esa forma obtienen las blancas se basa en varios factores: mayor espacio para sus piezas, centro de peones fuerte y móvil y mayor desarrollo.

No debe dejar de mencionarse tampoco la posición expuesta de la dama negra en a2, que puede ser objeto de ataque con ganancia de tiempo, e incluso podría estar en riesgo de quedar atrapada en algún momento. Por todo ello las blancas tienen una iniciativa que compensa el peón sacrificado.

La jugada 11.Dd2 tapando el jaque con la dama y evitando entregar el peón es perfectamente natural también, solo que la partida cobra otro carácter más tranquilo entonces, pasándose a un final con oportunidades para ambos bandos tras 11...Dxd2+ 12.Axd2.

Por último 11.Rf1 perdiendo el derecho a enrocar es una movida poco razonable, que no contribuye a desarrollar una iniciativa y contradice principios importantes del juego posicional.

2 b) 8...Cxe4

8...d6 y 8...Cxd4 9.Axd4 d6 son formas naturales de continuar la partida, y conducen a una lucha compleja en el medio juego, con oportunidades algo mejores para las blancas. Pero la jugada que permite a las negras aprovechar la posición de las piezas blancas en este momento para buscar una rápida igualdad es el pseudo-sacrificio 8...Cxe4! haciendo desaparecer el peón central blanco.

Para comprender por qué esta jugada es correcta es necesario calcular algunas variantes.

Primeramente decir que a 9.Cxc6 atacando a la dama negra se responde con la jugada intermedia 9...Cxc3! y ahora 10.Cxd8 Cxd1 y las negras no tienen problemas, por ejemplo si 11.Cxf7 Cxe3 y tras 12.fxe3 las negras gana una pieza con 12...d5! 13.Axd5 e6 (están amenazados el alfil y el caballo).

En segundo lugar si 9.Cxe4 d5 con tenedor a afil y caballo, lo cual permite recuperar la pieza de inmediato con posición nivelada. y por último explicar que si las blancas juegan 9.Axf7+ tras 9...Txf7 10.Cxe4 las negras continúan con 10...h6, para evitar un salto de caballo a g5, y la posición resultante es altamente satisfactoria para las negras que han obtenido la pareja de alfiles.



5

3 c) 12. Df3

En esta posición las blancas tienen un mayor desarrollo, ya han enrocado y ambos caballos están desarrollados, mientras el rey negro está aún en el centro del tablero y todavía el alfil de rey de las negras demorará en poder ser desarrollado.

Dadas esas circunstancias, cambiar las damas solo facilita el juego a las negras, ya que reduce significativamente el potencial ofensivo de las blancas y por consiguiente sus posibilidades de crear amenazas para aprovechar la ventaja en desarrollo. Por tal motivo se debe desechar 12.Dxd8. Si 12.Dh5+ g6 13.Df3 las negras defienden el peón de f6 ya sea con 13...Cc6 ó 13...Ag7 y el caballo blanco en h4 queda sin buenas perspectivas de momento, ya que no puede saltar a f5 no tiene de momento alguna otra casillas accesible.

Por tal motivo es preferible jugar directamente 13.Df3, la casilla f5 queda disponible eventualmente para un salto del caballo y además se evita que las negras puedan hacer una jugada como 13...Cc6 por ejemplo, ya que entonces 14.Dh5+ es muy fuerte, pues no es posible cubrir el jaque con 14...g6 debido a 15.Cxg6! ganando material.

4 c) 12...c5

Esta es una posición típica de la Apertura Catalana. La reacción de liberación típica de este género de posición es el avance c7-c5, atacando el centro y deshaciéndose de un peón **c** que está retrasado en una columna semi-abierta.

En ese caso las blancas no pueden aprovechar la apertura de la columna **a**, por ejemplo 12...c5 13.axb5 axb5 14.Ta7 Db6 (14...cxd4 también es buena).

En vez de ello, la alternativa 12...Cd5 13.Axe7 Dxe7 14.axb5 axb5 15.Ta7 da a las blancas ventaja posicional. Por último 12...bxa4 13.Ce5 Axc2 14.Rxc2 deja algo debilitados los peones **a** de las negras; la posición es jugable pero comparativamente es superior jugar 12...c5.

Unidad 4

1

1 b) 1...c5

Como se explica en el enunciado, esta jugada además de atacar el centro blanco, abre la gran diagonal para que el alfil de b7 despliegue su actividad. En cuanto a 1...Tfe8, aunque no es una jugada mala, no hay por qué demorar la necesaria reacción con c6-c5. Por otro lado 1...b5 no es una buena jugada, a pesar de que contienen una instructiva celada. La celada es que no resulta bueno para las blancas capturar el peón que se ofrece, ya que después de 2.cxb5 cxb5 3.Dxb5? Axf3! 4.gxf3 Cd5 el enroque de las blancas ha quedado seriamente debilitado y las negras tienen un fuerte ataque sobre el rey blanco (se amenaza, entre otras, 5...Dh4). Pero como respuesta a 1...b5 las blancas pueden jugar 2.c5 ganado espacio y sobre todo enterrando por largo tiempo el alfil de dama negro, que queda severamente limitado por sus peones; las negras obtienen la casilla d5 para su caballo pero en esta posición ello es menos importante que la seria inactividad del alfil de dama.

2 c) 1.d5!

Aprovechando de inmediato, enérgicamente, la posición insegura del rey negro en el centro del tablero. Esta ruptura central es prácticamente ganadora. La opción 1.c5 es significativamente más débil, otorgando a las negras una buena casilla central para su caballo en d5; tras 1...Af4 2.Tf3 Cd5 las blancas no logran nada tangible. La movida 1.Tae1 es factible, pero mucho menos enérgica que la solución.

3 b) 1.Td3!

La torre blanca es activada a través de la 3ra horizontal, desde la cual contribuye a crear amenazas en el flanco de rey, incluyendo el posible ataque a una dama negra que no dispone de buenas casillas. En su lugar, 1.Cg4 solo serviría para cambiar piezas y no aprovecha las oportunidades que brinda la posición blanca. La alternativa 1.c5 es posicionalmente floja pues debilita la casilla central d5, que puede ser entonces utilizada por las piezas negras.

4 c) 1...e5!

Como el rey blanco permanece aún en el centro, esta ruptura pone de manifiesto ese defecto de la posición blanca. 1...c5 es débil, pues permite 2.Cb5 con ventaja de las blancas. La alternativa 1...a6 es mucho menos fuerte que la solución, y realizarla con el plan de intentar la ruptura c6-c5 tendría efectos perjudiciales para la seguridad del enroque negro (asumiendo, como es lógico en esta posición, que las blancas enrocarán corto).

2

1 a) 1...d5!

Es una oportuna ruptura liberadora en el centro del tablero, que crea la inmediata amenaza dxe4, además de dar mayor rango de acción al alfil de rey de las negras. Es importante que el lector observe que las negras tienen controlado el punto e5 con su caballo de dama, de forma tal que como respuesta a 1...d5 las blancas no pueden jugar 2.e5 debido a 2...Cxe5. Las otras dos opciones propuestas son jugables, pero menos efectivas que 1...d5.

2 b) 1.f5

Esta ruptura inmediata es la forma más efectiva de aprovechar la ventaja en desarrollo que tienen las blancas. Si el peón negro avanza 1...e5, la casilla d5 queda debilitada y las piezas blancas están idealmente emplazadas para explotar la debilidad de d5. La ruptura 1.e5 no es buena porque tras 1...dxe5 las damas serán cambiadas y el final será ventajoso para las negras; por ejemplo 1...dxe5 2.fxe5 Ac5+ 3.Rh1 Dxd1 4.Cxd1 Cg4 con posición que favorece a las negras. La opción 1.De2 es una jugada de desarrollo factible, pero menos enérgica que 1.f5.

3 c) 1.e5!

Las negras, que acaban de ganar un peón, están bastante retrasadas en desarrollo. Las blancas deben aprovechar con energía esa ventaja en desarrollo. La ruptura central 1.e5! es muy fuerte porque el caballo negro de f6 no tiene ninguna casilla buena adonde ir y deberá por tanto regresar a su casilla original (g8) con lo cual se hace aún mayor la falta de desarrollo de las negras. Por ejemplo 1.e5! Cg8 (1...dxe5 2.fxe5 Cg8 3.Ah5! g6 4.Df2! con ventaja decisiva) 2.Cd5! con posición ganadora, observe que no es posible 2...exd5 por exd6 jaque al descubierto en la columna "e", ganando la dama.

Romper con 1.f5 es mucho menos fuerte, las negras pueden simplemente cerrar el centro con 1...e5, o retornar con su caballo 1...Cc4, o continuar su desarrollo con 1...Ae7. En cuanto a 1.bxa3 Dxc3 2.Dg3 es también menos fuerte que 1.e5!, las blancas tienen compensación debido a la ventaja en desarrollo.

4 a) 1...b4

Tras 2.axb4 Txb4 las negras no solo han abierto la columna "b" para crear contrajuego en el flanco de dama sobre el enroque blanco, sino que además la torre negra ataca el caballo de d4, lo cual obliga a las blancas a perder un tiempo antes de proseguir con su ataque en el flanco de rey mediante f4-f5.

Las otras dos opciones propuestas son jugables, pero más débiles que 1...b4. Por ejemplo, 1...Cxd3+ 2.Txd3 b4 3.axb4 Txb4 ahora el caballo de d4 está defendido y las blancas pueden entonces proseguir su avalancha de peones en el flanco de rey con 4.f5. Por otro lado 1...Ab7 es una tranquila jugada de desarrollo que no crea contrajuego en el flanco de dama; las blancas también responden en este caso 4.f5 y tienen alguna ventaja.

3

1 b) 1.Cb4

Las otras dos alternativas propuestas son claramente inferiores a 1.Cb4, porque ambas permiten la reacción central 1...d5.

2 a) 1...d5

Este peón que rompe en d5 está suficientemente defendido por las piezas negras, de forma que la movida puede ser realizada de inmediato y no hay que tomar medidas preventivas o preparatorias. Las otras dos opciones son jugables, pero menos enérgicas que la movida textual.

3 c) 1.Td2

Las otras dos opciones propuestas son jugables, pero menos consecuentes con el carácter de la posición. Por ejemplo 1.f4 exf4 2.Axf4 b4 3.Cd5 Cxd5 4.exd5 Tc8 con posición nivelada. En caso de 1.Ce2 las negras pueden jugar la sorprendente 1...d5! (no es la única, pero sí muy buena; en general el plan de llevar el caballo a f5 no es viable porque las negras pueden eventualmente contrarrestarlo con g7-g6 en el momento oportuno) 2.exd5 Cxd5! y no es posible 3.Dxd5 por 3...Td6 (se pide al lector analizar la posición tras 2...Cxd5 para que pueda comprobar por sí mismo la corrección de la idea de las negras).

4 c) 1...b4

Las otras dos movidas propuestas son menos fuertes. Por ejemplo si 1...Db7 2.Cd5 con cierta ventaja posicional de las blancas ya que si las negras capturan en d5 las blancas podrán tomar con piezas mayores, manteniendo presión sobre el peón de d6 en la semi-abierta columna "d".

4

1 c) 1.Ah6

Esta es la forma típica en que se debilita un enroque con fianchetto. La jugada 1.g5 permitiría a las negras bloquear la columna "h" con 1...Ch5, tras lo cual el ataque blanco queda paralizado. Por otro lado 1.Th2 es una forma mucho menos efectiva de proseguir el ataque que la jugada del texto.

2 b) 1.f4

Esta es la jugada reconocida como la línea principal en esta posición. 1.f3 no es muy consecuente con el hecho de haber jugado anteriormente h2-h3, pues se crea un cierto debilitamiento de casillas negras en el ala de rey (g3 y eventualmente f4). La alternativa 1.De2 permite a las negras ganar un peón con el golpe táctico 1...Cxe4! (este detalle es muy instructivo pues nos recuerda que aunque una jugada cumpla con determinados principios estratégicos, en este caso el desarrollo, siempre es necesario chequear las posibles situaciones tácticas que puedan producirse).

3 a) 1...Ce5

Es la jugada más lógica en esta posición. Además de las bondades mencionadas ayuda a controlar la eventual ruptura de las blancas con g2-g4. Es reconocida universalmente como la variante principal en esta apertura. 1...b5 es un sacrificio de peón que no deja de ser interesante, pero el enroque de las blancas está suficientemente bien defendido como para que las negras puedan obtener compensación por el peón. 1...a6 es jugable, pero inferior a 1...Ce5.

4 a) 1...e6

La alternativa 1...f5 debilita la estructura de peones negra y permite que la columna "e" se abra para la torre blanca de e1; tras 1.exf5 las blancas amenazarían Cxc6 seguido de Ab6 con ataque doble sobre el peón de e7 (con caballo y torre) lo cual prácticamente obliga a las negras a desembarazarse de su alfil de casillas negras con 1...Axd4 2.Axd4 y ahora 2...Axf5, tras lo cual las blancas están claramente mejor. La movida 1...b5 es jugable, pero menos efectiva que la inmediata expulsión del caballo.

5

1 a) 1.g4

Es la jugada más enérgica. Las negras no pueden reaccionar en el centro con 1...d5 por la acción de las piezas blancas apuntando a h7: 2.cxd5 exd5 3.Cxd5 Axd5 4.exd5 y no es posible 4...Cxd5 por el mate en h7. 1.Cd2 y 1.Ad4 son jugables, pero no otorgan a las blancas las buenas posibilidades de ataque que obtienen tras 1. g4.

2 a) 1...d5!

Es la más fuerte porque no es necesario hacer más preparativos para realizarla, ya que a las blancas no les resulta posible ganar el peón de d5: 2.cxd5 exd5 3.Cxd5 (3.exd5? Axa3 y el alfil de e3 está indefenso) Axd5 4.exd5 Axa3 5.bxa3 De5! 6.Tc3 Cxd5 ganando material. Las jugadas preparatorias 1...Ad8 y 1...Af8 son posibles, pero mucho menos enérgicas.

3 b) 1.a5

Es la mejor jugada. La movida 1.g4 para iniciar una avalancha de peones en el flanco de rey no es muy consecuente en esta posición, en la cual las blancas tienen su rey en ese sector del tablero (además de que sus piezas no están bien dispuestas para apoyar una avalancha en el ala de rey). La opción 1.b4 es jugable (al hacerla las blancas deben calcular las consecuencias de la ruptura 1...d5, que amenaza el peón de b4 con el alfil de rey).

4 b) 1...b5

Es la mejor opción, tras 2.cxb5 axb5 3.Cc3 b4 las negras están listas para jugar la liberadora d6-d5. 1...d5 no es buena porque el peón de a6 cae tras 2.cxd5 exd5 3.Axa6. 1...Cc5 es jugable pero no tan efectiva como 1...b5.

6

1

(3)

Siciliana Scheveningen

2

(1)

Anillo de Maroczy

3

(4)

Siciliana Boleslavsky

4

(2)

Caro-Kann

5

(5)

Siciliana Dragón

6

(3)

Siciliana Scheveningen

7

1 1...e5

2 1.e4

3 1...c6

4 1...g6

5 1...e6

6 1.c4

8

1 a) 1...Ae8

Es la jugada más fuerte. Las otras dos alternativas son jugables pero menos efectivas.

2 b) 1.Te3

Las otras dos opciones son jugables pero menos fuertes. La idea defensiva de las negras es jugar Ab5 seguido de Axa4 y cuando las blancas capturen en a4 con el caballo, liberar su juego con la ruptura c6-c5. La movida 1.Te3 es la única de las tres que previene esta idea defensiva, además de ser la torre en 3ra línea un arma para crear amenazas en el flanco de rey.

3 c) 1...Aa6

La alternativa 1...f6 es mala en esta posición porque debilita seriamente la posición del rey negro tras 2.exf6. La opción 1...cxd4 es mejor que 1...f6, pero permite a las blancas mejorar su estructura de peones y otorga actividad adicional al alfil de d2 en la diagonal d2-a5.

4 c) 1.f5!

Esta es la jugada más fuerte porque asume la iniciativa de forma inmediata en el flanco de rey. Las otras dos propuestas son perfectamente jugables, pero menos enérgicas que 1.f5.

9

1 b) 1...Ah6!

El cambio de alfiles de casillas negras debilita el control de la casilla d4 por las blancas, sin debilitar el punto d5 (lo cual es el caso si las negras juegan 1...c5). La alternativa 1...Td8 es la peor de las tres jugadas, pues las blancas ganan el peón de a7 después de cambiar en d8.

2 b) 1.Cd2

Lo más consecuente es buscar ocupar el punto fuerte de d6 con el caballo. Ocuparlo con la torre no es efectivo porque el alfil de rey negro puede atacar a la torre, obligándola a replegarse. La propuesta 1.a4 es mala porque el contragolpe 1...a5! crea serias debilidades en el flanco de dama de las blancas (observe la debilidad del peón de c5).

3 c) 1...d5!

Las otras movidas propuestas son inferiores a la textual.

4 a) 1.d5!

El plan que se menciona de jugar 1.Dd2 para en un momento adecuado cambiar alfiles con Ah6 no es correcto en este tipo de posición típica de la India del Rey. Por otro lado cambiar los peones y las damas para pasar al final no promete mucho a las blancas en esta posición.

10

1 b) 1.d5!

Esta ruptura aprovecha el hecho de que 1...exd5 2.Cxd5! y no es posible 2...Cxd5 por 3.Dxh7+ y mate a la siguiente. Tras la jugada del texto la posición es ganadora para las blancas. Las otras dos jugadas propuestas son incomparablemente menos fuertes que la solución.

2 a) 1...Cd5

La jugada del texto busca aliviar la presión por medio de cambios de piezas a la vez que bloquea el peón "d" y la diagonal a2-e6 del alfil blanco. 1...Cd7? es un error porque permite 2.d5! (también 2.Axe7 seguido de d4-d5 es fuerte). Por otro lado 1...a6 es lenta en comparación con 1...Cd5.

3 c) 1.Cc5

Esta es la movida más fuerte. Las otras alternativas propuestas son jugables pero crean menos problemas a las negras.

4 b) 1...Cxd4!

Este golpe inesperado que gana material tiene una justificación táctica, 2.Axd5 Cxf3+ 3.Axf3 Dxd2 con ventaja material y posicional de las negras. Las otras jugadas que se proponen son muy claramente inferiores a la movida del texto.

11

1

c) 1.d5!

esta ruptura es muy fuerte ya que rompe la coordinación de las piezas negras además de abrir la diagonal del alfil de b2. Observe que no es posible 1...exd5? Por 2.Cf5 con doble ataque a la dama y el alfil de e7, ganado material.

2

b) 1...Ac4!

La alternativa 1...Axb3 solo ayudaría a que las blancas mejoren su estructura de peones, mientras 1...De7 permitiría que los peones centrales de las blancas se pongan en movimiento con 2.c4.

Observación:

En la opción C, debe aparecer "1.Tbc1" en vez de "1.Tac1" (para la primera edición).

3

a) 1.Te3

Las otras dos jugadas propuestas son mucho menos consistentes con el carácter de la posición.

4

b) 1.Dd4!

El rompimiento central 1.e4 puede ser respondido con 1...dxe4 2.fxe4 Ce5 y las negras tienen una buena posición por la activa colocación de sus piezas (a pesar de la debilidad del peón de c6); si 3.Tc5 tanto 3...Db8 como 3...Dd3 son satisfactorias para las negras. Por otro lado 1.f4 debilita el punto e4 y tras 1...Cf6 las negras tienen una posición satisfactoria; ahora si 2.f5 el alfil se retira a d7, y si 2.Cc5 Af5 despejando la columna semi-abierta "e" y controlando fuertemente el punto e4.

12

1 c) 1.b5

En este tipo de posición el ataque minoritario es generalmente el plan más fuerte. Las piezas blancas están idealmente colocadas para la apertura de columnas que tendrá lugar tras la ruptura, por lo cual debe hacerse de inmediato. El plan alternativo de ruptura en el centro es, en esta posición, erróneo porque sólo daría objetivos de ataque a las piezas mayores de las negras.

2 a) 1...h5

Las piezas negras están bien dispuestas para iniciar un ataque en el flanco de rey, pero les falta poder debilitar el enroque blanco y desalojar al caballo defensor de g3. Para ello es que se juega 1...h5, amenazando h4 y a continuación h3, forzando un importante debilitamiento del enroque. Las otras alternativas propuestas son claramente más débiles que la jugada del texto, pues no aprovechan las buenas oportunidades de ataque que hay en el flanco de rey.

3 b) 1.e4

Las piezas blancas están perfectamente colocadas para proceder a la ruptura central 1.e4. Las otras alternativas propuestas son jugables pero menos enérgicas y consecuentes.

4 a) 1...f5!

La alternativa 1...Cd6 es jugable pero menos enérgica que 1...f5!. El plan de jugar 1...b6 para romper con c6-c5 no es coherente con el carácter de la posición pues daría a las torres blancas objetivos de ataque en las columnas "d" y "c".

13

1

b) 1.Af4

Las otras dos movidas propuestas son jugables pero inferiores a 1.Af4.

2

c) 1...f4

La virtud más importante de esta jugada es que permite al alfil de dama de las negras activarse, sumándose a la ofensiva de las negras en el flanco de rey. 1...g4 solo debilita el punto f4 y hace más difícil a las negras atacar en el flanco de rey, las blancas responderían 2.Ce5 con ventaja. Por otro lado 1...h6 es mejor que 1...g4, pero inferior a 1...f4 ya que se pierde un tiempo innecesariamente.

3

c) 1.c5

Esta jugada prácticamente fuerza a las negras a ceder el control de la columna "a", pues la única movida satisfactoria del caballo es a c8, pero entonces la torre en a8 quedaría indefensa. La secuencia lógica sería 1.c5 Txa1 (la intermedia 1...Cxd2 no cambia la situación tras 2.Cxd2) 2.Txa1 Cc8 tras lo cual la ventaja es de las blancas por su mayor espacio en el ala de dama unido al control de la única columna abierta en la posición. Las otras dos propuestas son inferiores a la del texto, sobre todo 1.cxd5 que permite 1...cxd5 con excelente posición de las negras.

4

b) 1...c5

Esta jugada es la más consistente de las 3 propuestas, fundamentalmente porque a la vez que lucha por el control del centro otorga más actividad al alfil de dama negro. La jugada 1...g5 debilita el enroque sin una justificación sólida ya que todavía las piezas negras no están en condiciones de crear amenazas al enroque blanco. 1...e5 es jugable pero inferior a 1...c5.

14

1

(2)

Carlsbad

2

(6)

Peón dama aislado

3

(1)

Cadena e5

4

(4)

Muro de Piedra

5

(3)

India del Rey

6

(5)

Peones colgantes

15

1 1.e5

2 1.dxc5

3 1...f5

4 1...exd5

5 1...Axc3

6 1...e5

Unidad 5

1

- 1 No es correcto por la respuesta táctica 2.e5! , seguiría 2...Axc2 3.exf6! Axf1 4.fxg7 Rxc7 5.Dxf1 con ventaja de las blancas.
- 2 No es correcto pues tras 2...f4 las blancas cuentan con 3.e3! que amenaza jaque mate con dama en h5 a la vez que capturar el peón de f4.
Aún las negras podrían continuar intentando el encierro del alfil con 3...h5 pero 4.Ae2 (amenazando Axc5 con mate rápido) es muy fuerte, por ejemplo si 4...Cf6 5.exf4 h4 6.fxg5 hxg3 7.gxf6 con clara ventaja blanca.
- 3 No es correcto pues tras 1.Cxh6 las negras tiene 1...De6! y súbitamente el caballo en h6 ha quedado atrapado. Si 2.d7 Td8 y el peón de d7 caerá.
- 4 1.Cd6+ es un grave error táctico que deja escapar la victoria pues las negras tienen la sorprendente 1...Dxd6! y recuperan la pieza de menos que tenían.
- 5 La mejor defensa es 1.Cb1, manteniendo el caballo cerca de su rey, de forma tal que esté seguro y no en peligro de ser encerrado por las piezas adversarias. En caso de 1.Cf1? tras 1...Rf2 el caballo se encuentra de pronto en una posición muy comprometida y en riesgo de caer capturado.
- 6 No es correcto por un detalle oculto que permite a las blancas ganar material: 1...Dxa3 2.Axc7+! Cxc7 3.Cb1! con doble amenaza, a la dama con el caballo y a la indefensa torre de c8 con la torre de c1.

2

- 1 No, porque 3.Axf6+ gana la partida.
- 2 No, porque pierden de inmediato tras 2...Df1+! 3.Ag1 Df3+ !! 4.Axf3 Axf3++
- 3 No, porque las blancas ganan dos piezas por una torre con 2.Txb7! Dxb7 3.Dxc5
- 4 No, porque las blancas pierden una torre tras el sutil golpe táctico 1...e5+! seguido de la captura de la torre.
- 5 Las negras deben capturar el peón con la torre 1...Txc5, pues si capturan con peón se materializa la celada 2.T4xg7! Cxg7 3.Th6+ ganando la calidad.
- 6 No es correcta , pues tras 2.Txg7+ en vez de capturar la torre, lo cual permitiría 3.Dg1+ recuperando la torre con ventaja, las negras responden 2...Rf8! evitando la captura. Las blancas pueden intentar el sacrificio de torre nuevamente, esta vez en g7 con 3.Tg7+ pero tras 3...Rf6 ya no es posible continuar con la misma idea.
Por lo que, ante la amenaza de mate en h2 las blancas se ven forzadas a jugar 4.Dg1 y entonces 4...Tf1 gana la dama.

3

1. 1.Ae4 La celada consiste en lo siguiente: 1...dxe3? 2.Txd6 Txd6 3.Axc6! (no es buena 3.Txc6? debido a 3...Txc6 4.Axc6 e2 y el peón corona) e2 (amenaza tanto Txc6 como Td1; no sirve 3...Txc6 por 4.Txc6 e2 5.Tc1! evitando la promoción del peón) 4.Af3! y de pronto las blancas han evitado las dos amenazas y quedan con una pieza de ventaja. Tender la celada no resulta perjudicial para las blancas en manera alguna, ya que lo más que pueden lograr las negras si responden de la mejor manera (1...Ce5 o 1...Ca7) es obtener una posición aproximadamente igualada.

2 La celada es la siguiente: 1...Ae6 2.f4?? Af5! 3.Dd4 (3.Dxf5 Cf3+! ganando la dama) Tad8 y la dama blanca ha sido encerrada y será capturada en la siguiente jugada. Tender la celada no ha sido perjudicial para las negras, ya que Ae6 es un jugada que contribuye al desarrollo de las piezas negras y las blancas no tienen forma táctica de aprovecharse.

3 La celada consiste en lo siguiente: 1.Df3 Df5? (parece que las blancas deberán retirar su alfil atacado y entonces las negras cambiarán damas en f3 y los peones blancos quedarán doblados en f2 y f3, pero...) 2.Axd6! Dxf3 3.gxf3 y el detalle es que el peón de f3 está atacando la torre, de forma que ahora las negras deberán retirar su torre y entonces habrán quedado con un peón de menos.

Para las blancas no resulta perjudicial tender la celada, ya que no existe forma en que las negras puedan aprovechar la jugada 1.Df3.

4 1...Dh3 las blancas no deben caer en la celada 2.gxf6? Tg2! y las blancas están indefensas ante el mate inmediato. Si 2.Df1? Cg4!! y las blancas tienen que devolver la calidad con 3.Txg4 (si 3.Dxh3 Cxf2++) Dxg4. Sin embargo como respuesta a 1...Dh3 las blancas cuentan con la fuerte 2.Tb7! que les da ventaja ganadora.

Por lo cual tender la celada resulta perjudicial para las negras si las blancas juegan de la mejor manera; en vez de 1...Dh3 es objetivamente mejor para las negras continuar con 1... Cg4 y aunque las blancas tienen ventaja material, la situación es aún complicada.

4

- 1 1...Cxd5 no es correcta debido a la jugada intermedia 2.b3! que ataca a la torre negra de a4 a la vez que elimina la amenaza cxb2. Tras 2.b3! Txb3 (2...Ad4+ 3.Rh2 no cambia la situación) 3.exd5 las blancas han ganado una pieza y tienen ventaja. No es peligroso para las blancas en esta variante 3...c2 por 4.Ta2 y el peón de c2 caerá.

- 2 No es correcto tras 1.Cd5 capturar el peón con 1...Dxe4? debido a la refutación táctica 2.Tf8+! Rh7 (2...Txf8 3.Dxe4 ganando la dama) 3.Cf6+! gxf6 4.Df7++.

- 3 Tras 1.Td5+ Rxh4 2.Txb5 las negras cuentan con una jugada tranquila pero muy fuerte que gana la partida en el acto 2...Te7!! y no hay defensa satisfactoria contra la amenaza de mate con g7-g5.

- 4 1.Cxf5+ Cxf5! (1...Txf5 2.Txf5 Ag6 3.g4 conduce a un final igualado) 2.Txf5 Tg8! y súbitamente la torre blanca en f5 está encerrada y las negras ganarán la calidad mediante Ag6, obteniendo ventaja en el final. Por ello en vez de 1.Cxf5+ las blancas deben retirar su torre 1.Th1, manteniendo cierta ventaja posicional en el final debido a la debilidad de los peones negros en el ala de rey,

5

- 1 1...c3? no gana la partida pues las blancas tienen un jaque intermedio salvador: 2.Tb4+! (si 2.Txb3 c2 gana porque las negras promoverán su peón después de 3.Tb4+ Rd5! [no 3...Rc3? ni 3...Rc5? por Tb8! con la idea de Tc8+] 4.Tb5+ Rd6 5.Tb6+ Rc7 y no se puede impedir la coronación.) Rd3 (si 2...Rd5 3.Txb3 c2? 4.Tc3) 3.Txb3 con clavada al peón, lo cual permite a las blancas entablar.

En vez de caer en la celada con 1...c3?, las negras deben jugar 1...Rc3! con lo cual ganan la partida, por ejemplo 2.Rg4 Rb2! seguido del avance del peón c.

- 2 1.Te7? es un error que permite a las negras salvarse milagrosamente mediante el recurso del ahogado: 1...Tf1+ 2.Rh2 Th1+! 3.Rxh1 Dxc2+! 4.Rxc2 ahogado.

Las blancas pueden ganar en la posición inicial en más de una forma, la más sencilla y rápida es 1.Te6! amenazando Th6++.

- 3 Tras 1...Txa5 2.Ta2!! y las negras están forzadas a capturar 2...Txa2, con lo cual el rey blanco queda ahogado.

- 4 1...Th5? (correcto es 1...Te8!) 2.Th6! (no es la única forma de lograr el ahogado, pero sí la más sencilla y directa) Txb6 3.h8=D+! Txb8 4.b5! y a cualquier respuesta de las piezas negras el rey blanco quedará ahogado.

- 5 Si 2.Dxh3 De6+!! 3.Dxe6 y el rey negro queda ahogado.

- 6 1...Te3 2.b6? Te1+!! 3.Txe1 y el rey negro queda ahogado. En vez de 2.b6?, las blancas ganan de diferentes formas, siendo muy sencilla por ejemplo 2.Tf1+ y el peón de g4 caerá.

6

- 1 1.Rc5 parece una fuerte jugada que gana, pero es en realidad un error que conduce a la derrota. Las negras pasan un peón de forma decisiva en el flanco de rey mediante un tema táctico de apertura de brechas: 1...f4! 2.exf4 (si 2.gxf4 h4 seguido del avance y coronación del peón "h"; por otro lado si el rey blanco intenta regresar a defender con 2.Rb4 sigue 2...f3! 3.gxf3 exf3! 4.Rc3 h4! 5.gxh4 g3! 6.fgx3 f2 y corona el peón f) h4! 3.gxh4 g3! 4.fgx3 e3 y este peón promueve en dos jugadas más; en esta posición final se aprecia que el motivo por el cual pierden las blancas es que su rey en c5 está demasiado lejos para poder evitar la coronación del peón e.
- 2 No es correcto porque tras 1...Cxe5 2.dxe5 Cd7 las blancas ganan de inmediato con el fuerte golpe 3.Dh4! con doble amenaza, por un lado mate en h7 y por otro lado Axe7. Si 3...f6 sigue mate tras 4.Dxh7+ Rf7 5.Ag6++.
- 3 La celada que tienden las negras con la jugada 1...b5 es muy sutil y bonita. Si las blancas juegan 2.Tb3 las negras responden 2...b4!, a lo cual es forzado capturar el peón con 3.Txb4 (de otra manera tras Ad6 se defendería el peón y la torre en b3 quedaría inmovilizada para siempre). Y ahora las negras juegan 3...b5! y forzarán el encierro de la torre blanca en breve, por ejemplo: 4.Rf2 Ad6 5.Tb3 b4! En esta posición es bueno observar que además de que la torre es inmovilizada para siempre, el alfil blanco está sumamente limitado en su movilidad por los peones de las negras y por su propio peón de e2. El plan ganador más sencillo de las negras sería traer su rey a la casilla a4 o eventualmente c4 y capturar la torre encerrada. Para ello deberán tomar algunas medidas preparatorias como defender el peón de e6 con su torre.
- 4 Fé de Errata:
La posición publicada debe tener el caballo de dama blanco en c3 en vez de b1. Con esa corrección hecha, la solución es la siguiente:
Con 1...Ah5? las negras caen en una astuta celada que permite a las blancas ganar al menos un peón: 2.Cxe5! Axd1 (2...fxe5 3.Dxh5+ seguido de Dxe5)
3.Cxd7. Ahora tanto con 3...Rxd7 4.Txd1 como con 3...Ah5 4.Cxf8 Rxf8 las blancas quedan con un peón de ventaja en el final. Aparentemente las negras tienen una mejor respuesta en 3...Axc2 recuperando el peón, pero ahí está el quid de la celada pues tras 4.Cxf8 Rxf8 5.Rd2! el alfil de las negras es capturado.
Una vez dada la solución a la posición correcta, es bueno mencionar que a partir de la posición incorrecta publicada tanto 1...Axf3 como 1...Ae6 son mejores jugadas que la retirada del alfil a h5, pues tras 1...Ah5 también sigue 2.Cxe5 Axd1 3.Cxd7 y ahora 3...Axc2 4.Cxf8 Rxf8 5.Cc3! Axd3 (si 5...Td8 6.d4 y las blancas también consiguen una ventaja en el final que es superior a lo que podrían lograr en caso de 1...Axf3 o 1...Ae6) 6.0-0-0 Ac4 7.Td7 y la posición de las blancas es ventajosa en el final.

6

5 1...Dxg2? pierde en el acto, pues las blancas fuerzan el jaque mate brillantemente 2.Dg7+!! Rxg7 3.T1xf7+ Rg8 4.Tg7+ Rh8 5.Th7+ Rg8 6.Tbg7++

6 La captura del peón tras el enroque largo de las blancas es una celada que conduce a las negras a la derrota: 1.0-0-0 cxd4 2.exd4 Cxd4 3.Txd4! Dxd4 4.Dxe6+ Cd7 (4...Td7 5.Axd7+ Cxd7 6.De8++) 5.Dc6+!! bxc6 6.Aa6++

7

- 1 La aparentemente fuerte jugada de las blancas 1.d4 no es buena por la siguiente combinación: 1...exd4 2.cxd4 Cxd4! 3.Cxd4 Dh4! (con doble amenaza de Dxh2+ y Dxf2+). Aunque ahora las blancas tienen varias continuaciones, ninguna es satisfactoria para ellas. Si 4.Cf3 se produce un bello jaque mate tras 4...Dxf2+ 5.Rh1 Dg1+!! 6.Cxg1 Cf2++. Mejor es 4.Ae3 pero después de 4...Dxh2+ 5.Rf1 Dh1+ 6.Re2 Dxc2 las negras tienen un fuerte ataque sobre el rey blanco que está en el centro del tablero y además tienen 3 peones por la pieza. Tampoco sirve 4.h3 por más de una razón, por ejemplo, 4...Dxf2+ 5.Rh1 Axd4 6.Tf1 Dg3 7.Af4 Cf2+ ganando.
- 2 1...Cge7? es un serio error en esta posición porque las blancas tienen una bella combinación 2.Cxd4! (amenaza Cxc6 seguido de captura en e7) Axd4 3.Dxd4!! Cxd4 4.Cf6+ Rf8 5.Ah6++. En vez de 2...Axd4 las negras podrían jugar 2...f6, pero la posición después de 3.Cxf6+ Axf6 4.Axf6 es claramente superior para las blancas que tiene un peón de ventaja e incuestionable superioridad posicional. De forma tal que mejor que jugar 1...Cge7 en la posición inicial, es responder 1...f6 ó 1...Cce7.
- 3 La última jugada de las blancas a2-a3 es una típica celada, que es aplicable en múltiples posiciones. Capturar 1...Dxb2? es un grave error que pierde la dama tras 2.Ca4! (observe que la dama no tiene casilla a la cual escapar).
- 4 Con la jugada 1...Ch5 las negras caen en una celada que les hace perder un peón. La forma de castigar dicho error es 2. Cxd5!, una jugada sorprendente basada en que si 2...cxd5 3.Ac7! encerrando y capturando a la dama negra. Por tal motivo tras 2.Cd5 las negras no tienen nada mejor que 2...Cxf4 y entonces 3.Cxf4 con un sólido peón de ventaja para las blancas.
- 5 1.Axb7 Axb7 2.Txb7 Cb6! y súbitamente la torre en b7 queda en una posición muy comprometida bajo amenaza de ser capturada con Dc8. El lector puede comprobar que no hay forma de evitar que las blancas tengan que entregar al menos la calidad, quedando las negras con ventaja clara. Este tipo de encierro de torre es típico y se produce en múltiples variantes de apertura o medio juego.
- 6 Tras 1.h3 las negras tienen una bonita refutación táctica en 1...Cxe4! Primeramente, si las blancas capturan el alfil de g4 con 2.hxg4 sigue 2...Axc3! recuperando la pieza, pues si 3.bxc3 Cxc3 con doble amenaza a dama y alfil de casillas blancas. En segundo lugar, si 2.Cxe4 Txe4 y la amenaza sobre el alfil de f4 evita que las blancas ganen pieza; continúan las blancas tratando de ganar la pieza al jugar 3.Ag5 atacando a la dama negra, pero esta se mueve 3...De8! amenazando a su vez el alfil de e2 con la torre y dama doblados en la columna "e". Si ahora 4.Ad3 atacando la torre, entonces la intermedia 4...Axf3! 5.Dxf3 Tb4 y las negras han quedado con un peón de ventaja.

Unidad 6

1

- 1 La jugada más fuerte es 1.Cxc6! incorporando el caballo al ataque y creando la amenaza simplificadora Da7+ de forma tal que 1...Ce2 (amenazando mate en g1) sería respondida por 2. Da7+ simplificando las damas y pasando a un final en el que el peón de ventaja debe resultar decisivo.
- 2 1. g4 Ch4 (1...Cd6? 2. g5 ganando material) 2. Cxh4 Axb4 3. Tb6 Tc7 (3... Ta7 intentando activar la torre 4. Ca6 y en la próxima jugada se pierde el peón de c6 sin lograr la activación de la torre) 4. Ca6! Tc8 5. Tb8! Txb8 (5...Td8 6. Txd8 Axd8 7. Cb4 ganando el peón "c") 6. Cxb8 ganando el peón "c" y pasando a un final de caballo contra alfil que debe ser ganador.
- 3 El peón de c6 no puede ser capturado de inmediato: a) si 1.Txc6? Ta1! clavando la dama blanca. b) si 1. Cxc6? las negras tienen una oculta y elegante refutación 1...Ah4! 2. g3 Axb3! 3. fxg3 Dxe3+ 4. Rh1 De4+ y mate inminente.
- 4 Las blancas no deben ganar el peón con 1. Cxe4 Dxe4 2. Txc6 debido a 2...De8! 3. Ta6 (única para no perder material) Tc1+! 4. Rh2 Db8+! 5. g3 Db1! con ataque ganador sobre el rey blanco.
- 5 Tras 1. b5 cxb5 2. axb5 a5 se produce una posición que es satisfactoria para las negras. La debilidad del peón negro de d5 no puede ser aprovechada por las blancas. Además las negras quedan con un peón pasado en la columna "a" y la casilla c4 puede resultar un punto fuerte para la torre negra eventualmente.
- 6 Para decidir cuál continuación es más fuerte debemos comparar las consecuencias. En caso de 1. b5 cxb5 2. axb5 axb5 3. Axb5 las negras continúan 3... b6 4. Ca4 Txc3 5. Cxc3 Da3! con una posición muy activa para las piezas negras, que compensa por la inferior estructura de peones. Analicemos ahora 1. Cxb7 Txb7 2. Axa6, las negras pueden capturar 2...Dxb4 y sigue 3. Axb7 Dxb7 4. Txc6. En esta posición resultante las blancas tienen torre y dos peones a cambio de las 2 piezas menores de las negras; esto desde el punto de vista estrictamente material es ligeramente favorable a las blancas. Desde el punto de vista posicional se observa que las blancas poseen un peligroso peón pasado y alejado en la columna "a"; además las piezas mayores de las blancas cuentan con gran actividad y columnas abiertas a su disposición, mientras las dos piezas menores negras están bastante pasivas por el momento y les costará trabajo poder cooperar en la lucha contra el peón pasado blanco. Por todo ello podemos concluir que la continuación 1. Cxb7! es en este caso claramente más fuerte que 1. b5.

2

- 1 1. Cb3! Despeja la columna "c", con triple amenaza sobre el peón de c6. Además el caballo de b3 está listo para saltar a a5, como en el caso de 1...Ab7 2. Ca5! y no será posible defender el peón de c6.
- 2 1...Af5! A la vez que cambia los alfiles de casillas blancas, no cede el control de la columna "a" a las blancas. La posición resultante es aproximadamente equilibrada.
- 3 Las negras tienen ventaja porque dominan la única columna abierta con su dama, amenazando penetrar con 1...Da3. Además el peón de b4 es débil y el caballo negro en c4 está firmemente emplazado y evita que la dama blanca pueda atacar la debilidad de c6.
- 4 1...Ah5 es mejor que 1...Ae6. Tras 1...Ah5 las negras buscan el cambio de alfiles de casillas blancas con Ag6.
- 5 Las blancas tienen ventaja, fundamentalmente porque su dama es mucho más activa que la dama negra. Si 1. Cf4 no es correcto capturar 1...Dxb4 porque tras 2. Ce6! la única defensa contra la amenaza de mate en g7 es 2...Db1+ 3. Rh2 Dg6 y entonces 4. Da8+ Rf7 5. Dxc6 con clara ventaja de las blancas por la posición precaria del rey negro y los peones débiles de d5 y b5. Observe que en esta posición tras 5. Dxc6 las dos piezas blancas están muy activas atacando al rey adversario, mientras las piezas negras están descoordinadas entre sí.
- 6 Es correcto capturar 1...Cxd4. Tras 2. Cxd4 Axd4 las blancas no podrán aprovechar la clavada temporal que existe en la columna "d". Por ejemplo 3. Ta2 (amenazando 4. Tad2) Tad8! 4. Tad2 (no 4. Cb7? por el golpe táctico 4...Axf2+! y cae la torre de d1) Df6 saliendo de la modesta clavada.

3

- 1 1...f6! es la jugada que comienza a restringir la movilidad del caballo adversario. 1...c4 tiene el defecto de ceder un punto fuerte al alfil blanco en d4, mientras 1...Axe5 2 fxe5 Dxe5 gana un peón pero debilita mucho las casillas negras del enroque y además lleva a la presencia de alfiles de distinto color en la posición.

- 2 1. g4! con la idea de avanzar los peones del flanco de rey con h4 y g5 para ganar espacio en el flanco del rey obligando al caballo de f6 a retroceder y perder movilidad.

- 3 1... h5! con la idea de jugar h5-h4 ganando espacio en el flanco del rey a la vez que se fuerza la retirada del caballo de g3, que de esa forma va quedando más restringido.

- 4 1. f5! esta jugada a la vez que gana espacio cumple el importante objetivo de no permitir Ce6 por parte de las negras, jugada que lograría activar significativamente el caballo negro, que podría colocarse en el fuerte punto central d4.

- 5 1. f3! es una fuerte jugada restrictiva que obliga al caballo negro a retirarse a una posición muy mala en g5. Las blancas pueden continuar 1. f3! Cg5 2. h4 Ch7 3. b4 con ventaja en el final debido a su pareja de alfiles.

- 6 1...Tac8! defendiendo primero la casilla c7 para después proceder a desalojar el caballo de d5 con c7-c6. No se debe jugar directamente 1...c6? porque 2. Cc7 con doble amenaza a torre y a alfil permite a las blancas cambiar su caballo por el alfil de e6.

4

- 1 1. Ae2! Rg6 2. Af3! C8e7 3. Ag5! y las negras están en zugzwang, cualquier pieza que mueva se pierde al menos un peón.

- 2 1... Re6! es una sencilla jugada que gana una pieza de inmediato.

- 3 1. Axd6! conduce a un final ganador para las blancas, que logran de esa forma penetrar de inmediato con su rey a h6: 1...Rxd6 2. Rg5 Re6 3. Rh6 Cf6 4. h3! y las negras pronto perderán material. Por ejemplo 4...Rd6 5. g4 Re6 6. g5 y cae el peón de h7.

- 4 La simplificación 1...Axe3 conduce a una posición que debe resultar ganadora para las negras: 2. fxe3 Aa6 3. Tf2. Las piezas blancas están atadas unas a otras en la defensa ante la clavada. Ahora tanto 3...Tb1 como 3...Te1 ganan al menos un peón. Pero probablemente lo más fuerte sea 3...Ad3 y ahora después de 4. Rg2 Ae4+ 5. Rh2 Axd5 6. b4 Tb1 7. b5 la posición blanca es muy triste; las piezas blancas siguen atadas por la eventual amenaza de mate en h1 con la torre. Las negras pueden progresar tranquilamente activando su rey y avanzando sus peones a discreción. A la larga el peón "b" debe también caer.

- 5 1. Ac6! y las negras no tienen defensa satisfactoria ante la amenaza Axe8 ganando material. Si 1...Rf8 2. Ab4 (también 2. Axe8 Cxe8 3. Ab4) y si 1... Rf6 2. Axe8 Cxe8 3. Ad8.

- 6 1. Ah3! es la mejor de las jugadas propuestas, manteniendo la pareja de alfiles. 1. Axb6 conduce a igualdad total tras 1...Axb6 2. Axd5 Axd4 y 1. Axd5 Cxd5 2. Axd8+ Rf5 y el peón de f4 cae, no obteniendo las blancas ningún provecho de los cambios producidos.

5

- 1 El plan "C" es el más efectivo, abriendo un segundo frente en el flanco de rey. Observe que las piezas negras están mayoritariamente concentrada en el flanco de dama y con poco espacio a su disposición, de forma tal que les resulta difícil defenderse de un ataque en el ala opuesta.

- 2 Lo correcto es abrir un segundo frente en el flanco de rey con 1. h4!, lo cual permite forzar la apertura de al menos una columna en ese sector, para simultanear amenazas en ambos flancos. Tras 1. h4! la mejor respuesta negra es capturar 1...gxf4 y tras 2. gxf4 queda semi abierta la columna "g" y a través de ella vulnerable el peón retrasado en g7, que se convierte en una debilidad. Los otros planes propuestos no conducen a las blancas a ningún resultado positivo.

- 3 Si 1. Rd4 Rd6 evitando la penetración del rey; si ahora las blancas buscan crear un zugzwang con 2. Ae2 por ejemplo, las negras tienen 2... Cc6+ 3. Re4 y vuelven con 3...Ca7. Por otro lado 1. Re5 no conduce a ninguna parte por 1...Cc6+ 2. Re4 Ca7 nuevamente. Por ello es necesario despejar el espacio en el centro del tablero eliminando el peón negro de e6 mediante su cambio por el peón "f" con 1. f5! Por ejemplo: 1. f5! Rd6 2. fxe6 Rxe6 y ahora 3. Ah3+! obligando al rey negro a abandonar la oposición al rey adversario. Ahora si 3...Rf6 el rey blanco penetra hacia el flanco de dama y si 3...Rd6 4. Rf5 (amenaza Rg6) Re7 5. Re5! y el rey se dirige hacia el flanco de dama.

- 4 Aunque la ventaja de las blancas es en cualquier caso incuestionable, la forma más precisa y metódica de realización de la ventaja es abrir un segundo frente en el flanco de rey mediante un avance g4, h4-h5 que debilite el enroque negro y permita crear amenazas también en ese sector. Observe que tras 1. g4 no es posible capturar 1...Dxh2? por 2. Dd7+ ganando el caballo. Es instructivo señalar que la jugada 1. b4 si bien es verdad que pone en movimiento de inmediato el peón pasado, deja al rey blanco con menor protección, lo cual podría ayudar a las negras a crear eventualmente contrajuego por la posición insegura del rey blanco.

Unidad 7

1

- 1 La jugada 1.Dg8+ no es un sacrificio posicional, sino un sacrificio táctico para dar jaque mate. Tras 1.Dg8+! Rxg8 (1...Txg8 2.Cf7++) 2.Ce7+! Rf8 (2...Rh8 3.Cf7++) 3.Cg6+ hxg6 4.Cxg6++
- 2 La jugada 1.d6 es un sacrificio posicional de peón. Tras 1.d6! exd6, la compensación posicional que obtienen las blancas a cambio del peón sacrificado se basa en el deterioro de la estructura de peones de las negras, ya que los peones de d7 y d6 quedan doblados y aislados (y por tanto débiles), además de que esos peones doblados entorpecen el desarrollo del alfil de dama negro y la actividad del alfil de rey negro. Adicionalmente es bueno mencionar que la casilla d5 queda habilitada para ser usada por las piezas blancas.
- 3 La jugada 1.Cd5 es un sacrificio posicional de caballo. Tras 1.Cd5! cxd5 2.exd5 las blancas obtienen como compensación por el caballo sacrificado dos peones centrales pasados y unidos, muy fuertes, móviles, además de un peón como material a cambio del caballo.
- 4 1.Cxf7 no es un sacrificio posicional, sino un sacrificio táctico para ganar material y obtener una gran ventaja. Tras 1.Cxf7! Txf7 2.De6! (amenaza tanto Dxf7+ como Txd7) Axe6 3.Txd8+ Tf8 5.Axe6+ Rh8 y en esta posición, con un peón de ventaja y un alfil superior al caballo por la naturaleza abierta de la posición, las blancas tienen gran ventaja tanto cambiando las torres como jugando 6.Td7 o 6.Td6.
- 5 1...d3 no es un sacrificio posicional, sino un sacrificio táctico para ganar material. Tras 1...d3! 2.cxd3 (2.hxg4 dxe2 3.Dxe2 Dd4+ ganando el alfil de a4) Axe2 3.Dxe2 Dd4+ las negras ganan el alfil de a4.
- 6 1...Txd6 es un sacrificio posicional de calidad. Tras 1...Txd6 2.exd6 las negras han eliminado el muy fuerte alfil blanco de d6, que dominaba de forma absoluta las casillas negras en el campo negro e impedía al rey negro refugiarse con seguridad mediante el enroque. Antes de sacrificar la calidad ya las negras tenían un peón de ventaja, de forma tal que tras el sacrificio la compensación consiste en un peón como material, más un peón blanco en d6 que pasa a ser una debilidad ya que no puede ser defendido más que por la dama blanca, más una estructura de peones superior. Es importante mencionar además que las torres blancas no cuentan con columnas abiertas que puedan ser útiles para que las torres puedan desplegar todo su potencial ofensivo. También vale la pena mencionar que el caballo negro en a4 es fuerte y con su permanente amenaza sobre el peón de c3 obliga a una pieza blanca a estar atada a su defensa.

2

- 1 El objetivo del sacrificio posicional de peón 1.d6 es que la estructura de peones de las negras quede deteriorada, con peones doblados y aislados en d7 y d6. Esos peones, además, dificultan la posibilidad de las negras de desarrollar su alfil de dama. Tras 1.d6! exd6 la mejor continuación de las blancas es 2.Cc3 que desarrolla una pieza más a la vez que defiende el peón de e4 que estaba atacado. Adicionalmente el caballo desde c3 controla la casilla d5, que es un punto débil en la estructura de peones de las negras. Obsérvese que 2.Dxd6 no es una buena jugada por 2...Cxe4 atacando la dama y a continuación 3...d5.

- 2 El objetivo del sacrificio posicional de peón 1.e6 es entorpecer el desarrollo del alfil de rey negro y a la vez deteriorar la estructura de peones negros. Tras 1.e6! fxe6 (observe que las negras no pueden capturar el peón de c4 con el caballo mediante 1...Cxc4 debido a 2.Da4+ ganando el caballo.) los peones negros de g6 y g7, que ya estaban doblados, han quedado aislados. Además los peones negros en e6 y e7 quedan doblados. Y muy importante, a las negras se les hace extremadamente difícil poder desarrollar el alfil de rey, que está atascado en f8. Después de 1...fxe6 las blancas tiene más de una continuación plenamente satisfactoria, una de ellas es 2.Dd3 amenazando de inmediato el peón débil de g6, otra es 2.Cg5 atacando de inmediato la debilidad de e6 (otras jugadas como 2.Cc3 o 2.O-O son también buenas aunque menos enérgicas).

- 3 El objetivo del sacrificio posicional de peón 1.c5 es debilitar la estructura de peones negros, y como parte de ello debilitar la casilla e5. Tras 1.c5 dxc5 los peones negros de c5 y c6 han quedado doblados y aislados.
Con la jugada 2.Ce5 las blancas aprovechan de inmediato la posibilidad de activar ese caballo atacando de inmediato con 3 piezas el peón negro débil de c6.

- 4 El objetivo del sacrificio posicional de peón 1.d6 es dificultar el desarrollo del alfil de dama negro y que la estructura de peones de las negras quede deteriorada. Tras 1.d6 Dxd6 2.Dxd6 exd6 los peones negros quedan doblados en d6 y d7 y el alfil de c8 tiene dificultades para ser desarrollado. También si las negras capturan 1...cxd6 la compensación se basa en las mismas razones. Tanto si las negras capturan con dama y después con peón, o directo con peón, las blancas continúan tranquilamente con su desarrollo mediante enroque corto para posteriormente continuar movilizándolo sus piezas.

2

- 5 El objetivo del sacrificio posicional de peón 1.f5 es deteriorar la estructura de peones negra. Obsérvese que tanto tras 1...exf5 como tras 1...Axf5 2.Axf5 exf5, las negras quedan con peones triplicados (y aislados) en la columna f . En ambos casos las blancas continuarían con Df3 con doble amenaza sobre el peón de f5 y el peón de d5. La idea general de desarrollo de las piezas blancas sería Cge2 y enroque corto.
- 6 El objetivo principal del sacrificio posicional de peón 1.e5 es deteriorar la estructura de peones negra. Obsérvese que tanto tras 1...dxe5 como tras 1...Axe5 2.Cxe5 dxe5 las negras quedan con peones triplicados y aislados en la columna "e". Si las negras capturan 1...dxe5, además de mejor estructura de peones, las blancas tendrían un caballo fuerte contra un alfil malo y para centralizar el caballo en la casilla inexpugnable "e4" jugarían 2.Cf2 para llevarlo a "e4". Es mejor para las negras capturar con alfil en e5 para pasar a un final de damas, después de 1...Axe5 2.Cxe5 dxe5 las blancas continuarían con 3.De2 o 3.Dxg5 y estarían en situación ventajosa (aunque ganar el final de damas es difícil porque la dama negra está muy activa).

Vale la pena mencionar el siguiente detalle general para los ejercicios del 1 al 5: al capturar el peón sacrificado, los peones doblados (o triplicados) del bando negro quedan ubicados en columnas semi-abiertas, lo cual facilita que eventualmente las piezas mayores de las blancas puedan presionar esas debilidades a través de dichas columnas. En el ejercicio 6 esto también se cumple, pero la no existencia de torres hace que no sea un factor de importancia.

3

- 1 La jugada que permite a las blancas obtener el control del complejo de casillas blancas en el centro y flanco rey es 1.f6!, sacrificando el peón. La respuesta forzada de las negras es 1...Cxf6, tras lo cual el lector puede observar que las blancas dominan completamente la diagonal d3-h7 que ha quedado abierta (y en ella las casillas f5, g6 y h7). La forma más sencilla de continuar por las blancas es continuar acumulando fuerzas y presión sobre las piezas de su adversario con 2.Tbf1, para en el momento más propicio irrumpir a través de las casillas blancas. También 2.Ag6 es fuerte, obligando a la torre a abandonar la columna abierta, pues si 2...Te5 esa torre se ve comprometida ante un eventual Ac3 de las blancas.

- 2 Con el sacrificio posicional 1.e6! las blancas logran el debilitamiento de importantes casillas blancas en las cercanías del enroque negro. Tras 1...fxe6 2.dxe6 Txe6 las blancas pueden continuar 3.Cd4 Te8 4.Db3+ Rh8 y ahora tanto Tae1 como Tfe1 proporcionan a las blancas una excelente compensación por el peón entregado.

- 3 Tras 1...f3! las negras hacen accesible a sus piezas un complejo de casillas negras débiles en el flanco de rey, entre las cuales las más importantes resultan g3 y f4. Tras 2.Txf3 (2.Axf3 Dg3+ 3.Ag2 y ahora tanto Cf4 como Cg5 son decisivas) Txf3 3.Dxf3 (si 3.Axf3 Dg3+ da a las negras ataque ganador) Tf8! (apoderándose de la columna "f" con ganancia de tiempo y forzando a las blancas a permitir la decisiva penetración de la dama negra en "g3") 4.De2 Dg3! y las negras tienen una clara ventaja, la amenaza principal es Cf4.

- 4 Tras 1.d6! exd6 las blancas han dado libertad de acción a su alfil en la diagonal b3-g8 y se han hecho accesibles para el alfil las casillas blancas debilitadas en esa diagonal. Marcadamente importante en ese grupo de casillas es el punto fuerte central d5, donde eventualmente podrá instalarse no solo el alfil sino también el caballo. Se continúa 2.Ad5 (atacando el punto b7) Da6 3.Tb1 y las blancas tienen fuerte presión posicional a través de las casillas blancas y la columna "b".

3

- 5 Tras el sacrificio 1.e6! fxe6 2.dxe6 Axe6 ha quedado despejada la casilla d5 para las piezas blancas, a la vez que las casillas e6 y g6 han quedado debilitadas (pues desapareció el peón de f7). O sea hay un complejo de casillas blancas débiles, pero para poder aprovecharlo las blancas necesitan que el alfil negro que corre por casillas blancas desaparezca. Para ello la jugada es 3.Cd5! atacando la torre y el alfil de rey negros, además del peón de f4; la mejor continuación para las negras es cambiar 3...Axd5 y tras 4.Dxd5+ Rh8 las blancas juegan 5.Ad3 adueñándose de la debilitada diagonal blanca d3-h7.
- 6 Las blancas sacrifican un segundo peón desarrollando su caballo de dama con 1.Cc3!. Amenazan saltar con ese caballo a d5, por lo cual la mejor jugada negra es capturar 1...Axc4, y entonces la fuerte jugada 2.e4!! (cuya amenaza principal y directa es Axc4 seguido de Cd5). Si 2...Axf1 3.Rxf1! y las negras no tendrían defensa satisfactoria ante amenazas como Cd5, o exd5 seguido de Te1. Obsérvese en esta posición tras 3.Rxf1! cómo las blancas tienen gran ventaja de desarrollo (sus 3 piezas menores y la dama están ya desplegadas, mientras la torre de a1 está presta a unirse al ataque con Te1). Nótese también que la debilidad de la casilla d5 es otro de los grandes problemas de las negras.

4

- 1 1.Cc6 Tras 1...Axc6 2.dxc6 Txc6 3.axb5 axb5 4.Cd5! las blancas han obtenido la fuerte base de operaciones en d5 para su caballo, además de dominar la columna abierta "a", por lo cual las blancas tienen ventaja posicional.
- 2 1.b4! Tras 1...cxb4 2.Cfd4 las blancas han obtenido una excelente base de operaciones para sus piezas en d4. Se amenaza 3.Cc6 ganando calidad y Cxf5+. Las blancas tienen clara ventaja posicional. Es bueno mencionar que el peón de ventaja que poseen las negras está doblado y aislado en la columna "b", por lo cual no tiene relevancia alguna.
- 3 1...e4! Tras 2.dxe4 Ce5! 3.Ag2 (o 3.Ae2) f4 las negras han obtenido una base de operaciones inexpugnable para su caballo en la casilla central e5 y el alfil blanco ha quedado limitado por sus propios peones centrales, convirtiéndose en un alfil malo. Además las negras tienen la iniciativa en el flanco de rey; todo lo cual les da muy buena compensación por el peón entregado.
- 4 1.e6! Una fuerte jugada intermedia que despeja la casilla "e5" para que el caballo blanco se instale permanentemente en ese punto central. Tras 1...fxe6 2.Ce5 el caballo es muy fuerte e inexpugnable, mientras el alfil de las negras es muy malo por estar limitado por sus propios peones centrales. Es bueno observar que otra consecuencia del sacrificio es que el enroque negro ha quedado algo debilitado, cosa que las blancas pueden tratar de aprovechar eventualmente con el avance h4-h5 generando peligro para el rey negro. La posición es ventajosa para las blancas.
- 5 1...Cc3 Después de 2.Axc3 dxc3 3.Dxc3 Cd4 el fuerte caballo negro en d4 y las posibilidades de penetración con la torre por la columna "a" ofrecen buena compensación por el peón entregado.
- 6 1.h5! Un sacrificio que a la vez que debilita la casilla f5 despeja la casilla h4 para que el caballo blanco pueda dirigirse hacia f5. Tras 1...gxh5 2.Ch4 las negras no tienen tiempo para jugar 2...f5 debido a 3.Cg6 ganando la calidad. Deberán entonces hacer una jugada que evite la doble amenaza Cg6, y al realizarla las blancas jugarán 3.Cf5 ocupando la base de operaciones, con clara compensación por el peón entregado.

5

- 1 El objetivo del sacrificio 1...f4! es poder activar el alfil de casillas blancas a la casilla f5 (con ganancia de tiempo por el ataque a la torre).

Tras 2.Cxf4 Af5 3.Ta1 Ae4 con la amenaza de Axf3 seguido de la captura del peón de d4 , las negras tienen compensación basada en un mayor desarrollo y actividad de sus piezas, unido a una pobre coordinación de las piezas blancas y menor seguridad del rey blanco.

- 2 1.c5!

El objetivo es abrir la diagonal al alfil blanco y a la vez abrir la columna "d" para penetrar con las torres blancas. Tras 1.c5! dxc5 tanto 2.Td7 como 2.Td8 proporcionan a las blancas excelentes perspectivas en el final.

- 3 1.b4 cxb4

Este tipo de sacrificio de peón es típico de ciertas posiciones similares a la que nos ocupa. El objetivo es abrir columnas en el flanco de dama ("a" y "b"), donde las blancas colocarán sus torres para presionar los peones adversarios.

Para lograr esa apertura de columnas hay que jugar ahora 2.a3 y a 2...bxa3 3.Axa3 tras lo cual han quedado abiertas (o para decirlo más propiamente semi-abiertas) las columnas "a" y "b".

Las blancas tienen compensación posicional por el peón entregado.

- 4 1...Ce4! 2.Cxe4 dxe4 3.Dxe4.

Tras entregar el peón la torre de d2 queda clavada y ello pone más de relieve el retraso en el desarrollo de las blancas.

Las negras juegan 3...Td8 poniendo presión sobre la torre clavada. La compensación de las negras se basa en su ventaja en desarrollo y la inseguridad del rey blanco en el centro del tablero.

6

1 1.a6! bxa6

La compensación de las blancas se basa en que han obtenido un fortísimo peón pasado, muy avanzado y bien protegido. Se puede continuar 2.Ca4 para colocar el caballo en c5, donde bloqueará el peón negro de c6.

Es bueno observar que la actividad de las piezas blancas es también superior a las de su adversario.

La situación es posicionalmente ventajosa para las blancas.

2 El objetivo del sacrificio 1.d6! es múltiple: primero se crea un fuerte peón pasado, protegido y bien avanzado en c6.

Segundo se abre la diagonal c4-g8 a la batería de alfil y dama de las blancas, además de quedar habilitada la casilla d5 como posible base de operaciones para piezas blancas.

Tras 1.d6! cxd6 2.c6 la posición de las blancas es ventajosa.

3 1.c5!

Tras 1...bxc5 2.dxc5 dxc5 se ha consumado el sacrificio.

Las blancas obtienen a cambio un peón pasado y protegido en b5 y un punto fuerte en c4 para sus piezas, en particular para su caballo de dama. Observe también que los peones negros en a5 y c5 son débiles.

La partida puede continuar, por ejemplo, con 3.Db3 ó 3.Cc4; las blancas tienen compensación posicional por el peón entregado.

4 El objetivo del sacrificio 1.f4! es minar el centro de las negras para obtener dos peones pasados, unidos y centrales, los peones "d" y "c".

Para ello la continuación es 1...exf4 2.e5! y ahora si 2...dxe5 3.Cxc5 obteniendo los dos peones pasados y unidos.

Si las negras no capturan 2...dxe5 las blancas tendrían la agradable opción de obtener un fortísimo peón pasado y protegido con e5-e6 o capturar en d6 seguido de la captura del peón de c5, obteniendo los dos peones pasados y unidos.

7

1 1...Dh5 2.Cxc6 bxc6 3.Axa7 c5!

De pronto el alfil ha quedado en una posición comprometida en a7, aislado del resto de sus piezas y en peligro de ser capturado (se amenaza Ta8 - Ab6 Tfb8 atrapando el alfil).

La mala posición del alfil de a7 compensa el peón de menos de las negras.

2 1...Cc4! 2.Dxb7 Dxb7 3.Axb7 Tab8 4.Af3 (o 4.Ag2 o 4.Ad5) Cxe3 5.fxe3 Tfc8.

Las negras tienen excelente compensación debido a la mala estructura de peones de las blancas, con debilidades en c3, a4 y peones doblados aislados en la columna "e".

Las negras tienen la pareja de alfiles y sus torres están bien ubicadas presionando al adversario, lo cual les otorga muy buena compensación por el peón.

3 1.0-0-0 Axc3 2.Axc3 Dxe4 3.Dg3! con excelente compensación por el peón debido a la pareja de alfiles en posición abierta y la actividad de las piezas blancas.

De inmediato se amenaza Axf6 y Dxc7.

4 1.Cc4 Axa4 2.e5! ahora el caballo no puede ir a d7 por el alfil amenazado de a4.

Solo puede jugar 2...Ch5 quedando el caballo en una muy mala ubicación, inactivo, sin perspectivas y en peligro de quedar encerrado en cualquier momento con un eventual g3-g4.

Las blancas tienen una buena compensación posicional a cambio del peón entregado.

8

1 La compensación de las blancas por el peón sacrificado se basa en el fuerte y avanzado peón pasado de d6, sumado al fuerte caballo blanco colocado en la base de operaciones "e4" (que no puede ser desalojado por peones negros).

2 La compensación de las negras por el peón entregado se basa en los puntos fuertes obtenidos para sus dos caballos en e5 y en g4, obsérvese que ninguno de los dos puede ser desalojado por peones blancos.

Además existe falta de coordinación entre las piezas blancas, ya que el alfil en g1 obstruye a la torre de h1. Es también importante mencionar que mientras en la posición inicial el alfil de las negras estaba limitado en su acción por el peón central en e5, ahora ese alfil tiene abierta la diagonal g7-b2.

3 La compensación de las blancas por el peón entregado se basa en la enorme actividad ganada por las piezas blancas tras el sacrificio y las oportunidades de ataque sobre el rey negro que ello les proporciona.

El centro de peones negros e4 y f5 ha desaparecido.

Ahora se amenaza tanto Cxd6 como Cg5. Además obsérvese que la columna "g" quedó abierta y a través de ella también pueden las blancas generar amenazas.

No está de más añadir que el peón de ventaja de las negras está doblado en la columna "h", lo cual hace que sea poco relevante desde el punto de vista de material.

9

- 1 1.Txe6 Ag3!(peor es 1...fxe6 por 2.Axe6+ y las negras pierden material sin compensación)
2.Te7! Ad6 3.Txb7

La compensación de las blancas por la calidad consiste en un peón, más la fuerte posición de la torre blanca dominando la 7ª horizontal y la dominante pareja de alfiles ejerciendo presión sobre toda la posición negra.

Es importante añadir que el peón "c" de las blancas está pasado y que la mayoría de peones que tienen las blancas en el ala de dama, de 3 contra 1 favorece la posibilidad de que las blancas puedan en algún momento futuro obtener dos peones pasados e incluso unidos.

Por otro lado la mayoría de peones de las negras en el flanco de rey es de 3 contra 2, y para las negras es muy difícil poner en movimiento esa mayoría porque los alfiles blancos ejercen demasiado fuerte presión (observe que el alfil de d5 clava el peón de f7 y el alfil de d4 impide que el rey negro pueda moverse).

- 2 1.Txe5! dxe5+ 2.Rxe5 La compensación de las blancas por la calidad se basa en un peón, más el peón pasado "d" y la mayoría de 4 peones vs. 2 peones en el flanco de dama, unido a la posición dominante en que queda el rey blanco, que amenaza penetrar hacia el flanco de rey (f6) y capturar los peones negros.

Por ejemplo, si las negras tratan de impedir el avance del rey blanco a f6 con 2...Re7, las blancas lo fuerzan tras 3.d6+ Rd7 (o Re8) 4.Rf6.

Por otro lado, si las negras se lanzan al contraataque con su torre para intentar capturar peones blancos con 2...Te8+ sigue 3.Rf6 Te1 4.Rxf7 Tb1 5.Cxg6 Txb4 6.Ce5+ Rd8 7.d6 y las negras no tienen defensa satisfactoria; la amenaza directa es Re6 seguido de Cf7+ y d7+ seguido de la promoción del peón "d".

La posición tras el sacrificio de la calidad es técnicamente ganadora para las blancas.

- 3 1...Txe3! 2.fxe3 La compensación de las negras por la calidad se basa en varios factores: la debilidad de la estructura de peones blancos, la posición de la dama blanca, alejada temporalmente del teatro de operaciones y los puntos fuertes donde puede contar el caballo negro en e5. Tras 2...De8! se activa la dama negra con ataque sobre e3, para a continuación mover la dama a e6 o e4 y activar la torre a e8.

Una posible continuación (existen muchas) a modo de corta muestra es la siguiente: 3.Rf2 De4! 4.Dd1 Ce5 (amenaza Cg4+) 5.h3 Te8 con buena compensación (observe que ahora, adicionalmente, el rey blanco no está seguro).

9

- 5 1.Txc5! dxc5 2.e5 La compensación de las blancas por la calidad entregada se basa en su fuerte falange de peones centrales con peón pasado (el peón “d”) y la posibilidad de colocar su alfil en la agresiva posición en c4 para combinarlo con el avance de los peones centrales. Una continuación posible sería

2...a5 3.Ac4 a4 4.d6 con compensación.

Si en esta situación tras 4.d6 las negras jugaran 4...a3 para pasar el peón “b”, después de 4...a3 5.bxa3 Dxa3 6.Tc3! el peón de b3 caerá (se pide al lector comprobar esto mediante el análisis de la posición resultante).

- 5 1.exd5! e4 2.Dg3 Dxc3 3.Cxc3 Axa1 4.Txa1

Las blancas tienen excelente compensación por la calidad entregada, basada en un peón, más un fuerte centro de peones bien defendidos el cual cuenta con dos peones pasados y unidos, los peones “d” y “c”.

Una posible continuación sería 4...f6 5.Rf2 (observe que no se podía capturar el peón de e4 5.Cxe4? Te8 con ataque de rayos x en la columna “e”) Tfe8 (ahora sí hay que defender el peón, pues ya el alfil de e3 está defendido) 6.Td1 con la idea de defender el peón de d5 para poder avanzar c4-c5 poniendo en movimiento los dos peones pasados y unidos.

- 6 1.Cxc7! Txc7 2.Txd6 Te8 3.Cxc5

Las blancas han obtenido 3 peones por la pieza y han 1...Tf4! 2.Axf4 exf4

La compensación que obtienen las negras está basada en la apertura de la larga y excelente diagonal para su alfil de g7, unido a que el peón de g5 caerá en la próxima jugada pues no puede ser defendido. No puede dejarse de mencionar también el hecho de que el rey blanco está inseguro en el centro del tablero. Una continuación podría ser 3.a3 (3.Cd3 Dxc5 y ahora no se puede 4.Cxf4? por 4...Ah6!) Dxc5 (también 3...Cxc5 es buena) con excelente compensación.

10

1. 1.Axc5! dxc5 2.Dxe5 Las blancas han obtenido dos peones pasados y unidos a cambio de la pieza sacrificada. Estos peones no pueden ser bloqueados con facilidad. Cuando la dama blanca se mueva de la casilla e5 que ocupa, el peón “e” avanzará a e5 volviéndose muy fuertes ambos peones y habilitando casillas como “e4” para la activación de las piezas blancas. Una continuación podría ser 2...Dd6 3.Da1 Df4 4.Ce2 Df6 (4...De3 falla por 5.De5) 5.e5 poniendo en movimiento los peones pasados.
2. 1.Axb5 axb5 2.Cdxb5 Db8 3.Cxd6+ Axd6 4.Dxd6 Las blancas obtienen 3 peones como compensación material por la pieza sacrificada. Obsérvese además que los 3 peones son peones pasados y unidos en el ala de dama.
3. 1.Cxc5 dxc5 2.Axc5 Las blancas obtienen dos peones centrales pasados y unidos como compensación por la pieza. Resulta además difícil para las negras bloquear el avance de los peones. Una posible continuación sería 2...Cf6 3.Ab6 De8 4.c5 poniendo en movimiento los peones pasados.
4. 1.Cxc7! Cxc7 2.Cxd6 Db8 (para defender el peón de b7) y ahora las blancas pueden elegir entre varias continuaciones fuertes, una de ellas es 3.b5 tras lo cual las blancas han obtenido dos peones por la pieza, su falange de peones centrales en 5ta horizontal es muy fuerte y pronto se convertirá en un par de peones pasados. Pero incluso más fuerte es 3.Dd2 atacando el caballo de g5 y después de 3...Ch7 4.bxa5 obteniendo un tercer peón por la pieza, y lo que es más importante, abriendo la columna “b” para ejercer a través de ella fuerte presión sobre la debilidad de b7.
5. 1.Cxf5! gxf5 2.exf5 Cg7 3.g4 Las blancas han obtenido dos peones por la pieza y además una fuerte falange de peones en el flanco de rey que limita severamente la movilidad de las piezas negras. Adicionalmente la casilla e4 ha quedado a disposición de las piezas blancas para hacer uso de ella en el momento oportuno.
6. 1.Cxc7! Txc7 2.Txd6 Te8 3.Cxc5 Las blancas han obtenido 3 peones por la pieza y han activado su torre y su caballo dando lugar a una fuerte iniciativa. Observe que se amenaza el alfil de e6 y si éste mueve se pierde el peón de f6.

11

- 1 1...Cxe3 2.h4 Cxg2 3.hxg5 Cxe1. Desde el punto de vista material las negras han obtenido torre, caballo y peón por la dama (lo cual en teoría es un valor ligeramente inferior a la dama). Más importante que ello es que la dama y torre de las blancas han quedado en posición muy pasiva, mientras las piezas negras están todas activas y las torres negras controlan totalmente la única columna abierta. Una posible continuación sería 4.Dg3 Te3 (para atar a las piezas blancas a la defensa del peón de f3) 5.Df4 c5 con excelente compensación posicional por el material.

- 2 1...Tb4! 2.cxb4 a4! Las negras han logrado pasar 3 peones unidos contra los cuales la torre sola estaría totalmente indefensa. La mejor defensa de las blancas es 3.b5+ sacrificando este peón para traer el alfil a la defensa. Las negras capturan, 3...Rxb5 y ahora 4.Aa3 cooperando el alfil en la lucha contra los peones pasados. Ahora las negras responden 4...c3 que no solo pone en movimiento los peones pasados atacando la torre, sino que abre el camino para que el rey negro penetre vía c4 para capturar el peón de d4 y apoyar el avance de los peones pasados. Cuando las negras capturen el peón de d4 entonces serán 4 los peones pasados unidos y muy avanzados, lo cual compensa la torre de menos. Se recomienda al lector analizar por sí mismo la posición después de 4...c3.

- 3 1...Dxd3!! 2.Dxd3 Ad4+ 3.Rh1 Txe6 Las negras han obtenido torre y alfil por la dama, lo cual considerado a secas no sería suficiente material.
Sin embargo la fortísima pareja de alfiles de las negras, uno de ellos clavando el caballo, sumado al control total de la columna "e" que ganarán las negras al jugar Tae8, les da una ventaja prácticamente ganadora.

- 4 Tras 1...Cxg3! 2.fxg3 Tf3 las negras tienen una torre de menos. Pero el rey de las blancas se encuentra en situación sumamente insegura. Se amenaza un mate rápido empezando con Txg3+. Podría continuar 3.Tf2 Txg3+ 4.Rf1 Dxh3+ 5.Re2 En esta posición las negras tienen como compensación por la torre entregada una iniciativa fuerte basada en la posición insegura del rey blanco, unido a 4 peones; dos de esos peones, "g" y "h" son pasados y unidos en el flanco de rey (también el peón "e" es pasado pero por el momento está bien bloqueado por el alfil en e3. Otra continuación factible sería 3.g4, en ese caso la dama negra se suma al ataque colocándose en d6 con 3...Dd6, amenazando Dh2++; seguiría 4.Rg1 Dg3+ 5.Tg2 Dh4 con ataque sobre el enroque blanco, se amenaza Txh3 seguido de Th1++.

11

5 Tras 1.h4 Ah6 2.f4 las blancas tienen una torre completa de menos (solo por dos peones). Sin embargo ello está compensado esencialmente por dos factores:

a) la torre de h8 es totalmente inútil y no tiene cómo incorporarse al juego.

b) el peón pasado y protegido en e7 inmoviliza al rey negro y propicia temas de jaque mate, como por ejemplo con el caballo en d6 y el alfil en la diagonal h3-c8, o con un jaque de alfil en c6.

6 1...Txc1! 2.Cxb6 Cxb6 Las negras han cambiado su dama por torre y caballo.

Sin embargo quedan con control total de la columna "c" y hay problemas en la primera horizontal para las blancas (se amenaza T8c3 que ganaría material de inmediato).

No se debe dejar de mencionar también la activa pareja de alfiles de las negras y la debilidad del punto c4, que es eventualmente una buena base de operaciones para las piezas negras. Por todo ello tienen una excelente compensación posicional.

Las blancas podrían continuar 3.Dd3 (para poder responder a T8c3 con Df1); entonces las negras tienen a su disposición varias continuaciones buenas, como por ejemplo 3...T1c3, 3...T8c3, 3...Af5. El peón de a3 negro debe caer también y entonces el peón "b" blanco será una debilidad más a defender.

Unidad 8

1

- 1 Las blancas tienen ventaja por el hecho de que tienen un peón pasado lejano, muy avanzado, su peón "a".

Ese peón "a" pasado es más peligroso que el peón "e" pasado y protegido de las negras.

- 2 Las blancas tienen una posición que puede considerarse ventajosa, esencialmente porque el peón pasado de la columna torre es mucho más difícil de detener que el peón de alfil de las negras. Un segundo factor es que el rey blanco está más activo que el rey negro. No obstante es difícil evaluar si la ventaja blanca bastará para ganar, pues solo queda sobre el tablero un peón por cada bando. La mejor jugada de las blancas es 1. Rc5! que es la jugada que impide tanto al rey negro como al caballo negro ir hacia el flanco de dama a evitar la coronación del peón.

Si 1. a5? Rd6! 2. a6 Ce5! seguido de Cc6 logrando detener el peón con el caballo. Si 1.Cc4 tanto 1...Ce5 como 1...Rd7 2.a5 Rc7 logran que las negras se defiendan exitosamente.

- 3 El plan de las negras consistirá en forzar el cambio de caballos o capturar el peón de g3. La mala posición del caballo blanco en h3, con solo las casillas h3 y g1 para moverse, facilita la tarea de las negras.

Hay más de una forma de ganar, mostramos una de ellas: 1...Cf3+ 2.Rg2 Re2 3.Cf2 Ce1+ 4. Rg1 Rf3 5.Ch1 (5.Rf1 Cc2 6.Cd3 Ce3+ 7.Rg1 Rxc3 con posición ganadora) Cd3 (observe que el caballo blanco está inmovilizado en h1) 6.Rh2 Cf2 y se fuerza el cambio de caballos tras lo cual el final de peones es ganador.

- 4 Las negras tienen ventaja por el hecho de que su peón pasado está más alejado del resto de peones del flanco de dama que el peón pasado de las blancas.

Si 1.Rf3? Cd4+ y el final de peones es ganador para las negras (se pide al lector comprobarlo por sí mismo).

1.Rg3 es mucho mejor que 1.Rf3?; en este caso una continuación plausible sería 1.Rg3 a5 2.Cc7+ Rf5 3.Cd5 Cd4 4. Rh4 (4.Cxb6 Cxb3 5.Cd5 Cd2 6. Cb6 h4+ 7.Rxh4 Rxf4 con posición virtualmente ganadora por las negras que llevarán su rey a capturar los peones blancos del ala de dama) Cxb3 5.Rxh5 Cd2 6. Cxb6 Rxf4 y las negras tienen gran ventaja por la misma razón de que su rey se dirige a capturar los peones blancos.

2

- 1 Las blancas tienen ventaja, por dos motivos. Primero las negras tienen 3 de sus peones en casillas blancas, que pueden ser atacados por el alfil de las blancas, y segundo las blancas tienen una mayoría de peones en el flanco de dama que les permitirá oportunamente crear un peón pasado en ese sector del tablero. Dicho peón pasado estará entonces más alejado de los peones del flanco del rey que el peón pasado de las negras (que está en la columna "e"). El plan de las blancas sería pasar un peón en el flanco de dama y combinar la amenaza de su coronación con la amenaza a los peones débiles del flanco del rey para ganar material. Alternativamente podría también suceder que se cambiaran los alfiles y se capturen mutuamente los peones pasados, para quedar con un final de peones en que el rey blanco llega más rápido a capturar los peones negros del ala del rey.

Una variante posible sería: 1.b4 axb4 2.axb4 Aa8 3.c5 bxc5 4.bxc5 Rd5 5.Ae8 g5! (5...Rxc5 6.Axg6 Rd6 7.Axh5 Re5 8.Ag6 Ac6 9.g4 y el par de peones pasados y unidos se impone en este final) 6.hxg5 Rxc5 7.Ag6! Ad5 8.Axe4 Ag8 9.Rf4 Rd6 10.Rf5 Re7 11.Rg6 con posición ganadora.

- 2 Las blancas tienen ventaja esencialmente porque la estructura de peones les permitirá oportunamente crear un peón pasado en la columna "b" que estará más alejado de los peones del flanco del rey que el peón pasado que en la columna "d" tendrán las negras en ese momento.

1.c3! bxc3 2.Axc3 Aa3 (2...Ac1 3.Ad2 Axd2 4.Rxd2 y este final de peones es ganador para las blancas, se pide al lector comprobarlo por sí mismo) 3.Ad2 Ab2 4.Axf4 y habiendo ganado el peón "f" las blancas deben imponerse en el final.

- 3 Las blancas tienen ventaja porque todos los peones de las negras están en casillas blancas, vulnerables a ataque por el alfil blanco y limitando la movilidad de su propio alfil.

La idea para ganar es crear una situación de zugzwang que permita al rey blanco avanzar. Si en la posición del diagrama tocara jugar a las negras se verían forzadas a retroceder con el rey, pues cualquier movimiento de alfil perdería un peón (si 1...Af7 2.Axb5; si 1...Ad7 2.Ag6 seguido de Axh5). Por tanto lo primero sería maniobrar con el alfil para ceder el turno a las negras, ello se logra con 1. Ah7! Af7 2. Ac2 Ae8 3. Ad3! Ahora las negras tienen que retirar su rey: 3...Re6 4. Rd4 Rd6. Y ahora crear otra situación de zugzwang que permita ganar uno de los peones: 5. Af5 Af7 6. Ah7 Ae8 7. Ag8 Ac6 8.Af7 se pierde el peón "h" y posteriormente la partida.

- 4 Las negras no pueden ganar a pesar de tener el peón pasado "e" de ventaja, porque ni este peón puede continuar avanzando ni el rey negro tiene vía alguna de penetración para poder capturar peones, en ninguno de los dos flancos.

3

- 1 1... Ae8! porque de esa forma el alfil se dirige a la posición defensiva correcta que es en f7.
1...Ae8! 2. e5 Af7 3. Rd4 Rd7 alcanzando la posición de tablas ya estudiada.

- 2 1... Ad5! el alfil detiene el avance de ambos peones desde una sola diagonal.
Si 2. Rg7 Re8 evitando el avance f6- f7 y si el rey blanco va hacia el centro para tratar de avanzar su peón "c" las negras evitarán dicho avance con su rey en b5 y su alfil en la diagonal a2-g8.

- 3 1...Ac2! esta jugada obliga al peón "a" blanco a avanzar, permitiendo así que las negras puedan bloquear esos dos peones pasados y unidos en las casillas blancas.
Tras 2.a5 Rc6! 3.Rc4 Aa4! 4.Af6 Ab5+ 5.Rd4 Ae2 6.Ae7 Rb5 las negras han construido una fortaleza inexpugnable.

- 4 1...Re8! es la única de las tres jugadas que permite entablar; tanto si 1...Ae8 como si 1... Ah3 las blancas juegan 2.f6 y las negras no podrán impedir el subsecuente f6- f7 ganando.
Sin embargo tras 1...Re8! 2.f6 Ae6! controlando tanto f7 como d7, las tablas son fáciles.

4

- 1 Las negras tienen ventaja porque el alfil es superior al caballo en esta posición abierta y el rey negro está más activo que el rey blanco.

El método para progresar es crear a las blancas una posición de zugzwang que permita al rey de las negras continuar avanzando para penetrar hacia el flanco del rey a capturar peones blancos. Para ello la primera jugada es 1...Aa5! que no permite al rey blanco moverse a d2. Las blancas deben mover su caballo o el peón "f".

Un ejemplo es: 1.Cf4 Rd4 (amenaza Re3) 2.Cg2 (controlando e3) g5 (ahora mover el caballo o el rey permitiría al rey negro penetrar) 3.f4 f6 y tanto 4.f5 Re4 penetrando hacia f3 como 4.fxg5 fxg5 con situación de zugzwang, conducen a posiciones ganadoras para las negras.

Otro ejemplo sería 1.f4 Ab4 2.f5 g5 3.Cg1 f6 4.Cf3 a3! Y nuevamente las blancas deberán permitir la penetración del rey negro en la próxima jugada.

- 2 Las negras tienen ventaja, porque en esta posición abierta y con varios grupos de peones el alfil es superior al caballo.

Si observamos detenidamente la estructura de peones podemos descubrir el importantísimo detalle de que existe para las negras la posibilidad de lograr un peón pasado muy peligroso en la columna "a" mediante la colocación de los peones del flanco de dama en a4 y b5, amenazando un oportuno b5-b4, ya sea apoyado por el rey o sin el soporte del rey, en dependencia de las circunstancias.

El plan para las negras progresar comienza avanzando los peones en el flanco de dama para crear la amenaza anteriormente mencionada: 1...b5! 2.Cf1 (si las blancas juegan 2.Rd2 para seguir con c2-c3 la partida podría continuar 2...g5 [para fijar en casilla blanca el peón de g4] 3.fxg5 fxg5 4.c3 Ag2 [acorralando el caballo en h2] 5.cxd4 Rd5 6.Rc3 a5! y las blancas están en zugzwang; las negras recuperarán el peón de d4 y después se impondrán basándose en su mayoría de peones en el flanco de dama y el encierro total del caballo negro.) 2...a5 3.Cd2 a4! (el escenario queda listo para la eventual ruptura b5-b4) y ahora por ejemplo 4. Cb1 Rc5 5.c3 (buscando evitar b5-b4) Ae6 6.g5 fxg5 7.fxg5 dxc3 8.Cxc3 b4! 9.Cxa4 Rb5! y el final es ganador para las negras, pedimos al lector verificarlo mediante análisis propio.

- 3 La clave para ganar es acorralar al caballo negro en el borde del tablero. Para ello la jugada es 1.Ae5! tras lo cual el caballo no podrá salir de su encierro ya que si 1...Cg3 el cambio del alfil por el caballo conduce a un final de peones ganador. La partida puede seguir 1...Rf5 2.Rd4! Re6 3.Re4! (zugzwang) Re7 4.Rd5 Rd7 5.Rxc4 Re6 6.Rd4! con posición ganadora. El peón "b" avanzará indeteniblemente, apoyado por su rey y el alfil.

- 4 La posición es abierta y además (esto es muy importante en este caso) los peones blancos en g3 y h4 son vulnerables al ataque del alfil. La unión de estos factores es la que otorga la ventaja a las negras en esta posición. Esto se aprovecha de inmediato con 1...Af2! que fuerza al caballo a jugar a e2 y quedar allí defendiendo su peón. Tras 2.Ce2 Re5! las blancas quedan en zugzwang y perderán un peón. Una posible continuación de la partida sería 3.h5 gxh5 4.Cf4 Axc3 5.Cxh5 Ae1 6.f4+ Rd6 y con juego correcto las negras deben convertir su peón de ventaja en victoria.

5

- 1 La ventaja blanca es evidente por ser el caballo más fuerte que el alfil en este tipo de posición bloqueada, en que además hay un complejo de casillas negras débiles en el campo del segundo jugador y el rey blanco está mucho más activo que su oponente negro. Es importante añadir que las blancas poseen además varios tiempos de reserva con sus peones del ala de dama, factor éste que oportunamente puede contribuir a crear situaciones de zugzwang.

El plan ganador de las blancas comienza fijando el peón de h5 en casilla blanca a la vez que se debilita la casilla f4 para su uso por el caballo, mediante 1.h4! Lo mejor es 1...gxh4 2.gxh4 Ae4 (impidiendo la maniobra Cg2-f4).

La nueva fase del plan ganador ahora es colocar el caballo en f4 atacando a los dos peones negros de e6 y h5. Ello se logra maniobrando con el caballo, por ejemplo: 3.Cf1 Af3 4.Cd2 Ae2 5.Cb3 Af3 6.Cd4 Ag4 7.a3! (zugzwang) Ah3 8.Ce2 Af5 9.Cf4 Ag4 y ahora que el alfil está atado a la defensa de las dos debilidades en e6 y h5, basta con hacer una jugada de espera con peón 10.b4! y se crea una posición de zugzwang. Si el alfil mueve se pierde un peón; si el rey mueve el rey blanco penetra y decide la partida.

- 2 Las blancas tienen ventaja porque el caballo es superior al alfil en esta posición bloqueada y con los peones negros en casillas del mismo color que el alfil. Además el rey blanco ocupa una activa posición central en e5.

Las blancas crean un peón pasado de inmediato en el flanco de dama y después simultanean la amenaza de avanzararlo con la amenaza sobre el peón de e6.

Para ello 1.a4 bxa4 2.Cxa4 Ae2 3.Cc5 y los peones negros caerán, con fácil victoria de las blancas. Si 3...Ag4 4.b5 amenazando promover el peón.

- 3 Las blancas tienen ventaja debido a que en este tipo de posición completamente bloqueada en que todos los peones negros están en casillas del mismo color del alfil, el caballo es superior al alfil.

Adicionalmente el rey blanco está muy activo. El método para ganar consiste en forzar poco a poco al rey negro a que permita la penetración del rey blanco hacia los peones negros. Ello se logra dando jaque al rey negro con el caballo y cuando éste se mueve, el rey blanco se acerca un paso. Este proceso se repite, hasta que las negras capturan material (el peón de e6). Es importante darse cuenta de que si ante un jaque las negras cambian su alfil por el caballo, el final de peones es ganador para las blancas.

Por ejemplo: 1.Cf4 Af5 2.Cg6+ Re8 3.Rf6 Ag4 4.Cf4 Rd7 5.Rf7 Af5 6.Cg6 Ag4 7.Cf8+ cayendo el peón de e6 y con él la partida.

5

4 Este es un caso excepcional. Los principios generales indican que las negras tendrían ventaja (alfil superior en posición abierta, mejor estructura de peones, rey más avanzado).

Sin embargo la capacidad del caballo para crear las más disímiles dobles amenazas permite, en este caso muy especial, no ya entablar, sino incluso ganar la partida.

La jugada ganadora es 1.Ce4!! De pronto, aunque el alfil negro dispone de mucho espacio, las negras están en zugzwang!

Observemos primeramente que a cualquier movimiento del alfil (tiene 6 movidas posibles si no contamos Ad3 que permitiría su captura directa) se producirá un jaque de caballo con doble amenaza a rey y alfil, ganando el alfil y la partida.

En segundo lugar, el rey negro solo puede mover a e6, pero perdería el alfil tras 2.Cc5+. De forma tal que lo único que queda a las negras es sacrificar su peón "g" con 1...g5.

Y ahora la única movida que gana la partida es 2.h5!! tras lo cual se renueva la situación de zugzwang anterior, y entonces 2...g4 pierde fácilmente tras 3.hxg4+ Rxd4 4.h6 y el peón corona en dos jugadas más.

Unidad 9

1

- 1 1.Rg1! es la única jugada que entabla la partida, pues el rey se mueve hacia el lado corto mientras el lado largo queda disponible para la torre, tal como fue estudiado en las lecciones anteriores. En caso de 1.Te8 Td1+ 2.Te1 Txe1+ 3.Rxe1 Rg2 ganan las negras. En caso de 1.Re1 Ta5 2.Tf7 Ta1+ 3.Rd2 Tf1 y las negras tienen posición ganadora pues las blancas no tienen espacio para que su torre ataque lateralmente con éxito al rey negro.
- 2 Como se explicó en el diagrama 2 de la lección 2, ahora que la torre blanca en e8 no puede cubrir jaques laterales es el momento oportuno para jugar 1...Ta2! amenazando dichos jaques laterales.
- 3 1.Rc2! evitando que el peón pueda avanzar, tal como vimos en la lección 1.
- 4 Esta posición no tiene salvación pues el rey negro está en el lado largo del peón y se trata de un peón de alfil. El espacio que tiene la torre negra para dar jaques laterales al rey blanco, a la derecha del peón, es insuficiente (no hay efectividad a distancia).
Por ejemplo, 1... Th1 2. Rf7 Th7+ 3. Rg6 Th1 4. f6 Re6 5. Te8+ Rd7 6. f7 ganando. Si las negras esperan pasivamente moviendo su torre en la columna "f", las blancas alcanzan posición ganadora en pocas jugadas: 1... Tf2 2.Tf8! Tf1 3.Rg7 Tf2 4. f6 Tf1 5.Ta8 Tf2 (5... Tg1+ 6. Rf8 Tg2 7. f7 Tg1 8. Ta2 Tg3 9. Td2+ Rc7 [9... Re6 10. Re8] y estamos en una posición ganadora tipo Lucena, ya conocida del lector) 6.f7 ganando.
- 5 uy similar al ejercicio 1, la movida correcta es escapar de la amenaza de mate moviendo el rey hacia el lado corto 1...Rb8!, de modo que el lado largo queda disponible para un eventual ataque lateral de la torre negra.
- 6 6- Similar al ejercicio 3, lo correcto es 1.Rb2! cooperando con el rey en la defensa contra el avance del peón.

2

- 1 El método correcto para ganar, como hemos estudiado en la lección correspondiente, es 1... Tg1! con la idea de Rh2 y g3. Si 2.Th6 evitando Rh2, entonces directamente 2...Rg2! seguido de 3...g3.

- 2 Las negras solo pueden entablar retrocediendo con su torre a proteger la 8ª horizontal mediante 1...Tf8!
Después solo deberán de limitarse a mover su torre en la 8ª horizontal. Las blancas no tienen cómo progresar pues el peón es de caballo, esto fue estudiado en el libro Intermedio 2, unidad 9, página 162.

- 3 1.Th8! con la idea de responder a 1...Rb3 con 2.Th1! protegiendo la primera horizontal. Como en el anterior ejercicio, a pesar de la pasiva posición de la torre blanca en primera horizontal, las negras no pueden progresar por tratarse de peón de caballo.

- 4 1.Th4! con la amenaza inmediata de mate permite a las blancas forzar al rey negro a abandonar la posición enfrente del peón.
Tras 1...Rc8 entonces tanto 2.b5 como 2.Th8+ Rd7 3.b5 conducen a posición ganadora

3

1

0-1

1...Tg1! (con la idea de Rh2 seguido de g4-g3).

2

Tablas

La movida para entablar es 1...Th2! y a pesar de que el ataque lateral negro no tiene efectividad a distancia, las negras logran las tablas, tal como fue estudiado en la lección anterior.

3

0-1

Las negras ganan con 1....Tg1+ 2.Re2 Tc1.

4

Tablas

1...Rc7!

5

Tablas.

Las blancas tienen esencialmente dos formas de intentar progresar:

1) 1.Re6 para avanzar el peón, pero entonces 1...Rg7!

2) 1.Tf8 para jugar Re7 y f6, pero entonces 1....Ta1! amenazando el ataque lateral con efectividad a distancia.

6

Tablas.

La jugada más sencilla es 1.Rc1 moviéndose hacia el lado corto. En este caso, por tratarse de un peón "d" también 1.Re1 lograría entablar, como se estudió en la lección anterior.

4

1

0-1

El rey blanco está totalmente alejado del peón negro.

La única forma exitosa de defensa que tendría el bando en inferioridad en este tipo de posición es el método de Vancura atacando el peón lateralmente, pero aquí las blancas no tienen tiempo para ello.

Por ejemplo, si 1. Tc8 Tf1 (un grave error sería 1...h2?, pues entonces el rey negro no tendría protección en h2 contra los jaques verticales) y los jaques laterales pueden ser tapados con la torre negra oportunamente.

Se pide al lector dedicar unos minutos al análisis de la posición inicial para comprender mejor este final.

2

1-0

La mala posición del rey negro permite a las blancas ganar de inmediato con 1.h7! y de pronto la amenaza 2.Ta8 es decisiva, por el ataque de rayos x en 7ma horizontal en caso de que las negras capturen el peón con la torre.

3

Tablas.

Si las negras intentan 1...a2 2.Rc2! y es tablas fácilmente por la cercanía del rey blanco.

4

Tablas.

Las negras pueden conseguir la posición defensiva de Vancura de inmediato mediante 1...Te5+ 2. Rd4 Te6

5

Tablas

Las negras pueden conseguir la posición defensiva de Vancura de inmediato mediante 1. Tc8+ Rd5 Tc3

6

1-0

Las blancas ganan de inmediato mediante el golpe táctico 1.Tb8+! y si 1...Rc7 2.Tc8+! ganando.

5

- 1 1.a4! colocando los peones en la posición defensiva óptima. Posteriormente el peón "b" se colocará en b3.

- 2 1...c6! es la mejor jugada defensiva porque evita que con d4-d5 las blancas puedan fijar el peón negro en c7 haciendo más difícil la tarea defensiva de las negras.

- 3 1.g4 es la movida que más dificulta la defensa a las negras, pues no les permite jugar h7-h5.

- 4 1...a5! es la mejor jugada defensiva pues garantiza el cambio de un peón más. En este tipo de final, al igual que en la mayoría de los finales, a menor número de peones en el tablero, mayores probabilidades de tablas.

- 5 Las negras logran entablar gracias a que hay suficiente espacio hacia la derecha para el La mejor defensa es 1.f3! evitando que con e5-e4 las negras fijen el peón negro en f2.

- 6 De forma similar al ejercicio anterior, las blancas logran entablar. Si las negras juegan 1...Tb7 1.h5! es la movida que más difícil hace la defensa para el bando de las negras.

6

- 1 La mejor defensa es colocando la torre detrás del peón pasado.
Para ello se juega 1...Te1+ 2.Rg2 Ta1. Las blancas tienen que defender su peón con 3.Tb6 y entonces las negras colocan su torre en la séptima horizontal atacando el peón blanco de f2 con 3...Ta2.

- 2 1...Te8! es la jugada más fuerte pues garantiza que la torre negra pueda colocarse detrás de su peón pasado impulsándolo hacia la coronación.
La mejor respuesta blanca es 2.Tb3 y tras 2...Ta8 3.Ta3 las torres han quedado colocadas en la posición que más favorece al bando con el peón de ventaja.

- 3 La mejor defensa negras es 1...Ta2! forzando a 2.Tc5 y entonces 2...Txf2!
Si ahora las blancas juegan 3.a6 las negras aún pueden colocar su torre en la mejor posición defensiva con 3...Ta2!
Si las negras capturaran directamente con 1...Txf2 las blancas responderían con 2.Ta3! y la defensa sería mucho más difícil.

- 4 1.Ta3! es la jugada que ofrece a las blancas mejores posibilidades de victoria. Las negras están forzadas a responder con 1...Ta7 quedando la torre muy pasiva, y entonces las blancas avanzan con su rey hacia el centro y flanco de dama.
La ganancia del peón de "e4" con 1.Txe4 permite 1...Td1+ 2.Rg2 Ta1, tras lo cual la única forma que tienen las blancas de defender el peón "a" es jugando 3.Te8+ Rg7 4.Ta8, quedando la torre blanca muy pasiva en a8.
Una posible línea de juego tras la movida 1.Ta3! es 1...Ta7 2. Rf1 f5 3. Re2 Rf7 4. Re3 Re6 5. Rd4 (amenaza Rc5 y Rb6 para promover el peón "a") Rd6 6.h4 y las negras quedarán pronto en situación de zugzwang. Por ejemplo, 6...h5 (6...g5 7. h5 g4 8.Ta2!) 7. Ta2!; si el rey negro mueve hacia el flanco de dama, el rey blanco penetra hacia el flanco de rey y viceversa.

6

- 5 Para poder comparar entre las diferentes opciones mencionadas es conveniente analizarlas una a una, comenzando por las variantes en que las negras no logran colocar su torre detrás de su peón pasado "a". Analizamos primero 1.. Ta1+ 2. Rf2 a5, las blancas responden 3. Txe6 restableciendo el equilibrio material y logrando en la próxima jugada colocar su torre en a6 detrás del peón pasado adversario (además la torre blanca en a6 impide que el rey negro pueda avanzar más allá de la sexta horizontal). En esta variante, por las razones indicadas, las blancas entablan sin dificultad. Miramos ahora 1...Te4 2. Txe6 a5; las blancas juegan 3. Te7 (si 3. Rf2 Rf7 las negras logran ganar de todas maneras el peón "e") Rf8 4. Ta7 Txe5 y este final debe resultar tablas por la muy activa posición de la torre blanca, que a la vez que ataca el peón pasado desde atrás, corta al rey negro y presiona los peones negros en la séptima horizontal.

Pasamos a la variante 1...Tf4+ 2. Rg1 Tf8; tras 3. Ta7 Tf5 4. Txa6 Txe5 5. Rf2 este final también debe resultar tablas sin excesivas dificultades pues el peón pasado de ventaja de las negras es un peón "e", que está muy cercano al resto de peones del flanco del rey, de forma tal que el rey blanco puede cooperar en la defensa contra el peón pasado sin tener que alejarse de la protección de sus propios peones del flanco de rey.

Por último analizamos 1...Tf4+ 2. Rg1 Tf7; el objetivo de las negras es lograr colocar su torre detrás de su propio peón pasado y obligar de esa forma a que la torre blanca tenga que situarse pasivamente frente a ese peón. Sigue 3. Te8+ Tf8 4. Txe6 Ta8. Si ahora las blancas juegan según el plan lógico de detener el peón "a" lo más temprano posible, quedan en un final difícil para ellas tras 5. Tb6 a5 6. Td3 a4 7. Ta3 Rf7 seguido de 8...Re6 y Rxe5 con grandes posibilidades de victoria para las negras. Si en vez de 5. Td6 tratan primero de acercar su rey para proteger el peón "e" con 5. Rf2 tampoco logran su objetivo, pues 5...a5 6. Td6 a4 7. Td2 a3 8. Ta2 Rf7 9. Re3 Re6 10. Re4 Ta4+ seguido de Rxe5 ganando de todas formas el peón "e" y quedando con buenas posibilidades de victoria. Sin embargo, a pesar de que esta opción de 1...Tf4+ 2. Rg1 Tf7 es la que más problemas defensivos crea a las blancas, hay que señalar que las blancas cuentan con un recurso defensivo táctico que les permitiría empatar si logran encontrarlo: 3. Te8+ Tf8 4. Txe6 Ta8 5. Td6 a5 y ahora 6. e6! (se amenaza 7. e7 seguido de 8. Td8 ganando) Rf8 7. Td7! a4 8. Tf7+! y tanto 8...Rg8 9. Td7 como 8...Re8 9. Txe7 (amenaza Tg8+) no permiten a las negras ganar la partida.

6

6 La mejor defensa de las blancas en esta posición es mediante la entrega del peón de g3 para lograr colocar la torre detrás de su peón pasado "a" con 1. Td4+! Rxg3 2. Td3+ Rg4 3. Ta3. Ahora lo mejor para las negras es detener el peón pasado lo más tempranamente posible: 3... Th6 4. a5 Ta6. Y se llega a esta posición en que a pesar de poseer dos peones pasados unidos las negras no pueden ganar, pues la pasividad de su torre les impide que ésta coopere en el avance de los peones. Veamos primero una variante que ilustra como no es posible avanzar los peones pasados con solo el concurso de su rey: 5. Rg2 h5 6. Ta4+ Rf5 7. Rg3 y ahora ni 7...h4+ 8.Rh3 ni 7...g4 8. Rh4 permiten a las negras proseguir el avance de sus peones.

Analicemos ahora el otro plan lógico de las negras que es ir con su rey hacia el flanco de dama a capturar el peón blanco (mientras mantienen sus peones del flanco de rey en g5 y h5 para que el rey blanco no pueda penetrar):

5. Rg2 h5 6. Ta4+ Rf5 7. Rg3 Re5 8. Ta1 Rd4 9. Rf3 Rc4 10. Re4 Rb4 11. Th1 h4 12. Tb1+ Rc4 (12...Rxa5 13.Rf5 cayendo el peón de g5 y posteriormente el peón "h") 13.Rf5 (13.Tc1+ entabla también, pero deseamos mostrar una valiosa idea al lector con la jugada del texto) Txa5+ 14.Rg4. Esta posición en que el rey de las blancas bloquea firmemente la pareja de peones pasados unidos "g" y "h" en la casilla g4 es una especie de fortaleza y conduce a tablas con defensa correcta.

La idea general de defensa es dar jaques laterales al rey negro cuando éste intente apoyar el avance del peón "h" o defender el peón "g" con el rey en f6 para liberar a la torre de la defensa del peón de g5.

Se pide al lector analizar por sí mismo las otras tres alternativas propuestas en este ejercicio, para que pueda convencerse de que todas conducen a la derrota de las blancas y se familiarice con las diferentes ideas que se producen.

Unidad 10

1

- 1 1.Db8+! para capturar la torre con la dama. Es erróneo 1.Rxd6 Da3+! ganando la dama.
- 2 1.Dh8+! Rb1 2.Dh7+ Ra1 3.Da7+ Rb1 4.Da2++
- 3 1...Rxf6! (amenaza Rg6 o Rf7 jaque al descubierto y mate a la próxima) 2.Dh5 Dd8+ 3.Rh7 De7+ y a la movida del rey a h6 ó h8 4...Dg7++.
- 4 La forma sencilla y rápida para ganar es además muy elegante: 1.Dh2+! Dxh2 2.b8=D+ Rey mueve 3.Dxh2.
- 5 1...Db4+! (no 1...Dxd5 por 2.Dh1+ ganando la dama) . Ahora si el rey blanco se mantiene moviendo en la 2da horizontal las negras dan jaque con la dama en a4, b4, c4 y el rey blanco no puede escapar al jaque perpetuo o la captua de la torre con jaque. Otro intento de las blancas para ganar es mover el rey a la primera horizontal, por ejemplo 2.Ra1 pero entonces las negras tienen un mecanismo de jaque perpetuo con 2...Da3+ 3.Da2 Dc1+ 4.Db1 Da3+. También pueden las blancas intentar tras 1...Db4+! 2.Ra2 Da4+ jugar 3.Rb1 pero 3...Db3+! y si 4.Db2 Dxd5 con igualdad total (observa que en esta situación ya las blancas no tienen a su disposición el jaque ganador Dh1+).
- 6 1. Dc5+ Ra2 2.Dc4+! Ra3 3.Da6+! Rb2 4.Db5+! (una maniobra en forma de escalera para ir acercando la dama al rey adversario) Ra3 5.Da5+ Rb2 6.Db4+ (se completa la maniobra en forma de escalera) Ra2 7.Rc2 y las negras están perdidas; su dama no tiene jaque y las blancas amenazan mate tanto con Db3 como con jaque en la columna a.

2

1 De los 5 jaques que tienen las negras, 4 pierden de forma inmediata porque permiten a las blancas forzar el cambio de damas tapando el jaque con amenaza al rey adversario; ese es el caso de los jaques en e3, a1, b8 y c7. La única forma de dar jaque con seguridad es 1...Dg7+.

2 Las blancas tienen a su disposición la posibilidad de crear un mecanismo de jaque perpetuo con jaques en forma de estrella. Se comienza con 1.Dg4+ y de acuerdo a donde mueva el rey negro, se dan los jaques subsiguientes siempre con ataque de rayos x hacia la dama negra, de forma tal que el el rey negro tiene que moverse defendiendo siempre su dama.

3 Para responder la pregunta podemos hacer uso del método de eliminación. 1...De3+ pierde de inmediato por 2.De6+! forzando el cambio de damas. 1...Dc6 permite 2.Rf7! (también 2.d7 gana) con amenazas de mate al rey negro que no pueden ser satisfactoriamente defendidas (se pide al lector comprobarlo por sí mismo).

Por tanto clavar el peón con 1...Dc5 es la defensa más tenaz. Es muy importante mencionar además que la movida 1...Dc5 contiene una celada sorprendente ya que si las blancas juegan 2.Rf7 intentado dar mate, las negras entablan de inmediato con el sacrificio 2...Df5+!! pues cuando la dama es capturada se produce el ahogado.

4 1... Dh4+ 2. Dh7 (tras 2. Rg8 el rey blanco no puede escapar a los jaques, por ejemplo: 2...Dd8+ 3. Rf7 Dd7+ 4. Rf6 Dd4+ 5. Rg6 Dg4+) 2... Dd8+ 3.g8=D Df6+ y a pesar de que las blancas tienen dos damas no pueden evitar el jaque perpetuo que se producirá en las casillas f6, d8 y h4.

3

1 1...Ra3 es la mejor pues aleja el rey hacia la esquina opuesta lo más posible, de forma que se haga más difícil para las blancas tapan un jaque con la dama forzando cambio de damas.

2 La mejor defensa es clavando el peón diagonalmente tras 1... De4+ 2. Rh8 De5. En caso de clavar el peón horizontalmente con 1... De7 las blancas dan algunos jaques para llegar con su dama a la casilla d4 desde la cual evita cualquier jaque de la dama negra y entonces juegan Rh8 tras lo cual es inevitable la coronación del peón. Por ejemplo: 2. Dd2+ Rb1 3. Dd1+ Rb2 4. Qd4+ Rb1 5.Rh8.

Otra posición ganadora para la dama negra es en d5, para continuar entonces con Rg6; esto se aprecia en la siguiente variante: 1...De7 2.Dd2+ Rb1 3.Dd1+ Ra2 (en vez de 3...Rb2 que ya analizamos) 4.Dd5+ Rb1 5.Rg6! (amenazando promover el peón) De8+ 6.Rf6! y se acaban los jaques haciéndose inevitable la promoción del peón en la próxima movida.

3 Se debería elegir 1.Ra7 por ser la que se corresponde con el principio de tener el rey lo más cerca posible de la esquina opuesta a la esquina en que el peón está intentando promover. Sin embargo es muy importante señalar que al tomar una decisión no sólo debemos tener en cuenta los principios generales, sino que es imprescindible comprobar que la jugada que se corresponde con los principios generales no falla por motivos tácticos; en este caso quiere decir verificar que las negras no tienen tras 1.Ra7 ninguna forma de forzar el cambio de las damas, lo cual les llevaría a la victoria inmediata.

En efecto, una inspección cuidadosa de la posición nos permite concluir que las negras no tienen ninguna secuencia de jugadas que les permita forzar el cambio de damas (se pide al lector verificarlo por sí mismo).

4 1...Db3+! 2.Dd3+ (aparentemente las negras están perdidas porque se produce el cambio de las damas, sin embargo...) 2...Ra1! y el recurso de ahogado hace su aparición.

Ahora capturar la dama blanca entabla de inmediato; preferible parece mover el rey, pero entonces la dama negra tiene jaques que le permiten capturar el peón de g7, por ejemplo 3.Re4 Db7+. Se pide al lector verificar las otras alternativas blancas.

4

- 1 La jugada para lograr el jaque perpetuo es el jaque más cercano al rey blanco 1...Dd1+. Por ejemplo 2.Rf2 (2.Rg2 Dg4+ ganando el peón de inmediato) 2...Dd2+ 3. Rg3 De1+ 4. Rg4 Dg1+ 5. Rf5 Db1+ 6. Rg5 Dg1+ 7. Rh6 (7.Rf6? Da1+ ganando la dama) 7... Dh1+ 8. Rg7 Da1+ y las negras realizan una “estrella de jaques” desde a1,a8 y h1, forzando el jaque perpetuo.

- 2 1...Rb4 acercando el rey lo más posible al peón adversario es la mejor de las jugadas propuestas, siguiendo el principio indicado en la lección que acabamos de estudiar en el sentido de que contra peón central o de alfil las mejores posibilidades defensivas las da la cercanía del rey defensor al peón adversario.

- 3 1.De6! evitando que el rey negro se acerque primeramente, y no solo eso sino que ahora las negras están en zugzwang; la dama negra no puede mover y por tanto el rey negro deberá alejarse del peón, tras lo cual Df7 garantiza la promoción del peón.

- 4 1.Rc8! (amenaza promover) Dg4+ (única jugada plausible) 2.Rb8 Db4+ (nuevamente única jugada plausible) 3.Ra8! y ahora la único que pueden hacer las negras es dar jaque en la columna “a” (a4 o a5) tras lo cual 4.Da7! fuerza el cambio de damas.

5

1 Intentar ganar en este caso con 1.d5 resulta fatal para las blancas después de la fuerte respuesta 1...Dc2! tras la cual el rey negro encontrará refugio seguro en h7 y el peón "c" negro coronará en dos jugadas.

Por lo tanto las blancas deben conformarse con entablar mediante 1.Dd5+ seguido de la captura del peón de b3.

2 La defensa correcta por parte de las negras es crear contrajuego de inmediato pasando un peón en el centro con 1...d4! No quiere esto decir que las tablas estén garantizadas totalmente, pero sí es la forma de juego que más posibilidades de tablas ofrece a las negras.

3 Las negras pueden evitar el jaque perpetuo y ganar con la siguiente maniobra: 1...Df1+! 2.Rg4 (2.Rh2 Df2+ 3.Rh3 Dxf5+ ganando) Dc4+! 3.Rey mueve, b1=D 4.Dg6+ Rh8! 5.De8+ Dg8! y no hay más jaques para las blancas.

4 La defensa correcta por parte de las negras es crear un peón pasado en el flanco de dama de inmediato, aún a costa de sacrificio, mediante 1...b4!.

Tras 2.cxb4 c3 el peón pasado y muy avanzado de las negras debe permitirles lograr las tablas.

Por ejemplo, tras 3.Dd3 Dc7! 4.Dc2 Dc4 las blancas quedan demasiado pasivas como para poder aspirar a la victoria (las negras amenazan capturar Dxb4 y después forzar el avance de su peón "c" con Db2).

6

- 1 Intentar llevar el rey hacia el flanco de dama es inviable porque la dama blanca lo evitaría fácilmente con jaques. Jugar 1...g5 es tácticamente un error serio pues permite 2.Dc7+ con doble amenaza a los peones de e5 y b6.

El plan lógico es buscar la activación del rey negro hacia el flanco de rey de las blancas en busca de poder crear amenazas sobre el rey blanco. Por otro lado, tanto el peón de g6 como la posición de la dama negra en el flanco de rey ayudan a evitar que las blancas puedan dar un jaque perpetuo al rey negro que avanza.

Un ejemplo de continuación, a modo de ilustración, podría ser el siguiente: 1... Rh6 2.Dc6 Df2+ 3.Rh3 Rh5 4.Db7 Df3+ 5.Rh2 Rg4 6.Dxb6 Dg3+ 7.Rh1 De1+ 8. Rh2 Dd2+ 9. Rh1 (9. Rg1 Dd4+! ganando el final de peones, se pide al lector comprobarlo) 9... g5 10. Dg1+ Rf3 11. Df1+ Rxe4 y las negras deben imponerse en el final.

- 2 Defender el peón de g6 con 1...e3 permite a las blancas restablecer el equilibrio material con 2.Dxe3 (y sobre todo desaparece de esa forma la baza más importante que tienen las negras a su favor, que es el fuerte peón pasado en la columna "e"). Capturar 1...Dxb3 permite 2.Dxg6+ y también el peón de e4 caerá pues no es posible 2...Rd5 por 3.Df7+ con ataque de rayos x ganando la dama.

La jugada más fuerte es 1...De2! y tras 2.Dxg6+ Rc5 las blancas quedan en una difícil posición. Observen que las blancas no pueden mover su rey, ni mover ninguno de sus peones (por ejemplo 3.g4 es mala por 3...Df3+ 4.Rh2 hxg4), solo pueden mover su dama.

Entre las amenazas negras se cuenta el avance del peón pasado y la penetración del rey hacia el flanco de dama blanco para capturar los peones.

- 3 Tras 1...Df5+ las negras lograrán tablas por jaque perpetuo. La dama blanca no coopera en la defensa de su rey y el rey solo tiene al peón de f3 que contribuya a su defensa, lo cual no es suficiente para evitar los jaques.

Cuando el rey blanco esté en la columna h las negras darán jaque en h6 o h5; cuando esté en la columna g darán jaque en g5. La única esperanza de escapar a los jaques para el rey blanco es poder avanzar hacia el flanco de dama para encontrar protección por parte de los peones y dama blancos. Pero las negras pueden impedirlo, veamos una variante: 1... Df5+ 2. Rg2 Dg5+ 3. Rf1 Dc1+ 4. Re2 Dc2+ 5.Re3 Dc3+ 6. Re4 Dc4+ 7.Re5

Dc3+ y ahora el rey tiene que regresar 8. Re4, porque 8. Rd5?? perdería tras 9.Dxf3+ ganando la dama (8.Rf4 tampoco conduce a nada tras 8...Df6+).

- 4 1...De6! 2.Rf8 (si 2.Dxe6 el rey negro queda ahogado.) Dc8+ 3.De8 (3.Re7 Dc7+ tampoco lleva a las blancas a progresar) Df5+ y las blancas no pueden escapar, bien sea al jaque perpetuo o al ahogado.

7

- 1 1.Da8+ Rb5 2.De8+! (el jaque preciso, que evita que el rey negro pueda ir a la casilla a4.) Ra6 3.Da8+ Rb6 4. Db8+ Rc6 5.Dc8+ Rd5 6.Dd8+ Re5 7.Qh8+! (nuevamente otro jaque preciso, que evita que el rey negro pueda avanzar a la casilla d4.) Rf5 (7... Rf4 8.Dxh6+) 8.Df8+ Rg4 9. Dg7+! (y otro jaque también preciso, que mantiene el peón de g7 amenazado, por si las negras tratan de penetrar con su rey vía f4).

El rey negro no puede escapar al jaque perpetuo.

- 2 1...f5+! 2.gxf6 al paso (si 2.Rh4 Dh1++) Df5+ 3.Rh4 Dh5++.

- 3 1.a6! y como las blancas amenazan promover este peón en solo dos jugadas, las negras no tienen nada mejor que dar jaque perpetuo, pues no les da tiempo a crear amenazas de jaque mate sobre el rey blanco ni a promover uno de sus peones pasados, que están más retrasados que el peón blanco.

- 4 1... e1=C!! (Promover el peón a dama no gana la partida pues las negras tienen un sorprendente recurso de jaque perpetuo tras 1... e1=D? 2.Dc4+ Dfe2 3.Df4+ D1f2 4.Dc1+ y el rey negro no tiene como escapar a los jaques sucesivos en c1, c4 o f4 según el caso.

Tampoco tapan el jaque con la dama 1... De1 2. Df4+ Df2 3.Dc1+.) 2.Dc4+ De2 3.Df4+ Cf3+!! 4.Dxf3+ (4. Rh1 o Rg3, Dxg2++) 4... Dxf3 5. gxf3 Rf2 y las negras ganan el peón f y con él la partida en el final de peones.