

ROBERTO G. GRAU



TRATADO
GENERAL
DE
AJEDREZ

TOMO IV

ESTRATEGIA SUPERIOR

EDICIONES COLIHUE

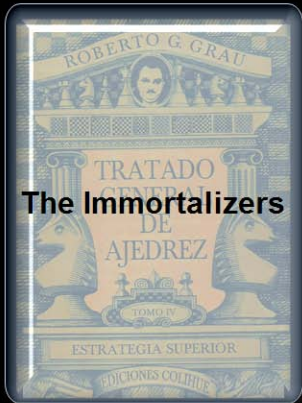
La Estrategia Superior del juego de ajedrez comprende la adecuada conexión entre los múltiples elementos de tipo geométrico, relacionándolos con las herramientas tácticas correspondientes, y en el contexto de la dinámica propia del desarrollo, factor tiempo, turnos de juego, etc.

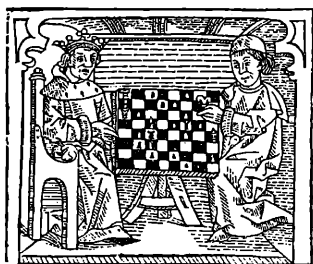
En este tomo, el autor, con ejemplos magistrales, muestra este complejo arte de combinar los distintos recursos que ofrece una posición, los que, por otra parte, fueron tratados aisladamente en los tomos anteriores.

El profundo conocimiento de Roberto Grau, de la materia en cuestión, y su probada capacidad didáctica, hacen de este libro un material necesario y suficiente para el aficionado que busque adentrarse en este apasionante universo.

Oscar Panno

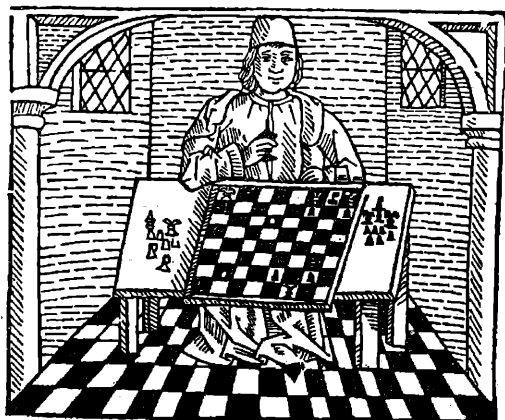
The Immortalizers





TRATADO GENERAL
DE AJEDREZ

ROBERTO G. GRAU



TRATADO GENERAL DE AJEDREZ

TOMO IV
ESTRATEGIA SUPERIOR

EDICIONES COLIHUE

Diseño de colección y de tapa: Ricardo Deambrosi.

Corrección y revisión general de la obra: Ing. Oscar Panno.

Transcripción del sistema descriptivo al algebraico y notas
Normando J. Ivaldi y Moisés Studenetzky.

1ª edición / 1ª reimpresión

I.S.B.N. Obra Completa: 950-581-606-5

I.S.B.N. Tomo IV: 950-581-610-3

© Ediciones Colihue S.R.L.

Av. Díaz Vélez 5125

(1405) Buenos Aires - Argentina

Hecho el depósito que marca la ley 11.723

IMPRESO EN ARGENTINA - PRINTED IN ARGENTINA

El Tratado General de Ajedrez de Roberto G. Grau constituye una obra ya clásica para el aprendizaje de esta disciplina por sus virtudes didácticas, su lenguaje claro y conciso. La publicación que hoy realizamos de este curso completo de ajedrez —totalmente agotado en sus ediciones anteriores—, intenta responder a los requerimientos de los numerosos aficionados deseosos de evolucionar en este juego.

El Tratado General de Ajedrez se compone de cuatro tomos: 1. Rudimentos; 2. Táctica; 3. Conformación de peones y 4. Estrategia superior.*

De acuerdo a las normas impuestas por la F.I.D.E. que establecen la obligatoriedad de utilizar el sistema algebraico para la notación de partidas y teniendo en cuenta que toda la bibliografía sobre el tema ha adoptado dicho sistema, se han transcritto las notaciones de la obra de Grau, que usara el sistema descriptivo, al sistema algebraico. De esta forma el Tratado General de Ajedrez conserva su vigencia plena y puede ser recuperado para las nuevas generaciones de aficionados. Además se ha enriquecido la edición con numerosos documentos fotográficos de los grandes jugadores del ajedrez mundial a cuyo ejemplo ha recurrido Grau para ilustrar los conceptos de su obra.

* El cambio de título que realizamos en esta edición obedece a que, a la luz de una más rigurosa acepción del término, “táctica” se corresponde mejor con el contenido del tomo.

Prólogo

Con este tomo damos por terminada la última gapa del Tratado General de Ajedrez. Creemos haber lanzado a la bibliografía de habla hispana el curso práctico más completo entre los existentes, obra en la que hemos puesto la experiencia de treinta años de ajedrecista y de veinte de periodista y escritor. El volumen que ahora sale a la venta reúne los temas más complejos de la técnica del ajedrez en el medio juego, y se vincula íntimamente al tomo segundo, sobre Temas de combinación, y al tercero, sobre Conformaciones de peones, ya que de ambos surge el problema de la Estrategia Superior que ahora nos ocupa. Y los tres en realidad nacen del primer libro que publicamos sobre Rudimentos del juego, pues en todos ha dominado el sistema de razonamiento seguido en el trabajo inicial, que es la base de toda la obra.

El presente volumen contiene temas de singular importancia y algunos nuevos en la bibliografía ajedrecística. Se inicia con un estudio de la transformación de las amenazas, para mostrar cómo la partida maestra es la que se desliza de tema en tema, como una consecuencia lógica e hilvanada. Veremos cómo la ventaja en espacio en el planteo produce puntos fuertes, y éstos, peones pasados; que las columnas abiertas se diluyen en torres en séptima y de esta parte final nace la victoria impecable. Luego observaremos la lucha de caballo contra alfil, con algunas incursiones en el final teórico, pero al solo objeto de comprender el problema en la partida viva, que es lo que nos interesa, ya que es éste un libro sobre medio juego y prefinal.

Estudiaremos después la fuerza poderosa de ambos alfiles, secreto de la técnica de los grandes maestros, para observar cómo es posible generalizar sobre los empates cuando hay alfiles de distinto color, e introducimos más tarde en un tema cuya paternidad nos atribuimos: se trata nada menos que de probar que el alfil "malo" no es tan malo como la rutina y los viejos tratadistas afirman, y que, por el contrario, es una necesidad estratégica de gran número de planteos. Analizaremos más adelante la lucha típica de las casillas 4D o 4R contra las columnas abiertas laterales, y finalmente observaremos la fuerza de las piezas centralizadas y poderosamente apoyadas, para estudiar la lucha táctica y estratégica de dos torres cambiadas por la dama, tema valioso y no debidamente analizado hasta el presente.

Al terminar el libro veremos la extraordinaria importancia que nace de los cambios de las damas, tema que tampoco ha merecido hasta ahora la debida atención, para dar remate a nuestra obra con un estudio de finales de torres y peones, que consideramos como un capítulo estratégico vinculado al medio juego, ya que en más del setenta por ciento de las partidas el problema estratégico de la simplificación está en considerar si el final de torres y peones a que se llega basta para ganar, es favorable, o por lo menos igual, para el bando que lo proyecta.

Este trabajo abarca desde la lucha típica de finales hasta la acción de las torres en la etapa intermedia del final, cuando hay muchos peones en el tablero, terreno sobre el cual la teoría no marcha, por cuanto es difícil encontrar las verdades matemáticas que son en realidad la esencia y base del estudio de los finales.

El libro comprende, pues, una incursión sobre aquellos finales típicamente estratégicos, o sea los que acechan constantemente al ajedrecista en la partida viva. Con esto ponemos al alcance del ajedrecista estudioso la base de conocimientos necesarios para comprender el ajedrez de manera cabal, y, sobre todo, intentamos enseñarle a proceder en todos los casos por razonamiento, evitando la acumulación de variantes magramente explicadas, que hacen tan pesado y árido el aprendizaje del juego.

Confío aún en poder lanzar en el futuro a la venta dos nuevos libros razonados. Uno sobre ideas medulares de las aperturas, con una nueva y racional clasificación por temas estratégicos y no por nombres raros, y otro sobre finales, que será más que un acopio de novedades, ya que nada hay nuevo en esta etapa de la partida, una nueva forma de explicarlos para facilitar por medio de reglas de razonamiento del jugador, evitando los confusos análisis, tan difíciles de realizar como improductivos para la gran masa de aficionados.

Entretanto, aun cuando con algún retraso, he cumplido la promesa tantas veces reclamada por la afición de poner término al estudio sobre la Estrategia, que la Editorial Sopena Argentina ha querido agregar a su ya magnífica Biblioteca de Ajedrez, que tuve el honor de inaugurar.

Roberto G. Grau

CAPÍTULO I

LA TRANSFORMACIÓN DE LAS AMENAZAS

La verdadera dificultad del ajedrez está en conocer el grado de trascendencia que para la gravitación completa de las partidas tienen las posiciones a crearse. Esto hace que las jugadas más intrascendentes en apariencia puedan tener importancia decisiva en el curso de las luchas, y brindan al juego acentuado interés, el cual surge de la dificultad que estas sutilezas técnicas presentan, aun para el jugador más experimentado.

Hemos dicho en varias oportunidades que el ajedrez no era ese monumento de complejidad que algunos jugadores vanidosos hacen suponer, e insistimos en lo mismo. Jugar al ajedrez es relativamente fácil, y jugar discretamente tampoco es una tarea de gigantes. Sólo hace falta cierta dedicación y bastante práctica. Esto no quiere decir, ni mucho menos, que las dificultades se vayan agotando cuando el ajedrecista avanza. Por el contrario, éstas se acentúan a medida que se sutiliza, y resulta así el hecho paradójico de que quien tiene más dificultad para jugar como aspira a hacerlo, es el jugador de primera fuerza, pues pretende a menudo imposibles: quiere agotar los análisis y trata de llegar a conclusiones definitivas por medio del examen minucioso de las posibilidades futuras y por el estudio de las jugadas y respuestas posibles, sin, de vez en cuando, hacer un examen de conciencia y considerar si en verdad su cerebro está en condiciones de realizar tarea tan extensa, sin riesgos de incurrir en errores de análisis muy graves.

EL AJEDRECISTA DEBE DEDUCIR SIN ANÁLISIS PROFUNDOS

Es por esto que siempre hemos sostenido que el jugador debe, en lo posible, desechar el sistema analítico para adoptar el deductivo. Debe, en el medio juego y en la apertura, creer menos en la verdad matemática —porque en realidad es

muy difícil desnudarla— y conformarse con la verdad lógica, que siempre es más accesible y posee la virtud de fomentar la deducción. Es claro que resulta más peligrosa, pero lo cierto es que de esta suerte la intuición juega un papel más importante, y la imaginación halla menos trabas.

Si el ajedrez fuera un juego matemático, sería por cierto mucho más aburrido que en lo presente. La posibilidad de que quien razone con más lógica pueda superar a quien analice mejor, o que aún quien esté mejor inspirado supere al de más lógica en muchas oportunidades, hace de este juego un tan delicioso como intrascendente arte, y le asegura perpetua juventud.

LA TRANSFORMACIÓN DE LAS AMENAZAS

Por eso seguiremos navegando en el agradable mar de la lógica, para entrar en zonas un poco más complejas. Veremos ahora cómo se valoran ciertas posiciones y cómo se transforman las amenazas. Observaremos cómo deficiencias aparentemente insignificantes van acentuándose en el transcurso de la lucha, y, a la manera de una bola de mercurio, van agigantando su importancia, derivando en males muy graves.

Pero esto es fácil de reducir, en la mayoría de las ocasiones, a principios de lógica clara y bonita, y trataremos de hacerlo para facilitar la tarea del jugador: bisoño, y aun de muchos que creen no serlo porque actúan en categorías pomposamente llamadas superiores. Bien sabemos que hay muchos ajedrecistas que saben muy poco ajedrez. Juegan “de oído”, y por cierto que lo hacen bien.

MAGNÍFICO EJEMPLO

Muchos son los ejemplos que se podrían mostrar, pero pocas partidas tan expresivas en este sentido como esa obra de arte que produjo Capablanca en el torneo de Nueva York de 1927, cuando venció a Aarón Nimzovich, en la primera rueda del importante certamen.

En ella, el entonces campeón mundial descubre el hilo sutil de la desventaja del adversario, lo atrapa, y poco a poco va apoderándose por medio de él de toda la partida. Y una vez más veremos cómo aquello de “a pequeñas causas grandes efectos” tiene en ajedrez un gran significado cuando el encargado de explotar los errores juega con maestría.

BLANCAS: NIMZOVICH

NEGRAS: CAPABLANCA

- | | |
|--------|-----|
| 1. c4 | ♞f6 |
| 2. ♞f3 | e6 |
| 3. d4 | d5 |

Luego de haber iniciado la partida con la apertura Inglesa, y haber seguido con la Zukertort, Nimzovich vuelve a las aguas mian-

sas, de la apertura del peón dama. Su propósito de complicar mucho la partida frente a Capablanca no ha prosperado, como fruto, sin duda, del gran respeto que tenía por el maestro cubano.

4. e3

Y no sólo Nimzovich no complica la lucha, sino que adopta en el gambito de la dama la maniobra más prudente que pueda escogerse. Bloquea su alfil dama, como en algunas variantes de la defensa Eslava, para llevar la partida por esas vías estratégicas.

4. ♖e7

5. ♘bd2 O-O

6. ♙d3 c5!

En la defensa Eslava se efectúa contra esa construcción estratégica de las blancas la jugada c5, en dos tiempos. Ahora, con un tiempo de ventaja, debe ser mucho más fuerte y ya podría asegurarse que las negras tienen la iniciativa.

Por regla general, en la apertura del peón dama, cuando el caballo blanco se ha situado en d2, la jugada c5 es muy fuerte. La razón es clara, ya que se especula con el hecho de que el caballo, desde ese sector, no vulnera el cuadro d5 de las negras y la debilidad del peón "d" negro, apoyado por sólo un peón, no puede ser aprovechada.

7. dxc5 ♘a6!

Como derivado del planteo defectuoso de las blancas, las negras han logrado dominar el centro. Aho-

ra el caballo dama entrará a cooperar en la fiscalización del cuadro e4 en colaboración con el caballo de f6.

8. O-O ♘xc5

9. ♙e2

Obsérvese cómo, también en esta partida, se ha hecho sentir la desventaja que significa tener una pieza carente de apoyo. Las blancas han debido perder un tiempo con el alfil y las negras siguen acumulando pequeñas ventajas.

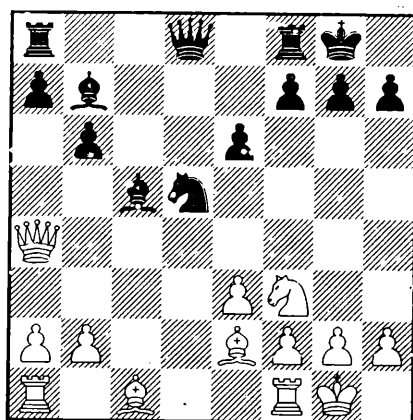
9. b6

10. cxd5 ♘xd5

11. ♘b3 ♙b7

12. ♘xc5 ♙xc5

13. ♔a4



COMIENZA A ELABORARSE LA
VICTORIA

Estamos en el momento culminante de la partida y el más difícil de todos. En ajedrez, la dificultad está, precisamente, en saber cuándo ha llegado el momento de iniciar los

planes de acción decisivos. Analícese someramente la posición, y si el aficionado razona con claridad, hallará una desproporción en el desarrollo de las piezas. Verá que las negras tienen dos tiempos de ventaja, pues han movilizadas todas sus piezas y les toca jugar, y que, en cambio, el blanco tiene aún el alfil dama sin desarrollar. Y habremos puesto el dedo en la llaga.

La verdadera desproporción estratégica y la única razón que puede permitir la victoria del negro, sin necesidad de que algún error providencial del rival la ayude, es la situación de ese alfil que desvincula las torres. Este hecho es tanto más importante cuanto que existen dos columnas abiertas: la "c" y la "d", por la cual, si las blancas no se apresuran, se filtrarán las fuerzas negras. Tenemos atrapado, pues, el plan, y el problema se nos presenta más fácil: ¿cuál es la jugada que puede impedir que el alfil dama se coloque en d2? Pues simplemente:

13. ♖f6!

Que tiene la virtud de atacar el peón "b" que el alfil de c1 apoya, y a la vez dar juego a las torres, sacar la dama de la columna "d" —donde podría ser atacada por la torre rey enemiga— y asimismo tomar el cuadro e5 para evitar que eventualmente el caballo blanco se llegue a ese sector, para seguir con ♖f3 o ♘d7, eliminando el valioso alfil de c5.

14. ♘a6

ALFIL BUENO CONTRA ALFIL MALO

Nimzovich juega con gran lógi-

ca. Eliminará ahora el poderoso alfil dama negro, sin duda el más fuerte de los dos que posee Capablanca, por la presión que ejerce sobre el enroque; pero, para lograr esto, a su vez cambia su mejor alfil, *que es siempre el que corre por cuadros de distinto color que los que ocupan los peones del propio bando*. Ahora nuevos temas entrarán en la sinfonía de amenazas que gesta Capablanca. Al dominio del punto b2, la consiguiente anulación transitoria del alfil rival, se unirá la debilidad del cuadro d3, que se conjugará con la anterior si en ese punto se pone un caballo que también ataque el punto b2.

14. ♘a6

15. ♖xa6 ♘b4!

EL CONCEPTO MAGISTRAL DE CAPABLANCA PARA SIMPLIFICAR

Alekhine sostiene en el libro sobre el torneo de Nueva York que ♖fd8 era más fuerte. Pero se olvidó que Capablanca tenía conceptos distintos sobre la simplificación. El maestro cubano, que hizo su secreto en ajedrez de la habilidad para simplificar las posiciones con toda oportunidad, sostuvo en su libro "Chess Fundamentals" que cuando se posee una ventaja hay que cambiar todas las piezas accesorias de la lucha. En la posición del texto, la verdadera desproporción estratégica está entre la fuerte acción del alfil negro y la paupérrima del alfil dama blanco. Se agrega a esto, pero como derivado de lo mismo, que esa situación da a las torres negras una mo-



Capablanca dando una sesión de simultáneas en Alemania, en el año 1928.

vilidad mucho más grande. Pues entonces nada interesa si el caballo que se situará en d3 puede ser cambiado, pues, por el contrario, eso está de acuerdo con el concepto “capablanquino” —como diría Tartakower— del ajedrez.

16. ♖e2 ♜fd8
 17. a3 ♙d3
 18. ♙e1

Es necesario eliminar a toda costa el caballo de d3. Y esto es precisamente lo que desea Capablanca, que, como experto cirujano, lo que quiere es localizar claramente el cáncer del juego enemigo. Hay que limpiar de hojarasca las posiciones; éste vendría a ser en buen romance el secreto de la simplificación que tantos triunfos le brindó a Capablanca.

18. ♙xe1
 19. ♜xe1 ♜ac8

Y LA LUCHA SE CONCRETA

Las negras han logrado todo su plan. Obsérvese cómo la lucha ha quedado reducida a las piezas en que hay desequilibrio estratégico, y que, entretanto, el alfil dama blanco está inmovilizado, con la consiguiente dificultad para las blancas, que ven divorciada la acción de sus torres. Ambas torres negras dominan las columnas abiertas, la dama sigue con su acción a la distancia, inmovilizando el juego enemigo, y el alfil negro fija el peón de e3, pues éste no debe avanzar mientras subsista la presión sobre el punto f2, por la razón de que desde e3 paraliza la acción del alfil adversario.

20. ♖b1

Nimzovich logra, por fin, iniciar una maniobra para poder avanzar el peón "b" y liberar su alfil, pero los recursos del maestro Capablanca se ponen nuevamente en evidencia.

20. ♖e5

Esta jugada significa una transformación de amenazas. Ahora las negras tienen que permitir el avance del peón "b", pero tratan de sacar el máximo provecho de su ventaja posicional y transformar el dominio de las columnas en torres en séptima.

21. g3

Si 21. b4, ♗d6; 22. g3, ♖e4; con posición muy ventajosa por la amenaza de ♖xb1, ♖c2 y ♖f5. Si 21. ♗d2, sacando de una vez el ominoso alfil de su ridícula situación, seguiría 21., ♗d6; 22. g3, ♖c2; 23. ♖d3, ♖xb2; 24. ♗c3, ♖xb1; 25. ♗xe5, ♖xe1+; 26. ♖g2, ♗e7; con final muy favorable, y ganador, según Capablanca y Alekhine. Probablemente seguiría, si 27. ♖a6, ♗c5; 28. ♖xa7, h6; y luego ♖c2- ♖8d2, etcétera.

LA MANIOBRA TÁCTICA

21. ♖d5!

El secreto de la maniobra. Ahora la dama coopera con la torre en la fiscalización de la columna "d" y el alfil sigue sin acción, pues no puede situarse por vía d2 en c3.

22. b4 (por fin) ♗f8

23. ♗b2 ♖a2!

Las blancas han logrado movilizar su alfil, pero a cambio de ceder las dos columnas abiertas al negro. La jugada del texto tiende a impedir la réplica ♗d4 de las blancas por la presión que la dama ejerce sobre el peón de a3. Prepara, además, la réplica a5 para hacer del peón de a3 un buen punto de ataque.

24. ♖a1

Pero lo que en realidad deseaba Capablanca, dentro de todo el "bluff" de su amenaza, era que las blancas realizaran la movida del texto, que le ha de permitir entrar con sus torres en la séptima línea. Obsérvese con qué maestría y suavidad las amenazas se han ido transformando de pequeñas debilidades en planes típicos de victoria.

24. ♖b3!

Esta jugada habría sido mala antes, por la réplica ♗xg7, atacando la dama con la torre de b1.

25. ♗d4

Obstruyendo una de las columnas abiertas.

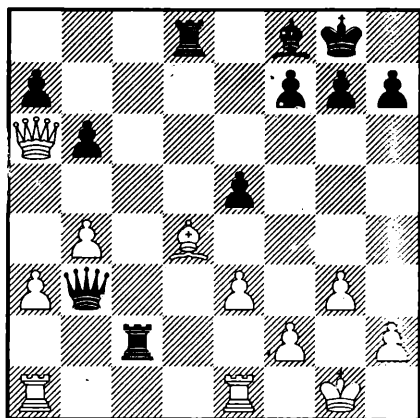
25. ♖c2

26. ♖a6 e5!

LA "DEBACLE"

(Véase el diagrama siguiente.)

Sacrificio típico de peón, que permite colocar ambas torres en séptima.



tima. La partida está ya estratégicamente definida. Faltan sólo detalles tácticos, pero esto es accesorio para el tema que estamos tratando. Las piezas negras han invadido el juego adversario y *las torres en séptima ganan siempre, cuando no hay algún contraataque, lo que es poco frecuente si el rey está bien resguardado.*

27. ♖xe5 ♜d2

28. ♚b7

Si 28. ♜f1, ♚xe3!; 29. fxe3, ♜g2+; y mate en dos jugadas.

28. ♜xf2

29. g4 ♚e6

30. ♙g3 ♜xh2!

Capablanca sigue jugando con la máxima energía. Las blancas podrían ya abandonar, pues si juegan 31. ♙xh2, seguiría ♚xg4+; 32. ♜h1, ♚h3 y mate inevitable.

31. ♚f3 ♜hg2+

32. ♚xg2 ♜xg2+

33. ♜xg2 ♚xg4

34. ♜ad1 h5

35. ♜d4 ♚g5

36. ♜h2 a5

37. ♜e2 axb4

38. axb4 ♙e7

39. ♜e4 ♙f6

40. ♜f2 ♚d5

41. ♜e8+ ♜h7

Las blancas abandonaron después de suspender la partida, ante la desproporción de material y de posición.

Es éste un magnífico modelo del juego de Capablanca en la época en que realmente era el mejor ajedrecista del mundo. En él se ve cómo un pequeño detalle basta para que, progresivamente, las amenazas aumenten y se transformen en temas típicos de victoria.

I. CÓMO SE EMPALMAN LAS AMENAZAS

Un solo ejemplo es poco para mostrar hasta qué punto están vinculadas las maniobras en ajedrez y cómo la más insignificante deficiencia táctica que ofrezca una posición suele producir verdaderos planes estratégicos que van aumentando su eficiencia, progresivamente.

La partida muestra también que es mejor asumir la ofensiva que mantenerse a la defensiva en ajedrez. El ataque se traduce generalmente en mayor agilidad con las piezas y es habitualmente un derivado de la ventaja en espacio. Como es natural,

las piezas del bando atacante tienen un radio de acción mayor y pueden colocarse en situaciones más cómodas que las del bando atacado, y esto necesariamente debe permitir llegar a situaciones ventajosas en el final. Por otra parte, cuando un jugador que ataca se equivoca, generalmente sólo pierde la iniciativa, pero cuando un jugador que se defiende incurre en un error, entonces el mal suele no tener remedio.

Pero mejor es que este tema lo dejemos para ser considerado en toda su amplitud en alguna otra oportunidad, y comentemos ahora la partida de Capablanca y Blanco, jugada por aquél en los albores de su vida de ajedrecista. La disputó en el torneo de La Habana de 1913, más o menos en la fecha de su primera visita a la Argentina.

En el comentario que sobre esta partida hace Cheron, la divide en tres fases distintas, que reproducimos por juzgarlas de interés.

Dice así el notable teórico francés:

Primera etapa.-Las blancas inician un ataque que las negras no logran neutralizar sin dejar de crear una debilidad en su frente de peones.

Segunda etapa.-El ataque es rechazado, pero las blancas reagrupan sus piezas y las concentran sobre la debilidad que ellas han creado en el juego negro. Las piezas del segundo jugador son reducidas poco a poco a la defensa y comienzan a verse atacadas de parálisis progresiva.

Tercera etapa.-Las piezas negras están por completo inmovilizadas. Las blancas preparan entonces la rotura definitiva del frente adversario, merced a la superior movilidad de sus piezas, y realizan la maniobra antes de que las negras dispongan del tiempo necesario para coordinar las fuerzas de que disponen para resistirse.

LA GRAN CREACIÓN DE CAPABLANCA

El detalle de la partida, en el que haremos una síntesis de los análisis que publicaron Capablanca en "Chess Fundamentals" y Cheron en su libro, y a los que agregaremos lo que a nosotros nos sugiere la lucha para adaptarla al tema que estamos tratando, será mucho más expresivo que toda la explicación anterior.

Veamos:

BLANCAS: **CAPABLANCA**

NEGRAS: **BLANCO**

- | | |
|--------|------|
| 1. e4 | e6 |
| 2. d4 | d5 |
| 3. ♖c3 | dxe4 |

Es una de las variantes más sólidas con que cuenta el negro en la

defensa Francesa, pero que tiene el defecto de brindar al blanco un tema estratégico desde el planteo. En este caso hay ya una idea a desarrollar, que es la explotación del punto fuerte que el cuadro e5 ofre-

ce. Pero como es nuestra norma hacer afirmaciones y fundarlas, estableceremos que debe considerarse punto fuerte toda aquella casilla del tablero que puede ser un eficaz lugar para colocar una pieza con poco riesgo de ser desalojada por peones adversarios.

Además, en este caso se acentúa el hecho, porque la casilla e5 está precisamente en una columna abierta que dominarán las torres y la dama blancas, y delante del punto e5 hay un peón adversario. Esta posición típica acentúa la importancia de la posesión de ese punto, ya que las negras no pueden jugar cómodamente f6, sin debilitar el peón de e6. Eso puede hacerse cuando el adversario tiene un peón en la columna que se va a debilitar, pues éste sirve de barrera para sus propias piezas, pero nunca cuando el peón sin apoyo queda en una columna abierta.

En consecuencia, *punto fuerte en el planteo es toda casilla que se halle delante de un peón adversario, en una columna abierta.*

4. ♖xe4 ♖d7
5. ♖f3 ♖gf6
6. ♖xf6+ ♖xf6
7. ♖e5!

Y EL PUNTO e5 CAYÓ

Y ya se consumó la primera maniobra tendiente a apoderarse del punto en cuestión. Sin duda las negras debieron jugar, en vez de 6., ♖xf6; 6., gxf6!?, para llevar el peón al dominio del punto e5 e impedir que ese cuadro fuera un

centro de operaciones adversario. Pero temieron sin duda aislar el peón "h", doblar los peones y tener luego dificultades para enrocar largo. Esto sucedía en 1913, pero ahora la técnica ha probado que *quien está con alguna inferioridad debe buscar la complicación, pues de ella surgen las "contrachances"*, y que esto es más eficaz que una resistencia pasiva y normal, que generalmente se transforma en una lenta agonía, o permite un angustioso empate. Ahora se juega un ajedrez más ambicioso, aun cuando menos armónico.

La jugada de Capablanca tiene, además, el propósito de evitar el desarrollo del alfil dama por vía b7, pues si b6, seguiría 8. ♖f3 u 8. ♖b5+. Técnicamente la jugada choca con el principio elemental de que no debe moverse dos veces la misma pieza en los planteos, antes que hayan sido puestas en acción las demás piezas menores que se hallan en su casilla inicial. Pero en este caso la excepción es aceptable, por el propósito que se persigue de restarle una maniobra de desahogo al rival. Maniobra muy importante, porque es casualmente el alfil dama encerrado el verdadero cándido en germen de la posición negra.

7. ♖d6
8. ♖f3 c6

LOS PELIGROS DE LA RUTINA

Esta jugada rutinaria, que se anticipa a un eventual jaque del alfil en b5, es un error estratégico que gravitará poderosamente en el transcurso de la partida. Encierra el alfil dama, pues coloca otro peón en casilla blanca, lo que ha de restarle movimiento!

y sólo tiene el propósito de amenazar ♙xe5 , seguido de ♔a5+ , amenaza que es fácil de neutralizar. Lo más enérgico era c5 , vulnerando la base de apoyo del caballo de e5 . En cambio, sería malo ♙xe5 , porque si bien se elimina el poderoso caballo, se cede el alfil más valioso y queda una casilla muy débil en d6 , así como una diagonal muy promisoría para el blanco (a3-f8), que puede ser ocupada eventualmente por el alfil.

9. c3 O-O

10. ♙g5 ♙e7

La necesidad de hacer esta jugada, que entraña una grave pérdida de tiempo y significa la consolidación automática del caballo blanco de e5 , muestra hasta qué punto ha sido falsa la defensa pasiva de las negras.

11. ♙d3 ♘e8

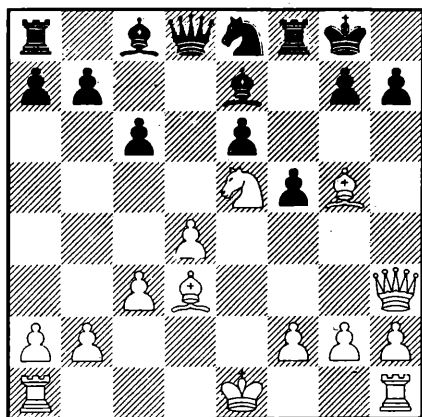
La situación de las negras no ofrece aún otra debilidad que la del alfil encerrado y la posesión del cuadro e5 de las blancas. Pero la ventaja en espacio transformada en iniciativa, está por dar sus primeros frutos. Las blancas amenazaban ♙h3 , con fuerte ataque. Si las negras siguieran con 12., g6 , entonces quedarían muy débiles los cuadros negros en el enroque, y seguirían engendrándose debilidades.

12. ♙h3 f5

(Véase el diagrama siguiente)

EL FINAL DEL PRIMER ACTO

Ha terminado la primera etapa de la partida. Capablanca no ha



buscado otra cosa que provocar esta jugada, que si bien neutraliza la ofensiva blanca, crea ya un mal endémico en la posición negra, que se propagará más tarde a toda la partida: el peón de e6 y la casilla que está delante, donde actualmente se halla un caballo.

Ahora, una vez logrado, por medio de la amenaza de mate, crear la verdadera debilidad del juego negro, Capablanca simplifica la lucha, cambia el alfil adversario, encargado de cuidar los cuadros negros que tanto necesitarían de su acción, y comienza la segunda etapa que mencionó Cheron, y nosotros reproducimos: concentración de fuerzas sobre el punto e6 .

13. ♙xe7 ♙xe7

14. O-O ♙f6

15. ♙fe1 ♘d6

16. ♙e2 ♙d7

17. ♙ae1 ♙e8

18. c4 ♙f7

Ingeniosa trampa con la cual el negro pretende zafarse de su incómo-

da posición. Apparently entrega un peón, pero, de caer éste, las negras lograrían el desahogo que buscan. Si 19. ♖xd7, ♗xd7; 20. ♙xf5, ♖g5; 21. ♗g4, ♙xf5; 22. h4, h5; 23. ♗xf5, exf5; 24. ♙xe8+, ♔h7; 25. hxg5, ♗xd4; etcétera.

Pero se ha llegado, según Cheror, a una de esas posiciones típicas en las que, si bien es posible prevenir una línea de ataque, ha de facilitarse la realización de otras. En buen romance, las piezas negras, por la escasez de espacio en que deben actuar, se entorpecen entre sí y no tienen la agilidad necesaria como para neutralizar todas las amenazas que sobre la desventurada columna "e" se ciernen.

19. d5!

Y EL EQUILIBRIO SE ROMPE

Rompiendo el equilibrio. Capablanca ha llegado al límite de sus preparativos y ahora transformará el peón débil en dominio de columna para valorizar de esta suerte sus torres y explotar la situación de la dama negra delante de la torre, que está contra el principio que aconseja no colocar las piezas de mayor valor delante de las de menor valor, porque se anula la eficacia de estas últimas.

19. ♖xe5

Mejor que 19., cxd5, pues esto daría la casilla c4 al alfil dama blanco.

20. ♙xe5 g6

21. ♗h4 ♔g7

22. ♗d4

Ingenioso, pase de la dama al centro del tablero.

22. c5

Forzado, a causa de la amenaza ♗xa7 y dxe6, especulando con la situación de la torre de f6, que está "impresionada" por la dama.

23. ♗c3 b6

Las negras se deciden a entregar el peón: dado lo penoso que resulta sostenerlo, tratan de simplificar la posición y buscar por esta vía un mayor equilibrio. Además, quieren que sean las blancas las que se preocupen en sostener el peón aislado.

24. dxe6 ♙c8

25. ♙e2!

La maniobra maestra. Todas las piezas mayores blancas coinciden en la acción sobre la columna "e", pues hasta la dama, por su presión sobre el rey, que se halla en la gran diagonal, es muy eficaz. Falta colocar al alfil en el punto más fuerte que le brinda el tablero. ¿Cuál es? Fácil le será al aficionado observar que la casilla d5 ha de ser un bastión magnífico para esa pieza. Y para lograrlo no dudan las blancas en devolver a su vez el peón.

25. ♙xe6

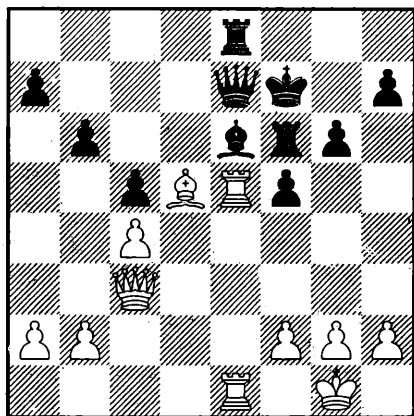
26. ♙f3 ♗f7

27. ♙d5

(Véase el diagrama siguiente)

EL FIN DEL DRAMA

Y entramos en la tercera etapa de



la lucha. La pequeña debilidad inicial se ha transformado en una parálisis absoluta de las piezas negras, que están agrupadas, y que sólo de esta manera se pueden sostener. Las blancas ahora van a poner la dama en h6, para seguir luego con h4, bloquear los peones que protegen al rey e iniciar más tarde la ofensiva decisiva, una vez que se le quiten todas las posibilidades de huida al ejército negro, que está casi copado.

27. ♔d6

28. ♕e3 ♖e7

Si 28., f4; 29. ♕h3, h5;

30. ♕h4, ♖e7; 31. ♕g5, ♗g7; 32. h4, ♕d7; 33. g3, fxg3; 34. f4, y las negras no tendrían ninguna jugada para neutralizar la amenaza f5 y, finalmente, en el momento oportuno, ♖xe6, que desmorona de una vez la resistencia adversaria.

29. ♕h6 ♗g8

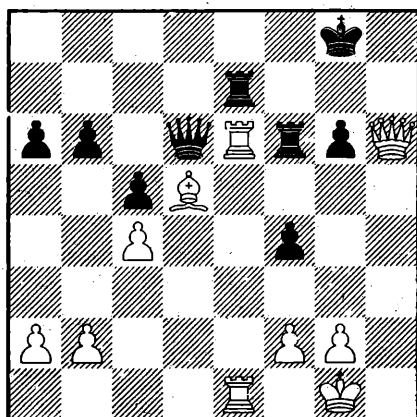
Para evitar que lo ataquen por la retaguardia.

30. h4 a6

31. h5 f4

32. hxg6 hxg6

33. ♖xe6! (1-0)



Se observa ahora una de las maniobras de sacrificio típicas en estas posiciones de bloqueo y piezas clavadas. Capablanca sacrifica calidad, para explotar más tarde la situación de la torre de f6, que pasará a e6, y quedará inutilizada para apoyar el peón de g6 por la acción del alfil de d5. Por ejemplo: 33., ♖xe6; 34. ♖xe6, ♖xe6; 35. ♕xg6+, ganando la torre y la partida.

Es esta producción de Capablanca un ejemplo acabado de cómo una pequeña debilidad, aparentemente sin importancia, resiente toda la construcción estratégica de una partida. Hay un principio mecánico, que dice: "toda armazón es tan sólida como el más débil de sus tornillos", y esto es un símil perfecto para el tema que hemos esbozado.

OBRA DE ARTE TÉCNICA

No son habitualmente los torneos por equipos los más a propósito para producir un ajedrez de muy alta calidad. Se juega a razón de 20 movidas por hora en lugar de 16, como sucede en los concursos individuales, y la necesidad de esforzarse para sumar puntos del equipo hace que a menudo se deba buscar la victoria por el peligroso camino del "bluff" táctico. Pero es también natural que en la enorme suma de partidas efectuadas abunden las de gran valor técnico. Muchas, en materia de planteos, dejaron un saldo apreciable para la bibliografía y renovaron el concepto sobre determinadas líneas de juego. Otras han enriquecido la teoría de los finales y dieron tema al comentario abundante en adjetivos.

UNA PARTIDA MAGNÍFICA

Pero no son éstas precisamente las partidas de valor medular y las que significan una clase acabada de estrategia. Hay otras menos aparatosas, pero de más delicada estructura, y sin duda entre ellas pocas han sido más categóricas en materia de técnica que la que me ganó el campeón de Letonia, Petrovs.

La partida comenzó con el peón dama y las negras lograron un buen planteo. Omitieron más tarde una jugada para mantener el equilibrio central, y esto permitió a Petrovs asegurarse una neta ventaja en espacio en el ala dama, para presionar en ese sector y realizar un verdadero tejido estratégico hasta lograr una victoria merecida e impecable. La partida fue así:

BLANCAS: **PETROVS**

NEGRAS: **GRAU**

1. d4 d5
2. ♖f3

El viejo problema sobre la mayor o menor bondad de la jugada del texto en comparación con 2. c4 está en vías de quedar disipado. La técnica moderna reconoce que esta última movida tiene mayor caudal de iniciativa y restringe en alto grado las posibles réplicas del negro. Contra la movida adoptada por Petrovs, el negro puede ensayar diversas variantes, que no son posibles si

se juega inmediatamente c4. Es verdad que esas variantes, como son, por ejemplo, la defensa Chigorin y el desarrollo del alfil dama a f5, como sucede en la partida del texto, están lejos de haber demostrado una bondad indiscutible, pero también es cierto que hay que conocerlas en todos sus detalles.

La agresión lateral por medio de peones es, en realidad, la base de la estrategia moderna del ajedrez, y aun en los planteos tiene una base de lógica indudable. Pero la movida

del texto es, a pesar de todo esto, tan efectiva como la más agresiva basada en el avance del peón "c".

2. ♖f5

Esta jugada sólo es posible realizarla en segunda movida, cuando el adversario no puede replicar en seguida ♖b3. Ahora el blanco, para atacar al peón "b" negro, debe primero avanzar el peón "c", lo que da el tiempo necesario al negro para contrarrestar ese plan.

3. c4 e6
4. ♖b3 ♙c6
5. ♙d2 ♖b8

Las negras construirán una posición de piezas en el ala dama que ha de asegurarlas contra toda tentativa de explotar la debilidad creada por el antinatural desarrollo del alfil a f5.

6. e3 a6

Necesario para evitar la maniobra cxd5, seguida de ♙b5, que daría neta ventaja posicional al blanco. Ahora el ala dama negra es por el momento inexpugnable.

7. ♙d3 ♙xd3
8. ♖xd3 ♙b4
9. ♙xb4

Lo mejor. Malo sería retornar a b3 con la dama, pues si 9. ♖b3, seguiría 9., dxc4; 10. ♖xc4, ♖d5; 11. ♖xd5 (no ♖xc7, a causa de ♙d6, seguido, si ♖c3, de ♙f6 y ♙e4), exd5, con cómoda igualdad.

9. ♙xb4+
10. ♙bd2 ♙f6
11. O-O O-O

EL PRIMER ERROR... Y DEFINITIVO

Un error técnico grave. Las negras han logrado un planteo cómodo y quizá preferible. La jugada justa era mantener el "statu quo" central mediante la agresión lateral al peón más avanzado del centro blanco. O sea jugar 11., c5. También era mejor que la del texto, pero inferior a c5, la retirada del alfil negro a e7. Ahora, Petrovs bloqueará el ala dama mediante el avance del peón "c" y se asegurará un dominio estratégico apreciable en ese sector, que en vano las negras intentarán balancear con la amenaza de una ruptura central.

12. c5 ♙xd2

Se amenazaba ♙b3, seguido de a3.

13. ♙xd2 c6
14. f4 ♙d7
15. b4 f5

La maniobra más natural 15., f6, para seguir con e5, no era buena por la réplica e4 de las blancas.

16. a4 ♖c7
17. ♖fc1

Muy sutil. Las negras quieren jugar ♖a8 para luego avanzar b6 y quebrar un poco la presión en ese sector. Pero la torre en c1, al vulnerar la columna "c", anula ese plan,

ya que la debilidad del peón de c6 sería en ese caso muy fuerte, pues no habría tiempo de seguir con c5.

17. ♖a8
 18. b5 ♖fb8
 19. ♕f3

Las blancas dominan en el ala dama y han evitado la maniobra liberadora basada en b6. Además no corren ningún riesgo en el centro, y al colocar el caballo en f3 inutilizan el caballo negro de d7, que no puede abandonar la custodia del punto e4.

19. axb5
 20. axb5 ♔d8

Las negras preparan la simplificación en el flanco dama mediante cxb5, seguido de b6. No temen b6, por creer que la ventaja minúscula de la columna abierta no bastará para ganar, ya que el bloqueo de peones asigna aparentes perspectivas de tablas. Petrovs demuestra cómo se gana una posición de este tipo.

21. b6

Necesaria por la amenaza 21., ♖a5, seguido de ♖ba8, pasando la columna negra al poder del segundo jugador.

21. ♖xa1

Quizás esto facilite la tarea de las blancas, pero éstas amenazaban ♖a7, con ventaja decisiva.

- 22: ♖xa1 h6

23. ♖a7 ♔f7

EXPLICACIÓN MAGISTRAL

Las negras se han hecho el siguiente razonamiento: mi adversario puede atacar el peón de b7 sólo con dos piezas y pueden defenderlo también con dos. Por lo tanto no hay aparentemente ningún peligro. Pero se han olvidado de algo muy importante y es que el citado peón que las blancas pueden atacar con la torre en a7 y un caballo en a5, sólo puede ser sostenido con la torre y la dama. Queda entonces al blanco su dama libre para actuar y a las negras sólo el caballo. Y como éste no podrá parar todas las entradas de la dama sin grandes debilidades, en determinado momento se hará factible de sacrificio en b7, lo que desmoronará la resistencia negra. "Debo ganar —dijo Petrovs en esta posición a un ajedrecista argentino que miraba la partida y creía que ésta debía ser tablas— porque tengo una dama muy activa contra un caballo de Grau, que tropieza con la angustia de falta de espacio para moverse". Y este concepto magistral de la posición tuvo pronto clara evidencia.

24. ♔e2 g6
 25. ♕d2 ♕f6
 26. ♕b3 ♔e8
 27. ♕a5 ♔c8
 28. ♔a2 ♕d7

Única para evitar la combinación de 29. ♕xb7, seguido, si 29., ♖xb7, de 30. ♖xb7 y ♔a7, ganando. Ahora el blanco llevará sus baterías al ala del rey para obligar a

que el caballo, que desde d7 aún puede sostener la posición, deba radiarse de esa situación para sostener otros sectores.

29. ♖f2 ♜f6

Única ante la formidable amenaza de ♖h4, ya que si 29., ♜f7; 30. ♖h4, h5; 31. ♖g5, ♜f6; 32. ♖h6, y las negras están en una típica posición de "zugzwang". A cualquier jugada que hagan, pierden, por lo menos, un peón y la partida.

30. ♖h4 ♜g8

Ahora las blancas han logrado poner al caballo en una posición precaria y realizan una finísima maniobra para dejarlo definitivamente en esa situación.

31. g4 ♜f7

32. g5 h5

Y ahora, ya resuelto el problema del caballo e inutilizado en la fiscalización del cuadro b8, Petrovs lleva su dama nuevamente al ala dama para finiquitar la combinación ganadora.

33. ♖f2 ♜e8

34. ♖a2 ♜e7

35. ♜xb7!

La combinación que ha estado latente durante toda la partida se efectúa ahora, cuando el negro no tiene ya defensa.

35. ♜xb7

36. ♜xb7 (1-0)

Fue un caso interesante de transformación de amenazas. Primero, dominio del ala dama con 12. c5. Luego, bloqueo central con 19. ♜f3. Posteriormente, la columna "a" abierta se transforma en peón débil en b7 después de 21. b6, y luego piezas activas contra piezas trabadas (comentario de la jugada 23ª). Finalmente, bloqueo en el ala rey para evitar "contrachances", para terminar con el típico sacrificio en el punto b7, basado en la ventaja en espacio.

II. LOS PUNTOS DE COINCIDENCIA DE LAS PIEZAS

Veamos un tema de vital importancia en el tratamiento de la estrategia del ajedrez: hasta qué punto la armonización de los esfuerzos de las piezas da lugar a partidas maestras, y cómo el tratar que la acción de las fuerzas se conjugue en determinado sector del tablero, es de notable resultado para quien lo efectúa.

El ajedrez es una de las maneras que ha hallado el hombre para divertirse honestamente mediante ese magnífico compresor que es la inteligencia. Para que en realidad quien juegue logre en toda su amplitud gustar de las satisfacciones artísticas que el juego puede proporcionar, debe tratar, no ya simplemente de mover las piezas e inflarse de dicha cada vez que mediante un lance más o menos feliz logra dar mate o ganar una pieza a su rival, sino de desarrollar una idea en toda la partida y llevarla al triunfo. Es ésta, por cierto, la médula misma del ajedrez, ya que en esto y en la vida o que realmente tiene

valor no es el accidente feliz de ser agraciado por la lotería, sino el triunfo por medio de un plan de trabajo paciente y bien elaborado.

PROBLEMA PURAMENTE TÁCTICO

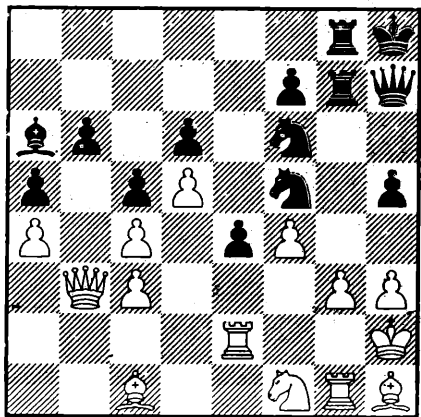
Lo que mostraremos ahora, más que un problema estratégico, es un problema táctico. Hay partidas que en realidad se inician y se definen simplemente por métodos tácticos. No es posible hacer estrategia en las guerrillas, pues estrategia en ajedrez y en la guerra es el complejo de una serie de acciones tácticas que se desarrollan en distintos frentes, pero que tienen una única idea estratégica, que son distintos eslabones de un mismo plan.

Veremos cómo de la unión coordinada de varias piezas surgen ideas, y mostraremos cómo el aficionado bisoño rápidamente puede hallar planes posibles al observar cuál es el punto en que se conjuga la acción de sus piezas.

Observaremos partidas en las que la amenaza es directa, y más adelante estudiaremos este tema con algunas complicaciones, pues se tratará de casillas vinculadas, o sea puntos en los que la amenaza es más indirecta.

EJEMPLO DE NIMZOVICH

En una partida disputada por los maestros Nimzovich y Johner, durante el torneo de Dresden, de 1926, se llegó a la posición del siguiente diagrama. Es evidente que las negras están mejor, por el dominio de la columna "g", y especialmente porque han logrado que todas sus piezas coincidan en la agresión que sobre el monarca blanco se está gestando.



Ahora bien, ¿cuál es el punto realmente débil de la posición blanca? A primera vista la casilla g3, atacada por tres piezas: dos torres y un caballo; pero en realidad hay un punto aún más débil, que es el de g4, que está atacado por cuatro piezas: dos torres, un caballo y un peón. Hemos, pues, descubierto el punto de coincidencia de las piezas negras, y veremos cómo se las ingenia Nimzovich para ganar.

La última jugada de las blancas fue 31. ♖e2. De haber jugado 31. ♔d2, habría continuado 31., ♖g6 (para seguir con ♔g7); 32. ♔e1, ♗g4+ (sacrificando la pieza en el punto crítico de la posición); 33. hxg4, hxg4+; 34. ♕g2, ♗xc4!; 35. ♕xc4, e3!!; ganando. La partida siguió así:

31.

♗h4

32. ♖e3

Si 32. ♖d2, ♗c8; 33. ♙xe4, ♜f5; 34. ♖f2, ♜xh3+; 35. ♖xh3, ♖g4 (la casilla crítica), mate.

32. ♗c8!
33. ♜c2 ♖xh3!

Nimzovich ha realizado una notable maniobra para acabar de debilitar el punto g4, que es su verdadero objetivo estratégico.

34. ♖xe4

Si 34. ♜xh3, ♜f5+; 35. ♜h2, ♖g4+, etcétera.

34.	♗f5
35. ♖xf5	♖xf5
36. ♜e2	h4
37. ♜gg2	hxg3+
38. ♜g1	♜h3
39. ♖e3	♖h4
40. ♜f1	♜e8!

(0-1)

La partida no se ha definido precisamente por la ubicación física de una pieza en g4, pero alrededor de las amenazas que por esa causa se cernieron, las negras han ganado magistralmente.

Este tema se produce con mayor frecuencia en aquellas posiciones en las que una torre y un alfil convergen en su acción. Por ejemplo, una torre en g1 y un alfil en b2 unen su acción, geoméricamente, tendiendo una raya con la imaginación en el punto g7. Una torre en séptima o en f1 une su acción a la de un alfil ubicado en la diagonal a2-g8, en la casilla f7, y éste es, por esta causa, un lugar donde pueden hacerse fuertes los que poseen esos elementos.

ALARDE TÉCNICO DE CAPABLANCA

Veamos una magnífica partida de Capablanca, en la que se explota este tema y en la que ya se vislumbra el de las casillas vinculadas, que trataremos ampliamente después.

BLANCAS: CAPABLANCA

NEGRAS: AFICIONADO

1. e4 e5
2. ♖f3 ♗c6
3. ♘b5 ♗f6
4. O-O d6
5. d4 ♗d7
6. ♗c3 ♗e7
7. ♖e1

En este momento de la partida se pueden observar casillas fuertes que poseen las blancas, casualmente porque sobre ellas actúan varias piezas enemigas, cuyas acciones coinciden. Por ejemplo, el peón de e5, atacado por el caballo y el peón, y sobre el que ejerce la torre de e1 una acción indirecta, y mucho más acentuada en el cuadro d5, en el que actúan, por distintas vías, el peón "e", el caballo dama, y presionará la dama una vez que el negro cambie exd4.

7. exd4

En este momento de intentar el negro resistirse a la presión blanca que hace imperioso este cambio y jugar 7., O-O; se produciría la famosa "trampa de Tarrasch", que el notable maestro alemán creó en su partida con Marco, jugada en el torneo de Dresden, en 1892. Esta es así: 7., O-O; 8. ♗xc6, ♗xc6; 9. dxe5, dxe5; 10. ♖xd8, ♖axd8 (lo mejor); 11. ♗xe5, ♗xe4; 12. ♗xe4!, ♗xe4; 13. ♗d3, f5; 14. f3, ♗c5+; 15. ♗xc5, ♗xc5; 16. ♗g5, y gana por lo menos calidad a causa de la amenaza ♗e7.

Estas jugadas son casi forzadas.

8. ♗xd4 ♗xd4
9. ♖xd4 ♗xb5
10. ♗xb5 O-O
11. ♖c3

Capablanca tiende sus redes. Colocará la torre en d1 para desde ese sector vulnerar el punto d5 y de manera indirecta, pero efectiva, el peón d6. Además comienza a concebir una magnífica ubicación para su caballo, porque conoce profundamente la armonía de las casillas vinculadas. En este caso, al haber desaparecido el alfil dama negro, los cuadros blancos son débiles y esto hace que el campeón cubano maniobre con el caballo por casillas relacionadas entre sí estratégicamente, como es la red de f5-d6 c h6-f7.

Este tipo de maniobras orientadas por el norte de presionar todo ese complejo de cuadros es característico en muchas partidas de ajedrez y ha dado ocasión a multitud de juegos brillantes. Es, sin duda, la maniobra de caballo más típica o por lo menos tanto como la que nace de f3-g5-e6 o f7. Esta segunda trayectoria de los caballos y la que nace en las aperturas del peón dama: ♗bd2-c4-e5, y la de ♗c3-e4-c5 son casi, podríamos afirmar, la base medular de la estrategia agresiva del caballo, en ajedrez.

A estos puntos, que están engarzados entre sí, es a lo que nosotros llamamos casillas vinculadas, que en

realidad vendrían a ser, en estrategia militar, las vías corrientes de comunicación entre cada uno de los puntos fuertes del ataque.

11. c6

Triste necesidad de esta apertura y de este tipo de posiciones. La presión sobre el punto d5 obliga a fiscalizarlo con el peón "c" para dar, además, movilidad a la dama y que las torres puedan maniobrar en cooperación, pero esto debilita el peón de d6. Capablanca, que quiere llevar su caballo a f5, necesita que el peón esté débil para poder maniobrar con libertad con su caballo por toda la red de casillas vinculadas.

12. ♖d4 ♗d7

13. ♖f5

Se hace sentir ahora la ausencia del alfil dama negro. Muchas partidas se pierden por esos cambios aparentemente intrascendentes de piezas.

13. ♗f6

14. ♔g3 ♖e5

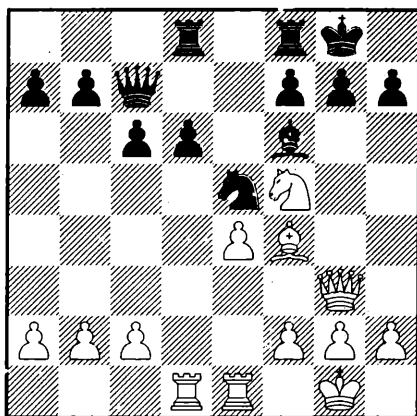
15. ♗f4 ♜c7

16. ♝ad1 ♝ad8

CASILLAS CONJUGADAS

Hemos llegado a la posición que queríamos mostrar. Luego de lo que hemos dicho, fácil le sera a cualquier jugador saber cuál es en realidad el punto en que coincide la acción de las piezas. Se observará que cuatro piezas blancas se conjugan sobre el punto d6 y que sólo el caballo de e5 se opone, como un débil paragolpe, a la acción de dos de ellas. Se verá,

además, que el punto de apoyo del caballo es desgraciadamente para el negro el débil peón de d6, y el plan de acción surge con meridiana claridad aun cuando tácticamente sea magnífico.



17. ♝xd6!

Una vez emplazadas armónicamente todas sus piezas, Capablanca, que sabe los recursos que surgen del dominio de casillas vinculadas entre sí, especialmente la red f5-d6 y f7, remata la lucha de manera magnífica. Veremos cómo al final el tema de piezas sobrecargadas entra también a danzar en esta notable armonía de planes tácticos elementales, que Capablanca eleva a la categoría de combinación de primera agua, por la pureza con que los ejecuta.

17. ♝xd6

18. ♗xe5 ♝d1

Único recurso, aparentemente salvador. No era posible 18. ♗xe5, por la réplica 19. ♔xe5, atacando la torre y amenazando mate

eng7. Nuevamente el caballo abriendo sus amenazas como una red. Tampoco era bueno 18. ♔a5; por 19. ♕c3, ♕xc3; 20. bxc3, ♖g6; 21. ♗e7+, etcétera.

19.- ♖xd1 ♗xe5

Y ahora parece que las negras hubieran salvado todos los obstáculos, pero surge pujante el tema de las casillas vinculadas y el de las piezas sobrecargadas. Veremos cómo lo evidencia Capablanca.

20. ♗h6+ ♖h8

21. ♔xe5!

Nuevo sacrificio que especula con la acción del caballo sobre el punto f7, que si bien aparentemente está

defendido por la torre de f8, en realidad no lo está, ya que esa torre se halla sobrecargada en la defensa de ese punto y en la fiscalización de la octava línea para evitar el mate con la torre adversaria, y bien sabemos que una pieza que desempeña dos funciones, en realidad no realiza ninguna.

21. ♔xe5

22. ♗xf7+ (1-0)

El caballo ha recorrido toda la red de casillas vinculadas; d4-f5-h6 y f7, para decidir la partida por medio de esa maniobra, de elegante manera. Ahora las blancas quedarán con una pieza de ventaja.



Capablanca jugando contra Franck Marshall, Nueva York, 1927.

III. LAS CASILLAS VINCULADAS

Seguiremos tratando uno de los temas fundamentales de la técnica del plan en el ajedrez. Es la dificultad que existe en deducir cuál es el punto fuerte del tablero, el motivo estratégico de la partida y la ejecución de una serie de maniobras que coincidan en la orientación modular de la lucha.

El ajedrecista, por medio de una serie de detalles que hemos esbozado al correr de estas páginas, debe saber deducir sobre las posiciones que ante su vista se presenten.

Ahora veremos con cuánta sencillez un jugador puede saber cuál es el punto más débil de la posición enemiga en aquellas comunes situaciones en que el rival no ha incurrido en ninguna debilidad. Hemos visto ya que, a través del jugoso tema del punto de coincidencia de la acción de las piezas, se pueden elaborar muchas victorias. Sabemos que ese famoso punto de coincidencia es aquella casilla, dentro del juego adversario, en la que se cruza la acción de varias piezas de un mismo bando. Por ejemplo, el cuadro d6, cuando se posee la torre en la columna "d", un alfil en f4 o cualquier otro cuadro de esa diagonal, la dama en a3, o b4, o c5, un caballo en c4 y otro en e4.

Si se colocan todas estas piezas sobre un tablero vacío, se verá que todas ellas dominan la casilla d6, y que si se trazara una serie de líneas geométricas en el tablero, en ese punto se formaría un nudo de unión entre las posibles jugadas de todas las piezas blancas.

La casilla d6 adquiere así una jerarquía especial, por cuanto es, no sólo el punto central de la presión de las fuerzas blancas, sino que ella es la que vincula todas las fuerzas de ese bando. En este tipo de posiciones generalmente el adversario, para evitar que se apoderen de punto tan valioso y de manera tan sólida, ya que la fuerza que en él se sitúa estará muy apoyada, coloca sus fuerzas de modo de dominar a su vez ese punto, y esto deja trazado el plan de juego. Ganará la partida quien triunfe en el propósito de sostener o dominar ese cuadro, y alrededor del mismo girarán los acontecimientos posteriores de la lucha.

EL AJEDREZ CLÁSICO

Ejemplo vivo de esto nos lo daban las partidas clásicas de fines del siglo pasado y principios del actual. En la época moderna, generalmente los jugadores, antes de iniciar la defensa de un punto, consideran si es posible hacerlo, y habitualmente buscan "contrachances" en otro sector. Las partidas no tienen un solo plan como las antiguas, sino que cada bando traza su propia línea de juego, y esto hace que sean más dinámicas, más peligrosas, más difíciles de conducir, que por esta misma causa haya más errores y que la armonía deliciosa pero simple del ajedrez clásico, que aún imperó hasta hace unos quince años, haya debido ceder plaza a un juego más lujurioso de ideas, donde la habilidad táctica se eleva a la máxima potencia.

COMO VENCÍO PILLSBURY A TARRASCH

Estudiaremos ahora una partida monumental desde el punto de vista del plan, jugada por Harry Nelson Pillsbury, el genial maestro de la Unión, frente al Dr. Siegbert Tarrasch, el teorizador mayor que ha tenido el ajedrez. Veremos, a través de ella, cómo el tema del punto de coincidencia de las piezas se eleva a la categoría de una sinfonía, por la riqueza de su orquestación.

BLANCAS: PILLSBURY

NEGRAS: TARRASCH

- | | |
|--------|------|
| 1. d4 | d5 |
| 2. c4 | e6 |
| 3. ♖c3 | ♙f6 |
| 4. ♗g5 | ♙e7 |
| 5. ♖f3 | ♖bd7 |
| 6. ♖c1 | |

Hasta la jugada quinta de las negras la partida es exactamente igual al ochenta por ciento de las modernas. Se observa que en este terreno poco de nuevo ha surgido. La única diferencia es que ahora se juega 6. e3, antes de ♖c1, sin que, por cierto, pueda afirmarse que sea mucho mejor.

- | | |
|---------|-----|
| 6. | O-O |
| 7. e3 | b6 |

Las blancas, por trasposición de jugadas, llegaron a la posición más usual de la Ortodoxa, que aún ahora, a más de 40 años de distancia, se considera lo más satisfactorio para el primer jugador. La jugada de las negras fue durante muchos años considerada la verdadera forma de poner en juego el alfil dama y sufrió un serio traspié luego del "match" Las-

ker-Capablanca, no tanto por lo que pasó en la quinta partida de ese cotejo, sino por lo que mostraron los análisis que a raíz de la misma se efectuaron. Tiene el defecto de dejar débil el cuadro f5, porque el alfil al ir a b7 —una vez que el peón negro de e6 pase, por ejemplo, a d5— dejará de fiscalizar esa magnífica base de operaciones para el blanco. Pero sin duda es jugable si antes el negro tiene la precaución de efectuar 7., dxc4

8. cxd5!

La explicación lógica de la situación de pieza sobrecargada que la jugada 7., b6 le creó al alfil dama negro. Ahora este alfil se ve en el dilema de ir a b7 —que es lo lógico— y dejar librada la casilla f5 a su propia suerte, o quedarse en la diagonal que ahora ocupa y dejar el cuadro c6 a merced del rival. Opta Tarrasch por lo primero, y surge la parte inicial del plan, de manera pujante.

- | | |
|---------|------|
| 8. | exd5 |
| 9. ♗d3 | ♗b7 |

10. O-O c5

11. ♖e1*

Esta jugada quizá no sea la mejor. Ya en aquella época provocó sus polémicas, pues se entendía que la torre era muy necesaria en f1. En una partida posterior Pillsbury siguió con ♖b1, y el analista Hoffer sugería ♖f5. Steinitz, en cambio, indicó como mejor dxc5, para evitar que las negras logren preponderancia en el ala de la dama.

11. c4

12. ♖b1 a6

13. ♗e5 b5

14. f4

Iniciando el plan sobre el ala del rey.

14. ♖e8

15. ♖f3 ♗f8

LA SUERTE ESTÁ ECHADA

La partida entra en su primer acto. Las blancas están mejor en el ala del rey y las negras en el flanco dama, por lo que significa el peón de más. Las blancas disponen de un punto fuerte, que es el cuadro f5, y las negras de otro, que es el cuadro e4, pues en ambos hay mayor número de piezas que atacan que piezas que apoyan. El ala del rey negro está muy bien apoyada por los dos caballos y el alfil. El blanco necesita

reforzar su ofensiva y con este plan, perfectamente delineado, sigue la lucha con:

16. ♗e2 ♗e4

17. ♗xe7 ♖xe7

18. ♗xe4 dxe4

19. ♖g3

La posición se ha simplificado y es aún una incógnita, pero se puede resolver con lógica. Las blancas han cambiado sus dos alfiles, pero la situación cerrada de la posición hace que este cambio, generalmente inferior, no sea muy criticable. Además, al pasar el peón negro de d5 a e4, el peón blanco de e3 ha quedado automáticamente guarnecido. Por otra parte, el peón de c4 carece de apoyo para avanzar rápidamente. Existe, además, la amenaza de f5, y si para evitarla las blancas juegan f5, seguiría ♖g5-♗g3, y por otra parte, el caballo de e5 estará consolidado en esa excelente posición. Las blancas siguen, pues, conservando la ventaja inicial.

19. f6

20. ♗g4 ♖h8

(no 20., f5 por 21. ♗h6+)

21. f5! ♖d7

22. ♖f1 ♖d8

23. ♖f4 ♖d6

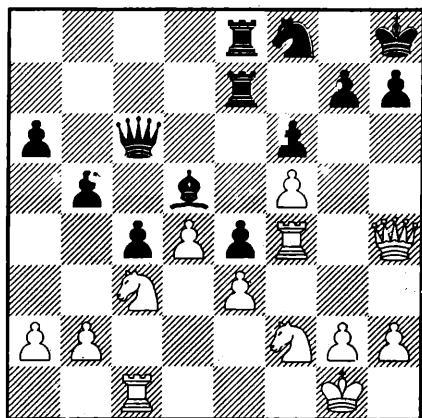
24. ♖h4 ♖de8

25. ♗c3 ♗d5

* Actualmente se considera la mejor jugada 11. ♗f5!, ♖e8; 12. ♖c2, g6; 13. ♗h3, ♗e4; 14. ♗xe7, ♖xe7; 15. ♗xd7, ♖xd7; 16. dxc5, bxc5; 17. ♗xe4, dxe4; 18. ♖fd1+; Gligoric-Radulov, Venecia, 1971.

26. ♖f2 ♔c6

COMIENZA A MOSTRARSE EL PLAN



Vemos un característico tema de plan. Todas las piezas de ambos bandos convergen su acción en el punto e4. Está atacado el peón aislado de ese cuadro por cuatro piezas y apoyado por otras cuatro. Pero la verdadera diferencia es que, mientras el blanco, a la vez que ataca al peón, prepara sus piezas para vulnerar el ala del rey adversario, el negro poco puede hacer en ese sector y debe resignarse a una esporádica maniobra en el ala de la dama, que no debe bastar. Complica esa situación del negro, para quien estudie un rato la posición, la pasiva acción del caballo negro y la del alfil, reducido a desempeñar el papel de un peón en d5. La única "contrachance" está en la situación elástica de los peones de b5 y c4, y la cooperación que la dama pueda prestarles.

27. ♜f1

¡Más leña al fuego!

27. b4

28. ♖e2 ♔a4

29. ♖g4 ♖d7

Si 29., ♔xa2; seguiría
30. ♖xf6, ganando. -

30. ♜4f2! ♖g8

Si 30., ♔xa2; seguiría
31. ♖f4, ♖f7; 32. ♖g6+, ♖xg6;
33. fxg6, h6; 34. ♜xf6, ♖xf6;
35. ♜xf6, gxf6; 36. ♔xh6+, ♖g8;
37. ♖xf6++, Si 33., ♖f8;
34. ♖xf6, gxf6; 35. ♜xf6, ♖d7;
36. ♜f7, etcétera.

31. ♖c1 c3

32. b3 ♔c6

¿CUÁL ES EL PUNTO CRÍTICO?

El punto crítico de la lucha es aquel en el que actúan o pueden actuar mayor número de piezas de un bando. La casilla f6 es la que, trazándose una línea imaginaria que haga el recorrido de la dama, del caballo y las dos torres, une la acción de estas piezas. ¿Qué impide que ese dominio se concrete? Pues la existencia del peón de f5, que, por otra parte, en caso de desaparecer el peón de f6, puede avanzar pujantemente. Hemos, pues, atrapado el plan, como lo hizo mucho mejor Pillsbury, y lo llevó a cabo. ¿Se imagina el aficionado la fuerza que tendría esta posición si hubiera un peón blanco en g5, atacando al peón de f6, especulando con el hecho de que las negras no podrían jugar fxg5, por la fuerza del eventual avance de f6? Todas las piezas convergirían en ese cuadro,

que sería un perfecto ejemplo del tema que estamos tratando.

33. h3

Dándole la casilla h2 al caballo para poder avanzar el peón g.

33. a5

34. ♖h2 a4

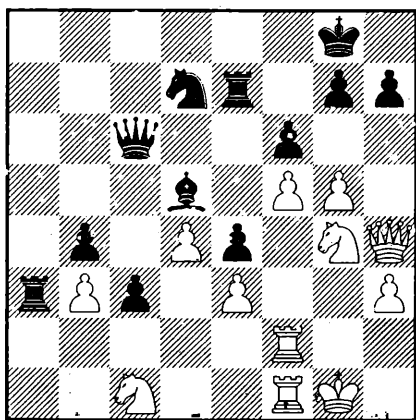
35. g4 axb3

36. axb3 ♜a8

Las negras, que nada pueden hacer en el flanco rey por la falta de espacio, intensifican sus maniobras en el ala dama, para distraer al bando enemigo, pero esto no se produce.

37. g5 ♜a3

38. ♖g4



Se ha llegado a la misma posición anterior en el flanco rey, pero con el peón en g5. La presión va agotando la resistencia negra, que se verá en el trance, para evitar que el blanco juegue f6, de entregar la columna g. La presión persistente sobre un punto

vital de la posición adversaria sirve de maniobra táctica para lograr la victoria.

38. ♜xb3

Y el negro ganó el peón y llevó también a feliz término su plan en el ala de la dama, pero cuando ya su organismo estaba minado. Pero aún en este momento pudo, quizás, apelar al supremo recurso de sacrificar calidad, por cuanto en esta posición, en la que es necesario defender el flanco rey, el alfil es mucho más ágil y eficaz.

39. ♜g2! ♜h8

Es evidente que la jugada natural 39., fxg5 sería fatal porque surgiría en toda su fuerza el avance del peón "f" y la posesión del punto f6 por las fuerzas blancas sería decisiva por la proximidad del mismo sobre el rey enemigo.

40. gxf6

El blanco se conforma ahora con la posesión de la columna "g".

40. gxf6

41. ♖xb3!

Eliminando una de las pocas piezas que pueden defender el desmantelado enroque.

41. ♜xb3

42. ♖h6 ♜g7

43. ♜xg7 ♜xg7

44. ♔g3+ ♜xh6

Si 44., ♜f8, 45. ♔g8+; ganaría la torre.

45. ♔h1

Gracioso y elegante golpe que pone un sello de brillantez a esta partida tan lógicamente conducida. Ahora la torre cooperará en la misión de mantener arrinconado al rey y la dama amenazará darle el golpe de gracia.

45. ♔d5

46. ♖g1 ♕xf5

47. ♔h4+ ♕h5

48. ♕f4+ ♕g5

49. ♖xg5 fxg5

50. ♔d6+ ♕h5

Si 50., ♕g7, seguiría 51. ♔xd7+

y luego de unos pocos jaques más caería la torre. Por ejemplo: 50., ♕g7; 51. ♔xd7+, ♕f8; 52. ♔d8+, ♕g7; 53. ♔xg5+, ♕f8; 54. ♔f6+, seguido de ♔e6+, etcétera.

51. ♔xd7 c2

52. ♔xh7++

La última jugada de las negras fue un error, pero ya estaban perdidas. Las blancas pueden, mediante jaques, colocarse en la columna "c" y, luego de paralizar los peones, avanzar el peón "d", lo que sería decisivo.

Notable ejemplo de plan bien logrado por la feliz aplicación de un principio estratégico.



Pillsbury en el momento de comenzar una sesión de simultáneas en el Milwaukee Deutscher Club en 1897.

IV. LA RED DE AMENAZAS

Ahondemos en el tema de las casillas vinculadas. Veremos ahora cómo hay relación estratégica entre algunos sectores del tablero y cómo una debilidad engendra otra; que existe una red de casillas —como ya indicamos oportunamente— que mantiene una cohesión estrecha cuando existen ciertas piezas menores sobre el tablero. Por ejemplo, cómo habiendo caballos, si un jugador posee, v. gr., el cuadro f5, ataca indirectamente toda la red de saltos que esa pieza puede realizar alrededor de ese punto, y lo que debe hacerse para valorizar la acción del caballo.

Este tema tiene relación con otro fundamental que trataremos muy en breve y que es: la importancia que adquieren las piezas en la apertura, de acuerdo con la configuración de peones, y lo que significan los cambios erróneos de elementos teóricamente del mismo valor, pero de distinta eficiencia estratégica.

LA GRAVEDAD DE LAS DEBILIDADES CENTRALES

Queremos hacer notar con esto la gravedad que entraña el debilitar un punto central del tablero, ya que quien sepa sacar provecho de ello, necesariamente debe crear nuevas debilidades en el juego adversario y transformar paulatinamente la ventaja estratégica en superioridad de material.

Al correr de las páginas precedentes vimos algunas partidas en las que este tema era explotado notablemente. En la de Capablanca con un aficionado se mostraba cuál es la íntima relación de este tema que ahora estudiamos con el de saber intensificar la acción en el punto de coincidencia de las piezas.

LA PARTIDA DE RETI CON BELGRANO

Detengámonos en una partida jugada por Ricardo Reti, en nuestro país, frente al inalogrado ajedrecista que se llamó Luis Belgrano Rawson, al que aún hoy recuerdan con cariño quienes tuvieron la fortuna de ser sus amigos.

Para producir una partida digna de ser mencionada como ejemplo de un tema hace falta que el vencido colabore en la labor del vencedor mediante la fiel observación de principios tácticos ajustados al espíritu de la partida y, en la presente oportunidad, sucede eso.

Un error de Belgrano Rawson en el planteo es el origen de dificultades insalvables que Reti explotó de magistral manera.

Y, ya que hemos recordado a uno de los dos rivales, justo es que hagamos lo propio con Reti, el verdadero maestro de la nueva generación argentina de jugadores y comentaristas que el 6 de junio de 1929 apagaba su vida en Praga y privaba al ajedrez de las luces de uno de los más formidables pedagogos de su historia.

LA NOTABLE LECCIÓN DE RETI

¹ Y ahora estudiaremos esa partida, que es un ejemplo típico del tema de casillas

vinculadas por la acción de un caballo que domina un punto fuerte del tablero.

La partida ya ha sido publicada por nosotros, pero ilustrando otro tema.

BLANCAS: RETI

NEGRAS: BELGRANO

1. e4 c6
2. d4 d5
3. ♖c3

En la actualidad está de moda la maniobra que nace de 3. exd5, seguido de c4; pero está lejos de haberse probado sus ventajas sobre esta continuación que es, por cierto, mucho más lógica, pues no crea, como en el caso de la famosa maniobra original de Panov, un peón débil en d4.

3. dxe4
4. ♖xe4 ♖f6

Es más practicada la jugada 4., ♖f5; atacando al caballo, pero también no es fácil afirmar que sea mejor que la maniobra del texto. En ella, si bien se corre el albur de quedar con un peón aislado en h7, luego de 5. ♖xf6+, gxf6, se logra, en cambio, llevar un peón del flanco hacia el centro, abrir la columna "g" y hacer también difícil el enroque corto adversario; además se fiscaliza, económicamente, el cuadro e5, que en la defensa CaroKann suele ser el motivo central de la estrategia inicial de las blancas.

5. ♖g3 e5

Jugada lógica de desarrollo, pero un tanto peligrosa si no se continúa

con la mayor atención. El avance del peón "e" ha dejado la casilla d6 sin la natural protección de un peón, y al abrirse la columna "d" se acentuará la debilidad de ese punto. Mientras el negro conserve su alfil rey las cosas podrán andar bien, pero desdichado si llega a tener que cambiarlo.

6. ♖f3 exd4
7. ♔xd4

·LOS PRIMEROS ACORDES DEL "LEITMOTIV"

Reti ha dispuesto su plan en mérito a las posibilidades que surgirán de la fiscalización del cuadro d6 y del de f5 apenas se simplifique la lucha y coloque su caballo en d4, desde donde puede iniciar la marcha por entre la red de casillas vinculadas: f3-d4-f5-d6 y f7, y combinarlo con la del caballo que se halla en g3 y puede seguir el mismo itinerario por vía f5.

Ahora bien, ¿por qué son débiles, casualmente, esas casillas y no otras por donde también podría encauzarse la marcha de los caballos? Pues, simplemente, porque estas casillas son las que más directamente vulneran ambos enroques, y son aquellas que por la estrategia actual de las aperturas y la necesidad de avanzar los peones centrales, más pronto

quedan sin la natural protección de los peones. Otros puntos vinculados en la apertura 1.e4 son c3-d5-f6. Por eso existen, además de esas casillas vinculadas —características de las aperturas del peón del rey—, las que nacen de las aperturas del peón dama, que son las que entrelazan la marcha de los caballos por vía d2, o c3-e4 y c5, o ♖d2-c4 y e5. Lo mismo pasa con el caballo rey, que puede ir directamente de f3 a e5, y de ahí escoger entre situarse en c4 o d3 y c5.

En síntesis, la raíz estratégica es ésta: *cuando se juega e4 de primera jugada, automáticamente hay dos casillas que no podrán ser fiscalizadas de la misma manera que las demás y son las dos laterales a ese peón: d4 y f4, y cuando se juega d4 los cuadros laterales c4 y e4. Esos puntos son debilidades en germen. A eso se debe que, en las aperturas con 1.d4, el plan inicial de las blancas sea dominar el punto e5 y en las de 1.e4 el punto d5.*

7. ♔xd4

8. ♖xd4 ♘c5

LOS PELIGROS DE LA RUTINA

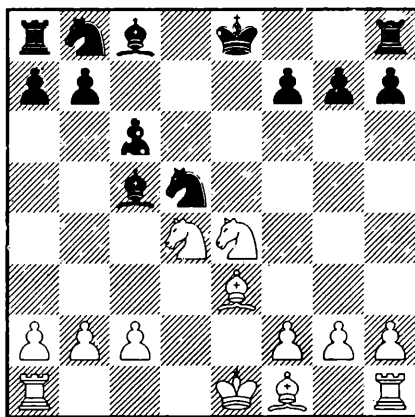
Una vez más la rutina hace una víctima. ¿Que hay una pieza suelta en el tablero? Pues a atacarla, si con esta maniobra se gana un tiempo en el desarrollo. “Desconfiad de las jugadas naturales” —dijo Reti—, o lo que es lo mismo: desconfiad de la lógica simple. El alfil rey debe cuidarse en esta posición como oro en polvo, ya que es la pieza encargada, como dijimos, de reemplazar al peón de c7 en la custodia

del cuadro d6, que se ofrecerá, apenas se cambie el alfil, generosamente a las amenazas de los caballos blancos.

9. ♜e3 ♘d5

Otra vez la rutina en acción. Belgrano trata de eliminar el alfil enemigo, observando el clásico principio de que los alfiles son superiores a los caballos en las posiciones abiertas, pero no repara que esto es una verdad inmovible sólo en las posiciones que no ofrecen debilidades básicas serias, y que su juego, una vez eliminado el alfil rey, ofrecera un cáncer interno: el del cuadro d6 con sus correspondientes caminos radiales para la acción de los caballos.

10. ♘e4!



Se observa aquí la notable desproporción entre el concepto estratégico del maestro y el de un fuerte aficionado. Este último ve jugadas y combinaciones, pero desconoce la esencia de los planes adecuados a cada conformación de peones. Reti no teme dejarse eliminar ambos alfi-

les en una posición abierta con tal de apoderarse del punto crítico de la red de acción de sus caballos, el que crea, precisamente, el tema de las casillas vinculadas.

10. ♖xe3
 11. ♖xc5 ♖xf1
 12. ♖xf1

LA ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON LA CONFORMACIÓN DE PEONES

Se ha simplificado la partida y, para una vista poco afinada, la posición es igual. Pero, en realidad, es muy inferior para las negras por la debilidad del cuadro d6. Si el peón negro estuviera en c7, la superioridad en desarrollo de las blancas no habría tenido mayor ulterioridad. Esto basta para probar una vez más que *la estrategia del ajedrez está en los planteos, fundada en la conformación que tengan los peones.*

12. b6

Buscando desahogo para el alfil dama.

13. ♖e4 O-O

En estos casos es mejor no enroscarse, pero tampoco resulta agradable tener el rey en columnas abiertas. Todo un dilema de hierro.

14. O-O-O

Las blancas siguen "acariciando" la casilla d6, pero sólo se apoderarán de ella cuando hayan logrado asegurar la existencia de un caballo en ese sector.

14. c5

Prosiguen las debilidades engendrando debilidades. Para poder mover el alfil, las negras debieron jugar b6 y acabar con la amenaza del caballo de c5 sobre el peón "b". Ahora, para poder mover el caballo, deben jugar c5 y esto da al caballo de d4 una posición excelente para colaborar en la presión sobre la desmantelada casilla d6.

15. ♖b5

APARECIÓ EL PUNTO DE COINCIDENCIA

Y ahora ha surgido el otro tema que tratamos anteriormente, pero como producto de un plan perfectamente madurado. Las negras podrán mover, aún cuando con ciertas limitaciones, sus fuerzas, mas, en cambio, han debido dejar que tres de las cuatro piezas adversarias presionen una casilla vital del tablero. Es sólo una casilla y en ella ningún peón o pieza pueden ser capturados, pero por obra de ese dominio veremos cómo se reduce de tal manera la situación adversaria que, paulatinamente, van apareciendo nuevas rutas de acción para las piezas, y cómo, derivada de ese dominio del espacio, surge la ventaja de material.

15. ♖a6

Triste necesidad.

16. ♖ed6

Este y no el otro caballo, pues el de e4 podría ser desalojado por un peón mediante f5.

16. ♖e6

17. f4

Este avance hace que colabore en la acción general la otra torre, y comienza ahora el asedio de la otra casilla vinculada a d6 por la acción de un caballo: la de f5. La red se va estrechando.

17. g6

18. h3 h5

Para evitar g4 y f5, que sería muy fuerte. Pero la inferioridad estratégica obliga siempre a crear nuevas debilidades y éste es un magnífico ejemplo. Ahora hay, además, ataque sobre el flanco rey.

19. ♖f2 ♖g7

20. f5! gxf5

21. ♔xf5+ ♖g6

EL OTRO CABALLO EN DANZA

Ahora el otro caballo, terminada su misión de anular al adversario de a6, acude en apoyo de su compañero, siempre girando sobre el punto central de acción de las casillas vinculadas: el de d6.

22. ♔bd6 ♖ad8

23. ♔e7+

Reti sigue maniobrando de magistral manera con sus caballos. Ahora irá con su caballo de f5, aparentemente a castigar la osadía de la torre de d8 —que ha pretendido atacar al caballo de d6— y colocarla fuera de acción, pero en realidad para actuar en colaboración con el de d6 sobre el cuadro f7, la otra casilla vinculada a

d6 que resta vulnerar.

23. ♖g7

24. g4! hxg4

25. hxg4 ♔c7

Si 25., ♔xg4; 26. ♖g1, ♖xd6; 27. ♖xg4+, ♖h7; 28. ♔f5, seguido de ♖h2, etcétera.

26. ♖fd2 ♖f6

Anticipándose a la amenaza ♔df5+ seguido de ♖xd8.

27. ♔c6! ♖a8

Y la torre, por obra y gracia de la acción de los caballos, debe volver a la casilla de origen. Obsérvese cómo el alfil, a pesar de hallarse en una diagonal abierta, está prácticamente inutilizado por la poderosa acción del caballo de d6 y por la necesidad de apoyar el cuadro f7, actual punto de mira del ataque blanco.

28. ♖f1+ ♖g7

29. ♔f5+

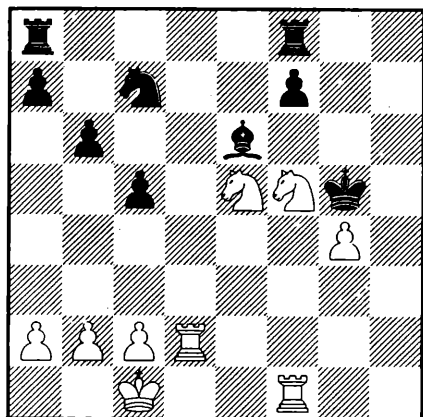
Todavía no ha llegado el momento de jugar ♔e5. Hay que hacerlo cuando el rey adversario no esté en g7, y hacia ese objetivo marcha Reti, que en definitiva volverá a d6 con este caballo

29. ♖g6

Si 29., ♔xf5; 30. gxf5, con la amenaza de f6+, ♖g2, y luego ♖h1. Si las negras jugasen 30., ♖f6; 31. ♖d6+, seguido de f6, y la posición del rey negro en la banda sería fatal luego de la retirada ♖6d2.

30. ♖e5+ ♔g5

Malo sería jugar 30., ♕h7 por la réplica 31. ♜h2+, ♕g8; 32. ♜dh1, ♖xf5; 33. gxf5, ♕g7; 34. ♖d7 seguido de ♜g1 o ♜g2++.



31. ♖d6!

Siguen los caballos girando sobre el punto d6 y comienza la odisea del peón "f" negro. Reti, primero, ha alejado al rey de la zona en que podía apoyarlo y ahora, al obligar el avance, hallará el método para capturarlo.

31. f6

32. ♖e4+ ♔h6

33. ♖xf6

Y la ventaja estratégica derivada de la posesión del punto d6 y sus "zonas de explotación" se ha traducido en ventaja material y pronto ha de acabar con la tesonera resistencia de las negras.

33. ♔g7

Anticipándose a la amenaza ♜h2, seguido de ♜h5 o ♜h7++.

34. g5 ♖d5

COMENZÓ LA AGONÍA DEL NEGRO

Y cuando el caballo negro se apresuraba a hacer algo útil...

35. ♜h2 ♜h8

Malo sería 35., ♖xf6, a causa de 36. gxf6+, ♜xf6; 37. ♜g2+, seguido de ♜xf6, etcétera.

36. ♖h5+! ♔g8

37. ♜fh1! (1-0)

Mediante una deliciosa maniobra final, Reti ha decidido la victoria, luego de una partida impecable. Se amenaza ♖f6+ y no es posible huir a causa de ♖g6+, ganando la torre.

CAPÍTULO II

LA LUCHA DEL ALFIL CONTRA EL CABALLO

Uno de los problemas estratégicos más serios que se le presentan al aficionado en ajedrez es saber cuándo le conviene llegar a un final con un alfil o con un caballo. Tanto se ha hablado de la bondad de una pieza sobre otra y tan poco se ha precisado sobre la verdad estratégica que debe orientar el razonamiento del jugador que, a pesar de lo mucho que se ha escrito, a los ajedrecistas de habla hispana que no tienen la fortuna de comprender otros idiomas les resulta difícil saber cuáles son los principios que orientan esta fundamental parte de la lucha.

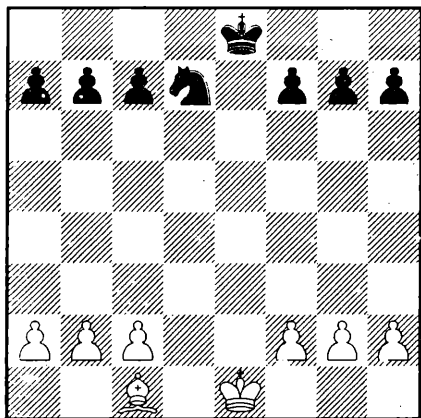
Algunos libros alemanes e ingleses han tratado de resolver en parte ese problema. Capablanca, en "Chess Fundamentals", se ocupa del mismo, pero dando más ejemplos que conceptos. Trataremos de establecer algunos principios generales que pueden ser de mucha utilidad, ya que este tipo de finales de peones y una pieza menor por bando es muy frecuente en ajedrez. Además, de la buena interpretación de nuestras palabras puede llegar el aficionado, por razonamiento, a desentrañar el misterio de la simplificación en ajedrez. Como que sabrá distinguir, si no todas, por lo menos algunas posiciones en las que la posesión de un caballo basta para asegurar el triunfo, y otras en las que es necesario mantener a toda costa el único alfil de que se disponga.

Podría anticiparse que en realidad el valor de ambas piezas es igual y que sólo la situación que en el tablero ocupen los peones de que los jugadores dispongan es lo que les da mayor o menor importancia. Entra, pues, a gravitar en estos finales, también, el fundamental problema del ajedrez, que es la buena o mala conformación de peones.

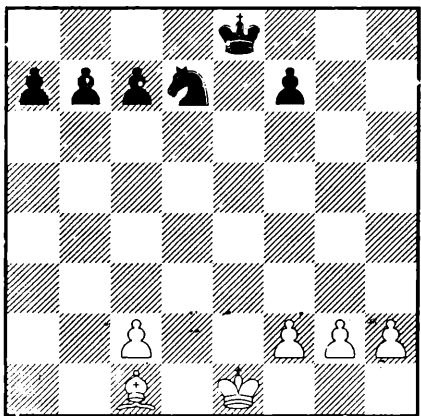
Ya hemos dicho, a través del curso que estamos desarrollando, que el ajedrez es simplemente un problema de ubicación de los peones, y que alrededor de esto, que es la armazón estratégica del juego, giran sus dificultades y casi todos sus problemas tácticos.

I. ALGUNAS REGLAS FUNDAMENTALES

En los finales en que hay peones móviles, el alfil es generalmente superior al caballo. Si se hallan equitativamente distribuidos (todos en las mismas columnas y frente a frente) es difícil ganar, pero apenas haya superioridad de peones en uno de los flancos, el alfil adquiere una influencia decisiva. Por ejemplo: colóquense en un tablero ambos reyes en e1 y e8 y los peones en h2 (h7), g2 (g7) y f2 (f7). Agréguese un alfil blanco en c1 y un caballo negro en d7. Este final es tablas, sin dificultad para ninguno de los dos jugadores, por cuanto los peones no ofrecen desniveles estratégicos.



Agréguese ahora en el mismo tablero otros tres peones por bando en c2 (c7), b2 (b7) y a2 (a7). El final con alfil y seis peones contra caballo y seis peones, situados todos en su casilla de origen y frente a frente también, debe ser tablas, pero con más dificultad para el caballo que para el alfil, según la autorizada opinión de Capablanca, quien agrega que el jugador que posea el caballo debe actuar con más cautela, ya que el alfil, por su mayor agilidad, puede ir rápidamente de un sector al otro y debilitar la ahora flexible cadena de peones del negro.



IMPORTANCIA DE LA MAYORÍA DE PEONES EN UN FLANCO

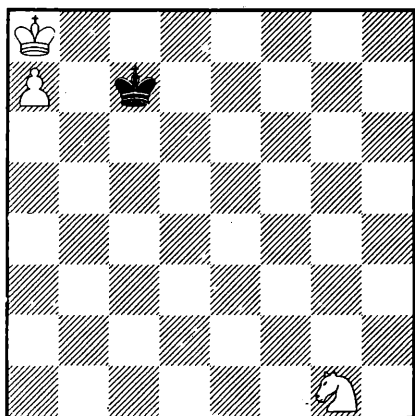
Pero si en cambio a esa posición (interesante resulta hacerlo sobre el tablero) se le quita el peón negro de h7, y el blanco de a2, el final es muy difícil para quien posee el caballo, por la posibilidad de pasar el peón "h" y empujarlo en su avance sin esfuerzo por medio del alfil, desde la gran diagonal. Y si ahora sacáramos un nuevo peón por bando, por ejemplo, el peón negro de g7 y el blanco de b2, quedaría la siguiente posición:

Se llegaría a una posición estratégicamente perdida para el negro, por la enorme presión que ejercerá el peón "h", que será apoyado desde distancia, sin esfuerzo, por el alfil. *Este es el grave defecto del caballo en estos finales, ya que no puede sostener a los peones que avanzan, sino tras muchas jugadas, y, además,*

porque tiene el defecto fundamental de ser una pieza con la cual no se puede ganar tiempos.

EJEMPLO ABSURDO

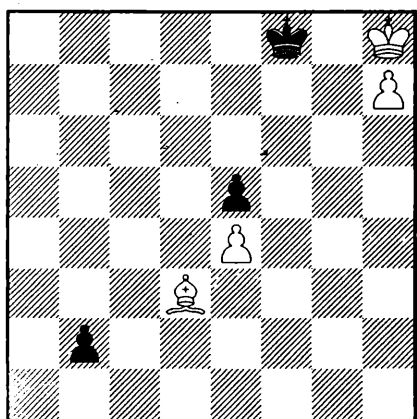
El caballo necesita siempre un número par de jugadas para retornar a una misma posición; en cambio con el alfil se puede ir en número par o impar de movidas, y esto se verá a través de los dos siguientes finales:



En este final, si juegan las blancas, es tablas, y si juegan las negras, éstas pierden. ¿A qué se debe esa diferencia fundamental, a pesar de tener un caballo y un peón más? Pues, simplemente, al hecho de que el caballo, en el primer caso, no puede nunca desalojar al rey adversario del lugar que ocupa en c7 o en c8, y en cambio, en el otro caso, sí. *En una posición similar el alfil gana siempre porque con esa pieza se puede ganar tiempos. El alfil puede moverse dominando siempre un mismo punto, y el caballo cada vez que se mueve deja de fiscalizarlo, y éste es su mayor defecto para este tipo de posiciones.*

En la posición del ejemplo, el caballo necesita llegar a b6, d6 o e7, sin dar jaque al rey adversario, para que éste, al moverse, no pueda volver a c8 y deba permitir que el rey adversario vaya a b8 o b7.

En síntesis: *si a quien tiene el caballo en casilla del mismo color del rey le corresponde jugar, nunca podrá desalojar del punto que ocupa, con su solo esfuerzo, al rey enemigo.* Para hacerlo debe iniciar su marcha cuando el rey está en casilla de distinto color a la que ocupa, en ese preciso momento, el caballo.



LA SUPERIORIDAD DEL ALFIL

En cambio veamos un final muy parecido de alfil contra rey, en el que el alfil logra librar a su monarca de una situación de ahogado, como la anterior, por medio de una hábil pérdida de tiempo.

En esta posición el alfil se halla esclavizado en el dominio de la casilla b1, para evitar que el peón adversario se corone. No puede, pues, jugar 1. ♖b1, porque luego de 1. ♕f7, 2. ♖a2+, ♕f8; el alfil no puede desplazar al rey

enemigo por medio de la natural jugada ♖b3, o c4, o d5, o e6, o g8, por la entrada del peón adversario a dama. Debe, pues, obrarse con sutileza. Un caballo no podría desarrollar la misma acción ofensiva y defensiva a la vez. Colóquese, por ejemplo, un caballo en c3 y se verá que el final es tablas, porque como pieza de tiro corto que es, no puede tomar el cuadro b1 y actuar en la zona de combate, en la que están ambos reyes. El final se gana así:

1. ♖c2! ♔f7
2. ♖b1 ♔f8
3. ♖a2

Igual que en el caso del caballo, el alfil debe ir sin jaque a a2, para tomar la casilla f7 y obligar a que el rey se vaya hacia la columna "e".

3. b1=♚

¡Triste obligación!

4. ♖xb1 ♔f7
5. ♖a2+ ♔f8

6. ♖ se mueve en la diagonal larga que ahora ocupa, y luego ♔g7, seguido de h8; gana en seguida.

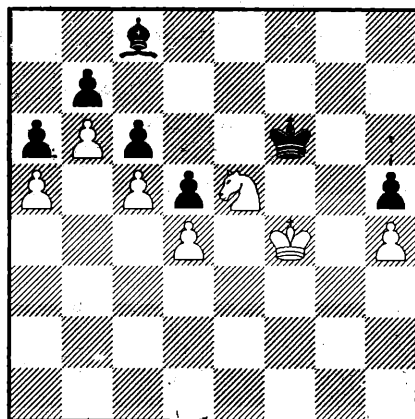
LA FUERZA DE DOS ALFILES JUNTOS

Además, podría agregarse que dos alfiles son infinitamente superiores a dos caballos, en el 90% de las posiciones, ya que ambas piezas se complementan perfectamente. Se podría demostrar, matemáticamente, que si un alfil vale 3 y 1/2, dos alfiles juntos valen casi ocho, y que si un caballo vale tres, dos caballos juntos valen simplemente seis. Pero esto será tema próximo. Ahora sólo nos interesa el duelo singular de un alfil contra un caballo; que en teoría son equivalentes, pues la situación es favorable para el alfil en las posiciones abiertas y generalmente mejor para el caballo en las posiciones de bloqueo de peones.

EJEMPLO CLÁSICO

Empecemos por ver una posición a la que arribaron Schlechter y Walbrodt, en el torneo de Viena de 1898.

En esta posición, las blancas ganan matemáticamente, a pesar de la igualdad teórica de material. Es evidente



que si les tocara jugar a las negras, estarían perdidas, porque si mueven el rey seguiría ♔g5, y si mueven el alfil, ♖xc6, ganando.

El problema es, pues, llegar a esta misma posición, pero correspondiendo jugar a las negras, para ganar de acuerdo con la maniobra citada. Y por medio de una serie de precisas jugadas con el rey, Schlechter logra su propósito.

Debe partirse de la base de que el rey negro no puede avanzar nunca, por la necesidad de evitar la maniobra ♖f7, seguido de ♖d6 de las blancas; sobre este detalle especula Schlechter para sacar provecho de la mayor movilidad de su monarca.

1. ♔f3! ♔e7!

Si 1., ♔g7; 2. ♔e3, ♔ se mueve; 3. ♔f4, ganando. Si 1., ♔f5; 2. ♖f7, seguido de ♖d6; ganando. Queda pues por estudiar, en lugar de la jugada efectuada, 1., ♔e6; a lo que seguiría 2. ♖d3, ♔f6; 3. ♔e3!, ♔f5; 4. ♖f4, ♔g4; 5. ♖xh5!, ♔xh5; 6. ♔f4, seguido de ♔e5, d6 y c7, ganando. Si en esta variante, en lugar de 3., ♔f5, las negras jugaran el rey a otra parte, seguiría 4. ♔f4, ♔f6; 5. ♖e5!, y se habría ganado el tiempo, que es lo que se busca.

2. ♔f2 ♔f6

No serviría 2., ♔e6; por 3. ♔e3, ♔e7; 4. ♔f3, ♔e6; 5. ♖d3, etc. Ni tampoco sería bueno 2., ♔f8; por 3. ♔e2!, ♔e8; 4. ♔e3!, ♔e7; 5. ♔f3, etcétera.

3. ♔e2! ♖g4+

Si 3., ♔f5; 4. ♔f3, ♔e6; 5. ♖d3, etcétera. Si 3., ♔e6; 4. ♔e3, ♔e7; 5. ♔f3, ♔e6; 6. ♖d3, etcétera. Si 3., ♔e7; 4. ♔f3, ♔e6; 5. ♖d3, etcétera

4. ♔e3 ♖c8

5. ♔f4

Y se ha llegado a la misma posición, correspondiendo jugar a las negras, que por esta causa no pueden evitar la entrada del rey enemigo, o, en su defecto, la entrega del caballo por el peón de c6.

UNA PARTIDA EXCELENTE

Terminaremos esta primera parte del estudio sobre la eficacia respectiva del caballo y el alfil en los finales, con el ejemplo de un nuevo caso en que el caballo es superior al alfil, a pesar de no haber peones trabados ni un alfil inmovilizado. Sólo existe un peón central débil y un caballo que domina los cuadros negros,

por los cuales nunca podrá ejercer fiscalización el alfil, que, al no contar con la ayuda de su compañero, sólo puede vulnerar la mitad de las casillas del tablero.

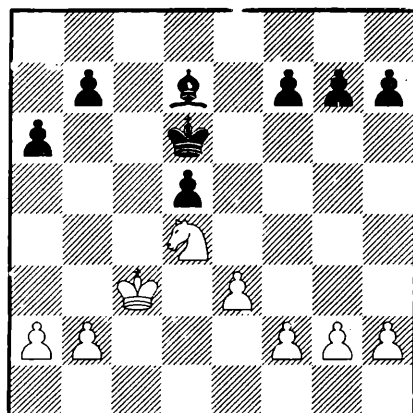
BLANCAS: FERNÁNDEZ CORIA

NEGRAS: Dr. LÓPEZ MARTÍNEZ

- | | |
|----------|-------|
| 1. d4 | ♘i6 |
| 2. ♘f3 | e6 |
| 3. c4 | d5 |
| 4. ♗g5 | ♘bd7 |
| 5. e3 | ♗e7 |
| 6. ♘c3 | O-O |
| 7. ♔c2 | c5 |
| 8. cxd5 | cxd4 |
| 9. ♘xd4 | ♘xd5 |
| 10. ♗xe7 | ♔xe7 |
| 11. ♘xd5 | exd5 |
| 12. ♗d3 | ♔b4+ |
| 13. ♔d2 | ♘c5 |
| 14. ♗b5 | ♔xd2+ |
| 15. ♔xd2 | a6 |
| 16. ♗d3 | ♗e6 |
| 17. ♖hc1 | ♖fc8 |
| 18. ♖c2 | ♘xd3 |
| 19. ♔xd3 | ♖xc2 |
| 20. ♔xc2 | ♖c8+ |
| 21. ♔d2 | ♔f8 |
| 22. ♖c1 | ♖xc1 |
| 23. ♔xc1 | ♔e7 |
| 24. ♔c2 | ♔d6 |
| 25. ♔c3 | ♗d7 |

(Véase el diagrama siguiente)

Esta es la posición que nos interesa realmente. La partida, hasta este momento, ha sido excelente y valio-



sa por los detalles técnicos del planteo. Las blancas han logrado fijar el peón aislado, y, de acuerdo con el clásico principio de Capablanca sobre la simplificación, han cambiado todas las piezas accesorias de la lucha, para reducir ésta a las que ofrecen desniveles. El caballo es superior al alfil en esta posición, por su mayor movilidad y por el hecho de que el alfil estará obstruido en su propia acción por el peón de d5. Ahora, la necesidad de apoyar a ese peón lo convertirá paulatinamente en un alfil malo, y la parálisis irá minando el juego negro.

26. ♘f3

Para darle el cuadro d4 al rey.

26. f6

Si 26., ♖c5; seguiría 2. ♜e5, ♙e6; 28. ♜d3+, ♖d6; 29. ♖d4.

27. ♖d4 ♙b5

28. ♜d2 b6

Es necesario tomar los saltos al caballo, especialmente los cuadros negros, ya que los blancos están fiscalizados por el alfil. Asimismo hay que quitar la casilla c5 al rey, pero todo esto será inútil, a pesar de la notable defensa de las negras.

29. h4 h5

30. b3 ♙c6

31. ♜f1 ♖e6

32. ♜g3 g6

33. f4!

Esta jugada tiende a fijar al rey negro en e6, para impedir f5. Asimismo la movida del texto obliga a jugar ♙e8, para apoyar el peón h. Poco a poco se va trabando el juego negro.

33. ♙e8

34. a3 ♙f7

35. b4 ♙e8

36. ♖d3!

DETALLE TÁCTICO FUNDAMENTAL

Notable movimiento que encierra una sutileza. Fernández Coria quiere jugar a4, pero para que ello sea posible necesita que el alfil salga de esa diagonal y esta retirada tiende a eso. Como las negras no pueden jugar f5 por lo grave que sería que el blanco colocara su caballo en e5 por vía e2 y f3, y tampoco mover el rey a d6 por la grave amenaza f5 segui-

do, si g5, de hxg5 y e4, el tiempo se gana matemáticamente.

36. ♙b5+

37. ♖c3 ♙e8

38. ♖d4!

Y con esto termina una importante escena del final. Ahora deben jugar las negras y no pueden mover el rey, por la variante antes mencionada.

38. ♙f7

39. a4 a5

Única. No puede permitirse a5, que quitaría el peón de b6 y daría al blanco el fuerte acceso hacia los peones rivales por vía c5.

40. b5

Para ganar en los finales de caballo contra alfil es necesario mantener peones en ambos flancos. Por eso esta jugada, que a la vez reduce al alfil adversario a un papel muy pasivo, es mejor que bxa5.

40. ♙e8

41. f5+!

Y ahora se ha vinculado a la partida el tema de la entrega del peón lateral, para desunir los peones enemigos. Como se recordará, a partir de la posición del texto, este final lo dimos como ejemplo, en su oportunidad, de aquel tema, en el tercer tomo. Por eso no haremos más comentarios. Se gana matemáticamente por agotamiento de jugadas de las negras.

41.	♔d6	50. ♖c3	♜g4
42. e4!	♜f7	51. ♖d4	♜d1
Si 42., dxe4; 43. ♜xe4+, ♖e7; 44. ♖d5, gxf5; 45. ♜d6, ♜d7; 46. g3!, ♜e6+; 47. ♖c6, ♜b3; 48. ♜c8+, ganando.			
43. exd5	♖e7	52. ♜c3	♜g4
44. fxg6	♜xg6	53. ♖e5	♖c7
45. ♜e4	♜f5	54. ♜d5+	♖b7
46. d6+	♖e6	55. ♜e3	♜e2
47. d7	♖xd7	56. ♖d4!	♖c7
48. ♜xf6+	♖c7	57. ♖c3	♖d6
49. ♜d5+	♖b7	58. ♖d2 y ganan.	

Más adelante seguiremos estudiando este tema, con nuevos ejemplos para poder deducir y sacar principios generales.

II. EL ALFIL ES SUPERIOR EN LAS POSICIONES DE PEONES MÓVILES

El tema que estamos considerando tiene vital importancia para la práctica del ajedrez. La lucha de caballo contra alfil, o viceversa, en los finales de partidas, es muy común, ya que después de los finales de torres y peones, que en realidad son los más frecuentes en el juego y responden a una estrategia especial, de la que ya nos ocuparemos, es el tipo de lucha más familiar para el aficionado.

Es evidente que estos temas deben interesar más al jugador de alguna experiencia y habilidad. Generalmente el ajedrecista bisoño no logra arribar a los finales en sus partidas, y cuando juegan entre sí dos de ellos, las luchas se desequilibrarán en el medio juego de manera decisiva. Y precisamente los finales, o la estrategia del prefinal que ahora nos ocupa, es la de aquellas posiciones en las que hay un equilibrio de material absoluto. Queremos mostrar cómo la igualdad de material, y aun de espacio, no basta para poder afirmar que una posición es pareja, aun cuando aparentemente no existan desniveles.

Los caballos valen menos que los alfiles, dijimos anteriormente. Establecimos hasta un atrevido cálculo de aumento potencial del valor de los alfiles, cuando existen ambos en acción. Dijimos que en las posiciones abiertas, con pocos peones, un alfil es mucho más fuerte que un caballo. Y esto es fácil de comprender para quien coloque un alfil solo en un tablero, en una de las posiciones centrales. Póngase, por ejemplo, un alfil en e4, y se verá que esta pieza domina 13 casillas: siete de la gran diagonal y seis de la otra. En cambio, se observará que el caballo nunca puede dominar más de ocho casillas. Póngase luego al alfil en la peor casilla que pueda ocupar, que es cualquiera de los ángulos, b1 (g1) o a2 (h2) de cada esquina del tablero, y se verá que actúa sobre siete cuadros. Hágase lo propio con un caballo, y se verá que sólo domina dos.

LO QUE DESNIVELA TODA TEORÍA PURA

Esto quiere decir que existe una razón matemática para que el alfil sea teóricamente mejor. Pero como en ajedrez, para luchar, es necesario que existan otras piezas, resulta que de la posición de éstas, especialmente de la situación que tengan los peones de cada bando, depende que las piezas puedan hacer uso de esa movilidad. El caballo, para ser más eficaz que el alfil, necesita de la existencia de otras piezas dispuestas de especial manera, pero, por suerte para él, muy frecuentemente colocadas de modo favorable a sus planes. También se podría argumentar, para mostrar la superioridad del alfil, que esa pieza puede copar, por sus propios medios, a un caballo y un caballo nunca a un alfil. Por ejemplo, un caballo en cualquier casilla de la banda del tablero estará siempre copado por un alfil enemigo que se coloque frente a él, dejando dos casillas libres por medio (si el caballo está en e1, el alfil en e4; si el caballo está en h7, el alfil en e7, etcétera).

LA DEBILIDAD DEL ADVERSARIO COMO RECURSO PROPIO

Pero ya sabemos que en la mayoría de las partidas hay peones de ambos bandos en juego, permanentemente, y de la situación que éstos ocupen depende que sea verdad o no lo manifestado, ya que son estas diminutas piezas no sólo la armazón estratégica del juego, sino las que entorpecen la movilidad de las piezas rivales y de las propias, de lo que resulta que a menudo se logra batir al rival, no tanto por la eficaz acción de las propias fuerzas, sino por la negativa que realizan los peones del bando contrario. De lo que se deduce que, para los fines estratégicos del jugador, es tan importante considerar los valores positivos de las propias fuerzas como los defectos estratégicos, que son los valores negativos, de la posición del ejército enemigo. Y esto es tan cierto en ajedrez como adaptable a la estrategia militar.

Pero hora es que pidamos auxilio a los ejemplos para robustecer lo afirmado y no dejar ninguna duda en el ánimo del lector aficionado.

EJEMPLO MUY EXPRESIVO

Nos iniciaremos con una partida jugada hace varios años en un Torneo Mayor local, entre Grau y Ojeda, en la que el conocimiento del tema facilitó la concepción del plan ganador del primero. Se trata de otro ejemplo que muestra lo perjudicial que resulta una mala configuración de peones, rígidos para la acción del alfil, y cómo se acrecienta la fuerza del caballo cuando existen cadenas de peones inmóviles y posiciones de bloqueo, donde los alfiles no pueden hacer valer la agilidad de su acción. El alfil, que en ajedrez es un poco lo que la caballería en la guerra, necesita campo abierto para ser eficaz, de lo que se desprende la estrategia a seguir para quien posee alfiles: evitar la consolidación de las cadenas de peones, que son, en realidad, el atrinchamiento de ambos bandos.

BLANCAS: GRAU
NEGRAS: OJEDA

1. d4 ♖f6
2. ♖f3 d5
3. c4 e6
4. ♗g5 ♗e
5. c5 ♖bd7
6. ♗d3 O-O
7. O-O dxc4
8. ♗xc4 a6
9. a4 c5
10. ♖c3 cxd4
11. exd4

Las blancas han logrado ventaja en espacio, pero esto les ha significado la obligación de quedar con un peón aislado. Pero la existencia de un peón aislado no es un defecto muy grave cuando se tiene ventaja en desarrollo o el adversario no puede inmovilizarlo hasta el final de la partida. Las blancas pueden liberarse de esta preocupación mediante el oportuno avance del mismo a d5. Hace más segura la posición del peón aislado el hecho de que el adversario no disponga de un caballo en c6 que lo ataque. Las negras tratan de paralizarlo, pero para lograr esto incurrir en una peligrosa simplificación.

11. ♖b6
12. ♗b3

Una de las pocas posiciones en que conviene, en la apertura de la dama, no regresar con el alfil rey a d3 es, precisamente, cuando hay un peón aislado, pues es necesario fiscalizar el cuadro que está delante de ese peón, para evitar que en él se haga fuerte una pieza rival, en especial un caballo, que en este caso actuaría sobre los cuadros débiles de b4 y f4 blancos. Débiles, porque no están fiscalizados por ningún peón.

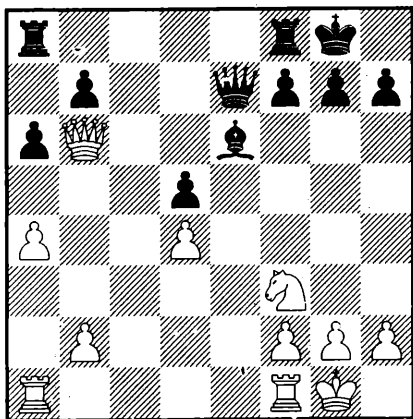
lizar el cuadro que está delante de ese peón, para evitar que en él se haga fuerte una pieza rival, en especial un caballo, que en este caso actuaría sobre los cuadros débiles de b4 y f4 blancos. Débiles, porque no están fiscalizados por ningún peón.

EL PELIGRO DE LA SIMPLIFICACIÓN

12. ♖bd5
13. ♖xd5 ♖xd5
14. ♗xe7 ♗xe7

Era mejor en este caso especial 14., ♖xe7, a pesar de que luego de 15. ♖e5 las blancas siempre estarían mejor. Ahora se produce una simplificación que las blancas, a pesar de tener ventaja en espacio y de necesitar ganar la partida para los fines del torneo en que se disputó, aceptan gustosas. ¿Y a qué razones se debe que el blanco cambie tantas piezas y llegue, aparentemente, a una posición de final con pocos recursos para vencer? Pues, simplemente, a que cambiará todas las piezas de valor estratégico similar y sólo dejará en el tablero la peor pieza menor negra, que es, en este caso, el alfil dama, que verá entorpecida su acción por la ubicación de sus peones en cuadros blancos, y especialmente por el peón que ahora se colocará en d5. No nos cansaremos de repetir que alfil malo no es sólo el que está encerrado, sino el que marcha por diagonales del mismo color que la casilla que ocupa el propio peón central más avanzado.

15. ♖xd5 exd5
 16. ♔b3 ♖e6
 17. ♔b6!



El blanco ha logrado atrapar la debilidad de la posición enemiga que es, precisamente, los cuadros negros que nunca podrán ser fiscalizados por el alfil. El avance del peón "a" negro ha dejado, a su vez, débil el escaque b6, y el blanco sitúa su dama en él, para lograr poseer los puntos fuertes de c5 y c7, por donde puede accionar con sus torres sobre los peones enemigos. El negro podrá evitarlo mediante la simplificación, y eso es precisamente lo que busca el blanco con esta maniobra agresiva, para adaptarse perfectamente al principio modular de la simplificación, que es cambiar todas las piezas accesorias a la lucha, para dejarla librada solamente a las que acusen desniveles estratégicos. En este caso conviene llegar al final de caballo contra alfil por la mala situación del alfil adversario, que está trabado por su peón central, el que no dispone del recurso de avanzar.

17. ♖ac8
 18. ♖ac1 ♖xc1
 19. ♖xc1 ♖c8
 20. ♖c5!

LA GANANCIA DE TIEMPO

Esto gana un tiempo. Obsérvese cómo el blanco hace de los cuadros negros del tablero su punto fuerte para el ataque. Si ahora el negro siguiera con 20., ♖xf5; 21. ♔xc5, ♔xc5; 22. dxc5, ♔c8; 23. ♔d4, con final igualmente ganador para el blanco, por la poderosa acción del caballo indeseable que será sostenido por f4, para evitar que el rey adversario entre por vía e5, para echarlo, y se avance luego el peón "d". También ganaría en esta variante 21. dxc5.

20. f6 (evita ♔e5)
 21. h3

Jugada intermedia necesaria. Es prudente salir de la posición de mate en la primera línea, para tener agilidad con el caballo.

21. ♔d7
 22. b4 ♖c6
 23. ♖xc6!

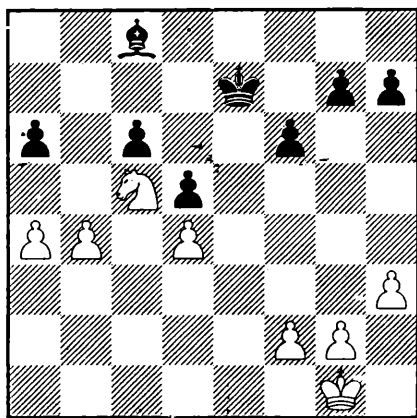
También era bueno ♔a7, pero las blancas tienen un plan claro, que es llegar al final de caballo contra alfil, en la seguridad de que el dominio del cuadro c5 ha de reportarles la victoria, porque deben luchar contra el alfil malo. Mucha ha de ser la seguridad en el tema cuando acep-

tan la simplificación total de las piezas, sin necesidad. Se verá ahora la importancia de la jugada h3 de las blancas, ya que, de no haberse tomado esa elemental precaución, las negras podrían haber seguido con 22. ♖xc5; continuando con ♜g4 y ♔xa4, con la amenaza de mate en a1 y d1.

23. ♔xc6
24. ♔xc6 bxc6

Y estamos en la médula de la partida, para nuestros fines. Se ha llegado al final de caballo contra alfil, que necesita varias etapas para ser ganado. Estratégicamente está definido, pero ahora es necesario no fallar tácticamente. El primer acto del mismo es la ocupación del punto c5, antes que el rival pueda mejorar la situación de su alfil mediante ♜f5, para seguir, si ♜d2, con ♜c2, tomando todas las vías de acceso hacia c5, del caballo blanco.

25. ♜d2 ♔f7
26. ♜b3 ♔e7
27. ♜c5 ♜c8



CÓMO SE RAZONA EN AJEDREZ

Se ha planteado la posición que buscaban las blancas. Ahora el alfil está en "zugzwang" (no puede moverse sin perder algo), pero difícil resulta aún saber cómo ha de hacerse para ganar. Navegar a tientas hacia la victoria es tarea ingrata, y justo es que digamos qué suerte de deducción debe hacer un ajedrecista para saber si puede ganar o no. Debemos afirmar antes que hay gran cantidad de jugadores, aun de primera categoría, que reemplazan este tipo de reflexiones con el análisis de jugadas, porque el instinto los guía en el mar de la complicación; pero también debemos decir que lo inteligente es navegar con rumbo claro y no dejarse llevar a la deriva de los accidentes de la lucha.

La zona donde hay desproporción estratégica es el ala de la dama. En ella hay razón para pretender ganar. Nada de esto sucede en el flanco rey, ya que los tres peones de ambos bandos están bien colocados. No hay, pues, razón para sacar mayor ventaja en ese sector. Ahora, si esos peones no existieran ¿se ganaría el final? Rápidamente se observa que sí. Por ejemplo: sacamos mentalmente del tablero esos peones y ponemos al rey blanco en f4 y al rey negro en f6; se llega a la conclusión de que las negras no tienen ninguna jugada buena y están en una posición absoluta de "zugzwang". Si mueven el alfil, pierden el peón "a", y si mueven el rey, entra el rey adversario y se gana por el simple procedimiento de la oposición, facilitado en este caso porque el caballo, desde c5, le quita al rey enemigo las casillas e6 y d7.

Sabemos, pues, cuál es la posi-

ción ganadora y ahora marcharemos rumbo a la misma. Lo que sabemos es el plan estratégico; ahora trataremos que, tácticamente, éste no sufra tropiezos.

28. ♖f1 ♖d6
29. ♖e2 ♖c7
30. a5!

Necesario, para evitar ♖b6, seguido de a5. Este avance hace perder a las blancas el tiempo que mantenían de reserva para cuando llegaran a la posición de "zugzwang", y es un inconveniente táctico que obliga a jugar con mayor cautela aún.

30. ♖d6
31. g4 g5!

Para tomar la casilla f4 al rey enemigo.

32. f4 h6
33. ♖f3 ♖e7
34. ♖g3!

IMPORTANCIA DE PEQUEÑOS PROBLEMAS TÁCTICOS

El segundo y más grave problema táctico a resolver. El negro ha jugado con gran lógica y ha dispuesto sus peones de manera que el rey blanco no conjugue su acción con el caballo; le ha cerrado el acceso a f4 y es necesario obligar a que sean las negras las que deban jugar gxf5. ¿Cómo hacerlo? Medítese y se verá que las blancas pueden colocar tres piezas sobre el peón de g5 enemigo: el peón "f", que ya está en f4, el "h", desde h4, y el caballo desde f3. Esta

presión debe obligar a simplificar, y esto facilitará la marcha del rey. Tácticamente está, pues, resuelto el segundo problema.

Veamos cómo:

34. ♖d6
35. h4 ♖e7
36. ♔d3 ♔d7
37. ♔e1 gxf4+

Y las blancas ganaron la pequeña batalla entablada en el ala del rey, que en realidad es una escaramuza de gran importancia para definir la lucha en el ala de la dama. Si 37., ♖f7; 38. ♔f3, ♖g6; 39. hxg, seguido, después de la simplificación, de ♔e5+ con jaque doble.

38. ♖xf4 ♔e8
39. ♔d3 ♔d7

Necesario para poder ir a c8 y apoyar el peón "a". Se observa así la pobre acción del alfil, que está a merced del caballo blanco.

40. ♖f3

CÓMO SE GANA UN TIEMPO

Las blancas quieren ganar un tiempo, es decir, llegar a esta misma posición correspondiéndole jugar al negro, y lo logran mediante el procedimiento típico de volver con el rey a la misma posición, en un número impar de jugadas. Si ahora 40.g5, seguiría h5 y la victoria sería difícil, porque si 41. gxf6+, ♖xf6; 42. ♔e5 oc5, ♔e8 oc8, y las blancas, al tener que jugar, pierden su notable posición actual. Como sabemos

que el caballo no sirve para ganar tiempos, habrá de lograrse eso con el rey.

40. ♖c8

41. ♖g3 ♖d7

42. ♖f4

Y ahora juegan las negras.

42. ♖f7

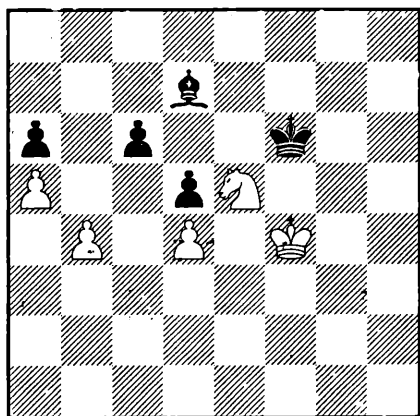
43. g5! hxg5+

Si 43., h5; 44. ♖g3!, ♖g7 (no 44., fxg5; por ♖e5+, seguido de ♖xd7 y hxg5; ni 44., ♖g4; por 45. gxf6; seguido de ♖e5); 45. gxf6+, ♖xf6; 46. ♖c5, ♖c8; 47. ♖f4, y ahora deben jugar las negras, que pierden por estar en un absoluto "zugzwang".

44. hxg5 ♖g6

45. gxf6 ♖xf6

46. ♖e5!



No a c5, porque hace falta que el alfil no tome la casilla g4, que será el tiempo de que el rey blanco dispondrá para ganar el final.

46. ♖e8

47. ♖g4 ♖e7

Se inicia el repliegue del rey negro, en derrota, que permite el avance demoledor del rey blanco. Cambiados los tres peones del ala rey, se ha llegado a la posición imaginada en el comentario de la jugada 27ª. Ahora el camino del triunfo es matemático.

48. ♖g5 ♖e6?

Esto facilita el desenlace. Pero igualmente se ganaba, si 48., ♖d7; mediante 49. ♖g6! (no 49. ♖xd7, por ♖xd7; 50. ♖f6, ♖d6; y tablas, porque las negras ganarían la oposición), ♖e8+; 50. ♖g7, ♖e6 (no 50., ♖d7; por 51. ♖xd7, seguido de ♖f7, ganando la oposición y la partida); 51. ♖d3, y se llega a la misma posición del texto. También ganaría 51. ♖f8.

49. ♖d3 ♖d7

50. ♖c5+ ♖d6

51. ♖xa6 ♖c8

52. ♖c5 ♖c7

53. ♖f6 ♖h3

54. ♖e7 ♖f1

55. ♖e6+ ♖b7

56. ♖d6 (1-0)

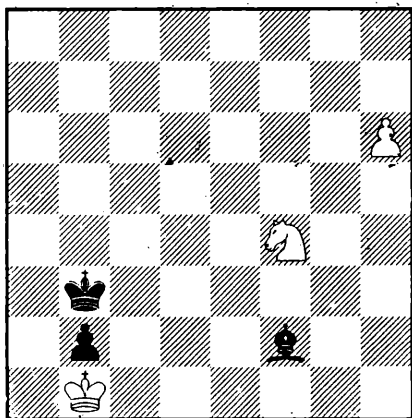
III. LOS CABALLOS SON SUPERIORES EN LAS POSICIONES DE BLOQUEO

Hemos afirmado que el alfil es más valioso en las posiciones abiertas. Por esta causa algún aficionado se preguntará a qué se debe que luego de esa afirmación nos complazcamos en mostrar posiciones favorables a la acción de los caballos, y daremos la razón. Dijimos que comentaríamos oportunamente el tipo de posiciones en que el alfil es más eficaz; también expresamos que dos alfiles son muy superiores a dos caballos, casi siempre, pues hay posiciones de bloqueo absoluto que los anulan. Lo que no hemos dicho es que las posiciones de bloqueo o semibloqueo, por la acción restrictiva que en la movilidad de las propias piezas ejercen los peones, son más decididamente favorables a los caballos que las posiciones abiertas a los alfiles.

ALGUNOS DETALLES VALIOSOS DE LA LUCHA DE CABALLO CONTRA ALFIL

En las posiciones abiertas los alfiles y los caballos luchan de igual a igual en el máximo de su acción y como la ventaja del alfil sobre el caballo está considerada en medio peón, que no es por cierto mucho, sucede que no es tan claro determinar las situaciones decididamente favorables, pues la acción es más lenta y menos típica. En cambio, en las posiciones de bloqueo, el caballo lucha manteniendo su acción y si, por ejemplo, se coloca entre dos peones adversarios, ataca a los peones que sostienen a éstos. Por ejemplo, un caballo en e5, entre un peón rival en d5 y otro en f5, que generalmente están sostenidos por otros peones en g6 y c6, ataca sus bases de apoyo. Y aun cuando no existiera esto, si lucha contra el alfil dama adversario, éste será trabado por los peones de d5 y f5.

Ofrecen así un desnivel favorable mayor aquellas posiciones en las que el caballo domina. La lucha del alfil en posiciones abiertas es más sutil y mucho menos simple de atrapar, para darle unidad al tema; pero, a pesar de esto, lo intentaremos, para tratar de agotar este problema de vital importancia para los ajedrecistas, ya que alrededor de él gira gran parte de la estrategia del ajedrez y del secreto de la buena o mala simplificación.



IMPORTANCIA DE UN DETALLE TÁCTICO

Antes de seguir adelante mostraremos una posición de final compuesto en la que se observa cómo el caballo puede competir también en algunas posiciones de juego abierto contra el alfil, y cómo es de difícil el buen manejo de estas piezas.

Es ésta una posición muy simple en apariencia. Es difícil construir un final

bonito como éste, con tan pocas piezas. Veremos cómo el caballo logra apoyar al peón de h6 para permitir que se corone, copándole los saltos al alfil rival. Pero como el alfil es muy ágil, para lograr dominar a esta pieza debe el caballo hacer uso del recurso que nace de un oportuno jaque al rey enemigo, que en cierto momento permitirá ganar un tiempo con el caballo.

¿Cómo se resuelve el final? De paso haremos el tipo de razonamiento que debe seguir el jugador principiante. Es evidente que se debe evitar que el alfil negro vaya a d4, pues el caballo no podría desalojarlo nunca de la gran diagonal.

Agreguemos ahora otra reflexión para no navegar a ciegas. ¿En qué punto podría estar el caballo para que dispusiera de más probabilidades de ganar un tiempo mediante jaques al rey enemigo, una vez que el alfil se mueva? Pues, en e6, donde no sólo impide ♖d4, sino que amenaza cambiar rápidamente de posición mediante ♖c5+ o ♖d4+, según el sitio a que vaya el alfil rival. La primera jugada es, pues, 1. ♖e6. El negro, para poder detener al peón adversario, debe jugar o ♜e1 o ♜h4 o ♜g3.

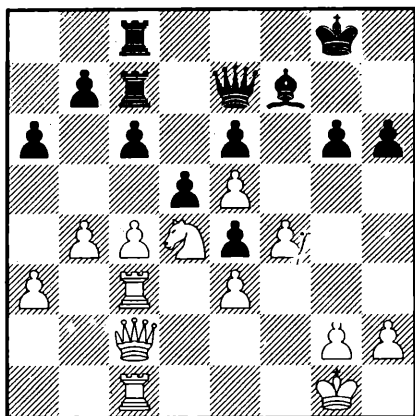
Si va a e1 o h4; observamos que es necesario evitar que luego se coloque en c3 o f6, según los casos, y advertimos también que un caballo desde e4 toma todos esos saltos. Entonces hay que seguir con 2. ♖c5+, ♜ se mueve; 3. ♖e4!, y no es posible evitar la entrada del peón, pues el alfil está semicopado y necesita, por lo menos, tres jugadas para meterse en la gran diagonal. Si, en cambio, 1., ♜g3; se hace necesario evitar ♜e5; para lograr esto se hace uso del otro jaque, o sea 2. ♖d4+, ♜ se mueve; 3. ♖f3, y también se logra tomar todas las vías de rápido acceso a la gran diagonal del alfil adversario.

Pero, como hemos dicho, este final es una excepción, pues de no haber mediado el accidente favorable de la posición del rey negro, que permite hallar esos jaques intermedios y salvadores, no se habría logrado coronar al peón "h". Volvamos ahora a las verdaderas posiciones en que el caballo es favorable, sin mediar accidentes tácticos, pues éstos son detalles, y lo que a nosotros nos preocupa es mostrar situaciones estratégicas donde no radique el resultado en azares difíciles de precisar en un curso racional. Hemos mostrado el ejemplo, más por lo bonito que por lo práctico.

CÓMO LE GANÓ BOGOLJUBOW A GILG

Veamos ahora una posición a la que llegaron Bogoljubow y Gilg, en el torneo de Carlsbad de 1929:

A la posición del diagrama de la página siguiente se llegó después de la jugada 26 de las blancas. Evidentemente las negras están perdidas, de acuerdo con nuestra experiencia. El alfil que poseen hace las veces de un peón y no puede competir con el caballo, por tratarse de una posición de bloqueo, donde la acción de estas piezas tanto se desnivela. Para que en una posición de este tipo no exista este peligro, debe poseerse el alfil que actúa en las casillas de color diferente a las que están ocupadas por los peones. Si por ejemplo, este alfil en lugar de estar en f7 estuviera en a7 habría siempre el recurso de eliminar el



poderoso caballo de d4 que ahora desarrolla una acción decisiva. La partida siguió así:

- | | |
|----------|------|
| 26. | ♔g7 |
| 27. cxd5 | exd5 |
| 28. ♖c5 | ♔e8 |
| 29. a4 | |

EL PUNTO DE COINCIDENCIA DE LAS PIEZAS

Aprovecharemos la oportunidad para recordar un tema muy importante que hemos estudiado, y que ahora se vincula. De la buena comprensión del mismo surge la teoría del plan. ¿Cuál es el sitio en que coincide la acción de todas las piezas blancas? Es fácil verlo: la casilla de c6 de las negras, que está atacada por el caballo, las dos torres y la dama. Está vulnerada por cuatro piezas y puede ser prisionada por otra más: el peón desde b5. Sabemos, pues, que el punto crítico de la partida es el punto c6, y hacia él convergirán todas las fuerzas blancas. Como las negras tienen desventaja en espacio (menor terreno donde accionar con sus fuerzas), han de hallar dificultades para defenderse. Tenemos, pues, la idea estratégica de la partida, por cuanto conocemos la teoría del punto de coincidencia de las piezas, y hacia él va Bogoljubow.

- | | |
|----------|------|
| 29. | ♘e6 |
| 30. b5 | axb5 |

En estos casos, siempre, casi sin ninguna excepción, se debe cambiar uno de los peones, pues, si no, luego de bxc6 de las blancas, quedaría otro peón débil en a6, muy difícil de defender. Y es prudente achicar las preocupaciones, especialmente cuando se está inferior y no pueden distraerse efectivos.

- | | |
|----------|------|
| 31. axb5 | h5 |
| 32. bxc6 | bxc6 |
| 33. ♖b5! | |

Y ahora el caballo, mediante un detalle táctico (la imposibilidad de ser capturado), mejora su situación, pues va en busca de una calidad enemiga. Pero no era preciso esto para ganar.

33.	♖d7
34. ♘d6	♖xd6
35. exd6	♙d7
36. ♖a5	♔e6
37. ♔c5	♚h6
38. ♖a7	♖b8
39. h3	♖b5
40. ♔d4	(1-0)

UN EJEMPLO FAMOSO

Veremos ahora, para poner fin al tema de la lucha del caballo contra el alfil en posiciones estratégicamente favorables para el primero, un ejemplo extraordinario, que mereció calificativos especiales del doctor Emanuel Lasker. Se trata de la valiosa partida que ganó Bogoljubow contra Romanovski, en el torneo de Moscú de 1925. Fué así:

BLANCAS:	BOGOLJUBOW
NEGRAS:	ROMANOVSKI

1. ♘f3	♘f6
2. c4	d5
3. cxd5	♘xd5
4. d4	g6
5. e4	♘e6
6. ♘c3	♙g7
7. h3	

anula la posible acción ofensiva de ese alfil, que al ciavar el caballo de f3 accionará sobre el peón de d4 que éste defiende.

7.	O-O
8. ♙e3	c6
9. ♔d2	♖e8
10. ♙d3	♘bd7

A esta jugada, el doctor Lasker hace el siguiente comentario: "Los alfiles son, cuando las líneas se abren, más fuertes que los caballos y deben estar asegurados contra los cambios. Por eso, las blancas juegan h3, que tiende a seguir con ♙e3, apoyando el centro, sin el riesgo de ♘g4 seguido de ♘xe3". Además —agregamos nosotros—, esta jugada impide ♙g4 de las negras, en su oportunidad, y

Las blancas dominan el centro — agrega Lasker— pero las negras amenazan simplificar el juego mediante e5. La fuerza del centro blanco consiste en la influencia que tiene en la acción de las piezas enemigas. La jugada e5 de las negras lo liberaría y las blancas deben apelar a un recurso estratégico heroico para evitar no sólo que entre a actuar la torre ad-

versaria, sino que su peón de e4 sea luego un tema de ataque para el negro.

11. e5!

Avance atrevido, ya que todo avance de peón central que no esté provocado por otro peón debilita los peones. En este caso eso se acentúa por la situación del peón "d", pero si se observa que las negras no tienen otra retirada para su caballo que el cuadro d5, se verá que mediante el cambio de peones desaparece la gravedad de esa debilidad.

11. ♖d5
12. ♖xd5 cxd5
13. O-O f6

Ahora las negras hacen del peón de e5 avanzado un tema de ataque. Tres piezas gravitan sobre él, y si las blancas jugaran 14. exf6, seguiría 14., exf6, con equilibrio casi absoluto. Pero Bogoljubow ha previsto esto y a la vez que parece ceder al plan adversario, se crea una casilla fuerte en d4.

14. ♖h6 fxe5

No: 14., ♖h8 por 15. e6 seguido de 16. ♖b5

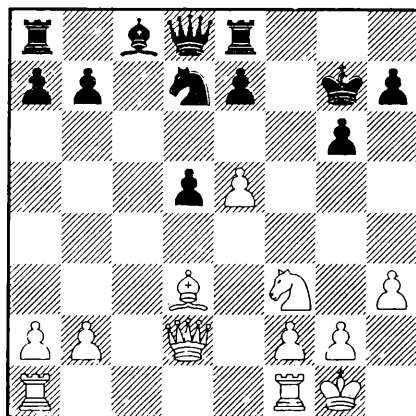
15. ♖xg7 ♖xg7

Las blancas han cambiado su peor alfil, el que actuaba en casillas del mismo color que la que ocupa el peón propio más avanzado, y han eliminado, en cambio, el mejor alfil de su rival. Ahora comenzará la lucha estratégica que a nosotros nos interesa.

16. dxe5

EL DUELO ESTRATÉGICO DE DOS CABALLOS

La lucha entra en su faz crítica. Las blancas están mejor por la acción que ejerce el peón de e5, que fiscaliza las casillas negras. El caballo blanco amenaza entrar en d4 y colaborar en su acción, y si se lograra cambiar todas las piezas y reducir la lucha al caballo contra el alfil negro, se ganaría por la preponderancia que en la lucha adquiere el domino de los cuadros negros, que los alfiles, en este caso, no pueden fiscalizar.



16. ♖c5
17. ♖d4 ♖e6

Romanovski trata de cambiar los caballos, pues en un final de alfiles, si bien las blancas seguirían algo mejor, porque su alfil está mejor colocado, probablemente no podrían ganar, especialmente por la fuerza que podría tener el peón libre que las negras poseen en d5.

18. ♖e2

Como es natural, las blancas con-

servan el caballo, pues lo que desean es cambiar su alfil por el caballo adversario, que es la única pieza que les impedirá dominar el punto d4.

18. ♖f8
 19. f4 ♔b6+
 20. ♕h2 ♚d4
 21. ♚c3

EL CABALLO SIGUE HUYENDO...

Las blancas prosiguen eludiendo el cambio de los caballos, en el que habría caído anteriormente más de un ajedrecista experimentado, porque tienen plena conciencia de la gran fuerza de esta pieza para el blanco, en una posición de este tipo, en la que hay un punto fuerte a dominar y se hallan debilitadas las casillas negras por la desaparición de los alfiles de ese color y estar los peones centrales más avanzados en cuadros blancos.

21. e6
 22. ♖ad1 ♚f5
 23. ♙xf5

Las blancas, por fin, han podido extirpar la única amenaza enemiga que podría discutir la posesión de las casillas negras a su caballo, que se colocará decisivamente en d4.

23. ♖xf5
 24. ♚e2 ♙d7
 25. ♚d4 ♖f7
 26. h4!

Ahora comienza el debilitamiento del flanco rey enemigo, por aquella ley estratégica que indica que, una vez bloqueado el centro, debe atacarse en

los flancos. Esto se basa en la dificultad que existe para que quien tiene desventaja en espacio en ese sector pueda llevar las piezas de una ala a la otra.

26. ♖af8
 27. ♖f3 ♕h8
 28. ♖c1 ♔d8
 29. ♕g3!

El rey, al apoyar el peón de f4, permitirá que la dama blanca pueda distraerse en otros menesteres mucho más valiosos, como es el dominio de la columna "c", punto descuidado por el negro en su apresurada acción del flanco rey.

29. ♔b8
 30. ♔b4 ♖g8
 31. ♔d6 ♖e8

Si 31., ♖xd6; 32. exd6, ♖d8; 33. ♖c7, ♙e8; 34. ♖fc3, ♖xd6; 35. ♖xf7, ♙xf7; 36. ♖c7, seguido de ♖xb7, etcétera.

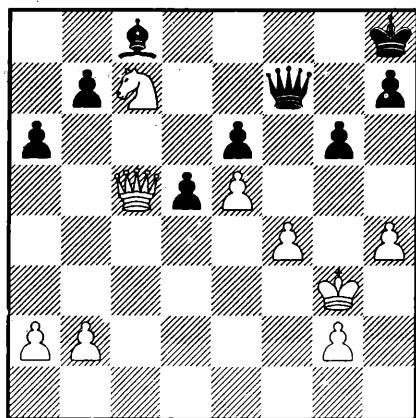
32. ♖c7 ♙c8
 33. ♖xf7 ♔xf7
 34. ♖c3 ♖e8

(si 34., ♖f8?; 35. ♕h3!)

35. ♖c7 ♖g7
 36. ♚b5 a6
 37. ♔c5! ♖xc7
 38. ♚xc7 ♖f7

(Véase el diagrama siguiente)

La lucha de caballo contra alfil resulta en esta partida muy interesante. Malo habría sido 38., ♔d8;



por 39. ♖d6, y si ♖xd6; 40. exd6, ♜g7; 41. ♜a8, seguido de ♜b6; ganando el alfil. Si por ejemplo, en vez de 38., ♖f7; o la variante 38., ♖d8; siguiera 38., ♖g8; 39. ♖e7, ♖g7; 40. ♖d8+, ♖g8; 41. ♜e8, ganando igualmente el alfil. Ese pobre alfil inutilizado por sus peones.

- | | |
|----------|-----|
| 39. ♜xd5 | ♜d7 |
| 40. ♜f6 | ♜c6 |
| 41. ♖d6 | h5 |
| 42. ♜h3 | ♜g7 |
| 43. g4 | ♜f3 |

El alfil negro entró a jugar a costa de un peón, pero a pesar de esto no puede competir con la formidable

presión que ejerce el indeseable caballo blanco, de f6, que prácticamente inutiliza la defensa negra.

- | | |
|----------|------|
| 44. gxh5 | gxh5 |
| 45. ♖d3 | ♜g4+ |
| 46. ♜xg4 | |

SE ELIMINÓ EL CABALLO, PERO A DEMASIADO PRECIO

Las negras, ante la doble amenaza de ♖xf3, o de ♖h7+, seguido de ♖xf7+ y ♜xh5, han preferido llegar al final con dos peones menos, pero con damas, que siempre ofrecen probabilidades de un jaque perpetuo.

- | | |
|----------|-------|
| 46. | hgx4+ |
| 47. ♜xg4 | ♜h6 |
| 48. ♖d8 | ♜h7 |

De nada serviría 48. ♖f5+, por 49. ♜g3 amenazando ♖g5+ o ♖f6+, seguido de ♖xe6, según a donde fuera la dama negra.

- | | |
|----------|-------|
| 49. ♖f6 | ♖g8+ |
| 50. ♖g5 | ♖c8 |
| 51. h5 | ♖c6 |
| 52. ♖g6+ | ♜h8 |
| 53. ♜g5 | (1-0) |

Una partida instructiva que cierra de excelente manera la serie de ejemplos que hemos dado para mostrar hasta qué punto es valioso el caballo como elemento estratégico en las posiciones cerradas. En el próximo párrafo estudiaremos aquellas posiciones típicas en las que es mucho más fuerte el alfil.

Para terminar con esto repetiremos lo que expresa Tarrasch en "Die Moderne Schachpartie": "De una manera general, el caballo es superior al alfil cuando está colocado en el centro, sobre las columnas "f", "e", "d" o "c"; cuando, además, está sostenido por un peón y no puede ser atacado por

ningún peón enemigo. Un caballo así situado llega, en ciertas posiciones, a ser más fuerte que una torre (en aquellos casos en que no puede ser cambiado por una pieza menor enemiga). En todos los otros casos, según mi experiencia — sigue Tarrasch —, es inferior al alfil”.

IV. CUÁNDO ES SUPERIOR EL ALFIL

Corresponde que iniciemos la consideración de las posiciones en que se hace notar la gran fuerza del alfil y se muestra la relativa verdad de que un alfil es ligeramente superior a un caballo. Hemos dicho las causas. Nada cuesta repetirlas, para facilitar la tarea del aficionado. El alfil vale más que el caballo por la simple razón de que domina mayor número de casillas del tablero. Un alfil en el centro (e4-e5-d4 o d5) domina trece casillas. Un caballo, también en su mejor ubicación, o sea cualquiera de los cuadros centrales comprendidos en la zona f6-f3-c3-c6, sólo actúa sobre ocho casillas. Un alfil en su peor posición actúa sobre siete casillas del tablero. Un caballo sobre sólo dos. Por ejemplo, un alfil en a1 (a8) o en a2 o b8, y un caballo en a1 (a8).

CÓMO SE GANA UN TIEMPO

Además el alfil puede moverse y seguir dominando el mismo punto. Es decir, que con el alfil se pueden ganar tiempos y esto no se consigue jamás con un caballo, porque esta pieza no puede volver nunca a una misma posición sino realizando un número par de jugadas. Por ejemplo, el caballo dama de las blancas y el caballo rey de las negras, colocados ambos en cuadros blancos al iniciarse la lucha, necesitan siempre un número par de jugadas para ir a cualquier casilla blanca del tablero. No es posible hacerlo en número impar, y lo mismo sucede con el otro caballo de ambos, con respecto a los cuadros negros del tablero.

Todo esto parecería indicar que el caballo es muy inferior, pero no es así, por otra causa también valiosa, y es que el alfil sólo dispone de 32 casillas de las 64 del tablero, y por esta razón adquiere su máxima eficacia cuando actúan ambos a la vez. En cambio, el caballo, aun cuando en forma lenta, puede ir de un cuadro blanco a otro negro y por todos los sectores del tablero.

IMPORTANCIA DE LOS PEONES

Pero apenas hay peones en el tablero, todo esto cambia. Ya hemos visto de qué manera los peones situados en cuadros del mismo color del alfil hacen que el caballo adquiera de súbito una fuerza extraordinaria. En esos casos, casi siempre es ganadora su acción. Ahora lo veremos a través de posiciones abiertas, en las que el caballo carece de un sólido punto de apoyo, y en otras cerradas, pero en las que la disposición de los peones favorece la movilidad del alfil, mejor dicho, no la reduce.

Primero observemos una posición de final compuesto, de A. Rink, en la que las negras, con tres peones de ventaja, no logran hallar para su caballo, en el

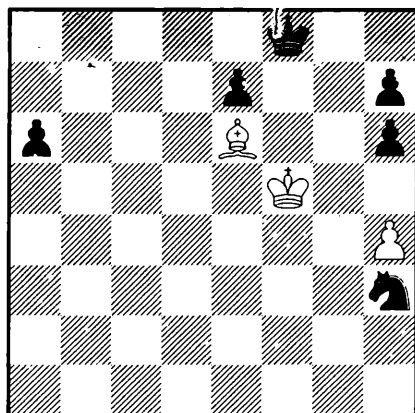
medio del tablero, un punto de apoyo, y sólo consiguen por esta causa empatar.

A primera vista eso parece imposible, pero véase que el caballo está un poco bloqueado, ya que no puede regresar hacia su base. Además, el rey blanco actúa como pieza agresiva, y el rey negro sólo como un pacífico monarca. Toda la base del final radica en que el caballo carece de un sitio donde sostener su acción, para poder entrar a jugar con el rey.

- | | |
|--------|------|
| 1. ♔e4 | ♟f2+ |
| 2. ♔e3 | ♟d1+ |
| 3. ♔d2 | ♟b2 |
| 4. ♔c3 | ♟a4+ |
| 5. ♔b4 | ♟b6 |
| 6. ♔c5 | ♟a4+ |
| 7. ♔b4 | |

y tablas por repetición de amenazas, pues el caballo no tiene adonde ir. Si hubieran jugado 6 ♟a8 seguiría 7. ♔c6, se ganaría el caballo y también sería tablas.

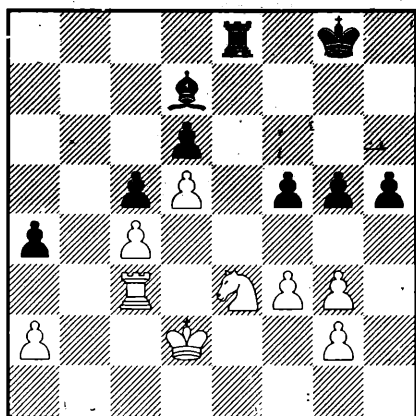
Esto ha sido posible por tratarse de una posición abierta, donde el alfil tiene el máximo de acción.



NIMZOVICH EN ACCIÓN

En una partida entre Jacobsen, de Dinamarca, y Nimzovich, se llegó a la siguiente posición, después de la jugada 40 de las blancas:

La posición del alfil en este caso es perfecta. Entre él y sus peones toman todos los saltos al caballo, y lo único que necesita para que su poder de movilidad sea absoluto es avanzar el peón "f", y así nada entorpecerá su movilidad.



Como es natural, Nimzovich jugó 40., f4!; que es la jugada ganadora, no sólo porque da libertad absoluta al alfil y se anticipa a la movida de bloqueo de las blancas, f4, sino por cuanto indirectamente debilita al peón de g2 de las blancas al abrir la columna "g". El juego siguió con 41. gxf4, gxf4; 42. ♟d1, que fue un error y permitió a Nimzovich ganar sin necesidad de hacer valer la enorme fuerza de su alfil. La

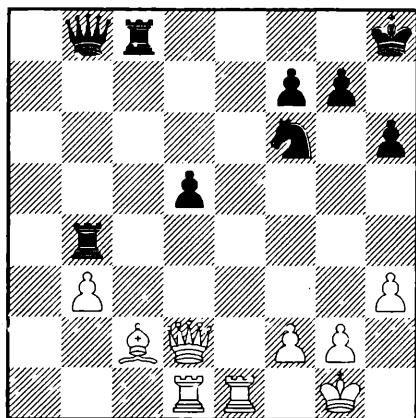
partida siguió con 42., ♖f7; 43. ♙f2, ♜g8; 44. ♜c2, ♜b8; y luego de un final simple, ganó Nimzovich. El verdadero final debió ser así: 42. ♙c2, ♖f7; 43. ♙e1, ♖f6; 44. ♜c2, ♜b8; 45. ♖c3, ♜b1; 46. ♜e2, ♜c1+; 47. ♙c2, ♙f5; y se gana mediante la simplificación, seguida de una maniobra con el rey negro hasta g3.

EL CABALLO INUTILIZADO COMO SOSTÉN

En otra partida de Nimzovich, jugada en el torneo de Carlsbad de 1907, contra Janovsky, se llegó a la posición que sigue, después de la jugada 31 del blanco.

Es ésta una posición típica de alfil mejor que el caballo adversario, a pesar de estar esclavizado en la defensa del peón de b3. La razón es que el caballo está inutilizado en el sostén del peón de d5, y el alfil dispone de una diagonal magnífica. La partida siguió así:

- | | |
|----------|------|
| 31. | ♔d6 |
| 32. ♜a1 | ♜b7 |
| 33. ♜a4 | ♜bc7 |
| 34. ♙f5 | ♜b8 |
| 35. ♜d4 | |



- | | |
|----------|-----|
| 35. | ♜e7 |
|----------|-----|

No sería bueno 35., ♜xb3, a causa de 36. ♜xd5! especulando con que el caballo está sobrecargado en el apoyo del peón, y por la más grave amenaza de mate en e8.

- | | |
|----------|------|
| 36. ♜xe7 | ♔xe7 |
| 37. b4 | ♔e5 |
| 38. ♙g4 | ♜a8 |

Era imprescindible 38., ♙xg4, aun a costa de perder un peón, por la enorme fuerza de ese alfil, que amenaza ir a f3, apoyar igualmente a las piezas mayores para ganar el peón y luego dominar casi todos los saltos del caballo adversario.

- | | |
|--------|------|
| 39. f4 | ♜a1+ |
|--------|------|

- | | |
|----------|-----|
| 40. ♖h2 | ♔c7 |
| 41. ♕f3 | ♔d6 |
| 42. ♕xd5 | ♔e7 |
| 43. ♕f3 | g6 |

Tras un largo final, pero no muy difícil, Nimzovich se adjudicó la victoria.

LA INOLVIDABLE LECCIÓN DE YATES A ALEKHINE

Finalmente estudiaremos una partida famosa, la que Yates le ganó a Alekhine en el torneo de Carlsbad de 1923. En ella, el maestro británico conmovió al mundo ajedrecista con una victoria notable, lograda, casualmente, por la formidable acción que desplegó un alfil suyo, en lucha contra un caballo, dominando la gran diagonal.

BLANCAS: ALEKHINE

NEGRAS: YATES

- | | |
|----------|------|
| 1. d4 | ♕f6 |
| 2. c4 | g6 |
| 3. g3 | ♕g7 |
| 4. ♕g2 | O-O |
| 5. ♕c3 | d6 |
| 6. ♕f3 | ♕c6 |
| 7. d5 | ♕b8 |
| 8. e4 | ♕bd7 |
| 9. O-O | a5 |
| 10. ♕e3 | ♕g4 |
| 11. ♕d4 | ♕ge5 |
| 12. ♕xe5 | ♕xe5 |
| 13. c5 | dxc5 |
| 14. ♕xc5 | b6 |
| 15. ♕d4 | ♕a6 |
| 16. ♖e1 | ♔d6 |

Malo habría sido 16., ♕d3, a causa de 17. ♕xg7. Las negras deben conservar a toda costa el alfil

rey, ya que no sólo apoya el enroque, sino que actúa en la gran diagonal, debilitada por la configuración rígida de los peones blancos en el centro.

- | | |
|----------|------|
| 17. ♕f1 | ♕xf1 |
| 18. ♖xf1 | c5! |

Esta hábil jugada hace casi forzoso el cambio del alfil por el caballo y brinda a la partida un sello característico. Veremos cómo en esta posición normal de ambas piezas, el alfil es muy superior al caballo. Malo sería, naturalmente, 19. dxc6, al paso; a causa de 19., ♔xd4!, seguido de 20. ♕f3+, etc. Tampoco sería muy bueno 19. ♕e3, por 19., c4, seguido de ♕d3, vulnerando el punto b2 y acentuando así la acción del alfil en la gran diagonal.

- | | |
|----------|------|
| 19. ♕xe5 | ♔xe5 |
|----------|------|

20. ♔b3 ♕ab8
 21. ♔b5 f5
 22. ♕ae1

Si 22. exf5, seguiría 22., ♕xf5 y luego ♖d4, con posición ganadora porque el punto de coincidencia de las fuerzas negras, el de f2, sería muy difícil de defender. Eso, sin contar que se ganaría un peón en seguida.

22. f4
 23. ♔d7 ♕bd8
 24. gxf4 ♔xf4
 25. ♔e6+ ♖h8
 26. f3

Malo habría sido 26. ♔xe7 a causa de 26., ♕g4+; 27. ♖h1, ♔f3+; 28. ♖g1, ♕de8; seguido de ♕f4 o ♕e5, según los casos, ganando. El avance de f3 acaba de debilitar al rey blanco y da mucha mayor fuerza al alfil negro. La única forma de poder oponerse a la acción de una pieza de este tipo es colocar los peones en cuadros del mismo color, y Alekhine, forzado por las circunstancias, tiene que hacer todo lo contrario.

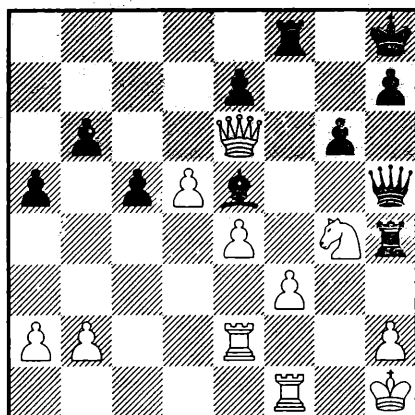
26. ♔g5+
 27. ♖h1 ♕d6
 28. ♔h3 ♖e5!

Comienza el alfil a hacer sentir su poder ofensivo. Entretanto, el caballo blanco está reducido a un papel decorativo, pues debe obstruir las amenazas del alfil sobre el peón de b2.

29. ♕e2 ♕df6

El pase del alfil a e5, para luego poner la torre en f6, es perfecto, para dar a todas las piezas negras el máximo de acción.

30. ♖d1 ♕f4
 31. ♖e3 ♕h4
 32. ♔e6 ♔h5
 33. ♖g4



EL CABALLO VA EN BUSCA DE UN ENEMIGO, PERO EN VANO

El caballo, en un esfuerzo valioso, ha acudido en defensa de su monarca y en busca del formidable alfil rival para eliminarlo. Pero Yates ha previsto esto y está dispuesto a entregar calidad para ganar por ataque, en mérito a la pujante acción del valioso alfil.

33. ♕xg4
 34. fxg4 ♕xf1+
 35. ♖g2 ♔xh2+
 36. ♖xf1 ♔h1+
 37. ♖f2 ♖d4+
 38. ♖g3 ♔g1+

39. ♖h3 ♔f1+
 40. ♜g2 ♔h1+
 41. ♖g3 ♔e1+
 42. ♖h3 g5!

El secreto de la combinación. Mediante una serie de exactos jaques, Yates ha colocado al rey enemigo en posición de mate y ahora define la lucha en forma económica. Evidentemente, el alfil ahora ya es superior a la misma torre.

43. ♜c2 ♔f1+
 44. ♖h2 ♔g1+
 45. ♖h3 ♔h1+
 46. ♖g3 ♔d1!!

Una jugada de problema. Ahora la torre no tiene buena casilla donde ir. Si, por ejemplo, 47. ♜g2, ♔e1+; etc. Si 47. ♜h2, ♔g1+; 48. ♖h3, ♔e3+; 49. ♖g2, ♔f2+; etc. Si 47. ♔f7 (que amenaza ♔f8++), ♔d3+; 48. ♔f3, ♔e5+; 49. ♖g2, ♔xc2+, etcétera.

47. ♜c3 ♔g1+
 48. ♖h3 ♔f1+
 49. ♖g3 ♔f2+
 50. ♖f3 ♔g1+

(0-1)

El mate, en dos jugadas, no puede evitarse.



Participantes del muy fuerte Torneo de Kecskemét, 1927. Vemos en la fila de los maestros sentados a Alekhine y Yates, entre otros grandes maestros de la época. Sentados, de izquierda a derecha: Kiss, Brinckman, Knoch, Tartakower, Alekhine, Maróczy, Nimzovich, Grünfeld, Yates, Przepiorka y N. Toth. De pie: Gilg, Toth, L. Steiner, H. Muller, Ahues, Vukovic, Chalupetzky y Zavory.

V. LO QUE YA SABEMOS

Hemos visto algunos ejemplos valiosos sobre la ventaja que significa el alfil en las posiciones abiertas o en aquellas en que los peones no entorpecen su acción. Veremos otros ya más difíciles, para llegar a algunos finales reducidos a la acción de estas piezas, también favorables.

Esto nos permitirá luego establecer principios generales, para saber en qué momento conviene más un caballo, cuándo un alfil, y especialmente, para saber cómo debemos buscar la simplificación, para imponer una pieza activa nuestra, o cuándo la debemos efectuar para eliminar una del adversario. Porque la lucha de caballo contra alfil es, en realidad, médula estratégica del ajedrez. Y ya veremos cómo todo esto depende exclusivamente de la conformación de los peones.

Sabemos ya que el alfil es más eficaz que el caballo en las posiciones donde los peones no están trabados entre sí y, además, en las que no existen cadenas de éstos, que bloqueen su movilidad, y también, que es precisamente el caballo la pieza que más hace sentir los efectos desagradables que se desprenden de la existencia de un alfil malo, o sea de un alfil que corre por cuadros del mismo color que los que ocupan sus propios peones.

En el transcurso de lo que hemos publicado se habrá aprendido que el caballo tiene una enorme superioridad en las posiciones antes mencionadas; que esa superioridad es decisiva, aun en los finales reducidos exclusivamente a la acción de esas dos piezas, finales en que hay una larga cadena de peones trabados por ambos lados. Se habrá compenetrado, además, el aficionado, de que el alfil nunca logra posiciones tan decididamente ventajosas, tan típicamente ventajosas, y sabe, por último, lo que parece un contrasentido: que el alfil es superior, por lo general, al caballo.

LA FUERZA DE DOS ALFILES UNIDOS

Hemos anticipado ya que la verdadera fuerza de los dos alfiles está cuando ambos existen en el tablero. Dijimos que si un alfil vale 3 y 1/2 y un caballo 3, dos alfiles juntos valen 8, y dos caballos 6. Es decir, que nunca mejor aquello de que "la unión hace la fuerza", en ajedrez, como en el caso de la existencia de dos alfiles que tanto colaboran entre sí.

Desaparecido uno de ellos, la situación es distinta. Hay casillas del tablero inaccesibles para el alfil, ya que éste sólo actúa por 32 de las 64, y en esta forma, si esa pieza no cuenta con la colaboración de peones situados en cuadros de distinto color, para complementar su acción, resulta que el caballo se convierte en una fortaleza inaccesible. De ahí la necesidad de las formaciones móviles de peones, pues esto permite disponerlos de acuerdo con las exigencias de la lucha.

DÓNDE DEBE COLOCARSE EL ALFIL

Pero también puede jugarse con un alfil contra un caballo, y con ventaja, en las posiciones en que los peones están trabados y el alfil marcha por diagonal

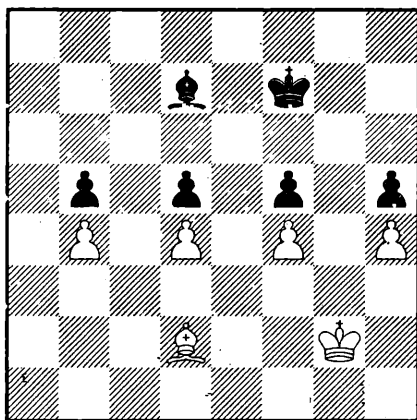
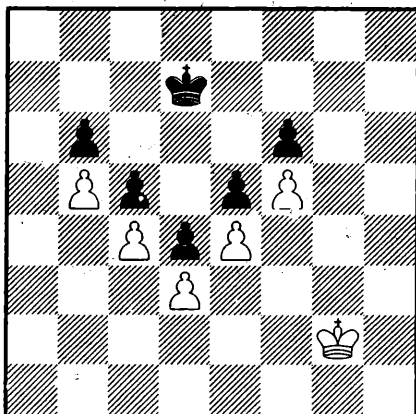
distinta a la que ocupan éstos. Por ejemplo, una cadena de peones formada así: b5-c4-d3-e4-f5, contra otra en que los peones adversarios estén así: f6-e5-d4-c5-b6

El bloqueo de peones es absoluto. ¿Dónde debe estar colocado el alfil para que tenga el máximo de eficiencia defensiva? Pues en d2, desde donde toma las casillas centrales que los peones han descuidado. Es decir, cuando los peones toman la forma de una V, el alfil debe estar atrás del peón más retrasado.

Una de las razones matemáticas para que el juego con los alfiles sea mucho menos agradable cuando hay peones rígidos, o sea peones frente a frente que impiden la movilidad de los mismos, y tanto cambian el curso de la

lucha, ya que la convierten en una especie de guerra de trincheras, es que sólo un alfil tiene, en cada línea, cuatro vías para entrar sobre el juego enemigo. Una vez que los propios peones le quitan las únicas cuatro casillas de su color, ya que las otras cuatro sólo pertenecen al otro alfil, no hay forma de entrar sobre el juego adversario. Por ejemplo, colóquense cuatro peones blancos en b4-d4-f4 y h4, es decir, separados por una casilla entre sí (ver diagrama), y cuatro peones adversarios, frente a éstos, quitándoles todo movimiento. Si las blancas tienen un alfil que marche por casillas negras, es decir, su alfil dama, esta pieza es absolutamente inofensiva por el hecho de que no puede penetrar en el juego enemigo.

Pero, en cambio, en todas aquellas posiciones donde no se ha llegado a una rigidez tal en las conformaciones de peones, y más especialmente en las que hay pocos peones, el alfil es muy superior. Asimismo, como mostramos oportunamente, los finales de peones y alfil contra peones y caballo, estando los peones de ambos bandos en sus casillas de origen, son generalmente tablas, pero si hay mayoría de peones en un sector, aun cuando se tenga minoría en el otro, el alfil es mucho más eficaz.



SIN QUERER, CAPABLANCA COMPROBÓ SU TEORÍA

Veremos ahora dos nuevos ejemplos de distinta factura, pero en los que se

revela cuáles son las posiciones en las que es más valiosa la acción ágil y a larga distancia del alfil. Empezaremos con la partida entre Marshall y Capablanca, jugada en el torneo de Nueva York del año 1918.

BLANCAS: MARSHALL

NEGRAS: CAPABLANCA

- | | |
|----------|------|
| 1. d4 | d5 |
| 2. ♘f3 | ♙f6 |
| 3. c4 | e6 |
| 4. ♘c3 | ♙bd7 |
| 5. ♙g5 | ♙e7 |
| 6. e3 | O-O |
| 7. ♖c1 | c6 |
| 8. ♙c2 | dxc4 |
| 9. ♙xc4 | ♙d5 |
| 10. ♙xe7 | ♙xe7 |
| 11. O-O | ♙xc3 |
| 12. ♙xc3 | b6 |

Como se ve, nada se ha progresado técnicamente en materia de Ortodoxa en los últimos 20 años. Marshall y Capablanca juegan de acuerdo con los más puros cánones modernos. Esta variante de Capablanca es, sin duda, uno de los más sólidos y eficaces sistemas para poner en acción el alfil malo, y aun para sacar alguna ventaja, si el blanco se encandila con la aparente debilidad del peón "c" negro.

13. e4*

Si 13. ♙d3, ♙b7; 14. ♙e4,

♙fc8; seguido de ♙f6, con excelente posición para las negras.

13. ♙b7

14. ♙fe1 ♙fd8

El desarrollo de ambos bandos se ha completado y las blancas tienen ventaja en espacio. Son dueñas del centro, pero las negras, en cambio, una vez que jueguen ♙ac8, o primero c5, darán gran acción a su alfil dama y atacarán lateralmente al peón dama enemigo, que no puede ser apoyado por otro peón, lo que lo convierte en débil. De esta manera debe avanzar o cambiarse, y el famoso dominio del centro de las blancas queda convertido en una pompa de jabón. Por eso, puede afirmarse que la posición es igual.

15. d5

Anticipándose a las amenazas, pero...

15. ♙c5!

Esto amenaza ♙xe4, seguido de cxd5, recobrando la pieza y quedán-

* Actualmente se considera mejor 13. ♙fd1 pero igualmente las negras alcanzan una posición sólida luego de 13., ♙b7; 14. ♙e2, ♙fd8; 15. h3, h6; 16. a3, c5; 17. dxc5, ♙xc5; 18. b4, ♙xd1; 19. ♙xd1, ♙d7 = (Taimanov). La ortodoxa se mantiene inmutable a través de los años.

do con un peón de ventaja. Obliga, en consecuencia, a simplificar, y las blancas tienen la desventaja de tres peones contra dos en el ala dama y la debilidad del punto f4, a cambio de su ventaja en espacio y la presión sobre la columna "c".

16. dxe6 ♖xe6

17. ♗xe6

Este cambio es necesario por la debilidad del punto f4. Si no fuera cambiado ese caballo, éste habría entrado más tarde en f4, y desde allí extendería su acción a "las casillas conjugadas" de d3-g2-e2 y h3, lo que crearía graves dificultades a las blancas, ya que la única forma de desplazarlo sería g3, y esto debilitaría, no sólo los cuadros h3 y f3, sino que daría gran fuerza al alfil negro de b7. Bien sabemos que cuando hay un alfil rival poderoso, lo que debe hacerse es casualmente poner los peones en cuadros del mismo color de aquél, para anular la acción. En el caso que examinamos, el ideal sería el peón en f3 y no precisamente en g3.

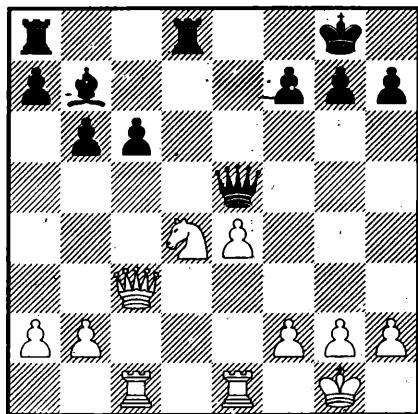
17. ♔xe6

18. ♖d4 ♗e5!

(Véase el diagrama siguiente)

LA JUGADA MAESTRA

La posición era muy delicada, pues hasta que actuara el alfil negro, las blancas jugarían prácticamente con una pieza de ventaja. No era posible 18., ♔xa2, a causa de 19. ♖a1, ganando la dama. Tampoco habría sido bueno 18.,



♔d7, defendiendo el peón, por 19. ♖f5 (amenaza ♔xg7++), f6; 20. ♗g3 (con la fuerte amenaza de ♖cd1), ♕h8; 21. ♖cd1, ♔f7; 22. h4, con gran ventaja estratégica.

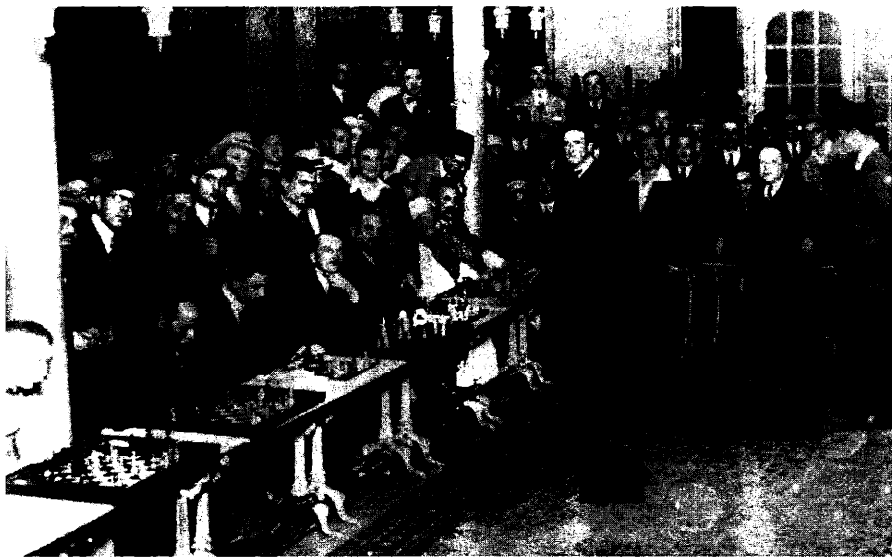
Para neutralizar esto, y, lo que es mucho más sutil, para dar gran fuerza a su alfil dama, Capablanca entrega un peón. Marshall lo ganará, pero a costa de dejar un caballo comprometido y sin sostén de peón en un punto avanzado, lo que lo convierte en débil.

19. ♖xc6 ♔xc3

20. ♖xc3 ♖d2

21. ♖b1

Capablanca califica esta jugada de grave error de concepto. "Las blancas, sigue diciendo, creen que están mejor porque tienen un peón de ventaja, sin reparar en la gran fuerza de la torre en séptima, y, lo que es más valioso, en que el alfil es superior al caballo en este tipo de posiciones, especialmente por su más larga acción. Este final mostrará así, incidentalmente, el mayor valor del alfil". Esto es lo que dice Capablanca, quien agrega que las blancas debie-



Marshall dando una sesión de simultáneas en Marruecos, probablemente alrededor de 1930.

ron buscar, por esa causa, rápidamente el empate mediante 21. ♖e7+, ♜f8; 22. ♜c7, ♜e8 (no 22., ♙xe4 por 23. f3); 23. ♜xb7, ♜xe7; 24. ♜b8+, ♜e8; con posición de tablas

Toda esta audaz maniobra de Capablanca, y aun el temerario sacrificio de peón, se deben al profundo conocimiento que tenía de la mayor fuerza del alfil en esta posición, en que los peones no han entrado a entorpecer la marcha de las piezas y el alfil posee así el máximo de eficiencia.

21. ♜e8

22. e5

(si 22. f3, f5, etc.),

22. g5!

Evita f4 y esclaviza al caballo sin sostén en la defensa del peón aislado de e5.

23. h4 gxf4

Para poder apoyar a su peón de e5 y para destruir la relación entre los peones negros del ala rey, Marshall ha entregado uno, pero no ha reparado en el enorme poder de ese peón, que conjugara su acción con el alfil de b7.

24. ♜e1

Esto entrega los peones del ala dama, a cambio de presionar con ♜e4 en el flanco rey.

24. ♜e6

25. ♜ec1 ♜g7

26. b4 b5

LA CASILLA c6 O EL PUNTO DE COINCIDENCIA

La importancia del sostén es decisiva para el caballo en estos finales, y Capablanca impide a toda costa que esto se produzca. El punto crítico de la lucha es la casilla c6, donde está el caballo. Apenas esa pieza desaparezca, el flanco rey blanco padecerá por la acción del alfil, que surgirá pujante, y la de la torre, y aun del peón de h4. Son muy débiles el punto g2 blanco y todas aquellas casillas próximas al rey donde alcance la acción del alfil.

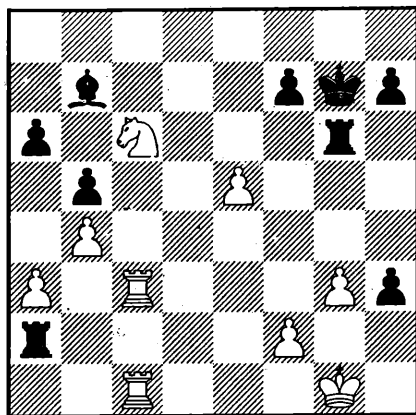
27. a3 ♖g6
28. ♔f1 ♖a2
29. ♔g1

También en este caso tiene aplicación un tema que tratamos oportunamente: el sacrificio del peón aislado y débil para mejorar la posición, por aquello de que vale más perder un mal peón que esterilizar las piezas en el sostén del mismo. La jugada justa habría sido 29. e6, para seguir, si 29., fxe6, con 20. ♕e5, asumiendo una contraofensiva, lo que habría dado mucho mayor resistencia. La maniobra del texto muestra una excesiva resignación.

29. h3
30. g3 a6

(Véase el diagrama siguiente)

Las blancas están en una posición de "zugzwang". No tienen ninguna jugada buena, ya que la mejor posición de resistencia es la actual, y



necesariamente deben mover algo. Si juegan 31. ♔f1, sigue 31., h2; 32. ♔g2, ♖h6; con la amenaza h1+, especulando con que la torre de c1 está sobrecargada en la defensa del caballo y en la de la primera línea. Si 31. ♖c5, sigue ♖xa3. Si 31. ♖c2, ♖xc2. Si 31. ♕d4, h2+; seguido de ♖h6+ y ♖h1++. Ahora debe el blanco realizar el sacrificio del peón, pero en peores condiciones.

31. e6 ♖xe6
32. g4

Tampoco puede mover el blanco ahora el caballo, por la formidable acción del alfil, que está ganando la partida sólo por imperio de una amenaza, ya que está obstruida totalmente su acción por el caballo. Si 32. ♕d4, seguiría h2+ y el mismo mate mostrado antes.

32. ♖h6
33. f3

Si 33. g5, h2+; 34. ♔h1, ♖xc6!, el típico sacrificio de calidad para clavar la torre con el alfil, tema del

que nos ocupamos en el tomo III. Contra 35. ♖xc6, seguiría ♖xf2, ganando luego, ya con f6, como con ♖f8-e7 y d7, etcétera.

Marshall, a quien tiene obsesionado ese terrible alfil, prefiere ceder íntegramente la séptima línea a la torre adversaria, con tal de poder jugar con su caballo.

- | | |
|----------|------|
| 33. | ♖d6 |
| 34. ♖e7 | ♖dd2 |
| 35. ♖f5+ | ♖f6 |
| 36. ♖h4 | ♖g5 |
| 37. ♖f5 | ♖g2+ |
| 38. ♖f1 | h2 |
| 39. f4+ | ♖xf4 |

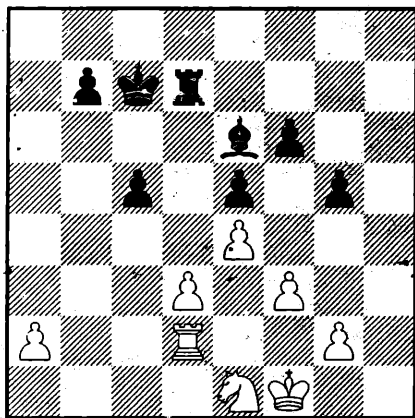
(0-1)

NOTABLE MODELO DE SPIELMANN

Para completar un poco este ejemplo veremos otro en que también fue protagonista Marshall (blancas) contra Spielmann (negras). Observaremos cómo en una posición de peones semitrabados, pero en la que el alfil actúa por la diagonal buena, también esta pieza es superior al caballo. A la posición del diagrama se llegó después de la jugada 36 de las negras.

Se trata de una lucha típica de alfil contra caballo, en la que existe la colaboración de una torre por bando. El alfil está en su mejor posición, ya que no tropieza con el obstáculo de ningún peón propio y toma los saltos posibles y fuertes del caballo rival, que no puede colocarse en d5 ni en f5, sin riesgos de ser eliminado. Acentúan la ventaja negra la situación restringida del peón de d3 blanco y la escasa movilidad del caballo. Pero en esta misma posición si el alfil negro, en lugar de estar en e6 estuviera en d6, tendría Spielmann muchas dificultades para empatar. Se ve cómo está de coordinada la fuerza de los alfiles con la situación de los propios peones. La partida siguió así:

- | | |
|---------|-----|
| 37. ♖c2 | ♖c6 |
| 38. a3 | b5 |
| 39. ♖c3 | ♖d6 |
| 40. ♖c2 | ♖b7 |
| 41. ♖e3 | b4 |



LA VENTAJA DE PODER PASAR UN PEÓN CUANDO HAY ALFILES

En este final se aplica un principio que destacamos al iniciar el análisis de este tema. Dijimos que los alfiles agrandaban su eficiencia cuando había algún peón libre, o superioridad en algún flanco. Ahora se verá de qué manera cooperará al avance victorioso del peón "b". ¿Qué diferente sería la posición si el caballo pudiera ubicarse en los "holes" de d5 o f5, sin riesgo de ser eliminado

por el vigilante alfil! Se observa claramente la enorme fuerza de una configuración de peones favorable a la acción del alfil. Como que los peones en negro reemplazan al ausente alfil rey.

- | | |
|----------|------|
| 42. axb4 | cxb4 |
| 43. ♖c2 | b3 |
| 44. ♖b2 | ♙c5 |

Y el segundo acto se inicia. El monarca negro, amparado en la falta de acción de las piezas blancas, decide la lucha. Una vez más se prueba la eficacia de saber movilizar rápidamente al rey en los finales de partida.

- | | |
|---------|------|
| 45. ♙e2 | ♙b4 |
| 46. ♙d2 | ♙a3 |
| 47. ♙c1 | ♖c7+ |
| 48. ♙b1 | ♖h7 |
| 49. ♖d2 | g4! |

Magnífico. Amparado en que el caballo no puede actuar sobre el punto g4 y además apoyar a la torre contra la amenaza ♖h1+,

Spielmann busca una maniobra para dominar la séptima línea con su torre. Si 50. fxe4, ♖h1+; 51. ♖d1, ♖xd1+; 52. ♗xd1, ♗xg4; 53. ♗c3, ♗d7; 54. g3, ♗c6; 55. g4, ♗e8; 56. ♗d1, ♗b5; 57. ♗f2, ♗a6! y se llega a una posición perfecta de "zugzwang", en la que el alfil gana precisamente por esa virtud que tiene de perder tiempos y en cambio el caballo no. Se trata de una variante muy instructiva para el tema que estamos tratando.

- | | |
|----------|------|
| 50. ♖d1 | gxf3 |
| 51. gxf3 | ♖h2 |

Y como los temas estratégicos siempre se vinculan, las amenazas se transforman. Ahora entra a gravitar la poderosa acción de la torre en séptima y el acto final del drama se avecina.

- | | |
|---------|------|
| 52. ♖c1 | ♖b2+ |
| 53. ♙a1 | ♖e2 |
| 54. ♗d1 | ♖d2! |

Si 54., b2+; 55. ♗xb2, ♖xb2; 56. ♖c6, y la victoria, sería difícil.

- | | |
|---------|-------|
| 55. ♙b1 | ♖xd3 |
| 56. ♗c3 | b2 |
| 57. ♖c2 | ♖d1+! |

(0-1)

Gracioso fin de partida. Contra 58. ♗xd1, sigue ♗a2+.

VI. LA VENTAJA DEL ALFIL EN LAS POSICIONES ABIERTAS

Sutilizaremos ahora un poco más el tema de la lucha estratégica del caballo contra el alfil, tema difícil por la complicación que surge para establecer principios generales, debido a la gran mutación del valor de estas piezas en cada posición. Hemos visto al caballo imponerse pujantemente en todas aquellas posiciones donde hay peones trabados, y especialmente en las que existe un alfil entorpecido por sus propios peones, que necesita esclavizarse en la defensa de los mismos, en lugar de recurrir al expediente de dominar las vías de acceso del caballo.

Esta es, en realidad, la ventaja del alfil bueno. Cuando el alfil actúa eficazmente es cuando puede evitar que el caballo vulnere los peones mediante la posesión de los cuadros donde puede colocarse el travieso equino de madera. Es malo cuando debe inmovilizarse en el apoyo de puntos atacados.

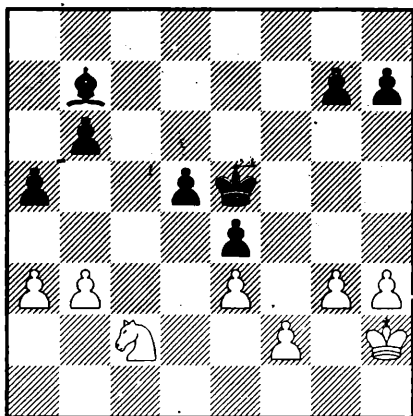
Ahora veremos ejemplos puros de finales. Observaremos cómo es eficaz el alfil en posiciones abiertas, los recursos a que es necesario apelar para dar acción a esta pieza cuando la posee retaceada, y luego veremos cómo gravita decisivamente la simple ventaja de un peón en estos finales.

UNA OBRA MAESTRA DE FLOHR

En el año 1929, Samuel Flohr, el joven maestro checoslovaco, era casi desconocido en el mundo. Fue invitado a jugar en el torneo de Rogaska Slatina (Yugoslavia), y se clasificó segundo de Rubinstein, quien por última vez ganaba un torneo de gran importancia. Yugoslavia presentó su mejor equipo, y en él la nueva esperanza de su ajedrez: Pirc. Frente a frente esos dos hombres del futuro, en plena adolescencia, triunfó Flohr luego de un magnífico final de alfil contra caballo, y con esa victoria arrebató al joven yugoslavo la segunda colocación de la prueba y lo relegó al tercer puesto, en compañía de Maroczy y Takacs. Sexto llegó Przepiorka, séptimo Canal, empatando con Grunfeld, y tras ellos nueve fuertes jugadores del centro de Europa.

Después de la jugada 40 de las blancas se llegó a la siguiente posición, en la partida de Pirc y Flohr.

La posición es típica y muy instructiva. En realidad se trata de una posición delicada para el negro, por ser un final en el que hay un punto débil en d4, que puede ser ocupado por el caballo, lo que, al bloquear el juego negro, permitirá a Pirc, si no ganar, por lo menos asegurarse todas las probabilidades de triunfar. El alfil negro poco podría hacer, por cuanto sus propios peones centrales le coartan la acción.



Un jugador adocenado se habría concretado a defenderse, evitando que el rey blanco lograra cooperar con el caballo, y a buscar de esta manera el empate; pero Flohr quiere sacar ventaja de la mejor situación de su rey, que se encuentra en el centro del tablero, y hace uso del recurso que mostramos anteriormente: el sacrificio del peón débil que entorpece la movilidad de las propias piezas. Pero antes necesita abrir una vía para su rey.

Esto no quiere decir que el final esté absolutamente ganado, pero sí que quien debe jugar con cautela es el blanco, y no el negro, como podría suponerse.

40. a4!

Primera maniobra típica. Esto tiende a abrir líneas y sobre todo a dar al rey negro un acceso hacia los peones blancos, por vía c4.

41. b4 d4!!

EL SACRIFICIO DEL PEÓN DÉBIL

Magnífico. El negro no puede evitar ♖d4 de las blancas. Si las negras conservan su peón en d5, el flanco dama blanco será inaccesible para el rey negro, por obra del peón débil y retrasado de d5, y Flohr, con un concepto magistral del juego, lo sacrifica para dar acción a su rey y ampliar la zona de operaciones de su alfil.

42. ♖xd4 ♔d5

43. ♖g2 ♗a6!

44. f3

En busca de compensaciones, Pirc, que no puede impedir que el monarca negro ataque sus peones de a3 y b4, trata de pasar un peón central para asegurarse probabilidades de victoria. Sin embargo, parece que ahora pierde sus únicas posibilidades de empatar. Debíó jugar 44. h4!, ♖c4; 45. ♖f1, ♖c3+; 46. ♖e1, ♖b2; 47. ♖d2, ♖xa3; 48. b5!, ♗b7, 49. ♖c3!, con "chances" recíprocas.

44. ♖c4!

45. fxe4 ♖c3!

46. ♖f5 ♖b3

47. ♖d6 ♗d3

48. e5 ♗g6

Única forma de tomar la casilla de acceso a dama del peón blanco. Obsérvese la excelente colocación del caballo, que, sin embargo, no basta para quitar al alfil, pieza tan ágil, sus recursos defensivos.

49. ♔f3	♔xa3
50. h4	♔xb4
51. ♔g4	a3
52. h5	♙xh5+

(0-1)

Si 53. ♙xh5, a2; 54. e6, a1=♔; 55. e7, ♔e5+, seguido de ♔xe7, etcétera.

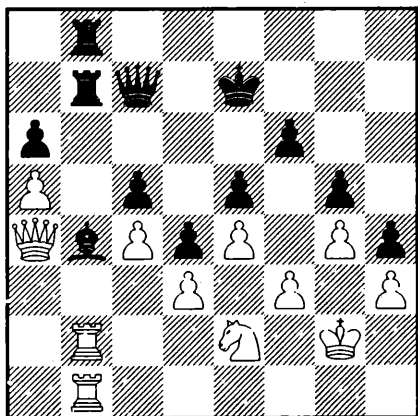
Este final ha sido ganado exclusivamente porque la mayor agilidad del alfil permitió al rey negro alejarse de la zona central, confiado en que aquella pieza se bastaría por sí sola para contener al peón enemigo.

UNA EXCEPCIÓN EN LAS POSICIONES DE BLOQUEO

Antes de estudiar finales con desventajas de peones, mostraremos una posición curiosa, en la que, a pesar de haber peones trabados y rígidos, el alfil es más valioso que el caballo. Se trata de un final de partida jugado entre el Dr. Tarrasch, con las blancas, y Janovsky, con las negras, en la

segunda rueda del torneo de San Petersburgo, el 22 de abril de 1914.

Después de la jugada 60 de las blancas se llegó a la siguiente posición:



Se trata de una posición de semibloqueo, en la que sólo hay una columna abierta. Hay dos cadenas de peones absolutamente trabadas, y por lo tanto completamente rígidas, y el alfil es mejor que el caballo a pesar de correr por casillas del mismo color que sus peones. ¿A qué se debe esto? Pues, simplemente, a que el caballo no tiene forma de entrar en los importantes

puntos débiles de d5 y f5, porque las vías de acceso a esos puntos, o sean las casillas g3-e3-c3 y b4, están dominadas por los peones negros.

Los puntos débiles son realmente débiles si pueden ser explotados, y éste es un caso en que no sucede así. Además, el alfil negro está delante de su cadena de peones y puede entrar en el juego enemigo para poder conjugar más tarde su acción con la dama sobre el monarca blanco, y, por otra parte, le quitará al caballo la casilla c1, desde donde esa pieza podría dar un punto de apoyo a la dama, para proponer un cambio favorable.

60.	♙d2!
61. ♖xb7	♖xb7
62. ♔a2	♙e3

63. ♖f1

♔b8

Maniobra típica cuando se desea apoderarse de una columna abierta. Quien primero logre forzar el cambio se queda dueño de ella.

64. ♜xb7+

♔xb7

65. ♔c2

♔b4!

66. ♔a2

♔d6

67. ♖g2

♔c7!

68. ♖f1

♔c8

69. ♖g2

♔e1!

70. ♔b2

♔f2+

71. ♖h1

♔f4!

(0-1)

Esto no habría sido posible con el rey en d6 por ♔b6+, con jaque perpetuo.

CONCLUSIONES TÉCNICAS

Hagamos un paréntesis para establecer algunos principios respecto a la lucha estratégica de caballo contra alfil en el medio juego.

1ª Los alfiles y caballos tienen un valor parecido en casi todas las posiciones normales y especialmente cuando se trata de la lucha de un alfil contra un caballo.

2ª Dos alfiles son, en cambio, muy superiores a dos caballos.

3ª En las posiciones móviles de peones y simplificadas, con líneas y diagonales abiertas, el alfil es levemente superior al caballo.

4ª En las posiciones de bloqueo donde hay peones entrelazados y puntos débiles ("holes"), el caballo es levemente superior al alfil cuando éste se halla en cuadros de distinto color que sus peones, y decididamente superior cuando el alfil actúa restringido en su acción por los propios peones.

5ª Los caballos, en las posiciones de bloqueo tipo «zugzwang», son los que traban al alfil enemigo al obligarlo a defender los peones, pero para decidir la partida es necesaria la cooperación del rey. Estas luchas se definen, habitualmente, en un simple final de oposición de los reyes.

6ª Los caballos que no pueden hallar un sostén en su acción, generalmente no sirven como pieza defensiva en los finales, por cuanto al ser desalojados dejan sin apoyo al peón defendido. El alfil, en cambio, puede replegarse y persistir en su dominio de un punto.

7ª El caballo es la única pieza de ajedrez (sin contar los peones) que no puede ganar un tiempo por imperio de su sola acción. Para volver a una misma posición necesita realizar un número par de jugadas, y los tiempos se ganan

con una pieza al colocarla en una posición anterior en número impar de jugadas.

8ª Cuando hay peones en ambos flancos en los finales de reyes y peones, y estos peones no ofrecen desniveles en número en las respectivas zonas, mejor dicho, tienen una conformación casi simétrica, los caballos son superiores a los alfiles, por la posibilidad de atacar a los peones, cualquiera que sea la conformación que posean.

9ª Los alfiles, en cambio, son muy superiores cuando hay igual número de peones, pero desequilibrados en ambos flancos, por ejemplo: cuatro contra dos en el ala dama contra uno contra tres en el ala rey. En esos casos, el alfil agranda su acción por la posibilidad de poder apoyar los avances desde lejos, sin comprometer su acción.

10ª En general, sacando las excepciones señaladas, el alfil es preferible al caballo.

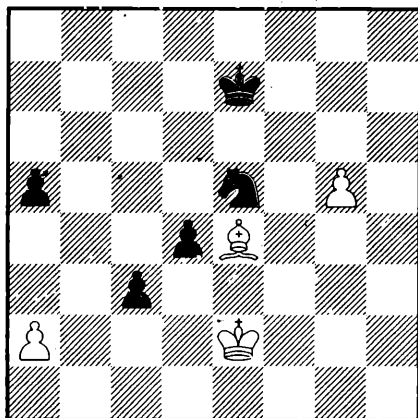
CAPÍTULO III

LA LUCHA DE CABALLO CON ALFIL CON PEÓN DE VENTAJA

Ahora veremos un final con peón de ventaja. En él se advertirá cuánta importancia tiene la situación de los peones, pues de estar éstos libres y sin trabarse entre sí, los recursos de tablas son muy grandes para el alfil. Es de hacer notar que el caballo tiene un defecto en la lucha contra un peón, y es que hay varias posiciones en que necesita muchos saltos para detenerlo, o no llega a tiempo, y en otras ocasiones, el rey adversario se basta y sobra para apoyar victoriosamente a su peón.

Además el caballo no puede defender un peón con la misma elasticidad del alfil. Para defenderlo debe estar cerca y el rey enemigo puede atacar simultáneamente al peón y al caballo que lo apoya, y de no contar el caballo con el auxilio de otra pieza que lo sostenga, debe entregarse o abandonar el peón. En cambio, el alfil puede replegarse cuidando siempre el punto defendido. El final que sigue lo pondrá en evidencia de incuestionable manera.

A esta posición se llegó después de la jugada 55 de las blancas, en la partida que en el torneo de Breslau de 1925 jugaron Ricardo Reti (blancas) y el Dr. Siegbert Tarrasch (negras). Apparently las blancas están perdidas, porque pareciera posible capturar el peón blanco de g5 y ganar luego con



los dos pasados y unidos del ala dama, pero la falta de eficacia del caballo para apoyar sus peones cuando carece de sostén impide la victoria.

- | | |
|---------|-----|
| 56. ♖f5 | ♔d6 |
| 57. ♖e4 | ♘d7 |
| 58. g6 | |

Las negras han provocado este avance para poder atacar al peón con más facilidad.

- | | |
|----------|-----|
| 58. | ♔e6 |
| 59. ♔d1 | ♘c5 |
| 60. ♖f5+ | ♔f6 |

(no 60., ♔xf5 por 61. g7)

- | | |
|---------|-----|
| 61. ♔c2 | ♘e6 |
| 62. ♖e4 | ♘c5 |
| 63. ♖f5 | ♔g7 |
| 64. a3 | ♔f6 |
| 65. ♔d1 | ♘e6 |

Y en este momento se ve la pobreza de recursos del caballo para sostener sus peones.

Si 65., d3; 66. ♖xd3!, ♘xd3; 67. ♔c2, ♘e5; 68. ♔xc3, ♔xg6; 69. ♔b3, ♔f6; 70. ♔a4, ♘c4 o ♘c6; 71. ♔b5, atacando al caballo y obligándolo a que deje sin apoyo al peón, lo que provoca el empate. Esto no sucedería nunca con un alfil, pues siempre habría forma de oponerse a la larga maniobra de las blancas y sostener el peón desde lejos.

- | | |
|---------|-----|
| 66. ♖e4 | ♔e5 |
| 67. ♖b1 | ♔f6 |
| 68. ♖e4 | ♘g5 |
| 69. ♖b1 | ♘f3 |
| 70. ♖e4 | ♘e5 |
| 71. ♔c2 | ♘c4 |

Si 71., ♘xg6; 72. ♔d3, c2 (lo mejor); 73. ♔xc2, ♘f4; 74. ♔b3, ♔e5; 75. ♘h7 y sería tablas porque en los finales de caballo y peón contra rey y alfil sólo se gana con los peones alfil, caballo y torre, pero esto será tema futuro.

- | | |
|---------|-----|
| 72. ♖d3 | ♘e5 |
|---------|-----|

Si 72., ♖xa3+; 73. ♜b3, c2; 74. ♜b2, y nuevamente, por imperio de la superioridad del alfil sobre el caballo, al que puede coparle todos los saltos y a la vez apoyar el peón lejano que inmoviliza al rey, el final sería tablas con dos peones menos.

73. ♖e4

♜g7

La partida se declaró tablas en la jugada 98, después de una suspensión y análisis que probaron la imposibilidad de ganar.

I. CON UN SOLO PEÓN EN EL TABLERO ES CASI SIEMPRE TABLAS

De una manera general, ya que hay excepciones, se puede afirmar que un final de alfil y peón contra caballo, o caballo y peón contra alfil es tablas cuando el rey del bando en desventaja se encuentra delante del peón rival. Sólo en aquellas posiciones en que uno de los rivales pueda copar al caballo enemigo, tratándose de un alfil, o que por medio de una maniobra táctica y rápida de jaques pueda coronarse el peón antes que el alfil actúe, si se trata de caballo y peón contra alfil, se contraría ese principio estratégico.

Verdad es que hay infinidad de posiciones ganadoras cuando el rey del bando en desventaja se encuentra muy lejos de la zona de combate, pero en las posiciones normales, sin otro desequilibrio que el que surge del peón de más, los finales de este tipo son siempre tablas. Para ganar, pues, es necesario remontarse un poco más lejos e ir a buscar posibilidades en aquellos finales, por cierto más frecuentes, en que lucha un alfil contra un caballo con varios peones por bando. En esos casos es fácil que, por imperio de la acción que ejerce el peón de ventaja, se pueda aumentar la misma, ya en material o en posición estratégica, y después llegar a una simplificación total favorable.

Es posible arribar a una posición en que, para detener al peón de ventaja en su marcha hacia la coronación, deban entregarse algunos peones en otro sector. Se gana en esos casos porque se transforma la grave amenaza de entrar a dama, no en la base única del triunfo, sino simplemente en una maniobra táctica intermedia que obliga a distraer otros peones y desorganizar la cohesión de las dos piezas enemigas.

EJEMPLO MUY VALIOSO

Veremos ahora una partida valiosa, especialmente por su final, que permitirá establecer de qué manera debe razonarse en esos casos para buscar la victoria. Se trata del cotejo del torneo de La Haya entre Nornian Hansen, excelente ajedrecista de Dinamarca, y yo, partida que ha sido una de mis creaciones más felices. La comentaremos íntegramente, pues ofrece tema para consideraciones útiles.

BLANCAS: NORMAN HANSEN
NEGRAS: GRAU

1. e4 c6
2. d4 d5
3. ♖c3 dxe4
4. ♖xe4 ♙f5
5. ♖g3 ♙g6
6. ♖f3 ♖d7
7. ♙d3*

La necesidad estratégica de las blancas, en esta variante de la defensa Caro-Kann, de tener que cambiar su valioso alfil rey por el no tan eficaz alfil dama negro es, sin duda, causa suficiente para que se pueda afirmar que las negras compensan sus pérdidas de tiempo. La debilidad de los cuadros blancos centrales es el problema estratégico del primer jugador en casi todas las variantes de esta defensa, y, en realidad, el fantasma que han querido destruir con la variante Panov los teóricos modernos. Pero el resultado de la experiencia es muy dudoso, y puede afirmarse que, técnicamente, la única variante que no ofrece deficiencias tácticas tan acentuadas es la que nace de 3. exd5, cxd5; 4. ♙d3, ya que por lo menos posee la virtud de conservar el alfil rey, que es indispensable cuando se tiene consolidado el peón central en

d4, para proteger los cuadros débiles que esa situación del peón crea en e4 y c4.

7. ♔c7
8. O-O e6
9. ♙xg6

El primer problema táctico de esta variante de la defensa Caro-Kann es saber si conviene más perder un tiempo que abrirle la columna "h" al adversario y ponerle el peón "h" en g6, desde donde elimina toda maniobra posible basada en una acción del caballo blanco sobre el cuadro f5, que es uno de los sistemas característicos para atacar a las negras, luego de fijar el peón de e6 por medio de ♙e1 o ♔e2.

Si no se efectúa este cambio, luego de la necesaria jugada ♔e2, que tarde o temprano deberá hacerse, las negras contestarán con ♙xd3, eliminando el valioso alfil y obligando a retomar con la dama, y ganando así el tiempo de que hablamos. Y por cierto que no es fácil saber qué vale más en esta posición. Y esto hace que lleguemos a la conclusión de que esta variante está lejos de ser una solución estratégica para el blanco en la defensa Caro-Kann. Que, quizá, sea lo exacto. **

* Actualmente las blancas juegan casi exclusivamente 7. h4, h6; 8. h5, ♙h7; 9. ♙d3 pero la del texto es sólida aunque carente de ambiciones.

** Según la teoría moderna, es preferible perder un tiempo y no abrir una columna. Veamos un ejemplo: 9. c4, ♖gf6 (9., O-O-O; 10. ♙xg6, hxg6; 11. ♙a4!); 10. b3, ♙d6; 11. ♙b2, O-O; 12. ♙e1, c5; 13. ♙xg6, hxg6; 14. dxc5, ♙xc5; 15. ♙c2 con ligera ventaja blanca. Spassky-Kotov, 1974.

9. hxg6
 10. ♖e2 ♔d6
 11. c4 ♚e7

UNA MANIOBRA TÍPICA

Para transformar el caballo dama en caballo rey, después de ♔df6, maniobra típica en todas aquellas posiciones en que se ha jugado c6. También prepara la colocación del caballo rey en f5, plan excelente por la acción que esa pieza ejercerá sobre el agresivo pero inconsistente peón blanco de d4.

12. ♚g5

Esto impide el enroque largo negro y además tiende a facilitar f4, para acabar con la posibilidad eventual de e5 de las negras. Pero, en cambio, entorpecerá la acción del alfil de c1, y significa la pérdida de algunos tiempos valiosos. Era, probablemente, más consecuente 12. ♔d2, para seguir con ♔c3 y ♚ad1, a pesar de la debilidad, poco explotable por ahora, del cuadro f4.

12. ♔f6
 13. f4 c5!

La provocación central típica en todas las posiciones en que el rival ha jugado f4. Tiene la virtud de vulnerar al rey enemigo; ya que un alfil desde c5 será un enemigo demasiado peligroso.

14. b4!

Lo mejor. Esto defiende directamente la situación por la amenaza, si 14., cxd4, de 15. c5, pero, en

cambio, debilita más aún la configuración estratégica de los peones blancos. Si las blancas no logran ganar por ataque, tendrán un final erizado de dificultades.

14. b6
 15. ♘xc5 bxc5
 16. b5 ♔f5
 17. ♚xf5 gxf5

Y obsérvese la acción valiosa que en el centro del tablero está ejerciendo el antiguo peón de h7. Las negras están mucho mejor.

18. g3

Para poder jugar el alfil dama.

18. a6

Esto tiene por objeto poder avanzar el peón de c5 y explotar la debilidad de las diagonales que apuntan hacia el rey blanco.

19. a4 axb5
 20. cxb5

El blanco ha logrado dos peones unidos y pasados en el ala dama, pero, en cambio, ha debido ceder la casilla d5 y ha expuesto a su rey a graves ataques. La lucha adquiere gran interés.

20. c4
 21. h3

Necesario. Las negras amenazaban, si 21. ♔e3, ♔g4, seguido de ♘xc3 y ♔c5.

21. ♖d5
 22. ♔h2 ♙e7
 23. a5

Las blancas se deciden a cambiar su peón "a" por el valioso de c4 negro, que está prácticamente inmovilizando al alfil y amenaza situarse decisivamente en c3.

23. ♖xa5
 24. ♖xa5 ♔xa5
 25. ♔xc4 O-O
 26. ♖f3 ♖b8
 27. ♖d4 ♙f6
 28. ♖f2 ♙xd4
 29. ♔xd4 ♔c3

Las negras ya pudieron haber ganado el peón, pero tratan antes de cambiar las damas, para hacer menos incómoda la enfilada sobre el rey negro mediante ♙b2.

30. ♔d1 ♔c5

No se podía 30., ♖xb5, por

31. ♖c2!, seguido de ♖c8+ y ♔h5+.

31. ♖c2 ♔xb5
 32. ♖b2 ♔e8
 33. ♔d4 ♖xb2
 34. ♙xb2 ♖f6
 35. ♙g2 ♔d7
 36. ♔xd7 ♖xd7

COMIENZA EL ACTO FINAL

Hemos llegado al final que deseábamos mostrar. A primera vista parece imposible la victoria, ya que los peones se encuentran unidos, frente a los adversarios, y uno de ellos está

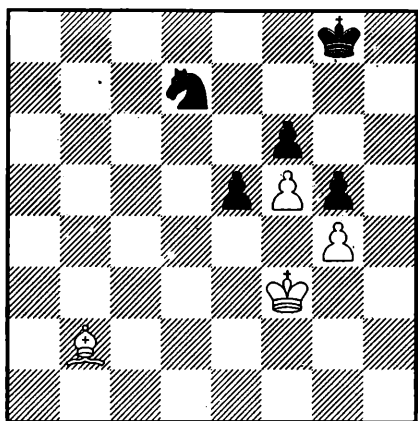
doblado. Estos finales suelen ser más fáciles de ganar cuando el peón de ventaja está libre y alejado de los otros, lo que obliga a acudir con el rey y el alfil a la zona donde aquél se halla, y facilita una contrademostración en el flanco donde se encuentran los otros peones. Ahora, en cambio, la maniobra es muy lenta, y difícil de afirmar si basta para ganar, pero la posibilidad de pasar el peón "e" asigna muchas "chances" de triunfo.

37. ♙f2 f6
 38. g4 fxg4
 39. hxg4 e5
 40. f5

Quizás era algo mejor 40. fxe5, pero después de 40., fxe5; 41. ♙f3, ♙f7; 42. ♙e4, ♙e6; seguido de ♖f6+ o ♖c5+ y ♙d5, la posición de las blancas sería muy delicada, por la existencia de ese segundo peón de reserva en g7, y los planes que podrían trazarse sobre la captura del peón de g4 blanco.

40. g6
 41. ♙f3 g5

En realidad parece imposible que las negras puedan pretender ganar esto. Difícil es saber si en realidad el final puede ganarse, ya que el rey blanco está mucho más cerca del centro que el rey negro. Pero, en cambio, hay un detalle que permite fundar algunas esperanzas y es la situación del peón de g4 blanco, atacable, y sólo defendible con el rey. Esto hace que el rey no pueda alejarse mucho, y por lo tanto torna un tanto ilusoria la buena colocación de esa pieza.



42. ♖a3 ♙f7
 43. ♚e4 ♜b6
 44. ♙c5 ♜a4!
 45. ♙b4 ♚e8
 46. ♚d5 ♚d7

Las negras han logrado, merced a la maniobra del caballo, ganar el tiempo necesario para obtener la oposición con el rey. Veremos cómo de una manera matemática el rey negro va penetrando en el juego adversario.

47. ♙a5!
 (evita ♜b6+)

47. ♜b2
 48. ♚e4

(para impedir ♜d3 y ♜f2!)

48. ♜c4
 49. ♙b4 ♜b6

CADA JUGADA UN PROBLEMA TÁCTICO

Otro problema deben salvar las negras. Para poder avanzar con su rey

deben, no sólo desalojar al rey enemigo, sino evitar la réplica ♙e7, vulnerando la base de los peones negros.

50. ♙c5 ♜a4
 51. ♙b4 ♚c6
 52. ♙e7 ♜c3+
 53. ♚d3 ♜d5!

Por medio de esta maniobra con el caballo, las negras lograron avanzar un nuevo paso el rey, pero a cambio de ocupar la casilla d5 con el caballo, y ese punto debiera estar a disposición del rey negro. Se dirá por qué causa no jugaron 52., ♜c5+; 53. ♚e3, ♜d7. La razón es poderosa. Es necesario desalojar también al alfil de la diagonal que ahora ocupa, y esto sólo puede hacerse si se gana un tiempo atacando al alfil, como en la posición del texto. Si no se hiciera así, las blancas volverían inmediatamente con el rey a e4.

54. ♙f8

Si 54. ♙d8, ♚b5! y el alfil estaría encerrado, lo que obligaría a seguir con 55. ♚e4, y después de 55., ♚c5 se ganaría el final, o mediante la oposición de reyes si el alfil blanco se perpetúa en d8, o desalojando al rey si se mueve a a5.

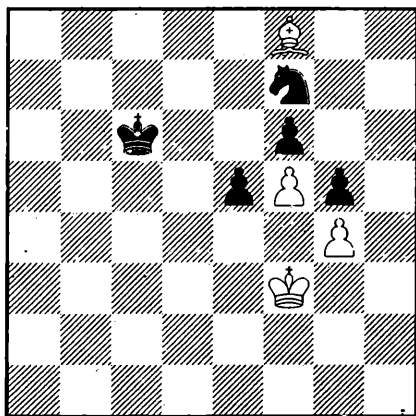
54. ♜c7!
 55. ♙e7 ♜e8
 56. ♚e4

Parece imposible pretender ganar el final, pero veremos cómo aún hay recursos en esta batalla, entablada simplemente por la posesión del cuadro e4, en que ambos monarcas se encuentran empeñados.

56. ♔d7
 57. ♕c5 ♖d6+
 58. ♔d5 ♗f7
 59. ♗e4

Para tener al rey en situación de apoyar al peón si las negras juegan ♗h6. Se observa así cómo limita la acción agresiva del rey la falta de apoyo natural del peón de g4. Si 59. ♕f8, para impedir igualmente ♗h6; entonces 59., ♗e8; 60. ♕g7, ♗e7!; 61. ♗e4, ♖d6+; 62. ♗d5, ♗e8, 63. ♕h8, ♗f7; seguido de ♗g8, ganando el alfil.

59. ♗h6
 60. ♗f3 ♔c6
 61. ♕f8 ♗f7



POSICIÓN EXTRAORDINARIA.

Esta jugada, de final compuesto, sólo puede realizarse si se conocen los recursos que brinda una posición dominante del rey en este tipo de finales. Las negras han efectuado esta maniobra atrevida, única para pretender la victoria, pero que signifi-

fica nada menos que el sacrificio del peón sostén de f6, por tres razones poderosas, ajedrecísticamente: 1ª, que el alfil quedará por algunas jugadas radiado de la escena; 2ª, que el caballo defiende los dos peones propios, y 3ª, que el rey negro ganará la oposición lateral del monarca enemigo, amparado en que éste debe evitar a toda costa cederle la casilla f4, pues esto significaría la pérdida de los dos peones. El rey blanco, sobrecargado en la defensa del peón de g4 y necesitado de cooperar a la detención del avance del peón de e5 una vez que el rey negro pase a d3, no podrá atender eficazmente a ambos objetivos.

62. ♕e7 ♔d5
 63. ♕xf6

No era bueno primero 63. ♗e2, por 63., ♗e4, seguido de ♗f4, ganando.

63. ♔d4
 64. ♕e7 ♔d3

Es fácil que algún aficionado se pregunte qué razonamiento, que no sea el azar de una maniobra táctica feliz, puede haber llevado a suponer, antes, que el final estaba ganado. Da la sensación de que la posibilidad de jugar f6 apenas el caballo negro se mueva, debe causar grandes probabilidades de tablas, pero las negras especularon con este detalle: para ayudar al alfil en la detención del peón "e", el rey blanco deberá ir en cierto momento a f2, y en ese instante habrá un salto de caballo a e5 o a h6, atacando el peón de g4 con jaque, lo que permitirá, después de capturarlo, detener el peón

"f", por la importancia que esa ganancia de tiempo del jaque significará. Esas, en realidad, el secreto táctico de la victoria.

65. ♖b4 e4+

66. ♛g3

Primer caso del detalle anterior. Si 66. ♛f2, seguiría 66., ♖e5 y luego ♖xg4+, lo que obligaría a volver a g3 con el rey.

66. e3

67. f6

Para hacer más agresiva la situación de ese peón y tratar de inmovilizar al caballo en su custodia, pero el jaque en g4, capturando al peón, será siempre decisivo.

67. e2

68. ♛f2

VICTORIA MATEMÁTICA

Única. Cualquier otra jugada de alfil sería seguida de ♛c2 y luego ♛d1. Si 68. ♛f3, también seguiría 68., ♖e5+. El final está matemáticamente ganado.

68. ♖e5

69. ♛g3 ♛c2

70. f7

Prolongando la agonía. Las blan-

cas tratan de explotar el detalle de que un caballo no puede sostener eficazmente un peón, si a su vez no está apoyado por otra pieza. Pero esto fracasa por la típica maniobra de entrega del caballo-sostén que veremos en seguida. Es evidente que si 70. ♛f7, seguiría 70., ♛d1, con la amenaza de ♖xg4+ o e1, según los casos.

70. ♖xf7

71. ♛f3 ♛d1

72. ♛e4 e1=♛+

73. ♖xe1 ♛xe1

74. ♛f5 ♛f2

75. ♛f6

El caballo no puede defenderse a sí mismo y al peón, y el juego habría sido tablas de no estar el rey tan cerca del peón de g4, pero estos finales se ganan mediante la entrega del caballo. También se ganaría estando el rey negro en cualquiera de las casillas de la columna "c" no siendo c8. Con más razón ahora con dos tiempos más.

75. ♛f3

(0-1)

Este final, rico en sugerencias, muestra hasta qué punto brinda recursos un peón de ventaja, cuando hay varios en el tablero.

II. ALGUNOS FINALES TEÓRICOS A MANERA DE EJERCICIOS

Para dar una idea más exacta de las condiciones que se requieren para ganar en los finales de caballo y peón contra alfil, mostraremos una serie de finales de corte puramente teórico. Vimos los recursos que surgen de un peón de

ventaja, en posiciones aparentemente tablas de la partida viva, cuando hay varios peones en acción. Cuando sólo se trata de caballo y peón contra alfil, el final, en cambio, es por lo común tablas, ya que únicamente se gana cuando el rey que apoya al peón logra dominar las casillas de acceso a dama. En las otras posiciones, en que el rey del bando que actúa sin peón está delante del que amenaza coronarse, el final es tablas, salvo algunas posiciones limitadas en que el peón está en sexta o séptima.

UN EJEMPLO DEL AÑO 1851

En cambio, el final se gana habitualmente cuando el rey defensivo se halla separado del peón ofensivo, pero mucho más claro que todo esto será la inserción de varias posiciones típicas de finales de estudio, algunas de las cuales datan de hace más de noventa años.

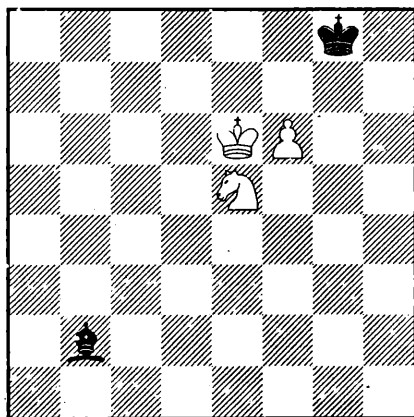
En esta posición, de Kling y Horwitz, las blancas juegan y ganan. La razón que fundamenta su victoria es la posibilidad de evitar que el rey negro se sitúe en f8 o f7. Es evidente que si jugaran las negras, mediante $\text{...}\text{gxe5}$ harían tablas.

pues lograrían la oposición de los reyes.

1. ♔e7 ♔h7

Si 1. ♖a3+; 2. ♜e8, ♜b4 o c5 o d6; 3. ♜g6, ♜h7; 4. ♜e7 (obstruyendo la acción del alfil sobre la casilla f8), ♜d2, o e3 o f4; 5. f7, ♜h6; 6. ♜f5, desalojando al alfil de la diagonal y coronando al peón.

2. f7 ♘a3+
3. ♔e8 ♔g7



Esta jugada tiene por objeto impedir, mediante ♔f6, la interposición del caballo e7, que permitiría coronar al peón.

4. ♖c4! ♜b4 ♘f8

Malo sería 4., ♔c5. por 5. ♖b6, seguido de ♖d5 y, una vez impedida la jugada ♜f6, entonces sí ♖e7, ganando.

5. e3,  se mueve

Igualmente ahora, si ♔f6, seguiría ♖d5+ y después ♖e7.

6. ♖d5 seguido de ♖e7, ganando.

SUTILEZA IMPORTANTE

Mas para tener una idea de lo difícil que es establecer principios generales en este tipo de finales, y de los detalles sutiles que cambian totalmente su horizonte, observemos la misma posición que acabamos de estudiar, con la modificación, aparentemente insignificante, de poner el rey negro, en lugar de g8, en h8. Ese final, según un estudio realizado por Berger, sería tablas.

A prim^{ra} vista no es fácil apreciar el porqué, pero quien medite un poco observará un detalle importante. Que estando el rey negro en h8 no es posible seguir con 1. ♖e7, por la réplica ♙xe5; lo que antes no era posible por 2. f7, dando jaque y ganando el tiempo necesario para coronar el peón.

El plan sería, pues, el siguiente: 1. f7, ♙a3; 2. ♖d7, ♖g7, 3. ♖e8, ♖f6!; y el caballo nunca podrá realizar la maniobra de interposición de colocarse en e7, por la acción conjugada del alfil y el rey negro sobre ese punto.

Y, sin quererlo, sabemos ya cuál es el único secreto del ataque y la defensa en el final de caballo y peón contra alfil. Pues, simplemente, tratar de poner el peón en séptima, para luego colocar el caballo, apoyado por el rey, entre el alfil enemigo y la casilla de coronación del peón. Y así surge el plan negro, que es intentar tomar con el rey y su alfil la casilla lateral al peón, que se halla en séptima, para que no pueda jugar nunca ♙e7.

COMO GANA EL PEÓN "c" ("f")

Ahora estudiaremos un final de Kosek, aparentemente más difícil en el que si bien el rey que defiende se encuentra muy lejos, el peón que amenaza coronarse también lo está, y esto obliga a maniobrar con absoluta precisión para pretender la victoria.

Este final está ganado, pero por cierto no sin alguna dificultad. Tanta, que su autor dio una solución falsa, que llevaba al empate, la que fue rectificada por Cheron, quien salvó así un error que reprodujeron muchos textos. La maniobra exacta es la siguiente:

1. ♙d6

(primera interposición)

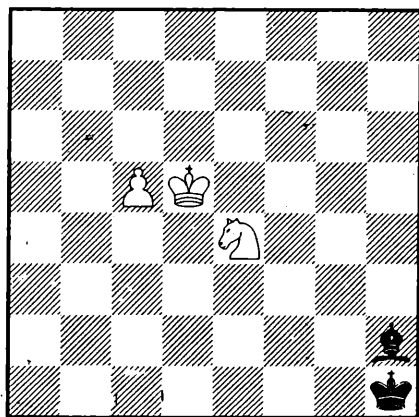
1. ♙g1

2. c6 ♙b6

3. ♖e6

Esto amenaza ♖d7, seguido de ♙c4, y el alfil no tendría movimiento en la diagonal, lo que permitiría coronar el peón.

3. ♙c7



- | | |
|---------|------|
| 4. ♖d7 | ♙b8! |
| 5. ♙b5 | ♖g2 |
| 6. ♙c7! | |

La maniobra típica. Esto permite seguir con ♖c8, sin peligro de que el alfil se mueva en la gran diagonal y logre el empate.

- | | |
|---------|-----|
| 6. | ♖f3 |
|---------|-----|

Tampoco serviría 6., ♙a7; por 7. ♙a6, ♙b6; 8. ♙c5, seguido de ♙a4-b2 y c4, llegando a la posición ganadora típica que mostramos antes.

- | | |
|--------|-----|
| 7. ♖c8 | ♙a7 |
| 8. ♙b5 | ♙b6 |

Ahora ya no habría tiempo de jugar 8., ♙g1; por 9. ♖d7, seguido, si 9., ♙h2; de 10. ♙d6, o si 9., ♙b6, de 10. ♙a3 y después ♙c4.

- | | |
|---------|--|
| 9. ♙d6! | |
|---------|--|

EL ERROR DEL AUTOR DEL FINAL

Y no la jugada 9. ♙a3, que, según el autor del final, era la solución exacta, porque dicha jugada empataría, luego de 9., ♙g1; 10. ♖d7, ♙h2; 11. ♙b5, ♙b8, y ahora sería tablas, porque el rey negro está ya muy próximo y podrá situarse rápidamente en d5 y evitar todas las interclusiones en la casilla crítica, que es la de d6, o sea la que está al lado del peón que pretende ser coronado.

- | | |
|---------|-----|
| 9. | ♖e2 |
|---------|-----|

Tampoco bastaría 9., ♙a7 por 10. ♖b7.

- | | |
|----------|-----|
| 10. ♙c4! | ♙g1 |
| 11. ♖d7 | ♙h2 |
| 12. ♙d6 | |

y el peón se corona.

En cambio, si el peón que amenaza entrar a dama fuera peón "d" o peón "e", sería tablas, pues el alfil tiene amplio campo de acción en dos diagonales, y el caballo no puede, como en el ejemplo anterior, copar todas las casillas cuando el alfil necesita actuar en la diagonal corta (en ese caso d8-a5).

Como regla general, podría afirmarse que caballo y peón ganan contra alfil, no ya cuando el rey defensivo está lejos y, en algunas posiciones excepcionales, cuando se encuentra cerca, sino que para tener posibilidades de triunfo contra la mayor agilidad del alfil es necesario que el peón que amenaza coronarse sea peón "a" ("h"), "b" ("g") o "c" ("f") y nunca peón "d" o "e".

EL PEÓN “b”(“g”) GANA MÁS FÁCILMENTE

De todos esos peones, el que gana con mayor facilidad es el peón “b”(“g”), pues el alfil cuenta con una sola diagonal para detenerlo, ya que la otra está reducida a una sola casilla y, además, no hay algunas posiciones típicas de ahogado que se producen en los finales en que el peón que pretende ganar es el de “a”(“h”).

En estos finales, como veremos a través de un ejemplo, suele producirse alguna variante de entrega del alfil para ahogar al rey enemigo y después empatar mediante la maniobra que especula con el hecho de que el caballo no sirve para ganar tiempos y no puede desalojar al rey enemigo por su sola acción.

RECURSOS DEL PEÓN “a” O “h”

El más antiguo final de este tipo que se conoce es éste de Loyd:

Este final parece absolutamente ganado. El rey blanco no puede acudir en apoyo del alfil para contener al peón, y parece inevitable una maniobra basada en ♖g1 y ♕g2, para después avanzar el peón y coronarlo. Sin embargo, se hace tablas de ingeniosa manera. Veamos:

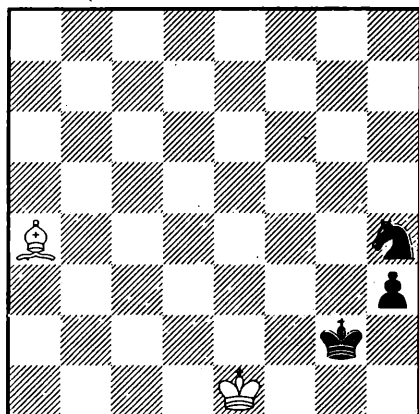
1. ♖d7 h2
2. ♖c6+ ♔g1

No sería bueno 2., ♕f3+.

3. ♖h1!

La sorpresa. Para hacer tablas es necesario apelar a este recurso absurdo de sacrificar la única pieza, para ahogar al rey adversario especulando con un detalle que ya hemos destacado al hacer notar los mayores inconvenientes del caballo sobre el alfil en los finales.

3. ♔xh1
4. ♔f2!! y tablas



En cambio, 4. ♔f1 que parece igual, perdería por lo expuesto al comentar el primer diagrama de la pág. 46.

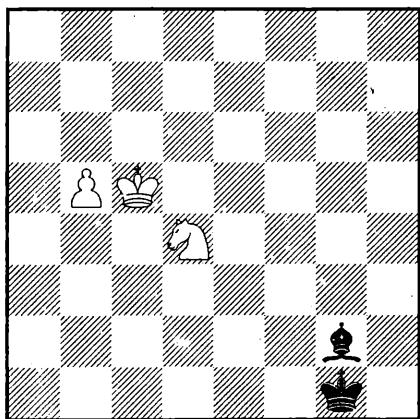
EL PRINCIPIO GENERAL

Y aquí, para ahorrarse análisis agotadores, el jugador debe apelar a la aplicación del siguiente principio general: para evitar que el caballo desaloje al rey de una posición por su solo esfuerzo, debe colocarse al rey en casilla del mismo color en que se halla el caballo. Es decir, si el caballo está en cuadro negro, el rey en cuadro negro; si en blanco, en blanco.

Si en el final que estamos viendo las negras juegan 4., ♖f5; seguirá 5. ♕f1, ♖g3+; 6. ♕f2, y ahora el caballo debe moverse y no existe ninguna posibilidad de que esta pieza gane un tiempo, ya que para ir a casillas de un mismo color siempre necesitará un número par de saltos, y para ganar tiempos hace falta llegar a una misma posición en número impar de movimientos.

PARA EMPATAR, EL ALFIL NECESITA DOS DIAGONALES

Y ahora nos resta ver cómo se gana en los finales en que el peón que intenta coronarse está en la columna "b" ("g"). Veamos una posición de la que también es autor Kosek.



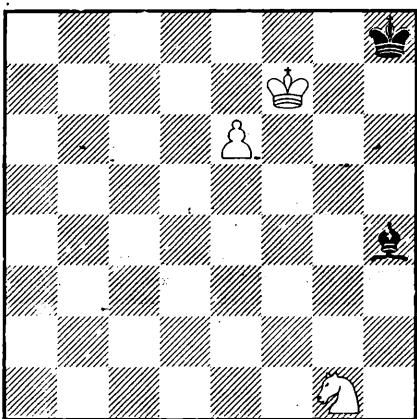
torna más difícil la defensa. Por eso se hacen rablas cuando los peones son los dos centrales, y todos estos últimos finales se ganan cuando el rey que apoya al alfil está, por lo menos, separado por cuatro columnas del peón que pretende coronarse.

Esta posición es la misma del estudio que publicamos antes, pero con todas las piezas llevadas una columna más hacia la banda. La maniobra ganadora es más clara:

1. ♖c6 (dificultando la acción del alfil), ♕f1; 2. b6, ♕a6; 3. ♖a5!, ♕f2; 4. ♕c6, ♕e3; 5. ♖b3! (maniobra necesaria para evitar que el rey vaya a d4), ♕f4; 6. ♖c5!, ♖c8; 7. ♕c7, y las negras deben sacar el alfil de la diagonal corta, lo que permite el avance victorioso del peón.

Se observa claramente que el no contar con dos diagonales para maniobrar

con dos diagonales para maniobrar



UNA EXCEPCIÓN A LA REGLA DE LOS PEONES CENTRALES

Este final de Kling y Horwitz muestra que la regla del empate del peón central no es infalible en aquellas posiciones en que el peón está en sexta o séptima, y el alfil que intenta parar al peón apoyado por el caballo, actúa en la diagonal corta. En este tipo de posiciones, si el rey del bando en desventaja está contenido por el otro rey y puede ser ahogado, es posible hallar posiciones ganadoras, de la cual es un ejemplo la presente:

En esta posición las blancas ganan. Se trata de una de las pocas que existen en que eso sea posible. Como es natural, puede ser transportada al ala dama y también mostrarse que se gana si el peón estuviera en séptima y el alfil en h5. Pero fuera de esas posiciones típicas no hay otras en que la victoria sea factible. Es decir que para ganar con un peón central de ventaja y caballo contra alfil se hace necesario que el alfil actúe en la diagonal corta y que ésta se encuentre fiscalizada por el rey enemigo, y, por lo tanto, sea posible crear una obstrucción con el caballo.

Se gana así:

1. ♖f3 ♜d8

Obsérvese que el alfil actúa en la diagonal corta, h4-d8, inferior en movilidad a la otra, que permitiría detener el peón: f8-a3, y que, además, el rey adversario toma dos casillas de la misma. Si el rey blanco se hallara en d7 sería imposible la victoria por ♜f6.

2. ♖e5 ♜h7 (única)
 3. ♖g4 ♜h8 o ♜g5
 4. ♖f6 ganando en ambos casos.

Se observa que contra ♜h8 gana ♖f6 por la posición de ahogado del rey negro, que crea un “zugzwang” perfecto. Las negras pierden por tener la obligación de jugar el alfil y apartarlo de la diagonal que le permite contener al peón.

III. EL ALFIL GANA CASI SIEMPRE CON PEÓN DE VENTAJA

Para agotar este tema nos ocuparemos del final de alfil y peón contra caballo. Ahora veremos cuánto más fácil es la tarea cuando se posee un alfil y un peón contra un caballo. Esto servirá para acentuar nuestra afirmación de que el alfil es superior en todas las posiciones muy abiertas, lo que equivale a decir que su poder aumenta a medida que el juego se simplifica. Conocemos las excepciones a esa regla, pues vimos una serie de finales en los que el caballo triunfaba en mérito a la existencia de peones trabados, y de un alfil empobrecido en su acción por los propios peones. Ahora veremos algunas posiciones de final de alfil y peón contra caballo, en las que se gana fácilmente, y algunas excepciones en las que el empate se produce.

EL ALFIL GANA, AUN CONTRA EL REY CERCA

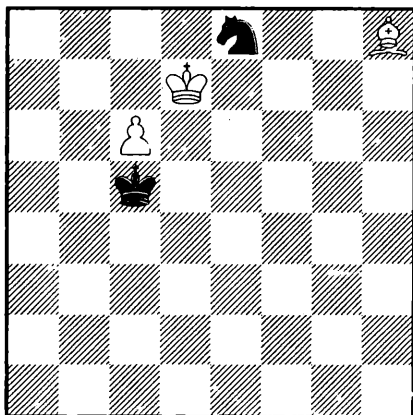
Como en el caso del final de caballo y peón, para pretender empatar debe tenerse el rey cerca. Vimos que el caballo gana cuando tiene un peón de ventaja sólo en las posiciones en que el monarca enemigo está muy lejos. En cambio, el alfil suele ganar aún con el rey rival muy cerca del peón. La razón que le asiste

para pretender triunfar con mayor facilidad es múltiple. Primero, que su acción a larga distancia logra simultáneamente apoyar su peón y restar saltos al caballo adversario. Luego, que el caballo solo no logra detener en muchas posiciones a un peón, aun estando éste muy lejos de la coronación. Después, que el caballo es fácilmente copable, y que el hecho de que esta pieza, para dominar un sitio, deba mantenerse estática, hace que fácilmente se puedan producir posiciones de "zugzwang" (perder por obligación de jugar), lo que no sucede con tanta frecuencia con el alfil, que puede moverse sin dejar de ejercer siempre la misma presión. Por otra parte, todas las columnas son igualmente favorables para ganar con el alfil.

Este caso se ve claramente expresado en el siguiente final, que fue tablas, pero por error del jugador que actuaba con el peón de ventaja:

En esta posición juegan las blancas y no es fácil ver cómo puede hacerse para ganar. El caballo detiene al peón y a pesar de estar atacado su posición es fuerte, por cuanto el rey blanco no puede dejar de sostener su peón de c6, y, por lo tanto, no puede capturar el caballo negro.

Obsérvese que esta posición sería igual corriendo las piezas una línea hacia cualquier costado del tablero. No pasa en estos finales como en el caso de la lucha de alfil contra caballo y peón, en el que hay dos columnas, las de "e" y "d", en que la victoria es imposible.



CÓMO DEBE RAZONARSE

Quien busque el triunfo en este momento no debe restar posibilidades realizando análisis agotadores, sino sacar conclusiones mediante raciocinio. Conduzcamos las blancas y deduzcamos en voz alta. Veremos que las negras no pueden mover el caballo, por cuanto éste facilitaría el avance ganador del peón. Además, deben mantener el rey en posición agresiva sobre el peón de c6, para defender indirectamente al caballo. El ideal sería, pues, ya que sólo le queda a nuestro rival el rey como pieza de acción, poner el alfil en una posición en que desaloje al monarca rival.

Lo primero que se nos ocurre es la simple jugada 1. ♗d4+. Si el negro toma el alfil, entonces 2. ♔xe8 ganaría, pero si el rey se va a b5 nos hallamos en una posición curiosa. Si jugamos nosotros, debemos mover el alfil, lo que permite que el rey vuelva a c5, o que el caballo se mueva a f6 dando jaque, lo que igualmente permitiría el empate por la amenaza directa del rey negro sobre el peón. En cambio, si las negras debieran jugar, estarían perdidas, ya que no tendrían de ninguna jugada. Hemos descubierto así el plan ganador: jugar ♗d4 cuando el rey

enemigo esté en b5, y una vez conocida la ruta de la victoria, fácil nos será jugar.

Surge entonces la maniobra:

1. ♖c3

Jugada de espera y amenaza que da mayor agilidad al alfil.

1. ♔b6

Malo sería 1., ♔d5, por 2. ♖d4!, construyendo un perfecto “zugzwang”.

2. ♖a5+ ♔b5

Si 2., ♔c5, 3. ♖d8, seguido de ♖g5 y ♖e3+, ganando.

3. ♖d8 ♔c5

4. ♖g5 ♔b5

5. ♖h4

Pérdida de tiempo necesaria para poder tomar la diagonal g1-a7, dando jaque al rey enemigo, y después jugar ♖d4, sin temor a que el caballo se mueva a f6.

5. ♔c5

6. ♖f2+ ♔b5 o d5

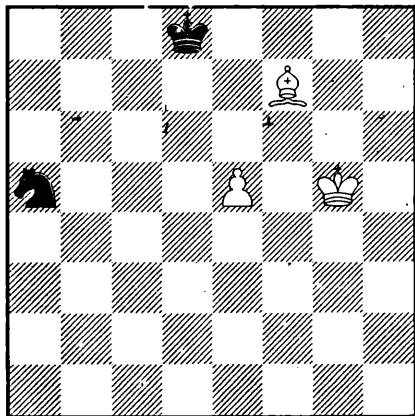
7. ♖d4!

Hemos llegado a la posición buscada. Ha sido necesario hacer una maniobra un poco larga para burlar el riesgo de una eventual salida del caballo a f6, y poder llevar el alfil a d4, ganando un tiempo.

EL CABALLO COPADO

Muestra clara de las posibilidades del alfil la da este final de Calvi, en que se ve la única posición del rey, que permite empatar, y en qué forma puede coparse al caballo.

Si en esta posición jugaran las negras, sería tablas, porque el final es casi siempre tablas cuando el rey enemigo puede situarse en una casilla de distinto color a la que corre el alfil, en la misma columna del peón que amenaza coronarse y delante de él. Pero juegan las blancas y vencen, mediante:



1. ♖d5

Esta jugada deja que el rey se vaya a e7, pero, en cambio, copa al caballo con el conocido procedimiento de encerrar los caballos de la banda, colocando el alfil en el centro del tablero, delante del caballo, dejando dos casillas entre ambos. En este caso habría sido tablas 1. ♜f6, por 1. ♖c6; especulando con que las blancas deben avanzar el peón y reducen de esta suerte la acción del alfil. Si el alfil, en lugar de estar en f7 estuviera en g2, se ganaría también con ese otro procedimiento.

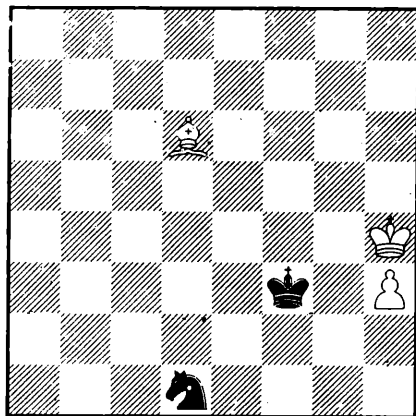
La maniobra para ganar es, pues:

- | | |
|----------|---------|
| 1. | ♔e7 |
| 2. ♖f5 | ♖d7 |
| 3. ♖f6 | ♖e8 |
| 4. e6 | ♖f8 |
| 5. e7+ | ♖e8 |
| 6. ♖e6 | ♚ juega |
| 7. ♗c6++ | |

EL CABALLO LUCHA CON DIFICULTAD CONTRA UN PEÓN "a" o "h"

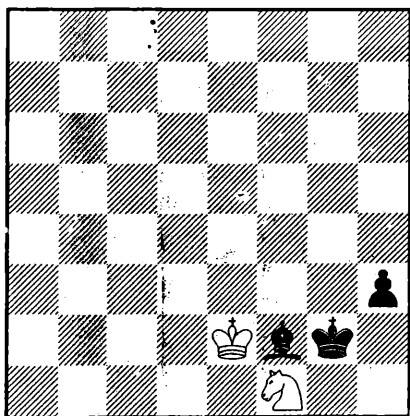
Y finalmente, para familiarizarnos con los recursos que brinda el peón de ventaja en lucha contra el caballo, veamos el siguiente final, de L. Bledow, publicado en 1842.

Este final parece difícil de ganar, por lo lejos que se halla el peón de su coronación, pero no ofrece dificultad. Se triunfa mediante 1. ♖g5, ♚f2; 2. h4, ♚e4+; 3. ♖g6, ♚xd6; 4. h5 y el caballo no puede detener nunca al peón "h" en esta posición. Como ya establecimos, hay sólo dos posiciones en que el caballo consigue evitar la coronación de un peón "a" ("h") rival, cuando éste se encuentra en sexta, apoyado por el rey en e6 o g6. Para poder hacerlo, el caballo debe estar en f8 o h7. Pierde en las otras si el rey no puede sostenerlo.



UNA DE LAS POCAS EXCEPCIONES

Y ahora veremos una de las raras posiciones en que el caballo logra empatar. Se trata de cuando lucha con un peón "a" ("h") que se corone en casilla de distinto color del alfil enemigo. En ese caso existe el recurso de entregar el caballo, para



arribar al típico final de rey contra alfil y peón "a" ("h"), tablas teóricamente.

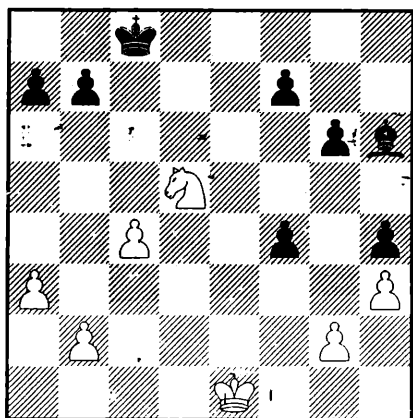
A primera vista el final está ganado, porque no se ve la forma de evitar que el peón se corone y salvar a la vez el caballo. Pero quien sepa que el peón "a" ("h") no gana, ni aun con alfil de ventaja, cuando entra en casilla de color distinto a las diagonales que domina el alfil, hallará fácilmente el camino del empate. Veamos:

1. ♖h2 ♜c5
2. ♖f3!

Ingeniosamente jugado. En cambio, perdería 2. ♖f1, por el siguiente recurso: 2., ♜d4; 3. ♚e1, ♜c3+; 4. ♚e2, ♜d2!; entregando el alfil a las dos piezas y creando un perfecto "zugzwang".

2. ♜b4
3. ♖h4+ ♚g3
4. ♖f3 ♜c3
5. ♚f1 ♚xf3
6. ♚g1. y tablas.

El solo hecho de que haya que apelar a este tipo de ejemplos para mostrar algunas posiciones en que el caballo logra empatarle al alfil y peón, muestra hasta qué punto es difícil hacer tablas en esas posiciones cuando el rey que colabora con el caballo no está delante del peón que pretende coronarse, en una casilla de distinto color de las que domina el alfil. En esos únicos casos el final es siempre tablas.



LA LUCHA CON VARIOS PEONES POR BANDO

Veamos un excelente final de partida en el que las negras jugaron con un peón de ventaja y alfil contra caballo y ganaron, a pesar de que el peón estaba doblado y el caballo ocupaba una situación preponderante en el centro del tablero. Fue en una partida de Winawer contra Blackburne, del torneo de Nuremberg de 1883.

Juegan las negras:

1. ♔d7
2. ♖e2 f5
3. ♖f3 g5
4. ♘b4 ♙g7
5. ♘d3 ♖d6
6. b3 ♙d4
7. ♖e2 ♙e3
8. ♖f3

Las blancas han construido la posición que les da el máximo de resistencia, ya que el caballo toma todas las vías de acceso del rey negro, que son e5 y c5.

8. b6
9. b4 a6
10. a4 ♙d4
11. ♖e2 ♙c3
12. b5 a5
13. ♖f2 ♙d4+
14. ♖e2 ♙g1!

Las negras han jugado muy hábilmente. Han creado una posición de bloqueo en el ala dama y ahora quieren jugar g4 cuando el rey blanco esté en e2 y el alfil en e3, defendiendo el peón de f4, para alejar toda posibilidad de resistencia del blanco. Por eso pierden, aparentemente, un tiempo.

15. ♖f3 ♙e3
16. g3

Desesperación. Si 16. ♖e2, g4; 17. ♖f1, f3; para seguir, si 18. gxf3, con gxh3, capturando el peón o ganando el caballo.

16. hxg3
17. ♖g2 ♙d2
18. ♖f3 g4+
19. hxg4 fxg4+
20. ♖g2 ♙e3
21. ♖ se mueve f3

(0-1)



Simon Winawer (1838-1919), uno de los grandes maestros de las décadas de los 70 y los 80, ganador del Torneo de Nuremberg de 1883, justamente delante de Mason y Blackburne.

También se ganaba fácilmente si, en lugar de 18. ♖f3, las blancas jugaran 18. c5+. La maniobra más rápida sería 18., bxc5; 19. b6, c4; 20. ♗e5, ♙xe5!; 21. b7, ♙e4; 22. b8=♖, f3+; 23. ♙h1 (si 23. ♙xg3, ♗f4+; etc.), g2+; 24. ♙h2, ♗f4+; ganando fácilmente.

IV. LOS FINALES CON VENTAJA EN UN FAMOSO EJEMPLO

Se habrá visto a través de estos capítulos que la técnica del ajedrez es mucho más amena y lógica de lo que se suponía. No hay problemas difíciles, y todo es posible resolverlo con el razonamiento.

Hemos considerado el problema táctico de la lucha del caballo contra el alfil y viceversa en la partida viva. Establecimos principios generales para entrar más tarde en el problema más teórico, por cierto, de los finales de caballo y peón de ventaja contra alfil, y a la inversa. Estudiamos estos finales desde el punto de vista puro de la técnica. Ahora los veremos en la partida práctica, a través de un ejemplo de gran jerarquía; el de la 29ª partida del "match" por el campeonato mundial entre Capablanca y Alekhine, en la cual el primero, con un peón de ventaja, precisamente un peón central, que no basta para ganar cuando no quedan otros peones en el tablero, logra la victoria a raíz de algunos descuidos del maestro francés, que muestran hasta qué punto son delicados estos finales.

Por juzgarlo interesante insertaremos íntegro el cotejo, para que veamos de qué manera Capablanca, luego de lograr la ventaja material, apela a su principio de la simplificación, para ganar en notable forma, a pesar del error de Alekhine, que no atenúa, por cierto, el mérito de la magnífica labor del maestro cubano.

EL MODELO DE CAPABLANCA

BLANCAS: CAPABLANCA

NEGRAS: ALEKHINE

- | | |
|--------|------|
| 1. d4 | d5 |
| 2. c4 | e6 |
| 3. ♗c3 | ♗f6 |
| 4. ♗g5 | ♗bd7 |
| 5. e3 | c6 |
| 6. ♗f3 | ♖a5 |

Esta jugada, que da origen a la variante Cambridge Springs de la peón dama, volvió a ser practicada por Alekhine después de un gran

intervalo en el mismo "match"; desde la 11ª partida no la ejecutaba. Análisis cuidadosos le hicieron ver que estaba lejos de haber sido destruida la ingeniosa maniobra de Pillsbury, aun cuando el resultado de esta partida pudiera hacer creer lo contrario.

- | | |
|---------|------|
| 7. ♗d2 | ♗b4 |
| 8. ♖c2 | dxc4 |
| 9. ♗xf6 | ♗xf6 |

- | | |
|----------|-----|
| 10. ♖xc4 | ♔c7 |
| 11. a3 | ♙e7 |
| 12. g3 | O-O |
| 13. ♙g2 | ♙d7 |
| 14. b4 | b6 |
| 15. O-O | a5 |

Esta maniobra fue preparada por el Dr. Alekhine en estudios particulares que realizó días antes de la partida en colaboración con quien esto escribe, que conocía todos los proyectos del ganador del "match", y que lo ayudaba en los análisis de partidas suspendidas. Pero no tuvo en cuenta el maestro ruso la aparentemente intrascendente modificación que introdujo en esta partida Capablanca en la jugada 12a. En la undécima partida del "match" jugó: 12. ♙e2, y con esta base se realizaron los análisis. La movida 12. g3, parece mucho más fuerte. Una vez más Capablanca es guiado por su maravilloso instinto de ajedrecista para destruir un paciente estudio.

16. ♙e5!

Si 16. bxa5, b5!; y si 16. b5, cxb5; 17. ♙xa8, ♔xc4; amenazando ♙xa8 y b4, ganando.

- | | |
|----------|--------|
| 16. | , axb4 |
| 17. axb4 | ♙xa1 |
| 18. ♙xa1 | ♙c8 |

(si 18., ♙xb4; 19. ♙b5)

- | | |
|----------|------|
| 19. ♙xd7 | ♔xd7 |
| 20. ♙a4! | ♔d8 |
| 21. ♔b3! | |

La posición de Capablanca es más cómoda. Ha evitado c5 y hará desaparecer la debilidad de su peón "b", para luego intensificar sus esfuerzos sobre el que quedará aislado del rival y obtener superioridad de material.

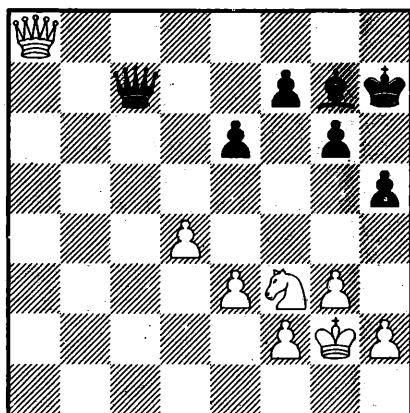
21. ♙d5

No era posible c5 por 22. bxc5, bxc5; 23. dxc5!, ♙xc5; 24. ♙b7!, ♙c7; 25. ♙xc5, ♙xc5; 26. ♙a8, ganando la dama. Se observa ahora la diferencia fundamental que para los propósitos de Alekhine tuvo la jugada 12ª de Capablanca, pues si el alfil estuviera en e2 existiría la amenaza de ♙c1+.

- | | |
|----------|------|
| 22. b5 | cxb5 |
| 23. ♔xb5 | ♙a8 |
| 24. ♙c1! | ♙a5 |
| 25. ♔c6 | ♙a3 |
| 26. ♙b1! | ♙f8 |
| 27. ♙xd5 | ♙xd5 |
| 28. ♙xb6 | ♙d6 |
| 29. ♔b7 | h5 |
| 30. ♙c4 | ♙d7 |
| 31. ♔e4 | ♙c7 |
| 32. ♙e5 | ♔c8 |
| 33. ♙g2 | ♙d6 |
| 34. ♙a1 | ♙b7 |
| 35. ♙d3 | g6 |
| 36. ♙a6 | ♙f8 |
| 37. ♙c6 | ♙c7 |
| 38. ♙xc7 | ♔xc7 |
| 39. ♙e5 | ♙g7 |
| 40. ♔a8+ | ♙h7 |
| 41. ♙f3 | |

LAS PRIMERAS DIFICULTADES

Las blancas han logrado el peón hace rato, pero el final es difícil de ganar. La única posibilidad de hacerlo es mantener el caballo y tratar de cambiar las damas. Veremos cómo se ingenia Capablanca para lograrlo.



- | | |
|----------|------|
| 41. | ♙f6 |
| 42. ♖a6 | ♚g7 |
| 43. ♚d3 | ♜b7 |
| 44. e4 | ♜c6 |
| 45. h3 | ♜c7 |
| 46. d5 | exd5 |
| 47. exd5 | ♜c3 |

Malo sería ♚d6 por la fuerte réplica ♜c4, seguida de ♜c6 y d6. Como la dama apoya al peón libre, hay que cambiarla.

- | | |
|----------|------|
| 48. ♚xc3 | ♙xc3 |
| 49. ♚f1 | ♚f6 |
| 50. ♚e2 | ♙b4! |

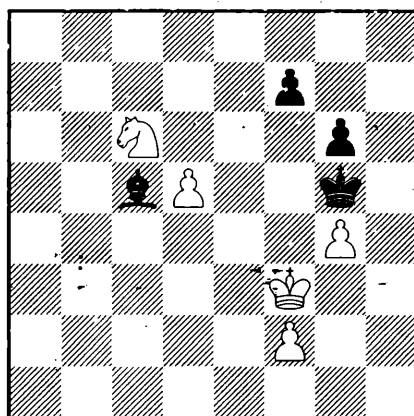
Sólo la superioridad del alfil sobre el caballo en las posiciones abier-

tas puede facilitar la defensa de Alekhine, quien debió hacer tablas, a pesar del peón menos.

- | | |
|----------|------|
| 51. ♙d4 | ♙c5 |
| 52. ♙c6 | ♚f5 |
| 53. ♚f3 | ♚f6 |
| 54. g4! | hxg4 |
| 55. hxg4 | ♚g5? |

EL ERROR DE ALEKHINE

Se observará que el caballo toma las vías de acceso del rey hacia el peón libre de d5. Pero a pesar de esto, de que el caballo está en su mejor posición, de haber jugado Alekhine 55., ♙b6, el final habría terminado empatado, pues luego de d6 seguiría ♚e6. Si a 55., ♙b6; 56. ♚g3, seguiría ♙c7+. A cualquier otra jugada del rey seguiría ♚g5 y tablas por la posibilidad de entregar el alfil por el peón "d" y cambiar los otros.



- | | |
|----------|-----|
| 56. ♙e5! | ♙d4 |
|----------|-----|

Esto entrega un peón, pero

igualmente perdía 56., f5; por 57. d6, fxg4+; 58. ♖g2!!, ♕f5 (no 58:, ♖xd6 por 59. ♖f7 con jaque doble); 59. d7, ganando.

57. ♖xf7+ ♕f6
58. ♖d8 ♖b6
59. ♖c6 ♖c5
60. ♕f4!

A pesar de los dos peones de ventaja, hay que jugar con suma cautela para vencer, pero el final se gana matemáticamente.

60. ♖xf2
61. g5+ ♕f7

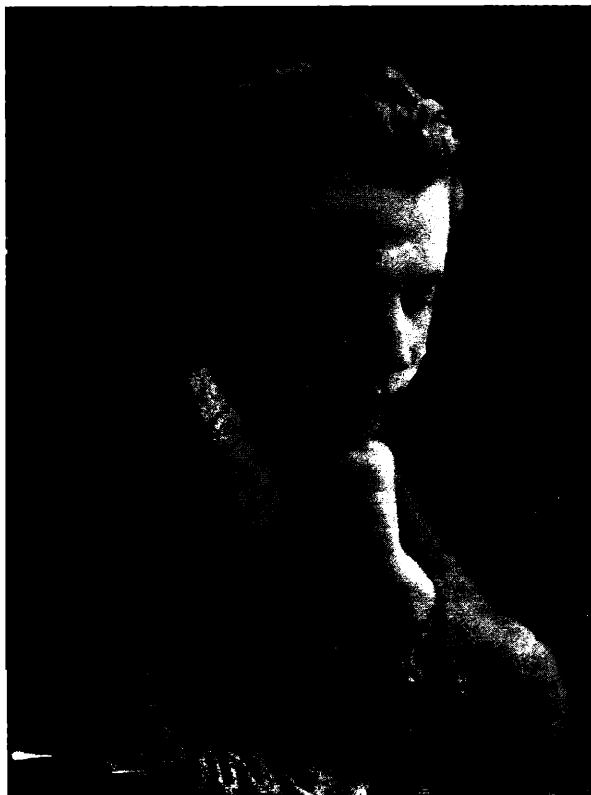
62. ♖e5+ ♕e7

Si 62., ♕g7; 63. d6, ganaría en seguida.

63. ♖xg6+ ♕d6
64. ♕e4 ♖g3
65. ♖f4 ♕e7

Si 65., ♖xf4; 66. ♕xf4, ♕xd5; 67. ♕f5!, ganando.

66. ♕e5 ♖e1
67. d6+ ♕d7
68. g6 ♖b4
69. ♕d5 ♕e8
70. d7+ (1-c)



José Raúl Capablanca en 1920 cuando estaba en la plenitud de su fuerza ajedrecística.

CONCLUSIONES TÉCNICAS

1ª La ventaja de un peón se hace sentir más seriamente cuando se posee un alfil en los finales de partida, aunque generalmente esos finales, cuando sólo existe un peón en el tablero, son tablas.

2ª Sólo debe simplificarse la lucha para reducirla al peón de ventaja cuando el rey del bando que tiene el peón menos está muy lejos de la zona en que el peón puede coronarse.

3ª En los finales de alfil y peón contra el caballo se gana en casi todas las posiciones en que el rey enemigo está detrás del peón que pretende coronarse, pues el caballo no puede moverse sin descuidar la zona de avance del peón.

4ª El peón torre generalmente no puede ser contenido por un caballo solo, pues esta pieza no resulta eficaz si carece de sostén. El rey puede apoyarlo a veces, pero el alfil suele restarle las jugadas defensivas y hacer obligatoria la movida del caballo.

5ª En cambio, el alfil solo contra caballo y peón logra detenerlo siempre, salvo cuando se trata de peones de los flancos: "c" ("f"), "b" ("g") o "a" ("h"), y el rey que apoya al alfil está por lo menos a cuatro casillas de distancia del peón. El único procedimiento que existe para ganar es obstruir la acción del alfil, interponiéndole el caballo.

6ª Para empatar, estando el rey que debe contener el peón atrás de éste, tiene que tratar de colocar el rey frente al rey enemigo para evitar que el caballo pueda interponerse. Por ejemplo: si ♖c6-b5-♔a6 contra ♕g1, la situación ideal del rey atrás del peón es en c4, para evitar ♕c5 del blanco al tomar la casilla crítica de c5:

7ª El caballo con peón, en cambio, no logra ganar casi en ningún caso contra un alfil solo, si el peón es de "e" o "d", pues hay dos diagonales amplias para evitar el avance.

8ª En principio conviene tener el alfil que combate contra el peón y caballo en la diagonal que está más lejos de la acción del rey enemigo; de esta manera nunca es posible la obstrucción.

9ª Estos finales, en todos los casos (ya de alfil y peón o caballo y peón), sólo se ganan si, además de no estar el rey en desventaja delante del peón que avanza, el rey de quien posee el peón está apoyando debidamente el avance.

10ª Para apoyar los avances, en todos los casos el rey debe estar, de ser posible, una línea delante del peón que va a avanzar, pero en una columna lateral. Por ejemplo: si b5-♖c6. Si d6-♖e7 o c7 y así sucesivamente.

CAPÍTULO IV

LA VENTAJA DE DOS ALFILES CONTRA DOS CABALLOS O CABALLO Y ALFIL

Quizá de todos los temas que hemos considerado hasta el presente en este curso técnico, ninguno se adentre de manera tan vital en la técnica del ajedrez moderno como el que ahora nos ocupará. El pleito de la superioridad del alfil sobre el caballo, o viceversa, no es nuevo. Se ha considerado durante muchos años y desde hace muchos años también surgieron los que, mediante el argumento categórico de la victoria, probaron que no era posible hacer afirmaciones definitivas. Chigorin, batiendo a Lasker, a Pillsbury y a multitud de técnicos, en Hastings, en 1895, con su famosa defensa, que tiene por primera base cambiar los propios alfiles por los caballos rivales, abrió una interrogante y mostró lo divorciada que se encuentra a menudo la verdad técnica de la verdad del resultado. Pero, a pesar de esto, no alcanzó a debilitar de manera seria el postulado sobre la ventaja de dos alfiles sobre dos caballos en las posiciones abiertas y aun de dos alfiles contra alfil y caballo. Sólo puede asignársele el mérito de haber mostrado cómo debe maniobrase, cuando se poseen dos caballos, para complicar la tarea adversaria, y que hay algunas posiciones típicas donde la desproporción técnica casi no existe. Pero la verdad es que los alfiles son un arma formidable, no ya en las posiciones abiertas de ataque directo, que para nosotros poco interesan ahora, sino en el juego posicional moderno, donde todo está supeditado a la sutileza técnica.

PARTIDA NOTABLE

Modelo magnífico de la hábil explotación de las únicas diagonales abiertas, en posiciones de semibloqueo, por medio de los alfiles, nos lo da el cotejo entre

Belgrano Rawson y De Witt, que se jugó en nuestro país en el año 1925, partida que puede considerarse una de las obras de arte posicionales de nuestro ajedrez.

BLANCAS:	DE WITT
NEGRAS:	BELGRANO

- | | |
|---------|------|
| 1. d4 | ♖f6 |
| 2. e3 | b6 |
| 3. ♘d3 | ♙b7 |
| 4. ♗f3 | g6 |
| 5. O-O | ♙g7 |
| 6. ♖bd2 | c5 |
| 7. c3 | O-O |
| 8. ♔e2 | d6 |
| 9. ♚d1 | ♖bd7 |
| 10. b3 | |

UN ERROR TÉCNICO, SUTIL Y GRAVE

Que las derrotas en ajedrez se gestan mucho antes de lo que todos presumen es también verdad vieja, pero poco comprendida. Los jugadores suelen atribuir la pérdida de la partida, generalmente, a detalles tácticos y no a los fundamentales errores estratégicos, más difíciles de captar. En este caso se observa que mientras el negro ha desarrollado sus piezas de acuerdo con una escuela típica, sin apoderarse del centro, pero dominándolo de lejos y dejando gran radio de acción a sus alfiles, las blancas han preparado su juego de acuerdo con los moldes clásicos. Se aprestaban, en apariencia, a jugar e4 para oponer un sólido bastión central a los planes indirectos del negro. Pero ahora juegan primero b3 y esto les crea la obliga-

ción de colocar el alfil en b2. Resultará que más tarde, cuando deseen hacer la jugada natural e4, se encontrarán con la casilla f4 sin apoyo del alfil dama, y para reemplazarlo tendrán que jugar g3, lo que creará debilidades en el ala rey y aumentará la fuerza ofensiva del alfil dama negro. En nuestra opinión, en este momento las blancas han jugado, la suerte de la partida, aun cuando resulta muy difícil poder explotar el error realizado. En este sentido Belgrano da una lección maestra.

10. ♗d5!

La réplica típica. Ahora se ataca el peón "c" y se fuerza a realizar la jugada natural ♗b2; pero lo que en realidad da vigor a este salto de caballo es la circunstancia de que no puede ser desalojado sin crear debilidades en la configuración de peones. Obsérvese que si e4 (luego de ♗b2, se entiende) seguiría ♗f4, explotando el famoso cuadro débil, y si c4, entonces ♗b4, atacando un alfil y ganando un tiempo valioso. Además, estos avances debilitan el peón vulnerado de d4 y dan gran fuerza a la acción de ambos alfiles, especialmente al de g7, que ejerce indirectamente una acción agresiva sobre la torre de a1.

11. ♗b2 cxd4!

Y AHORA EL DILEMA

Este cambio, efectuado en el momento exacto, abre dilemas desagradables para las blancas. Si 12. exd4, entonces ♖f4, colocando el caballo en una situación magnífica, ya que g3, para desalojarlo, valorizaría de manera definitiva el alfil de b7. Si 12. ♖xd4, entonces se cedería el centro y las negras podrían continuar con 12., ♗c5; 13. ♗c2, ♗a6; 14. c4, ♗b4; con gran posición por la mayor fuerza agresiva de todas las piezas menores y la posibilidad de eliminar un alfil.

12. cxd4 ♗c5!

Y se observa ahora con qué maestría el negro se ha ingeniado para sacar provecho del error estratégico del blanco y cambiarle uno de los alfiles, precisamente el mejor de los alfiles blancos, ya que es el que corre por casillas de distinto color que las que ocupan sus peones centrales.

13. ♗f1

No era posible 13. dxc5 a causa de 13., ♗xb2; 14. ♖b1, ♗g7; amenazando ♗c3 y bxc5, ganando por lo menos un peón y conservando la mejor posición.

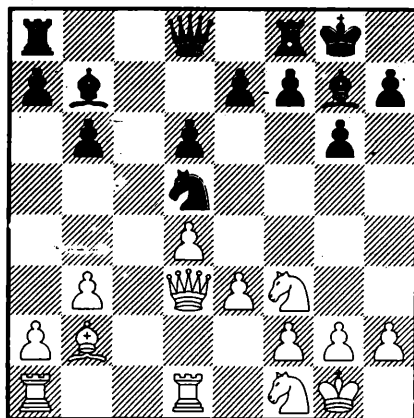
13. ♗xd3

14. ♖xd3

COMIENZA EL SEGUNDO ACTO

(Véase el diagrama siguiente)

El primer acto ha terminado. Las negras han eliminado uno de los alfiles enemigos, y esa ventaja sutil,



que las blancas no intentaron evitar con tal de simplificar la posición, ha de gravitar poderosamente en el curso de la lucha. El dominio del cuadro e4 ha de ser muy valioso, y ésa es la primera consecuencia de la desaparición del alfil blanco de d3.

14. ♗d7

15. a3 ♗f6

Es probable que las negras pudieron haber demorado la retirada del caballo, ya que estaba en una situación indeseable. Para poder expulsarlo sin temor a ♗f4, las blancas debieron jugar primero g3, y entonces era el momento de pensar en irse a f6, ya que en ese momento se habría vigorizado la acción del alfil dama negro por la ausencia del peón blanco en g2.

16. ♗d3d2 ♗fc8

17. ♖ac1 ♖c6

18. e4

Las blancas avanzan el peón "e" ahora que el caballo no puede ir a f4, pero olvidan que el rival tiene dos

alfiles y la apertura de brechas puede ser fatal en esas circunstancias. Además, la única columna abierta es la "c" y la base de la misma es la casilla c1. Esta casilla puede ser vulnerada por el alfil negro desde h6, lo que antes del avance del peón "e" era imposible. Pero la verdad es que poco le restaba hacer ya al blanco sin incurrir en parecidas dificultades.

18. ♖ac8
 19. ♖xc6 ♖xc6
 20. ♕e3 ♔c8
 21. b4

Las blancas buscan brechas para meter en el juego sus caballos, pero les faltan puntos de apoyo para obstruir la eventual acción de los alfiles rivales desde diagonales que no presumen serán explotadas eficazmente.

21. ♖c7
 22. f3

Necesaria para poder sacar el caballo de d2 sin riesgos para el peón de e4, pero engendrando otras debilidades serias en el bloque de peones blancos del ala dama.

22. ♕h5

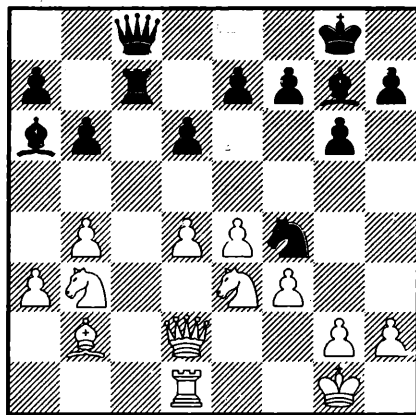
Especulando con que g3 debilitaría mucho el enroque blanco.

23. ♕b3 ♕f4
 24. ♔d2 ♖a6!

LA ÚLTIMA ETAPA

Empieza la presión de los alfiles negros. Ahora el de dama domina

una diagonal importante y difícilmente puede ser contenido en su acción, a pesar de tratarse de una posición de bloqueo. La jugada tiene, además, a evitar la réplica ♖c1 de las blancas, que simplificaría bastante el juego. La amenaza de ♕e2+ o de ♕d3, es ahora muy desagradable para el primer jugador.



25. g3

Desembarazándose del incómodo caballo, pero...

25. ♕e2+
 26. ♔g2 ♖h6!

Y el otro alfil entra a herir la posición de las blancas. Obsérvese ahora cómo actúan eficazmente ambas piezas y la gravedad de la presión sobre el cuadro c2, que está defendido malamente, por estar el caballo de e3 clavado. Y ni siquiera queda el recurso de jugar f4, obstruyendo la acción del alfil rey, a causa de ♔e6, especulando con la debilidad del peón de e4 blanco.

27. ♖a1 ♖c3

Las negras siguen provocando el cambio de un caballo por un alfil para quitarles a las líneas defensivas blancas (c1 y c3) el apoyo indispensable del alfil de b2.

28. ♜c1 ♖a4

Ahora ha quedado sentenciado a muerte el otro alfil y las casillas de acceso sobre el monarca blanco estarán sin la fiscalización valiosa de esa pieza. La partida está prácticamente definida, pues ambos alfiles negros cruzan con sus fuegos la posición rival.

29. ♜xc7 ♖xc7

30. ♖c1

Única. Malo sería 30. ♜c1, a causa de ♜xe3; 31. ♖xe3, ♖c4; con la doble amenaza de ♖f1++ y ♖a2+, ganando el caballo.

30. ♖d7

31. ♖ac2

La terrible amenaza de ♖b5, que basa su fuerza en la cooperación de uno de los poderosos alfiles negros, no puede ser neutralizada. Las blancas están absolutamente perdi-

das a pesar de que conservan todo el material y la posición no ofrece a primera vista desniveles fundamentales.

31. ♖b5

32. ♜h3

Para evitar 32., ♖xb2 seguido de ♖e2+, etcétera.

32. ♖xb2

Y ahora, eliminado el segundo alfil, nada puede oponerse a la acción avasalladora de ambos alfiles negros.

33. ♖xb2 ♜c8+

34. g4

Si 34. ♜g2, ♖e2+, etcétera.

34. ♖e2

Las blancas abandonaron ante la amenaza de ♖xf3+ y ♜xe3.

Esta partida, realmente valiosa y sin desperdicio de parte de las negras, muestra hasta qué punto ofrecen recursos ambos alfiles cuando complementan su acción y de qué manera debe operarse para lograr esa ventaja posicional.

I. SÓLO EN LAS POSICIONES DE BLOQUEO LOS CABALLOS SON SUPERIORES

Dos caballos pueden ser superiores a dos alfiles en posiciones muy particulares. Ya sea cuando el bloqueo de peones impide maniobrar de manera de liberar a los alfiles, o cuando éstos se hallan situados en lugares que ofrezcan demasiadas debilidades, o que la existencia de «holes» en la posición obligue en determinado momento a apelar al recurso heroico de cambiar un alfil con un caballo, y arribar entonces a finales de alfil contra caballo que no ofrecen

ningún desnivel. Nunca, como en el caso de la existencia de ambos alfiles, parecerá más verdad aquello de que la unión hace la fuerza.

LA HAZAÑA DE CHIGORIN

La partida que sigue es un monumento de la técnica antigua del ajedrez. En ella, el extraordinario maestro ruso Chigorin batió al doctor Emanuel Lasker cuando éste era campeón mundial y se hallaba en su apogeo. Y que el resultado de la lucha victoriosa de dos caballos contra dos alfiles no fue un accidente lo muestra el hecho de que parecido resultado logró, con luchas de ese tipo, el propio Chigorin en la misma época frente a Tarrasch, Pillsbury y otras figuras extraordinarias del ajedrez clásico.

La partida, con su expresivo desarrollo, nos mostrará posiciones en las que no es fácil sacar ventaja de la posesión de dos alfiles, y la dificultad extraordinaria que tiene el maniobrar con esas piezas cuando el bloque de peones propios ofrece debilidades.

BLANCAS: LASKER

NEGRAS: CHIGORIN

- | | |
|--------|-----|
| 1. d4 | d5 |
| 2. ♖f3 | ♙g4 |

Este desarrollo del alfil dama, discutido y rechazado con razón por la técnica moderna y aún por los maestros contemporáneos al propio Chigorin, no puede en realidad ser aceptado sin reservas. ¿Qué causas hay para colocar el alfil dama en situación de tener que cambiarlo poco menos que obligatoriamente con el caballo? Pues ninguna, pero Chigorin no efectuaba este tipo de partidas por capricho puro. El conocía el problema que el alfil dama entraña cuando está encerrado por los propios peones y prefería sortear las dificultades de la desaparición del mismo, con tal de resolver pronto las dificultades de un buen desa-

rollo del flanco dama. Por otra parte, la existencia de la cadena central de peones en blanca (d5 y e6) compensará en parte la pérdida del alfil que actúa por las diagonales blancas.

- | | |
|-------|------|
| 3. c4 | ♙xf3 |
|-------|------|

Los maestros modernos jugarían en este momento. 3., dxc4; para seguir si 4. ♖e5, con ♙h5; y contra 5. g4, con f6, para colocar más tarde el alfil en f7, o, si las blancas se deciden a eliminarlo, obligarlas a una posición de peones defectuosa en la columna "h". Pero Chigorin era, además de un gran maestro, el más caprichoso y testarudo de los ejecutantes que nunca tuvo el juego. Por eso cambia el alfil por el caballo para doblar los peones del adversario y dejarle aislado, y sin posibilidades

del apoyo de los demás, el peón "h".

4. gxf3

Casi no tiene excepción la regla de que en el planteo debe siempre recapturarse una pieza con el peón más alejado del centro, pues en el noventa por ciento de los casos es conveniente llevar los peones del flanco hacia la zona vital del combate, que son siempre los cuadros centrales. Por eso es mejor esta jugada que 4. exf3, que dejaría muy débil el peón de d4 blanco.

4. ♖c6

Por transposición de jugadas se ha llegado a una variante conocida de la llamada defensa Chigorin, que si teóricamente ofrece reparos, en la práctica resulta un generoso venero de victorias. Como que hay que confiar siempre en que existe un desequilibrio entre los alardes técnicos de las personas y la posibilidad práctica para demostrar la verdad de sus aseveraciones. En ajedrez como en todo.

5. ♖c3 e6

6. e3 ♜b4

CONTRA TODOS LOS DOGMAS

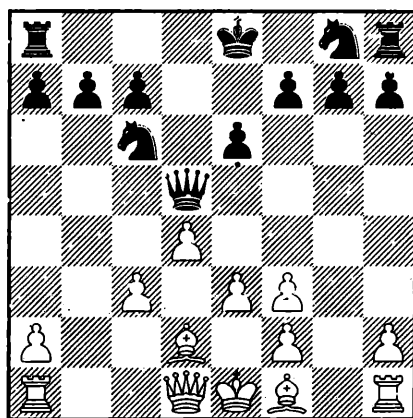
¡Eso sí que no!, debía exclamar Tarrasch cada vez que se le mostraban partidas de este tipo. Puede aceptarse que se cambie el primer alfil, porque los peones centrales de las negras en cuadros blancos compensan la desaparición del alfil mientras no haya necesidad de avanzarlos, especialmente el peón de e6,

que cuida el importante cuadro f5; pero querer ahora cambiar el alfil rey, que tiene la misión de vigilar las debilidades en germen de las casillas negras de e5 y c5, es ya un desafío a la técnica y a los postulados. Pero los caprichos de Chigorin tenían su base, y era en este caso la carencia de uniformidad del grupo de peones blancos luego de estos cambios. Se verá que los mismos quedan divididos en tres sectores y los de "a" y "h" de ambos flancos absolutamente aislados, lo que creará cuadros fuertes para los caballos.

7. cxd5 ♔xd5

8. ♔d2 ♜xc3

9. bxc3



Para evitar quedar con el peón "a" aislado, las blancas pudieron jugar 9. ♜xc3, pero esto habría tenido otras fallas, ya que la dama podría haberse consolidado en d5, mediante f5, seguido de ♖f6 y luego O-O-O.

Ahora la partida se ha definido estratégicamente. Se tratará de una lucha pura de dos alfiles contra dos

caballos, en la que las negras ofrecen, para balancear la desventaja natural de los dos caballos, una conformación de peones mucho más racional, sin avances prematuros ni peones aislados, y las blancas sus peones divididos en tres grupos, con dos aislados y uno doblado. Y veremos en este caso cómo este hecho, unido a que no se ha abierto la posición central y a que el blanco tendrá dificultad para enroscarse, facilita la labor de los caballos y hasta les da posibilidades.

9. ♖ge7
 10. ♜g1 ♜h5!
 11. ♜b3

Es claro que si 11. ♜xg7 seguiría 11., ♖g6, encerrando la torre.

11. ♖d8
 12. ♜b5+

El cambio de damas era poco menos que indispensable para quitarle fuerza a la dama negra, que estaba atacando dos peones y se hallaba en una posición indeseable. Y esto facilita nuestra tarea, pues nos muestra cómo tiene excepciones importantes la indiscutible teoría de la ventaja de ambos alfiles en los finales de partidas.

12. ♜xb5
 13. ♖xb5+ c6
 14. ♖d3 ♖g6
 15. f4 O-O

A primera vista parece temerario este enroque, pero en realidad no lo

es, ya que las blancas necesitan mucho tiempo para emplazar sus torres en la columna "g". Obsérvese la ventaja en espacio de las blancas y la mayor claridad de sus planes, pero apréciense también cómo es de forzada la conformación de peones de Lasker y el escaso papel que desempeña el alfil de d2.

16. ♙e2 ♜c8
 17. ♜g3 c5

PEONES RÍGIDOS, PEONES DÉBILES

Empiezan las "contrachances" negras. Especula Chigorin con el hecho de que su rival no puede jugar dxc5, a causa de la debilidad en que sumiría a su peón "c" y también en que c4 de las blancas, para impedirc4!, permitiría cxd4, y en ese caso serían los peones de la columna "f" los que, al par de estar doblados, quedarían aislados. Se apreciará de qué manera el aparentemente formidable bastión blanco central de peones carece de consistencia y está atacado de parálisis, ya que cualquier avance o cambio engendra males muy graves. El destino de toda mala configuración de peones.

18. ♜ag1 c4!

Bloquear el juego, ése es el secreto de la acción de dos caballos unidos. Ahora, al fijar los peones, las negras se han creado un punto muy fuerte en su posición. Es la casilla d5, que se muestra magnífica para que en ella actúe el caballo que en este momento se encuentra en d8, pues así ambos caballos coinciden sobre el peón de f4, y no es fácil

desalojar al de d5 mediante e4, a causa de ♖xf4+. Por otra parte, el caballo de d5 esclaviza al ya estereotipado alfil de d2, que debe apoyar al peón de c y evitar una maniobra agresiva basada en b5 y b4, para seguir con c3. Las negras tienen, pues, un plan claro, y la desventaja teórica de los dos caballos está ampliamente compensada por la más armónica ubicación de peones.

19. ♖c2 f5

Para evitar el contrajuego de f5.

20. ♖c1 ♜f7

21. ♖a3 ♜c6

Comienzan las dificultades de las blancas en el ala dama. Se amenaza ♜a6 y se evita la maniobra ♖d6 y ♖e5 de las blancas, que ya se conformarían, sin duda, con cambiar su alfil dama por uno de los caballos rivales, que nada hacen aún, pero tienen una fuerza enorme por el bloqueo del juego y la debilidad del punto d5 blanco.

22. ♖c5 ♜a6

23. a4 ♖c6

24. ♜b1 ♖d7

25. ♜gg1

Confesando su impotencia para atacar el ala rey, Lasker retrotrae sus torres a la primera línea para proteger su desmantelado flanco dama y sus peones aislados y débiles.

25. ♖ge7

26. ♜b2

Ahora ya no es bueno cambiar el alfil por el caballo ni como recurso defensivo, pues luego de 26. ♖xe7, ♖xe7; 27. ♜b2, ♖d5; la debilidad del punto c3 blanco y la imposibilidad de desalojar el caballo por la amenaza sobre el peón de f4, así como la esclavitud del alfil en la defensa del peón de a4 irían poco a poco creando una posición de "zugzwang" al blanco.

26. ♖d5

27. ♜d2 ♜a5

28. ♜gb1 b6

29. ♖a3

Si 29. ♖b4 seguiría ♜a6, y nunca ♖xb4.

29. g6

30. ♜b5 ♜a6!

La torre negra de a6, a pesar de su aparente absurda situación, realiza una acción de fiscalización del ala dama tan punzante, que no debe cambiarse. Inmoviliza al alfil en el apoyo del peón "a" y entraña una permanente amenaza de avances del peón "b", que obliga al blanco a tener sus torres en ese sector.

31. ♖c1

Las blancas carecen de planes claros y ahora tratan de avanzar el peón "a", pero eso no ha de ser fácil.

31. ♖d8

32. ♜a1 ♖f7

33. ♖bb1

(no 33. a5 por 33., ♕d6)

33. ♕d6

34. f3 ♕f7

El avance del peón "f" blanco significa la debilidad del ala rey y especialmente de la séptima línea blanca, y Chigorin, rápidamente, varía su plan y se decide a explotarla.

35. ♖a3

Lasker quiere preparar el avance del peón a e4, pero para eso necesita defender, como lo hace, el peón "c", luego mover el rey para que el alfil apoye el de f4, y sólo entonces concretar sus intenciones. Pero Chigorin no le da tiempo.

35. g5!

Y AHORA SOBRE EL ALA REY

Este es el destino de las posiciones rígidas de peones: no pueden defenderse contra las agresiones laterales de otros peones. Ahora Chigorin ganará por su dominio del ala rey. No sería bueno 36. fxg5 a causa de ♕xg5, seguido de ♕h3 y ♖g7.

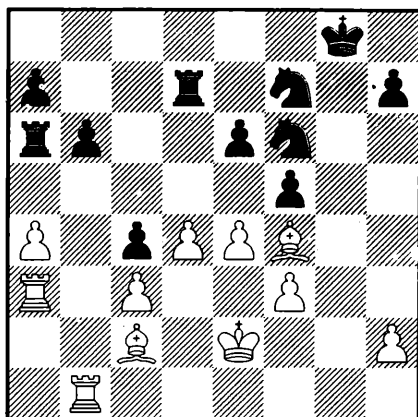
36. ♖e2 gxf5

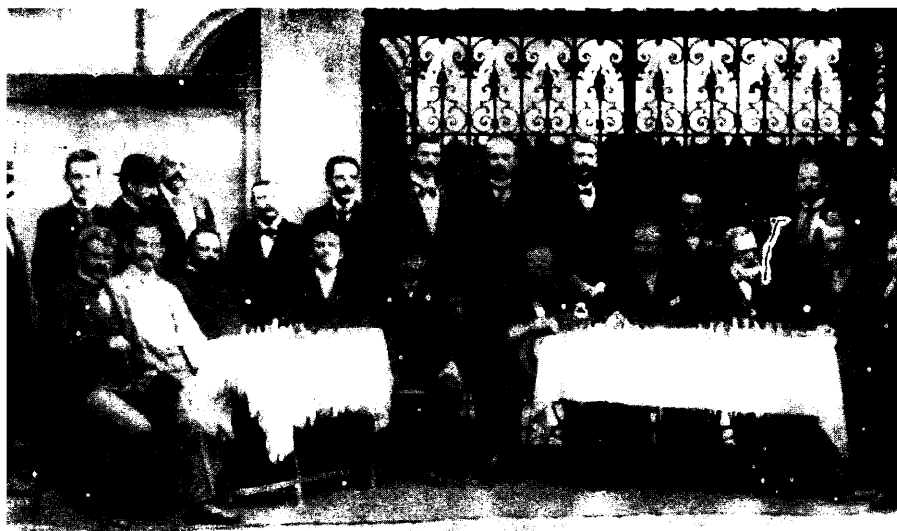
37. ♖e4 ♕f6!

38. ♕xf4

(Véase el diagrama siguiente)

Malo sería 38. exf5 a causa de e5; 39. dxe5, ♕xe5; 40. ♕xf4, ♕d3; 41. ♕xd3, ♖xd3, con posición realmente preferible.





Chigorin, sentado (tercero de izquierda a derecha), en una foto de la época de sus hazañas frente a Lasker y Pillsbury, con quienes comparte la misma. Sentados, de izquierda a derecha: Albin, Porges, Chigorin, Tarrasch, Winawer, Steinitz, Blackburne, Schallop, Schiffers, Pillsbury, Walbrodt y Teichmann. De pie, en el mismo orden: Lasker, Charousek, Schlechter, Wertheimer, Schröder, Janowski, Maróczy, Marco, Showalter y tres aficionados.

47. ♖d2 ♜c6

48. ♖b5

No 48. ♖xc4 a causa de
48., ♜d6; etc.

48. ♖xa4

49. dxe5 ♜fxe5

50. ♙h4 ♜

A costa de un peón las blancas han logrado en parte abrir el juego, pero ya es tarde. Las negras conservan, a pesar de todo, la mejor situación, y el caballo de e5, sólidamente apoyado, es excesivamente poderoso para que pueda ser valiosa la acción

desarticulada de las fuerzas blancas, esclavizadas durante toda la lucha en sostener puntos débiles desunidos en ambos flancos.

50. ♖g7

51. ♔f2 ♖g6!

52. ♖dd5 ♖a1

La torre, que nada hacía, se convierte ahora en la fuerza agresiva más poderosa de las negras.

53. ♙d8 ♜d3+!

54. ♙xd3

Por fuerza las blancas han debido

cambiar uno de sus dos alfiles, teóricamente superiores a los caballos, y, desdichadamente, para dar acción a ambas torres negras, que ahora coordinarán su acción sobre el desventurado monarca blanco.

54. cxd3

55. ♖xd3 ♗ag1
(0-1)

Las blancas abandonaron por la amenaza de ♖6g2++, que sólo puede evitarse entregando una pieza: el alfil en g5.

TODO UN DOCUMENTO TÉCNICO

Esta partida es un magnífico documento contra todas las afirmaciones en ajedrez. No basta, por cierto, ni mucho menos, para destruir la teoría de la fuerza excepcional de los dos alfiles unidos contra ambos caballos, pero sí para probar que esto es verdad cuando hay equilibrio en los otros elementos estratégicos y sólo muy relativa cuando uno de los bandos tiene conformaciones de peones defectuosas. Y se prueba una vez más que la única verdad estratégica es la que surge de la buena o mala armazón que se construya mediante los primeros y aparentemente intrascendentes movimientos de peones.

II. DOS ALFILES Y ALFIL Y CABALLO

Que la superioridad de dos alfiles unidos sobre dos caballos es algo positivo, lo demuestra el hecho de que el noventa por ciento de las partidas en que se plantea un duelo de este tipo en manos de maestros se definen con la victoria de ambos alfiles. Sólo las malas configuraciones de peones de uno u otro bando pueden hacer trastabillar la rigidez del principio, como lo probó la anterior partida entre Lasker y Chigorin. Pero la magnitud de aquella excepción sólo sirvió para poner en evidencia lo raro de esos desenlaces y la serie de factores que deben concurrir para que esto se produzca.

Pero así como es relativamente fácil para un ajedrecista de garra hallar la vía del éxito en una lucha de dos alfiles contra dos caballos, lo es menos cuando se trata de un final de dos alfiles contra alfil y caballo. La existencia de un alfil en el bando rival hace más compleja la lucha y suele acontecer que la acción de esa pieza obliga a un cambio de alfiles que lleva al final de alfil contra caballo, que ya hemos estudiado. Sabemos que el alfil supera al caballo en las conformaciones unidas de peones, y, en cambio, el caballo es más fuerte cuando hay peones en ambos sectores.

ALARDE TÉCNICO DE RUBINSTEIN

Comenzaremos nuestros ejemplos con la partida entre Tarrasch y Rubinstein, jugada en el torneo de San Sebastián, de 1912, que Ricardo Reti publica como modelo del sutil juego del segundo, y para mostrar la técnica de la lucha

de dos alfiles unidos y las ventajas que esto significa en manos como las de Rubinstein.

BLANCAS: TARRASCH

NEGRAS: RUBINSTEIN

- | | |
|---------|-----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. ♖f3 | ♙c6 |
| 3. ♖c3 | ♙f6 |
| 4. ♗b5 | ♙c5 |
| 5. ♖xe5 | ♙d4 |
| 6. ♗a4 | |

Las negras han efectuado un sacrificio posicional de peón. Al hacerlo han buscado ganar tiempos importantes en el desarrollo y desarticular la necesaria armonía de las fuerzas rivales. Sin embargo, la experiencia ha probado que este sacrificio de peón no es bueno, ya que la compensación estratégica que se busca a cambio del peón entregado no es lo suficientemente clara luego de la retirada 6. ♗e2, que parece mejor que la jugada adoptada por el Dr. Tarrasch.

- | | |
|---------|-----|
| 6. | O-O |
| 7. d3 | d5 |

La clave estratégica de todas las maniobras del negro en la apertura con 1. e4 estriba en la oportuna y rápida realización del avance d5 una vez desarrolladas las piezas menores que están en situación de movilizarse, y aun antes, en algunas aperturas, especialmente en los gambitos del alfil rey.

La ventaja posicional de las ne-

gras y los tiempos ganados en el desarrollo, así como la agresión lateral al peón central de e4, son razones suficientes como para afirmar que el peón se encuentra compensado.

- | | |
|--------|----|
| 8. ♗g5 | c6 |
| 9. ♔d2 | |

Las blancas no se atreven a enroscarse corto por la debilidad del ala rey y la dificultad de regresar con el caballo a f3 sin experimentar contratiempos después de ♗g4.

- | | |
|---------|-----|
| 9. | ♞e8 |
| 10. f4 | b5 |

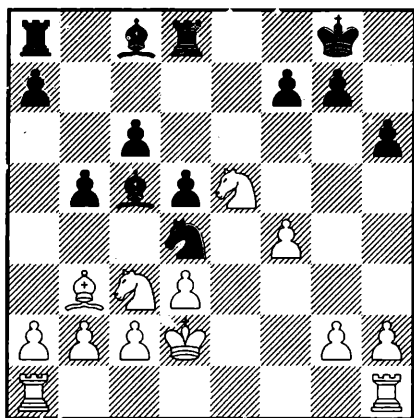
Esta jugada permite a las negras recobrar el peón y mantener una posición levemente preferible.

- | | |
|---------|----|
| 11. ♗b3 | h6 |
| 12. ♗h4 | |

No habría sido bueno 12., ♗xf6, a causa de ♔xf6; 13. O-O-O, a5!; 14. exd5, a4; 15. ♖e4, ♔e7; 16. d6, axb3!!; 17. dxe7, bxa2, etc. Pero ahora el alfil, sin apoyo, da tema a una vulgar y típica combinación.

- | | |
|----------|------|
| 12. | ♖xe4 |
| 13. ♗xd8 | ♖xd2 |
| 14. ♔xd2 | ♞xd8 |

EL PRIMER DESNIVEL



La partida se ha simplificado y las negras han recuperado su peón. Pero no es eso sólo. Además, han logrado eliminar uno de los alfiles rivales y ya se han asegurado ventaja posicional para el final que se avecina. Las casillas negras del tablero cojearán para Tarrasch, y por ellas han de filtrarse la iniciativa y la superioridad posicional de Rubinstein

15. ♖e2

Casi única, para quitar fuerza a la formidable amenaza de a5 que obligaría a jugar a3, y, luego de ♖xb3, dejaría en serias dificultades al blanco por la situación defectuosa de su bloque de peones.

15. ♖xe2

No es fácil saber si esta jugada es mejor que ♖xb3. Pero hay algunas razones para suponer que sí, y por cierto no de carácter estratégico, sino táctico. En condiciones normales debe siempre eliminarse el alfil, pero

en este caso especial podría producirse la réplica un tanto absurda de cxb3 amenazando ♖xc6, y si ♖b7 o ♖d7, para defenderlo, entonces ♖c1, con buenas perspectivas, por cuanto, al eliminar el peón base de c6, las blancas podrían vulnerar más tarde los de d5 y b5.

16. ♔xe2 ♖e8

17. ♖f1 ♖b7

18. c3 f6

19. ♖g4 h5

COMIENZA EL CONFLICTO

Y el duelo se inicia. Las negras repelen al caballo de e5 hacia casillas más inocuas, especulando con el dominio de cuadros que les proporcionan sus alfiles, conjugados con la acción de los peones. Se verá desde este momento de qué carácter son las dificultades técnicas del blanco para mantener el equilibrio que se le escapa de entre los dedos.

20. ♖f2 ♖e3

21. ♖d1 h4

22. g3 a5

23. ♖f3 b4

24. ♖g2 bxc3

25. bxc3 ♖a6

Es admirable la rapidez con que Rubinstein ha logrado dar juego a su alfil dama, luego de simplificar, abrir líneas y avanzar su peón "a" para dar desahogo a la torre y dejar apoyado el alfil. La apertura del juego y la simplificación es lo que conviene a quien tiene dos alfiles y lo que debe evitar quien lucha contra ellos.

26. c4! ♖ad8
 27. cxd5 cxd5
 28. ♖hd1 ♖e7
 29. ♔g4 hxg3
 30. hxg3

Es evidente que si ♔xe3 se perdería el peón, porque el peón de d3 quedaría atacado por dos piezas. La posición es muy instructiva y llena de enseñanzas. No hay razón clara para suponer que ambos alfiles deban imponerse, para una vista poco afinada; para quien conozca la riqueza de recursos que estas piezas tienen y la cantidad de dificultades que debe sortear un caballo para entrar en juego en estos casos, se hará simple la afirmación de que las blancas están estratégicamente perdidas.

30. ♗d4!
 31. ♖ac1 ♖b7
 32. ♖c2 ♔f7
 33. ♔f2

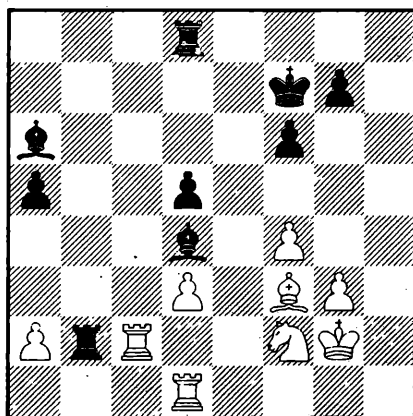
Es interesante detenerse a estudiar lo limitado de las posibilidades que tiene el caballo blanco, por la falta de un punto de apoyo para ubicarse. Este es el inconveniente máximo del caballo, pues, carente de sostén, debe replegarse y deja de vulnerar los mismos puntos que antes. En cambio, el alfil puede moverse sin dejar nunca de cuidar las casillas que le interesan.

33. ♖b2

LA TEORÍA DE CAPABLANCA

Capablanca tiene una teoría de la

simplificación perfecta, que le ha valido multitud de victorias, aparentemente imposibles. El sostiene que deben siempre cambiarse las piezas accesorias al verdadero desnivel de una lucha. En esta posición el desequilibrio lo da la existencia de dos alfiles contra alfil y caballo. La torre de b7 negra estaba contenida por la de c2, que en este caso le era equivalente. Pues a cambiar esas piezas y desnudar la partida, para que sólo queden en juego los elementos que tienen desequilibrio estratégico entre sí. Y es lo que hace Rubinstein.



34. ♖xb2 ♗xb2
 35. ♖d2 ♗d4
 36. ♔h3 ♔e6

• Esto evita f5, seguido de ♔f4 para amenazar ♔e6. Las negras deben impedir que las blancas logren un punto de apoyo para su caballo, pues todo esto lo transformaría en una pieza muy fuerte.

37. ♖c2 ♔d6
 38. f5 ♖c8

En el momento exacto Rubinstein provoca una nueva simplificación, por otra parte casi forzada para el blanco, que debe evitar Bxc3 del segundo jugador. Y lo hace una vez avanzado el peón a f5, por cuanto podrá atacar al mencionado peón mediante Axc8 y Re5 para provocar g4, lo que impedirá más tarde la jugada Bf4 de las blancas y facilitará la maniobra del rey negro, que debe decidir la lucha en el ala dama.

39. Axd1 Bxc2+
 40. Axc2 Re5
 41. g4 Ae3

Dándole paso al rey y encerrando el caballo, que no podrá disfrutar del punto e6.

42. Rf3 Rd4
 43. Ab3 Ab7
 44. Re2 Aa6
 45. Ac2

Esta repetición de jugadas fue hecha con vistas al reloj que controla el tiempo que medita cada jugador.

45. Ab5
 46. a4 Ad7
 47. Rf3

Evita g6, pero no logra impedir que las negras ganen ahora, en mérito a la acción preponderante del rey, lograda por obra y gracia de la labor de zapa de ambos alfiles unidos.

47. Rc3



Tarrasch y Rubinstein entre los participantes del Torneo de San Sebastián de 1912, ganado por Rubinstein en la última ronda. Sentados, de izquierda a derecha: Nimzovich, Hallgarten, Hoffer, Spielmann, Tarrasch, Leonhardt y Marshall. Parados, de izquierda a derecha: Mieses, Duras, Perlis, Schlechter; Rubinstein y Forgacs.

48. ♖xe3

¡POR FIN... PERO TARDE!

Se ha logrado eliminar uno de los alfiles, pero a costa de otro y de la pérdida del peón "a", lo que permitirá a las negras imponer rápidamente el que poseen en a5.

48. d4+

49. ♖e2

(si 49. ♖e4, ♙c6+)

49. ♖xc2

50. ♙f4 ♙xa4

51. ♙e6

El caballo ha ido a e6, pero cuando las negras lo permitieron: en momentos en que la lucha está decidida.

51. ♙b3

52. ♙xd4+ ♖b2

53. ♙b5 a4

54. ♖e3 a3

55. ♙xa3 ♖xa3

56. ♖d4 ♖b4

Las blancas, con una pieza menos, demostraron estar de acuerdo con aquello de que el tiempo es oro, al abandonar.

UN MODELO DE LILIENTHAL

La partida que insertamos es la que Lilienthal le ganó a Bolbochán después de una difícil lucha en la que el ajedrecista argentino se defendió tenazmente, pero en vano, contra la acción combinada de los dos alfiles. Veamos:

BLANCAS: LILIENTHAL

NEGRAS: BOLBOCHAN

1. d4 ♙f6
2. c4 e6
3. ♙f3 d5
4. ♙c3 ♙bd7
5. e3 ♙e7
6. ♙d3 c5
7. O-O O-O
8. cxd5 exd5
9. ♙e5 ♖c7
10. f4 a6
11. ♖f3 ♖d6

El peón débil de d5 negro obliga a Bolbochán a una maniobra forzada con la dama para apoyarlo. Pero, en compensación, puede intentar sacar provecho de la carencia de programa ofensivo del alfil dama blanco, que está trabado por los propios peones.

12. ♙c2 cxd4

13. exd4 b5

14. ♙e3 ♙b7

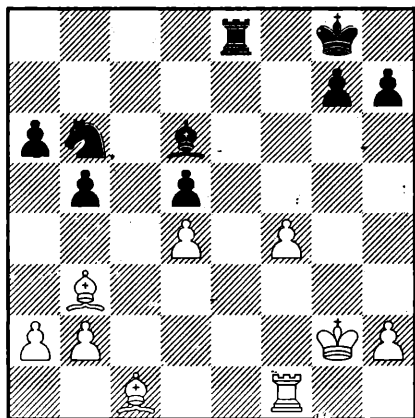
15. ♖h3 ♙ad8

16. ♙ae1 ♙e4

17. ♖d3 f5
 18. ♗b3 ♖b6
 19. ♖c5 ♗c8
 20. ♖3xe4 fxe4
 21. ♖xe4

Las negras han permitido a las blancas realizar esta combinación, que aparentemente no da nada, ya que se simplifica la lucha, queda igualdad de material y aun parece que las negras estuvieran mejor, porque al fin y a la postre quedarán en posesión de la columna abierta. Pero lo que Bolbochán no creyó es que la simple circunstancia de quedarse con dos alfiles contra alfil y caballo, a pesar de que los alfiles actúan aún poco, bastara a Lilienthal para decidirse por esta maniobra, y que pretendiera ganar con tan magra desproporción técnica. Sólo un gran maestro es capaz de hacer esto.

21. ♗xh3
 22. ♖xd6 ♗xg2
 23. ♖xg2 ♗xd6
 24. ♗c1 ♖de8
 25. ♖xe8 ♖xe8



EL MOMENTO CRÍTICO

Veremos cómo se las ingenia Lilienthal para sacar a la superficie la recóndita superioridad de los dos alfiles unidos, sólo perceptible en este momento para vistas muy afinadas. El cómodo dominio de las diagonales blancas ha de ser el eje de su triunfo, aparentemente difícil, por la excelente situación que ocupa la torre negra.

26. ♖f3 ♖c4
 27. ♗c2 ♗b4

Bolbochán sabe perfectamente lo que significan dos alfiles en manos de un hombre como Lilienthal, y trata de cambiar uno de ellos. Por eso juega ♗b4, para amenazar ♗d2, pero el maestro húngaro evita esto, aun a cambio de colocar en situación precaria su torre.

28. ♖d1 ♖e1

¿UN ERROR? PERO...

Quizá sea éste el primer error de Bolbochán, pero se inspira precisamente en el deseo de eliminar la torre para seguir después con ♗d2 y cambiar uno de los dos poderosos alfiles. Pero, sin duda, a la larga la torre se habría cambiado, ya que existe la posibilidad de seguir con b3, y eventualmente las blancas podrían continuar con ♗e3 y ♗d3, para apoderarse a su vez de la columna "c" o, en su defecto, entrar por la "e" o la "g" sobre el juego rival. La fuerza de ambos alfiles así unidos es que toman cómodamente las vías de acceso de la torre

negra, sin descuidar su función ofensiva.

29. ♖xe1 ♜xe1

30. ♚e2!

Esta jugada revela hasta qué punto le da importancia Lilienthal a la posesión de ambos alfiles. Ataca al negro, pero en realidad su propósito es evitar ♜d2, que llevaría a una simplificación que aseguraría el empate a Bolbochán.

30. ♜h4

31. ♜f5 ♜b6

Necesario, pues se amenazaba ♜e6+ o ♜c8.

32. ♜d2 g6

33. ♜e6+ ♚g7

34. b3 ♜d8

Anticipándose a la formidable amenaza de ♜a5.

35. ♜a5 ♚f6

36. ♜h3

Como es natural, Lilienthal no acepta la simplificación, pues esto sería a cambio, no ya de eliminar un alfil, sino de quedarse con alfiles de distinto color, lo que ya no es tan cómodo. Como que sería imposible la victoria.

36. ♜c7

37. ♚f3 g5

38. fxg5+ ♚xg5

39. ♜f1 ♜a8

Bolbochán sigue buscando la sim-

plificación, pero Lilienthal la elude siempre, convencido de la superioridad estratégica de ambos alfiles unidos. Y que tenía razón plena lo demuestran el desarrollo y el desenlace de esta partida, de notable valor técnico.

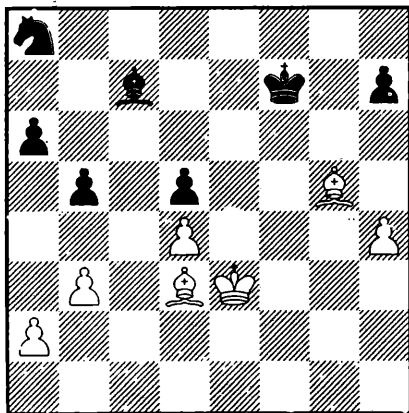
40. ♜d2+ ♚f6

41. h4 ♜h6

42. ♜g5+ ♚f7

43. ♚e3 ♜c7

44. ♜d3



Comienza ahora la segunda etapa del final. Sostenida su posición y con el caballo negro radiado en el ala dama por efectos de la presión anterior que sobre ese sector ejerció Lilienthal, el maestro húngaro inicia su demostración sobre el peón "h" y comienza a tejer una sutil posición de "zugzwang".

44. h5

45. ♜e2 ♚g6

46. ♜f3 ♜b6

47. ♚d2

LA TRAGEDIA DEL "ZUGZWANG"

La rigidez va atacando la posición de las negras. La rigidez del "zugzwang", que es casi la rigidez cadavérica. No pueden mover el rey, ni el caballo, ni el alfil, ya que seguiría o $\text{A} \times \text{h5}$ o $\text{A} \times \text{d5}$ o $\text{A} \text{d8}$, según los casos. Sólo les queda el inmovimiento de los peones del ala dama, y éste también ha de terminar. Obsérvese de qué manera los alfiles ejercen una acción defensiva y ofensiva y la ventaja que significa el poder moverse sin descuidar nunca el punto apoyado o atacado, recurso del que está privado siempre el caballo.

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| 47. | b4 |
| 48. $\text{A} \text{e2}$ | a5 |
| 49. $\text{A} \text{d3}+$ | $\text{C} \text{f7}$ |
| 50. $\text{A} \text{e2}$ | $\text{C} \text{g6}$ |

Estas últimas jugadas, hechas para llegar a las 50 movidas antes de cumplirse dos horas y media, vuelven a restablecer la posición de dos jugadas antes y permiten a Lilienthal buscar cómodamente el plan ganador, que finca su fuerza en el anquilosamiento de la situación enemiga.

- | | |
|--------------------------|----|
| 51. $\text{A} \text{f3}$ | a4 |
|--------------------------|----|

- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| 52. $\text{C} \text{c2}$ | $\text{a} \times \text{b3}+$ |
|--------------------------|------------------------------|

Tampoco serviría 52., a3, porque luego $\text{C} \text{d3}$, habría que jugar algo. También ganaría $\text{A} \text{e7}$.

- | | |
|---------------------------------|----------------------|
| 53. $\text{C} \times \text{b3}$ | $\text{A} \text{d6}$ |
|---------------------------------|----------------------|

Y TODO SE DERRUMBA

Resignándose ya a perder un peón. Una vez más la agonía del "zugzwang", lo que en buen romance quiere decir "la desagradable obligación de jugar", es la que ha gestado la victoria de ambos alfiles en este final notable.

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| 54. $\text{A} \text{d8}$ | $\text{A} \text{d7}$ |
| 55. $\text{A} \times \text{d5}$ | $\text{A} \text{f6}$ |
| 56. $\text{A} \text{c6}$ | $\text{A} \text{g3}$ |
| 57. $\text{C} \times \text{b4}$ | $\text{A} \times \text{h4}$ |
| 58. $\text{C} \text{c4}$ | $\text{A} \text{g3}$ |
| 59. a4 | h4 |
| 60. a5 | h3 |
| 61. a6 | $\text{A} \text{b8}$ |
| 62. $\text{A} \text{b6}$ | h2 |
| 63. a7 | $\text{A} \times \text{a7}$ |
| 64. $\text{A} \times \text{a7}$ | $\text{C} \text{f5}$ |
| 65. $\text{A} \text{b8}$ | $\text{A} \text{g4}$ |
| 66. $\text{A} \text{f3}$ | $\text{C} \text{g5}$ |
| 67. $\text{A} \text{g3}$ | (1-0) |

Las últimas jugadas tienen poca importancia, ya que sólo fueron cuestión de técnica que cualquier jugador experimentado habría hallado. Pero lo que resulta notable es la habilidad con que Lilienthal captó en el medio juego, cuando simplificó la partida, la enorme gama de posibilidades que le brindaban los dos alfiles unidos, a pesar de que en apariencia tenían poca eficiencia.

LA RAZÓN DE LA INSISTENCIA

Hace ya algún tiempo que estamos girando sobre un mismo tema y quizá para muchos aficionados sea bastante lo dicho. Pero como se trata de una parte vital de la técnica del ajedrez y ofrece una serie de sutilezas muy grandes, insistimos en el mismo, abundando en ejemplos de distinta familia, para compenetrar perfectamente a los lectores de este importante problema de ajedrez de todas las épocas, que últimamente ha cobrado excepcional interés.

Ya no estamos en el momento de las explicaciones, que ya lo hemos pasado, sino en el de los ejemplos, para luego sacar conclusiones de los mismos y tratar de atrapar los principios generales que la experiencia nos sugiera. Pero antes de mostrar una importante partida de Flohr, que será seguida de otras de gran importancia que han tenido por protagonistas a maestros, nos permitiremos comentar el planteo de una partida que jugaron Alekhine y Euwe en el "match" por el campeonato mundial.

En ella se ofrece una variante de la defensa Nimzovich, que la técnica acepta por las compensaciones que el cambio prematuro del alfil brinda, pero que no se ha probado, ni mucho menos, que sea totalmente satisfactoria para hallar la ansiada igualdad, como lo prueba Alekhine. Y nos interesa la variante en cuestión, por cuanto en ella se viola un principio vital de la técnica del ajedrez, como es el de cambiar el alfil que marcha por las casillas del otro color que el peón más avanzado, lo que estratégicamente es casi siempre un error técnico serio. Y no ha tardado en probarse que la excepción de la Nimzovich no es tal.

BLANCAS: ALEKHINE

NEGRAS: EUWE

- | | |
|--------|-----|
| 1. d4 | ♘f6 |
| 2. c4 | e6 |
| 3. ♘c3 | ♙b4 |
| 4. ♔c2 | d5 |

Este avance normal, y aparentemente bueno tiene ventajas y desventajas serias. Provoca un rápido equilibrio central, pero en cambio choca con un principio estratégico. El alfil se ha ubicado en b4 para cambiarlo por el caballo. De ser el propósito retirarse, no se justifica esa ubicación y casi podría afirmarse

que es una pérdida de tiempo. Y este cambio dejará sin fiscalización las casillas centrales negras, porque el centro negro de peones está colocado en cuadros blancos. Habrá, pues, zonas fáciles a la intrusión de piezas rivales que carecerán de su más elemental sostén cuando los peones no puedan hacerlo, que es el alfil.

No obstante, la variante se ha practicado y se practicará mucho, pues no es fácil sacar provecho de ambos alfiles y las negras consiguen algunas compensaciones. Pero esta partida prueba la dificultad y el

peligro que encierra el alfil dama blanco, en cuanto no se continúe con la mayor exactitud. Nuestra opinión es, no por esta partida, sino por convicción técnica, que la variante ha vivido porque la táctica ofrece muchos recursos y crea espejismos que evitan que la verdad estratégica surja, pero que ella no puede ser eficaz sino por fallas de quienes actúan con las blancas, pues viola un principio muy importante.

5. cxd5 ♔xd5
6. e3 c5

Euwe sabe que tendrá que cambiar necesariamente su alfil por el caballo y con excelente criterio se apresura a ubicar sus peones en cuadros negros para cortar el paso a las posibles actuaciones del alfil dama rival. Pero Alekhine se ingeniará para que esta endeble obstrucción desaparezca.

7. a3 ♖xc3+
8. bxc3 ♖bd7
9. f3!

Un avance sutil. En realidad, Alekhine amenaza e4, desplazando la dama adversaria, lo que da rápido juego al alfil de c1, que en esta variante suele quedar mucho tiempo radiado de la acción, lo que hace olvidar el error estratégico inicial. Luego seguiría con ♖d3, y la ventaja central sería manifiesta. Pero lo que en realidad busca es provocar el cambio del peón "c" de las negras que debilitará íntegramente la diagonal negra a3-f8.

9. cxd4
10. cxd4 ♖b6
11. ♖e2

VENTAJA DE TIEMPO CONTRA SUPERIORIDAD ESTRATÉGICA

A primera vista las negras poseen mejor planteo, pues han ganado tiempos valiosos en el desarrollo. Tienen en acción sus dos caballos, y las blancas han hecho sólo jugadas de peones, que en el planteo significan pérdidas de tiempo, según la dogmática afirmación de Tarrasch. Pero, en cambio, tienen dos alfiles, valioso material de reserva para lo futuro, y si pueden desplazar a la dama de d5, tendrán probabilidades de efectuar la jugada que ha de normalizar la conformación de peones y darles mejor juego: e4.

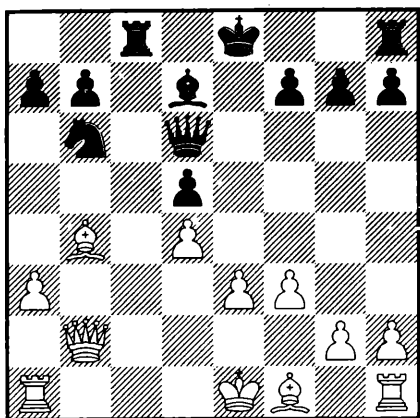
11. ♖d7

Era más prudente enrocarse. Pero Euwe quiere sacar provecho de su mejor desarrollo y ganar un tiempo mediante ♖c8.

12. ♖f4 ♔d6
13. ♖d2 ♖c8
14. ♔b2 ♖fd5
15. ♖xd5 exd5
16. ♖b4!

(Véase el diagrama siguiente)

Y esta jugada decide la partida estratégicamente. Obsérvese que evita el enroque negro y fiscaliza íntegramente importantes casillas de ese color. La única probabilidad de equilibrar el juego sería eliminar ese des-



agradable alfil, y no se ve la forma de lograrlo. El resto tiene poco interés para nosotros, y todos lo conocen. El juego siguió así:

16. ♔e6
 17. ♕f2 ♖a4
 18. ♔d2 b6
 19. ♗a6

Es una jugada atrevida, ya que el alfil quedará encerrado. Pero se de-

sea evitar la maniobra a5 de las negras, que expulsaría al alfil de b4 y restablecería en parte el equilibrio, por la dificultad que tendría Alekhine para apoderarse de la diagonal débil que ahora fiscaliza.

19. ♖b8
 20. e4!

El avance típicamente ganador.

20. b5
 21. ♔f4 ♖b6
 22. exd5

Abriendo la columna vital que conjuga la acción del alfil y la torre en la casilla crítica de e7; punto de confluencia de ambas acciones.

22. ♔xd5
 23. ♖he1+ ♗e6
 24. ♖ac1 f6
 25. ♖c7 ♔d8
 26. ♖xa7 (i-0)

UN MODELO DE LA TÉCNICA DE FLOHR

Veremos ahora una lucha posicional de final entre dos alfiles y dos caballos, que me ganó Flohr en el torneo de Varsovia de 1935.

BLANCAS: FLOHR

NEGRAS: GRAU

1. d4 d5
 2. ♗f3 ♗f6
 3. c4 e6
 4. ♗c3 ♗bd7

5. ♗f4 c6
 6. e3 ♗b4

Este desarrollo de alfil a b4, bueno en la Cambridge porque en casi

todas las variantes se debe seguir a la vez con Axf6 de parte de las blancas, no se justifica plenamente, pues al fin de cuentas significaría la pérdida del más valioso de ambos alfiles, como vimos en el ejemplo anterior. Habitado a triunfar con variantes de este tipo en nuestro medio, olvide que estas transgresiones técnicas son más delicadas frente a los maestros.

7. Kb3 Ka5
 8. Ec1 O-O
 9. a3 Axc3+
 10. Kxc3

Tanto le basta a Flohr el cambio de este alfil, que no vacila en acentuar la simplificación, convencido de que en sus manos los dos alfiles deben hacer maravillas.

10. Kxc3+
 11. bxc3 b6
 12. cxd5 exd5
 13. c4 Ab7
 14. cxd5 Axd5
 15. Ad6

Empieza a gravitar el alfil que desequilibra la posición.

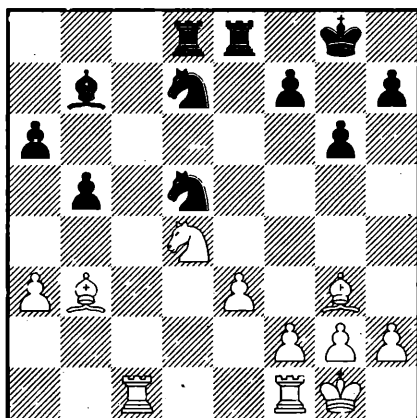
15. Efe8
 16. Ad3 Ad8
 17. O-O A7f6
 18. Ae5 Ad7
 19. Ag3

Flohr se ha retirado a g3 en dos tiempos, pues de haberlo hecho antes habría seguido Ah5 , eliminan-

do el alfil que le da ventaja, por el dominio de los cuadros negros.

19. c5
 20. Ab5 cxd4
 21. Axd4 a6
 22. Aa4 b5
 23. Ab3 g6

La jugada normal Ec8 sería mala porque luego de Af5 se amenazaría Ad6 (siempre los cuadros negros débiles), con gran juego. Ahora, el blanco elimina al otro alfil y la lucha de dos alfiles contra dos caballos es una lenta agonía del negro.



24. Ac6 Axc6
 25. Exc6 Ae7
 26. Ec1 Ec8
 27. Ac7 (la cuña) Af8
 28. Ed1 Af5
 29. g4 Ag7
 30. Ad5 Afe6
 31. Ab6

Siempre, de ser posible, el alfil separado por dos casillas en línea recta

del caballo, ya que así fiscaliza cuatro saltos a esta pieza, en este caso: d8-c7-c5 y d4.

- | | |
|-----------|--------|
| 31. | ♖ b8 . |
| 32. ♖ a5 | ♖ ec8 |
| 33. ♖ b4 | ♖ d8 |
| 34. ♖ g2 | ♜ e8 |
| 35. h3 | h6 |
| 36. ♚ h2 | ♖ xd1 |
| 37. ♖ xd1 | ♖ d8 |
| 38. ♖ c1 | ♜ 6c7 |
| 39. ♖ a5 | ♖ d7 |
| 40. ♖ c6 | ♖ e7 |

Y LOS CABALLOS SE ENREDAN

La presión de ambos alfiles ha reducido a los caballos a una situación de ovillo, ya que se enredan entre sí y carecen de puntos de apoyo para obstruir la acción de aquellas piezas enemigas.

- | | |
|-----------|------|
| 41. ♖ d1 | ♖ e6 |
| 42. ♖ g2 | ♖ e7 |
| 43. ♖ d8 | ♚ g7 |
| 44. ♖ b8 | ♖ e6 |
| 45. ♖ b7 | ♖ e7 |
| 46. ♖ a7 | ♖ d7 |
| 47. ♖ c3+ | ♚ g8 |
| 48. ♖ b4 | ♚ g7 |
| 49. ♚ g3 | g5 |

- | | |
|-----------|-------|
| 50. ♖ c6 | ♖ d1 |
| 51. ♖ c3+ | ♚ f8 |
| 52. ♖ xe8 | ♜ xe8 |
| 53. ♖ xa6 | |

Las blancas han logrado el premio a su sutil labor de agotamiento de jugadas. Han ganado el primer peón en una partida que estuvo estratégicamente definida en favor de ellas, hace nada menos que 26 jugadas, pues luego de 24. ♜ c6, las negras, quedaron técnicamente perdidas. Sin nerviosidades, Flohr decidió la lucha cuando el negro no tenía la menor "contrachance".

- | | |
|----------|-------|
| 53. | ♜ d6 |
| 54. ♖ b4 | ♚ e7 |
| 55. ♖ b6 | (1-0) |

Las negras abandonan, pues pierden otro peón. La partida es un ejemplo de la comodidad estratégica que en el juego abierto significan ambos alfiles, y la gran deficiencia técnica que se desprende de tener caballos que carezcan de puntos de apoyo para ubicarlos sólidamente en cuadros centrales. Una vez más se prueba que el caballo tiene fuerza posicional prestada en este tipo de partidas, donde hay que hacer una labor lenta y a veces estática. Cuando carecen de sostén, de nada valen.

III. EL PORQUÉ DE NUESTRA PRÉDICA

Hay que repetir los dogmas clásicos del ajedrez y poner en evidencia cómo son de frecuentes las derrotas por apartarse de muchos principios inconvencionales.

El ajedrez mundial ha poseído pocos genios. Sólo merecen calificarse así hombres como Morphy que, adolescente aún, va a París y vence a todos los

técnicos y rutinarios de la época. No son otra cosa tanto Capablanca como Alekhine, ya que el primero era campeón de Cuba a los doce años, y de los Estados Unidos a los veintiuno, sin más bagaje que un instinto científicamente inexplicable que lo guiaba en el complejo sendero de la verdad ajedrecística. El segundo era a los dieciocho años quizás el más fuerte maestro de Rusia, y por sus ideas nuevas, sus permanentes burlas a la técnica y sus creaciones merece un lugar muy alto en el mundo ajedrecista.

EL PRIMER TÉCNICO DE AJEDREZ

Pero hay genios de otro tipo. Lo fue Philidor, el gran músico francés, cuando sin ninguna base ni antecedentes, a fuerza pura de personal deducción, llegó a la conclusión de que todo el secreto de la estrategia del juego estaba en la conformación de peones. Y nadie ha podido destruir nunca esa afirmación, ya que en realidad la armazón de peones es la que señala el ritmo de la lucha y tiene mucho más influencia que la misma situación de las piezas menores. Y de manera más neta se perfila en el ajedrez mundial, con relieve inconfundible, la diminuta figura de Guillermo Steinitz, campeón mundial por derecho propio durante 27 años, que un día se declaró poseedor del título y logró defenderlo contra los múltiples ataques de muchos aspirantes al mismo. Así se redimió, en parte, según una expresión de Tartakower, "del acto de piratería deportiva con que se lo adjudicó".

Pero Steinitz fue un talento estupendo. Creó reglas magníficas y sobre sus afirmaciones descansa toda la técnica del juego. Tarrasch fue el didacta que dio forma a los pensamientos del desorbitado maestro bohemio, pero éste hace más de 70 años sabía con gran claridad cuál era la importancia de muchos factores estratégicos, y ya conocía de profunda manera la jerarquía del tema que estamos considerando.

Deseábamos mostrar partidas de ajedrecistas modernos, pero una razón de justicia al creador de estas reglas, que tanto se olvidan y tan valiosas son, nos impone el deber de mostrar de qué manera explotaba este detalle el maestro bohemio y, si es posible, exponer también cómo sucumbía a veces víctima de su tozudez, ya que, como todos los hombres dogmáticos, no tenía en determinados momentos la claridad de juicio necesaria para percatarse de cuándo los detalles tácticos de la posición impedían y quebraban maniobras estratégicas de corte tan fundamental como es la posesión de dos alfiles contra dos caballos o contra alfil y caballo.

EL PRESTIGIO DE LA INCULTURA EN AJEDREZ

Pero en la época actual el desprecio por los dogmas y el prestigio de la incultura, que tanto triunfa aparentemente en gran número de especulaciones científicas y artísticas, han hecho estragos en ajedrez y que se despreciaran demasiado las reglas inmovibles del juego, de la misma manera que se pretende en vano despreciar otras de mayor jerarquía.

Contra esa supuesta ventaja de la incultura, “para impedir que la imaginación tenga vallas”, pretende luchar esta labor que encara problemas estratégicos de corte fundamental, y si bien no pretende que volvamos a la época del dogma, un poco cárcel del pensamiento, aspira, sí, a hacer respetar la experiencia de los grandes maestros para apuntalar el propio conocimiento y sacar deducciones personales.

STEINITZ EN ACCIÓN HACE MÁS DE 70 AÑOS

Y nada mejor en el terreno de los ejemplos que retrotraernos un poco y ver cómo explotaba Steinitz esa ventaja técnica, y de qué manera triunfaba con sus famosos alfiles en el torneo de Viena, en 1873.

BLANCAS: ROSENTHAL

NEGRAS: STEINITZ

- | | |
|----------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. ♖c3 | ♙c6 |
| 3. ♙f3 | g6 |
| 4. d4 | exd4 |
| 5. ♖xd4 | ♙g7 |
| 6. ♙e3 | ♙ge7 |
| 7. ♙c4 | d6 |
| 8. O-O | O-O |
| 9. f4 | ♙a5! |
| 10. ♙d3 | d5 |
| 11. exd5 | ♙xd5 |
| 12. ♖xd5 | ♙xd5 |
| 13. c3 | ♙d8 |
| 14. ♙c2 | ♙c4 |
| 15. ♙xc4 | |

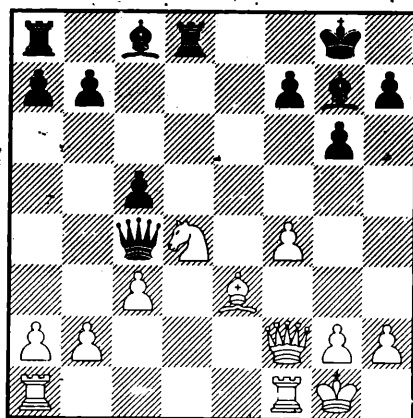
llo. Como se trata de una posición de juego abierto, este cambio es grave, como lo prueba el curso de la lucha.

15. ♙xc4

16. ♙f2

Anticipándose a la amenaza de ♙xd4 seguido, si ♙xd4, de ♙xd4

16. c5!



La partida está en un momento técnicamente interesante. Los avances de los peones “f” y “c” han dejado a los alfiles de d3 y e3 sin el natural punto de apoyo, y esto ha obligado a las blancas a cambiar uno de sus poderosos alfiles por un caba-

Las blancas están técnicamente perdidas, de acuerdo con la teoría de Steinitz y con lo que estamos sosteniendo. Es posible que, en la práctica, la mayoría de jugadores de primera categoría no supiera ingeniarse para ganar, precisamente porque los detalles tácticos suelen apartarlos de la línea estratégica medular del combate. El detalle más valioso radica en que con la jugada del texto se le quita al caballo blanco el único punto fuerte donde puede ubicarse, pues es el cuadro central que tiene un sólido sostén. Radiado de este lugar, poco gravitará en la lucha y el dominio de los cuadros blancos debe ser decisivo para el maestro Steinitz.

17. ♖f3 b6

Otro detalle importante desde el punto de vista estratégico es el que surge de la falta de acción agresiva del alfil de las blancas. Al ubicar los peones del ala dama en negro Steinitz ha quitado toda acción al alfil rival, acentuada por el hecho de que no es posible una maniobra típica de rotura de ese frente mediante la agresión lateral de b4 por la fuerza del alfil negro de g7.

18. ♖e5

Por poco rato en un punto fuerte.

18. ♔e6



La fuerza de Steinitz quedó demostrada una vez más en el maratónico torneo Kaiser-Jubilee jugado a doble vuelta en Viena en 1868. Allí salió tercero —un maravilloso resultado para un hombre de 62 años— con 23 1/2 puntos, detrás de Tarrasch y Pillsbury que ganaron el torneo con 27 1/2 cada uno y Janowsky que salió segundo con 25 1/2, después de seis semanas de ardorosas partidas. Sentados, de izquierda a derecha: Tarrasch, Blackburne, Pillsbury, Steinitz, Tchigorin, Janowsky, Schiffers y Lipke. Parados, de izquierda a derecha: Schwartz, Schlechter, Fahndrich, Caro, Maróczy, Showalter, Marco, Alapin, Halprin, Baird y Burn.

19. ♖f3 ♘a6

20. ♜fe1 ♙f6!

EL ANULAMIENTO DEL CABALLO

Las negras, con habilidad, siguen desalojando el caballo del centro, le quitan los puntos fuertes y lo reducen a un papel secundario, ya que el caballo, sin puntos de apoyo, de poco sirve como pieza de acción estratégica permanente. Es claro que sería inferior 20., ♘xe5, porque 21. fxe5, ♖xe5; 22. ♘d4, seguido de ♘f6 con alfiles de distinto color y aun "chances" de triunfo por la presión en la gran diagonal y sus derivados sobre el monarca negro.

21. ♘g4 h5

22. ♘f2 ♖f7

Obsérvese cómo han quedado de trabadas las dos piezas menores blancas. Ahora el negro amenaza ♘b7 y se comenzará a hacer sentir la acción pujante de sus alfiles.

23. f5 g5

24. ♜ad1 ♘b7

25. ♖g3 ♜d5

26. ♜xd5 ♖xd5

27. ♜d1 ♖xf5

Comienza el derrumbe por la presión negra en las diagonales blancas.

28. ♖c7 ♘d5

29. b3 ♜e8

30. c4 ♘f7

31. ♘c1 ♜e2

32. ♜f1 ♖c2

33. ♖g3 ♖xa2

34. ♖b8+ ♖h7

35. ♖g3 ♘g6

36. h4 g4

37. ♘d3 ♖xb3

38. ♖c7 ♖xd3

(0-1)*

COMO DERROTÓ STEINITZ A ENGLISH EN 1883

Veremos ahora cómo Steinitz, con un criterio totalmente moderno, batió a English en el torneo de Londres de 1883, también por la sabia comprensión del problema de ambos alfiles combinados.

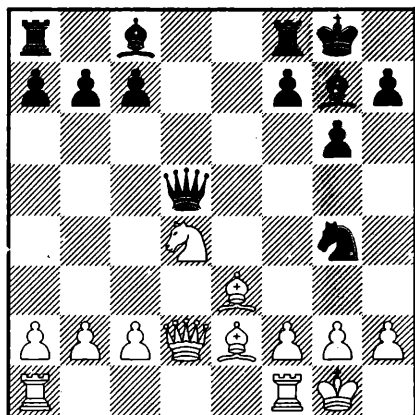
BLANCAS:	ENGLISH		
NEGRAS:	STEINITZ		
1. e4	e5	5. ♘xd4	♘g7
2. ♘f3	♘c6	6. ♘e3	♘f6
3. ♘b5	g6	7. ♘c3	O-O
4. d4	exd4	8. O-O	♘e7!

* Las últimas cinco jugadas no figuran en la edición anterior de la obra de Grau. Corrección según el Dr. Max Euwe, *From Steinitz to Fischer*, Belgrado, 1976,

Preparando la jugada clave d5.

9. ♔d2 - d5
 10. exd5 ♖exd5
 11. ♖xd5 ♔xd5
 12. ♗e2 ♖g4!

LA PRIMERA SUTILEZA



Y ahora la sutileza del pícaro maestro bohemio. Explota la imposibilidad de retirar el alfil de e3, obliga a eliminar uno de los alfiles y logra el desequilibrio estratégico, tan grato a sus planes y dogmas.

13. ♗xg4 ♗xg4
 14. ♖b3 ♔xd2
 15. ♖xd2 ♖ad8
 16. c3

Nuevamente el sutil técnico ha logrado debilitar la posición rival. Ahora surge un punto débil gravísimo en la conformación de las blancas, que es el cuadro d3, donde se iniciará el derrumbe de su juego. Obsérvese que al avanzar el peón "c"

lo colocan en un cuadro negro, o sea del mismo color del único alfil que poseen. El ideal estratégico sería totalmente al revés, ya que para compensar la ausencia del alfil debieran unificar sus peones en blanca, para tomar a su vez con éstos los cuadros blancos que el alfil de e3 no puede fiscalizar. Pero, desgraciadamente, este avance era casi forzado, pues si ♖ab1, seguiría ♗f5.

16. ♖fe8
 17. ♖b3 b6
 18. h3 ♗e6
 19. ♖fd1 c5

Dominando el cuadro d4, donde podría hacerse fuerte el caballo.

20. ♗g5 f6
 21. ♗f4 ♔f7

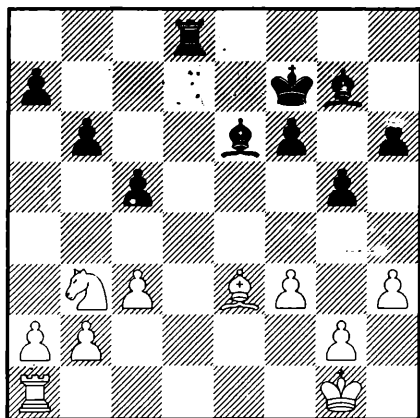
Preparando el rey para el final.

22. f3 g5
 23. ♖xd8 ♖xd8
 24. ♗e3 h6!

SIGUE TEJIENDO STEINITZ

Nuevamente una maniobra técnicamente deliciosa. El negro sigue restándole acción al caballo rival. La jugada del texto tiende a quitarle al caballo el cuadro e4, donde podría hacerse fuerte. Para poder avanzar f5 es necesario apoyar el peón de g5. Y ahora, eliminando el caballo blanco como pieza activa, se inicia la maniobra de desintegración del juego blanco.

(Véase el diagrama siguiente)



25. ♖e1 f5
 26. f4 ♗f6
 27. g3 a5
 28. ♕c1

Sigue la danza deshilvanada del pobre caballo.

28. a4
 29. a3

Hay que evitar a3, que rompería el frente de peones y valorizaría decisivamente ambos alfiles.

29. ♗c4
 30. ♖f2 gxf4
 31. ♗xf4 ♗g5

Ha llegado el momento de cambiar un alfil, pues el caballo blanco está casi copado y la entrada de ♖d2 sería decisiva.

32. ♗xg5 hxg5
 33. ♖e3 ♖f6
 34. h4

Si 34. ♖h1, seguiría ♖e5-f4, y luego ♖d2, que ganaría rápidamente.

34. gxh4
 35. gxh4 ♖e8+
 36. ♖f2 ♖xe1
 37. ♖xe1 ♖e5
 38. ♕c2 ♗xe2
 39. ♖xe2 ♖f4
 40. c4 ♖g4
 41. ♖e3 f4+
 42. ♖e4 f3
 43. ♖e3 ♖g3

(0-1)

Esta es una partida que podría suscribir orgulloso el más atildado de los técnicos modernos, y que muestra el enorme talento de Steinitz, que había creado teorías tan fundamentales a fuerza exclusivamente de su propia experiencia.

VÍCTIMA DE SUS PRINCIPIOS

Veremos ahora cómo Schlechter lo bate, porque, por quedarse con dos alfiles, Steinitz desprecia detalles tácticos decisivos y no ve una combinación de su adversario.

BLANCAS: SCHLECHTER

NEGRAS: STEINITZ

1. e4 e5
2. ♖c3 ♗f6
3. ♗c4 ♖c6
4. d3 ♗a5

Con tal de eliminar un alfil adversario, Steinitz no vacila en perder dos tiempos en el planteo. El sostenía que la desventaja transitoria que esto produce se compensa sobradamente con la superioridad estratégica permanente de la posesión de ambos alfiles, pero se verá cómo es de exagerado esto. Nosotros sostenemos que dos alfiles valen más en las posiciones normales, pero también hemos mostrado cómo detalles de otro orden, como ser: inferior desarrollo o mala configuración de peones, compensan ampliamente en multitud de casos la desaparición de uno o de ambos alfiles, y aun dan superioridad a los caballos.

5. ♗ge2!

Jugada típica y excelente en casi todas las posiciones similares. Es generalmente lo exacto dejarse cambiar el alfil en c4 y no replegarse a b3, por cuanto luego de ♗xc4 y dxc4, las blancas dominan el centro (cuadro d5) e impiden así la jugada liberadora d5 del negro. Esto vale mucho más que las dificultades que puedan surgir del peón doblado. Por otra parte, al desaparecer el alfil rey, o sea el alfil que actúa por cuadros blancos, es prudente ubicar los peo-

nes en casillas blancas, porque reemplazan al alfil eliminado.

5. ... ♗xc4
6. dxc4 d6
7. O-C ♗e6
8. b3 c6

La fiscalización central de las blancas y la fuerza de la amenaza de poner un caballo en d5 obligan al negro a avanzar este peón, y comienzan a surgir las debilidades en la configuración de los peones, que han de compensar sobradamente la pérdida de un alfil. Por otra parte, las blancas tienen ventaja en espacio amplio (mayor dominio de terreno en el tablero) y esto en ajedrez, como en la guerra, es de vital importancia.

9. ♔d3 ♗e7
10. ♗g5

En el deseo de acabar de una vez con la preocupación de un avance de d5 de las negras que elimine el peón retrasado y vulnerable de d6, las blancas no vacilan en cambiar su segundo alfil, burlándose así de clara manera de los postulados de Steinitz y provocando la irritación del viejo teórico. Schlechter quiere eliminar el caballo que apoya el avance y desviar el alfil de la defensa del peón de d6.

10. h6

SIGUE STEINITZ PERDIENDO TIEMPOS

Era, sin duda, más consecuente con el espíritu de la partida ♖c7 y ♜ad8, para seguir presionando el centro y preparar el avance liberador. Si el blanco quiere cambiar, que lo haga espontáneamente sin perder el tiempo en provocar el cambio de alfil por caballo. Pero Steinitz, fiel a sus principios rígidos, quiere decidir de una vez la cuestión y quedarse rápidamente con dos alfiles contra dos caballos, sin percatarse de que la debilidad del peón de d6 y la existencia de todos los peones en el tablero, que entorpecen a los alfiles, unido a los tiempos de menos y a su desventaja en espacio, no han de permitirle sacar provecho de la superioridad de ambos alfiles, que sólo se materializa en posiciones que no ofrezcan desniveles estratégicos de otro orden, como sucede en la actual.

11. ♜xf6 ♜xf6
12. ♜ad1 ♜e7
13. c5!

¡Bravo! Schlechter, que ha visto muy lejos, explota inmediatamente las pérdidas de tiempo de Steinitz, que le han impedido enrocar. Esto hace que el peón de g7 está indefenso y que la torre blanca se encuentre "impresionando" a la dama negra, como diría el Dr. Tarrasch.

13. dxc5
14. ♖g3

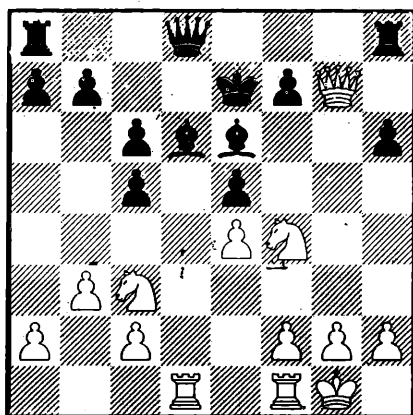
Comienza la explotación de las debilidades creadas por las pérdidas

de tiempo ocasionadas por el afán de cambiar los alfiles (4., ♜a5; 5., ♜xc4; y 10., h6); que han de mostrar claramente que las verdades teóricas sólo son exactas cuando para aplicarlas no se tergiversan otros principios también fundamentales, como son los del desarrollo rápido.

14. ♜d6
15. ♖xg7 ♜e7

Las negras parecen haber resuelto de la mejor manera sus dificultades, y por el contrario la amenaza de ♖g8, para seguir si ♖xg8 con ♜axg8, resulta muy seria. Como que en ese caso ambos alfiles serían muy fuertes. Pero como tienen tiempos de menos y la dama negra aún está bajo los fuegos de la torre, Schlechter inicia una combinación hace rato planteada, que ha de significarle una ventaja inmediata.

16. ♜f4!!



EL DETALLE TÁCTICO OMITIDO

He aquí cómo un detalle táctico,

que escapó al maestro del dogma, echa por tierra todas las ilusiones de las negras, que parecían haberse zafado de las dificultades. Las blancas amenazan g6+ y no puede seguirse con la jugada normal de 16.exf4; a causa de la réplica e5, que sería decididamente ganador para Schlechter, que ha explotado hábilmente su ventaja en "tiempo".

16. g8
 17. g6+ d7
 18. gxd6+

El castillo de naipes se desmoro-

na y los famosos dos alfiles de nada han servido, pero por las razones que hemos expresado antes y a6 por el fracaso de la teoría en ningún momento.

18. xd6
 19. d1+ d5
 20. xe5+ d7
 21. xd5 cxd5
 22. xd5+ c6
 23. e7+ b6
 24. d6+ con mate inevitable.

UN FINAL INSTRUCTIVO

En una partida con Chigorin, Steinitz llegó a la siguiente posición que, en realidad, no parece favorable a pesar de los dos alfiles. Pero analizando cuidadosamente se verá que sí, porque se trata de un juego fácil de abrir totalmente.

Las negras tienen mejor ubicadas sus torres y un caballo fuerte en d4. En cambio, actúa pobremente el de g8, y las blancas disponen de los dos alfiles, arma predilecta de Steinitz. Veremos cómo se las ingenia frente a su más tenaz enemigo. Después de la jugada 19 de las negras, siguió de esta suerte:

20. d5 e6

Anticípase a la amenaza xb4 .

21. a4

Dando económicamente juego a la torre dama.

21. bxa4

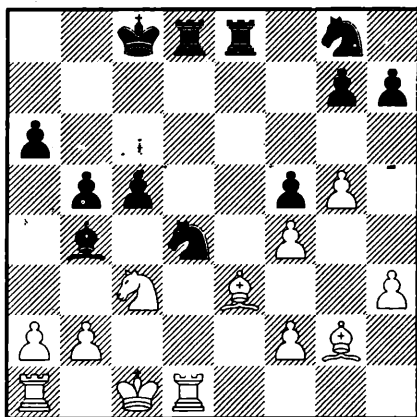
22. xa4 a5

23. xb4

Y ahora la lucha pura de dos alfiles contra dos caballos.

23. axb4

24. a8+ c7



25. ♖dxd8 ♜xd8

26. ♖xd8 ♜xd8

Es necesario entregar un peón, pues si ♜xd8 seguiría ♜d5.

27. ♜xc5 ♜e6

28. ♜xb4 ♜xf4

29. ♜f1

Siempre el alfil a dos casillas del caballo y en línea recta, lo que le quita cuatro saltos importantes, en este caso: g2-h3-e2 y d3.

29. h6

30. h4 hxg5

31. hxg5 ♜d5

32. ♜f8 g6

33. ♜c4 ♜ge7

34. ♜d2 ♜d7

35. ♜xe7 ♜xe7

Ahora con el peón de ventaja se puede simplificar. Máxime si se logra inmovilizar al caballo rival en la defensa del peón de g6.

36. ♜f7 ♜d6

37. ♜e3 ♜c5

38. ♜f4 ♜d6

39. b3 ♜c5

40. ♜xg6 ♜xg6+

41. ♜xf5 (1-0)

LA PARTIDA QUE MOSTRÓ ALEKHINE

Es la que jugó con Fine, y que una tarde mostró a los ajedrecistas argentinos en Estocolmo, con explicaciones de notable claridad, que trataremos de reproducir.

BLANCAS: ALEKHINE**NEGRAS FINE**

- | | |
|-------|-------|
| 1. d4 | d5 |
| 2. c4 | dx c4 |

Los maestros americanos son muy partidarios de la aceptación del gambito. Reshevsky es el más firme sostenedor de esa línea de juego y logra resultados que permitirían afirmar que en realidad la aceptación del gambito no es ni mejor ni peor que otros sistemas defensivos

- | | |
|---------|-----|
| 3. ♖f3 | ♙f6 |
| 4. ♔a4+ | ♙d7 |

Una novedad de Fine que resulta muy ingeniosa, aun cuando repugna a la rutina. Lo "natural" sería en este momento 4., ♙d7; pero Fine con esta jugada consigue un cambio de damas, que permitiría suponer un rápido equilibrio. Pero observaremos que no es fácil conmovér la solidez del principio sobre las ganancias de tiempos.

- | | |
|-----------|------|
| 5. ♔xc4 | ♙c6 |
| 6. ♙a3 | ♙xc4 |
| 7. ♙xc4 | e6 |
| 8. a3 | c5 |
| 9. ♙f4 | ♙c6 |
| 10. dx c5 | ♙xc5 |

En realidad, nada autoriza a suponer que las blancas estén mejor. Hay tres piezas en juego por cada parte, y objetivamente las posibilidades son equivalentes. Pero si se

profundiza un poco se observarán detalles que bastan a una vista afinada para hallar un plan de acción cómodo para el blanco: las negras no pueden jugar e5, por la presión que sobre ese cuadro ejercen tres piezas blancas. A esta contrariedad técnica se agrega el hecho de que el avance del peón "b", para sacar el alfil por b7, no es muy cómodo porque las blancas pueden seguir con b4 y después el caballo de c6 queda sin buen sostén, y ya sabemos que un caballo que no esté sostenido por un peón carece de fuerza real y generalmente debe salir de esa ubicación. Y si el caballo sale, una torre blanca podría meterse en la séptima línea. Pero lo más desagradable es el dominio del cuadro d6 que ejercen las blancas. Ese es el punto crítico de la lucha en este momento. Hay allí un cuadro débil, pues no está defendido por ningún peón, y se encuentra dentro mismo de la posición enemiga. Coinciden en él dos piezas blancas y sólo está defendido por el alfil rey. Ahora es fácil atrapar el plan que Alekhine realiza con magistral habilidad.

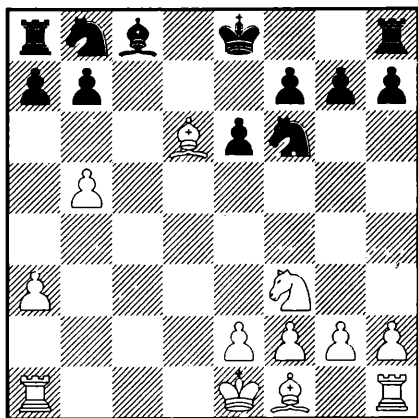
- | | |
|---------|-----|
| 11. b4! | ♙e7 |
| 12. b5! | |

Y ahora el caballo no tiene ninguna ubicación cómoda. Ha sido desalojado de la columna "c", que queda a merced de la torre blanca y asimismo permite al Dr. Alekhine dar fuerza a su plan de dominio del

cuadro d6, con el cual, en realidad, sólo aspira a eliminar el más importante de los alfiles negros.

12. ♖b8
 13. ♗d6+ ♜xd6
 14. ♗xd6

EL DESNIVEL SE PRODUCE



Y por medio de la serie de jugadas efectuadas, que han simplificado aún más la lucha, Alekhine ha logrado eliminar uno de los alfiles rivales, precisamente el más importante, pues es el que actúa en cuadros de distinto color que los peones avanzados del negro. Pero ha reducido la lucha a un final de dos alfiles contra alfil y caballo y, de esta suerte, como la superioridad es sutil, las blancas deben jugar con gran precisión para que no se les escurra de las manos.

14. ♗e4
 15. ♗c7!

El común de los jugadores ha-

bría efectuado aquí ♗b4, para evitar el enroque negro y además mantener la presión sobre la diagonal a3-f8. Pero contra esto seguiría 15., a5!; y si 16. bxa6 (al paso), ♗xa6; desalojando el alfil de la diagonal y, lo que es más grave, cambiándolo por un caballo, cualquiera que sea el lugar en que se ubique.

15. ♗d7
 16. ♗d4!

La verdadera fuerza de Alekhine radica precisamente en la habilidad que tiene para comprender cuándo deben efectuarse movidas de desarrollo o de iniciativa. La jugada de desarrollo era, en este momento, 16. e3, pero contra esto Fine lograría cambiar un alfil mediante 16., ♗b6; 17. ♗d4, ♗d5; 18. ♗a5, b6. Para evitar esa amenaza permanente, que para la conservación de ambos alfiles existe, Alekhine necesita desalojar el caballo de e4, que le toma varias casillas donde el alfil, ahora en c7, puede ubicarse. Ya tendrá tiempo de poner en juego su alfil rey.

16. ♗b6
 17. f3! ♗d5
 18. ♗a5 ♗ef6

Las negras no debieron descuidar ahora el plan blanco de conservar ambos alfiles. Quizá pudieron replegarse a d6 para amenazar ♗e3 y evitar la sutil jugada que seguirá. Pero aun así, según mostró el maestro ruso a los jugadores argentinos, las negras estarían con dificultades

para eliminar un alfil, pues si 18., ♖d6; seguiría 19. e4, ♖e3; 20. ♙b4, ♖xf1, 21. ♖xf1 y Fine siempre quedaría con un serio problema, a pesar de haber cambiado un alfil. Quizá pudiera quedarse con alfiles de distinto color luego de 21., e5; 22. ♙xd6, exd4 pero después de ♙e5 las blancas ganarían un peón y sería difícil empatar esta partida.

19. ♖c2!

UNA MANIOBRA ESTUPENDA

Una jugada genial a pesar de su sencillez. Alekhine sigue demorando el avance del peón "e" para evitar que le eliminen un alfil. Si 19. e4, seguiría ♖e3; 20. ♖c1, ♖xf1; 21. ♖xf1, e5; 22. ♖b3, O-O; o simplemente 21., O-O; y la resistencia sería más fácil para el negro, pues en lugar de haber una superioridad material como es la de ambos alfiles, habría sólo una posicional leve, mucho más fácil de esfumarse.

La jugada de Alekhine tiende a evitar ♖e3 y controlar luego el cuadro c4, para asegurar la existencia de ambos alfiles, que tanto han de gravitar en este final.

19. ♙d7
20. e4

Y ahora comienza la sinfonía de ambos alfiles que, unidos, han de decidir la lucha. Para poder mantenerlos, Alekhine ha podido avanzar su peón "e" sólo en la jugada 20.

20. ♖c8

21. ♙d2 ♙b6
22. ♖e3!

La casilla c4, donde podría filtrarse la simplificación por medio de ♖c4+, está custodiada debidamente y se acentúan las dificultades de Fine.

22. O-O
23. a4!

Aparentemente una defensa inútil y una pérdida de tiempo, ya que parece necesario 23. ♙d3, pero contra eso continuaría 23., ♖a4; seguido de ♖c5.

23. ♖fd8
24. ♙d3 e5
25. ♖hc1 ♙e6
26. ♖xc8 ♖xc8

La partida parece haberse nivelado, ya que hay equilibrio en desarrollo y en la ubicación de los peones. Pero se verá cómo tienen dificultad los caballos para moverse en este tipo de posiciones, por la falta de un punto fuerte para ubicarse. En este caso sólo existen, como posibilidad, las casillas f4-d4 y c5, donde podría estar apoyado por el peón "b" desde b6.

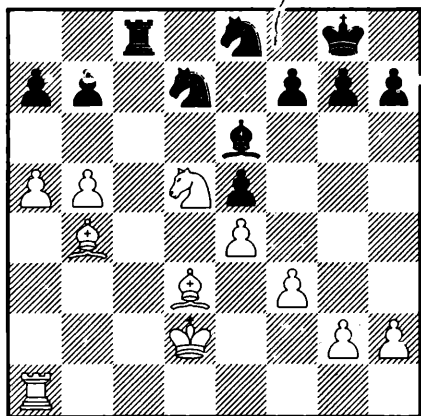
27. ♙b4 ♖e8

Malo sería 27., ♖bd7 por 28. ♙d6. Tampoco serviría 27., ♖fd7 para seguir con ♖c5, a causa de 28. a5. Y es necesario desechar la maniobra aparente 27., ♖c4+; 28. ♙xc4, ♙xc4; 29. ♖c1, ♙c6; 30. ♖xc8+, ♙xc8+; 31. ♙d6,

♖d7; 32. ♙c4, que dejaría a las negras en una posición de "zugzwang", rápidamente.

28. a5 ♖d7

29. ♖d5



LA MANIOBRA TÁCTICA FINAL

Esto se anticipa a la amenaza ♖c5 y obliga a cambiar el único alfil de las negras por el caballo blanco, lo que dejará al Dr. Alekhine con dos alfiles decisivos contra dos caballos. Esto facilita mucho la tarea en todas las posiciones abiertas, sin peones débiles y con peones móviles por ambas partes.

29. ♙xd5

(amenazaba ♖e7+)

30. exd5 ♖c5

31. ♙f5 ♜d8

32. ♙c3

Es evidente que no era bueno ♙xc5, por ♜xd5+, seguido de

♜xc5. Pero lo que buscaba Alekhine era en realidad quitarle el normal apoyo al caballo de c5, para que no pudiera consolidarse en ese punto y trabar la acción de los alfiles adversarios. Un caballo sólidamente ubicado en el centro compensa cualquier alfil, y esto es lo que debe evitarse a toda costa.

32. b6

No ♜xd5 a causa de ♙c4.

33. axb6 axb6

Y ahora, ya lograda una ventaja neta y entrevisto un plan ganador, provocado por la fuerza de ambos alfiles y la desesperada tentativa para contrarrestarlos, Alekhine cree llegado el momento de cambiar uno de sus alfiles. Y lo hace cuando la victoria es clara; pero lo valioso de esta maniobra es que Alekhine debe haber previsto todo cuando jugó 29. ♙d5.

34. ♙xc5! bxc5

35. b6 ♖d6

No podía ♜xd5, por 36. ♜a8 seguido de 37. b7, etcétera.

LA ÚLTIMA HUMORADA

36. ♙d7!

Esta graciosa jugada acaba con la resistencia de las negras. Se amenaza ♙c6, seguido de b7 y ♜a8, que gana matemáticamente.

Para evitarlo, Fine no encuentra mejor expediente que dejarse dar mate, para no verse en la necesidad

de abandonar. Lo que resulta más absurdo.

36. ♖xd7 ♜

37. ♖a8+ ♜e8

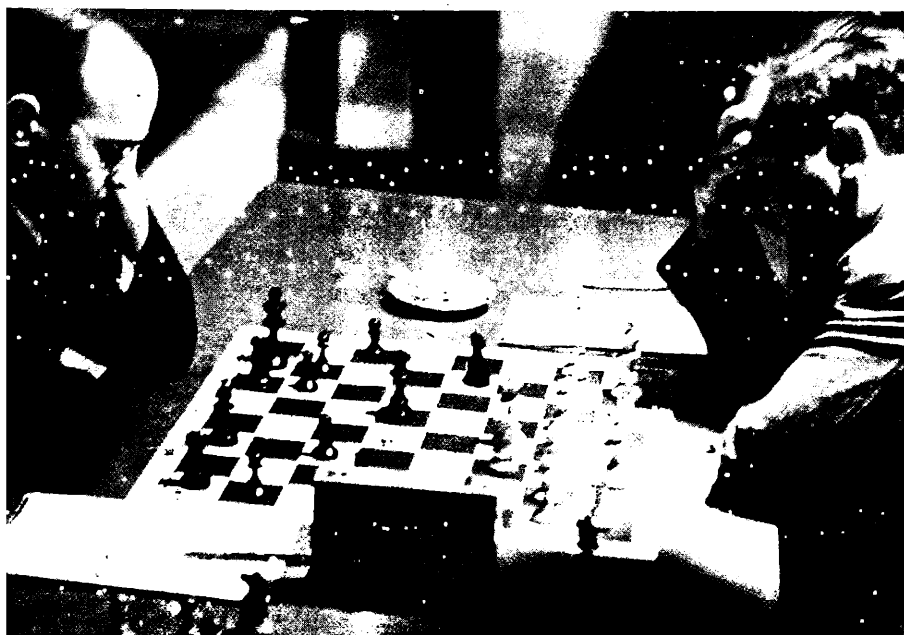
38. ♖xe8++

La partida que acabamos de ver es magnífica como demostración, no de final de alfiles, ya que no se llegó

a esa etapa de la lucha, sino de sutil maniobra para conservar ambas piezas a través de todas las tentativas de las negras para evitar que estas piezas subsistieran. Es un modelo de alta estrategia que tiene dos momentos culminantes: uno, la jugada 19. ♜c2!, maniobra de consolidación fundamental, y el otro, 29. ♜d5!, maniobra táctica decisiva.

IV. SECRETO DE LA SIMPLIFICACIÓN

Largo es el viaje que hemos realizado a través de los problemas técnicos de los dos alfiles. Parecerá quizá que nos hemos extendido demasiado, pero a nosotros nos parece, en cambio, que estamos sintetizando excesivamente el número de ejemplos. Y nos parece que hemos sido breves, porque no hay en la técnica del ajedrez tema más fundamental que el que nos ocupa. Se trata del grave problema de la simplificación y del secreto estratégico máximo de la mayoría de los maestros.



Fine (derecha), jugando contra Reshevsky por el Campeonato de los Estados Unidos de 1940.

Hemos visto en los ejemplos dados anteriormente de qué manera los grandes maestros superaron a los mejores jugadores argentinos en partidas aparentemente iguales. Sólo la hábil percepción de las posiciones técnicas que brotan de la posesión de ambos alfiles contra dos caballos, o alfil y caballo, desniveló partidas en apariencia perfectamente equilibradas.

Tan importante es el tema, que nos hemos atrevido a sostener que en la habilidad para saber cuándo debe simplificarse una posición está el verdadero secreto del éxito de los grandes maestros y radica el único peldaño que nos separa del ajedrez magistral. Nuestros buenos jugadores se diplomaron como capaces de verdad en Varsovia y ratificaron brillantemente el examen en Estocolmo. Pero para llegar a la meta, para poder aspirar a que se superen aquellas actuaciones, fuerza es que aprendan a darle a este secreto técnico la importancia merecida.

FLOHR FRENTE A BOTVINNIK

No faltará quien argumente que, en aquellos casos, los grandes maestros derrotaron a los nuestros simplemente porque juegan mejor, y que del mismo modo los habrían batido con los dos caballos contra los dos alfiles. Pero contra estos espíritus desconfiados se alza irrefutable la fuerza del argumento de otros ejemplos que hemos publicado y, como prueba definitiva, la partida memorable que Flohr le ganó a Botvinnik en el "match" que ambos disputaron hace algunos años y que terminó empatado luego de una serie de cotejos, pocas veces igualados por su calidad, ni aun en "matches" por el campeonato mundial.

BLANCAS:	FLOHR
NEGRAS:	BOTVINNIK

- | | |
|--------|------|
| 1. d4 | ♘f6 |
| 2. c4 | e6 |
| 3. ♔c2 | ♘b4+ |
| 4. ♘c3 | |

La transposición de jugadas efectuadas por Flohr (♔c2 antes de ♘c3) no ha logrado evitar la defensa Nimzovich, uno de los más inteligentes sistemas para mantener el equilibrio en el desarrollo de la apertura del peón dama. Tiene el incon-

veniente técnico grave de que casi siempre se resume en el cambio del alfil de b4 por el caballo de c3, lo que deja al blanco con dos alfiles contra alfil y caballo. En algunas oportunidades, como ya hemos visto, esto se produce, pero a cambio de doblarle los peones al blanco y crear algunos problemas de rigidez de los mismos, que compensan aquel cambio técnicamente criticable. Esa posición de peones es la de c3-c4-d4, que es magnífica mientras permanece in-



Botvinnik (derecha), contra Reshevsky por la primera ronda del match entre los Estados Unidos y la Unión Soviética, jugado en Moscú, en 1955.

móvil, pero débil como fuente de posibilidades de acción. No es posible tocar nunca el peón "d", porque, si se avanza, quedan definitivamente débiles los peones doblados en c3 y c4, y una casilla fuerte para el caballo rival en c5. Tampoco es posible cambiar el peón "d" del blanco por el peón "e" negro, o el peón "c", porque los peones doblados quedarían, además, aislados. Por eso se juega ♔c2, para poder retomar el alfil con la dama luego de ♖xc3, y no debilitar la configuración de peones.

- | | |
|---------|-------|
| 4. | c5 |
| 5. dxc5 | ♖a6 |
| 6. a3 | ♖xc3+ |

El primer desequilibrio técnico

Este es el momento crítico de la partida. El negro no juega ♖xc5 a causa de que, después de b4, las blancas ganarían tiempos valiosos. Prefiere cambiar el alfil para apoderarse del cuadro e4 enemigo mediante la acción conjugada de ambos caballos. Lo consigue, pero a cambio de perder un alfil importante. Y por las diagonales negras comenzará a filtrarse el desequilibrio.

- | | |
|---------|------|
| 7. ♔xc3 | ♖xc5 |
| 8. f3! | . |

La única compensación de las negras está en el dominio del cuadro e4, que luego de 8. ♖f3, por ejemplo, sería muy fuerte, pues seguiría 8., ♖fe5; 9. ♔c2, a5; seguido de a4. Restado el punto fuerte a los caballos, estas piezas demostrarán

su magnífica inutilidad cuando carecen de apoyo y de zona tranquila donde instalar su agresividad*.

8. d6

9. e4 e5

Esto deja un "hole" peligroso en d5 y crea el problema del peón débil de d6. Era, quizá, mejor seguir con O-O, ♖e7 y ♜fd8, pero la verdad es que Botvinnik desea evitar e5 de las blancas y trata de bloquear la posición, por aquello de que en las posiciones de bloqueo los caballos son superiores a los alfiles. Además, cuenta con el alfil dama para vigilar la casilla d5, donde puede instalarse el caballo blanco.

10. ♙e3 ♔c7!

11. ♙e2 ♙e6

12. ♚c2

Para que el caballo pueda ir a d5.

12. O-O

13. ♙c3 ♜fc8

14. ♙e2 a6

15. ♜c1 ♙cd7

16. ♚d2 ♚b8

No era posible 16., ♙xc4; por la réplica 17. ♙d5!, ♙xd5!; 18. cxd5, b5; 19. b3, etc.

17. ♙d5!

UNA JUGADA DIFÍCIL

Este es, en nuestra opinión, el

momento más difícil de la partida, como que es el de la simplificación. Difícil es resignarse a perder la fuente de posibilidades que nace de la columna "d" abierta. Pero Flohr aprovecha, para efectuar esa jugada, ahora, cuando es necesaria la réplica ♙xd5 para no perder material o quedar con seria desventaja estratégica. Flohr perderá así la columna "d" abierta y el peón débil negro de d6 dejará de serlo casi en absoluto, pues habrá un peón blanco delante, pero, en cambio, las blancas quedarán con dos alfiles contra dos caballos, y esto nos permitirá, además, asistir a un duelo de inapreciable valor técnico en el que se impondrán los dos alfiles de magistral manera.

17. ♙xd5

18. cxd5 ♜xc1+

19. ♚xc1 ♚d8

20. O-O ♜c8

21. ♚d2 ♚c7

22. ♜c1 ♚xc1+

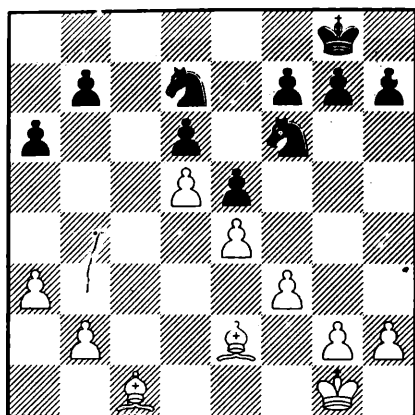
23. ♚xc1 ♜xc1+

24. ♙xc1

COMIENZA LA OBRA MAESTRA

Se ha llegado al final que nos interesa y afortunadamente, para darle jerarquía al ejemplo, en una posición excelente de peones de ambas partes. La debilidad del peón de d6 negro es casi inexistente, por la facilidad con que el rey negro puede apoyarlo y la dificultad que tiene el alfil dama blanco para agredirlo.

* El concepto, es correcto pero es necesario O-O previo, sino 9. ♚xg7. (N. del P.)



Los peones están divididos en dos sectores homogéneos, y no es posible triunfar en mérito a ellos. Los reyes están en la misma casilla y tampoco hay desnivel entre los mismos. La única causa del triunfo es la existencia de dos alfiles, pero por tratarse de una posición de semibloqueo se hace difícil percatarse de si bastan para ganar. Veremos cómo salva Flohr las dificultades técnicas y de qué manera atrapa la victoria en una posición en la que el común de los maestros de segundo orden sólo hallaría un empate.

- | | |
|----------|------|
| 24. | ♖f8 |
| 25. ♔f2 | ♖e7 |
| 26. ♜e3 | ♖d8 |
| 27. ♖e1 | ♖c7 |
| 28. ♖d2 | ♜c5 |
| 29. b4 | ♜cd7 |
| 30. g3 | ♜b6 |
| 31. ♖c2 | ♜bd7 |
| 32. a4 | ♜b6 |
| 33. a5 | ♜bd7 |
| 34. ♜c1 | ♖d8 |

- | | |
|---------|------|
| 35. ♜b2 | ♜e8 |
| 36. ♖d2 | ♜c7. |
| 37. ♖e3 | ♖e7 |
| 38. ♜f1 | ♜e8 |
| 39. h4 | |

Fácil es observar la pobreza de acción de ambos caballos, que obligan al negro a efectuar jugadas inocuas a la espera de los acontecimientos.

Este solo hecho basta para probar la mayor fuerza de ambos alfiles, ya que quien los posee dispone de la iniciativa y así de la ventaja de imprimir normas a la lucha. Y esto se produce simplemente porque los caballos no tienen un punto fuerte donde ubicarse entre los peones rivales. La única casilla donde técnicamente podría ser valioso uno de ellos es la de d4, pero no puede meterse en ese sector por vía b5, a causa de que hay dos piezas blancas que fiscalizan el punto d4 (el alfil de b2 y el rey) y sólo un peón de sostén.

- | | |
|----------|-----|
| 39. | ♜c7 |
| 40. ♜h3 | ♜e8 |

LA BATALLA TÁCTICA

Luego de un sabio trabajo estratégico preliminar, como fue el preparar la ofensiva, inició Flohr la batalla que ha de permitirle quebrar la sólida resistencia de los caballos negros, que, si son ineficaces como valores agresivos, son firmes elementos de apoyo de los peones negros. Pero se verá qué importancia tiene la posibilidad de perder tiempos sin descuidar el punto de ataque, que es

una de las máximas virtudes de los alfiles.

41. f4! f6

42. ♖f5!

Al plan negro de no abrir la posición y consolidarse siempre, sigue una fina maniobra táctica tendiente a debilitar la configuración de peones del ala rey, única que ofrece posibilidades de ser quebrada por la existencia de peones móviles. La extraordinaria movida de Flohr, verdadera obra de arte táctica, tiende a provocar, ya h6, que deja libre una vía de acceso para el rey blanco por vía g4-h5 y g6, o g6, que daría fuerza a la réplica futura de f5 o de fxe5, según los casos.

42. g6

43. ♖h3 h6

44. ♖c1 ♖g7

45. fxe5 dxe5

Comienzan a brotar las dificultades que tan pacientemente ha sembrado Flohr. No era posible 45., ♖xe5; a causa de 46. ♖c8. Tampoco 45., fxe5; por 46. ♖f3, h5; 47. ♖g5+, ♖e8; 48. ♖h6, ganando uno de los dos caballos, un tanto enredados en su acción.

46. ♖f3 h5

47. ♖e3 ♖d6

48. ♖h6 ♖e8

49. g4 hxg4+

50. ♖xg4 ♖c7

51. ♖c3 ♖b5

52. ♖e2

Ahora el rey va hacia c4 para apoyar un jaque con el alfil en c5 que valore el peón pasado de d5.

52. ♖c7

53. ♖d3 f5

54. exf5 gxf5

55. ♖xf5 ♖xd5

56. ♖d2

Las negras han debido abrir totalmente el juego para evitar la maniobra precipitada de ♖c4 y ♖c5+. Pero ahora el peón "h", tan alejado de la zona del combate, ha de ser una permanente preocupación para Botvinnik. Los peones pasados, cuando se encuentran apoyados por alfiles, son mucho más peligrosos que cuando están sostenidos por caballos. La razón es que estas piezas están propensas siempre a ser atacadas simultáneamente con el peón a quien prestan apoyo, por lo mismo que son piezas de tiro corto que necesitan estar próximas a la zona que presionan o apoyan. El alfil, en cambio, puede apoyar desde lejos, sin el peligro de la doble amenaza.

56. ♖7f6

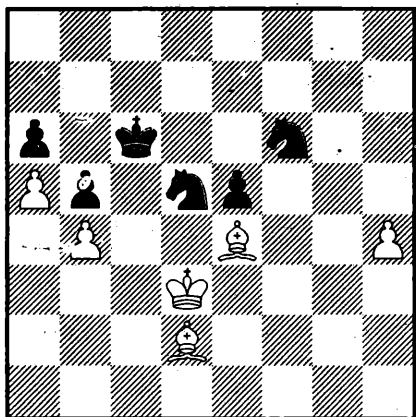
57. ♖c4 ♖c6

58. ♖g6 b5+

59. ♖d3! ♖e7

60. ♖e4+ ♖ed5

Ahora sería tarde para cambiar un alfil (primera oportunidad que se les presenta a las negras) porque luego de ♖xe4-h5, no sería posible evitar la coronación del peón sino entregando el caballo.



- | | |
|---------|-----|
| 61. ♖g5 | ♜h5 |
| 62. ♖f3 | ♜g3 |
| 63. ♖d2 | ♜d6 |
| 64. ♖g4 | ♜f6 |
| 65. ♖c8 | |

UN TRABAJO DE HORMIGA

Flohr no se ha impacientado ni engolosinado con su peón "h". Lo mantiene inmóvil, como una amenaza permanente para inmovilizar los caballos en esa zona, y ahora comienza a "trabajar" los peones del ala dama. Quiere ganar material antes de iniciar el plan decisivo de coronar el peón "h". Muchos jugadores no sabrían ganar, aun en esta posición, este final magnífico.

- | | |
|----------|-----|
| 65. | ♚c6 |
| 66. ♖e1 | |

Si 66. ♖xa6, e4+; seguido de ♖f5.

- | | |
|----------|-------|
| 66. | e4+ |
| 67. ♚d4 | ♜gh5 |
| 68. ♖f5 | ♚d6 |
| 69. ♖d2 | (1-0) |

No ha tenido ningún apuro Flohr en ganar el peón. Lo quiso hacer cuando menos riesgo corriera y obliga a que su rival abandone cuando aún no se ha producido el inevitable desequilibrio de material. Ahora se amenaza, si 69., ♜g7; 70. ♖f4+, ♚c6 (si 70., ♚e7; 71. ♖c8); 71. ♖xe4+, ♜xe4 (única para evitar ♖b7); 72. ♚xe4, seguido de ♖e5 y ♚f5, ganando fácilmente con el peón "h".

Es éste un modelo perfecto de estrategia y un ejemplo definitivo sobre las ventajas de ambos alfiles.

Raro ha de ser que se produzca un final de tanta dificultad y tan pacientemente culminado. Bastaría este solo ejemplo para ilustrar todo el tema, pero daremos otro y después extractaremos las conclusiones a que este trabajo técnico nos permite arribar.

RESUMAMOS

Pondremos punto final al tema más difícil sobre la técnica del ajedrez, que hemos considerado hasta ahora. A través de la serie de partidas que hemos estudiado, la experiencia de los maestros nos ha permitido observar la abundancia de recursos que nace de la existencia de dos alfiles unidos en la mayoría de las posiciones. Hay, en realidad, situaciones en que ambos caballos son más fuertes. Esto sucede en algunas posiciones de bloqueo absoluto, en las

que los alfiles están trabados en su acción por los propios peones y no existe el recurso de avanzar éstos, o en aquellas conformaciones defectuosas de peones del bando que posee los alfiles.

Pero en situaciones normales, comunes, sin desniveles en la situación de los peones, los alfiles suelen ser más eficaces. También hemos sacado una conclusión valiosa, y es que los caballos, para ser relativamente buenos, necesitan tener puntos de apoyo; que un caballo tiene fuerza cuando se ubica en un cuadro central y puede ser sólidamente apoyado. El caballo necesita así casi siempre del auxilio de un peón, y estar en un lugar del que no pueda ser desalojado por los peones enemigos. Un caballo, cuando se mueve, varía de zona de influencia y, en cambio, el alfil conserva el privilegio de poder moverse sin dejar de ejercer la presión. De acción más consecuente, más tenaz, ataca de cerca o de lejos, y en esto supera también al caballo. En cambio, esta última pieza tiene el privilegio de poder actuar a su tiempo en cada una de las 64 casillas del tablero, y el alfil en sólo 32, ya que, o actúa en las diagonales blancas o en las diagonales negras. Y precisamente, al exponerlo, hemos dado con el secreto de la fuerza de ambos alfiles unidos: que se complementan decisivamente y no dejan ninguna zona inexpugnable a su rápida acción. Por ejemplo, un alfil puede actuar en cualquiera de las 32 casillas de su zona de influencia en sólo dos jugadas. Puede dominar 13 casillas a la vez, y en su peor posición actúa sobre siete cuadros del tablero.

LA LENTITUD DE LOS CABALLOS

El caballo, a lo sumo, puede dominar desde su mejor ubicación ocho casillas y hay cuadros del tablero que sólo puede alcanzarlos en seis saltos. Por ejemplo, desde h1 para ir a a8. Dado esto, claro está, sin piezas en el tablero. De lo que se deduce que sólo puede nivelar la acción dispar de estas piezas la situación en que se halle el resto de los efectivos de cada bando.

Otro detalle interesante es que un alfil puede copar por su sola acción a un caballo. En cualquier posición en que un caballo se encuentre sobre una banda del tablero, se ubica un alfil sobre la misma columna o fila, dejando dos cuadros de separación, y el caballo no puede moverse. Por ejemplo, un caballo en e1 y un alfil en e4; un caballo en h4 y un alfil en e4; un caballo en c8 y un alfil en c5; un caballo en a6 y un alfil en d6, etcétera.

En cambio, en ninguna posición el caballo puede devolverle al alfil tan celosa atención. Otro detalle importante es que dos alfiles pueden dar mate y dos caballos no. Estos pueden hacerlo si existe, además del rey, como es natural, alguna otra pieza en el tablero, y los alfiles con su propio esfuerzo. Esto sucede por otro hecho técnicamente valioso, y es que un alfil puede ganar y perder tiempos, ya que en un número impar de movimientos puede ubicarse en el mismo sitio en que actuaba antes. Un caballo, en cambio, nunca gana tiempos. Necesita números pares de movimientos para retornar a un mismo sitio, cualquiera que sea la trayectoria que haga:

EL EJEMPLO FINAL

Y como ejemplo final de este tema mostraremos la partida que Geza Maróczy, el viejo técnico húngaro, me ganó en el torneo de Londres de 1927, en la que el hábil maestro dictó una cátedra de técnica ajedrecística.

BLANCAS: GRAU
NEGRAS: MARÓCZY

- | | |
|---------|------|
| 1. ♖f3 | ♟f6 |
| 2. d4 | d5 |
| 3. c4 | e6 |
| 4. ♖c3 | c5 |
| 5. cxd5 | ♟xd5 |
| 6. e3 | ♟c6 |
| 7. ♗b5 | |

Primer indicio de que en esa época desconocía la importancia del tema que hemos desmenuzado. Y el detalle es valioso, si se recuerda que era ya campeón nacional y que jugaba quizá mejor que ahora, por mi gran entusiasmo, mi mayor juventud y la escasa cantidad de errores serios en que incurría. Pero es evidente —esta jugada lo prueba— que técnicamente mi juego ofrecía fallas serias, pues no es posible aceptar como buena esta movida que crea técnicamente la obligación de cambiar el alfil que ahora puse en b5, precisamente mi mejor alfil, lo que entraña la debilidad definitiva de las casillas blancas. Podría hacer esto a cambio de algunos tiempos

importantes, pero éstos pueden recobrase, y este tipo de ventaja suele diluirse cuando no se transforma rápidamente en victoria. En cambio, la carencia de uno de los dos alfiles cuando el rival mantiene ambos, es generalmente un mal orgánico en la posición, que sólo logra atenuarse si se hace posible eliminar un alfil rival. Si no sucede esto, basta ese detalle para dar la victoria, pues la ventaja se acentúa a medida que se acerca el final.

- | | |
|---------|-------|
| 7. | cx d4 |
| 8. ♖xd4 | |

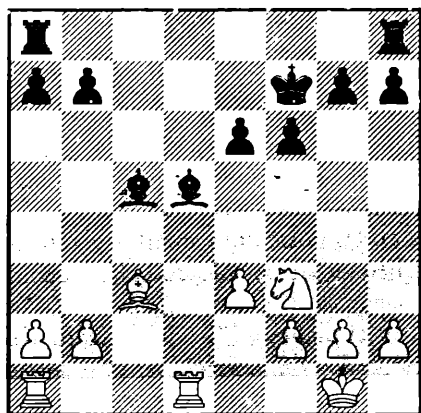
Quizá fuera un poco mejor 8. ♖xd4*. Pero las blancas observaron que luego de 8. ♖xd4, podía seguir 8., ♟xc3; 9. bxc3, ♟d7; que amenaza ♖xd4, quedando las negras con dos peones contra uno en el ala dama. Si 10. ♖xc6, bxc6; y el juego negro sería un poco más cómodo, aun cuando no habría bastado para ganar.

* Posiblemente lo menos malo sea 8. exd4 según se vio en la partida Opocensky-Foltys, jugada en Munich, 1941. Siguió así: 8., ♟e7; 9. ♗d2, O-O; 10. O-O, ♟xc3; 11. bxc3, a6; 12. ♖xc6, bxc6; 13. ♟e5, ♖d5 con ventaja mínima.

8. ♖d7
 9. ♗xc6 ♗xc6
 10. ♖xd5 ♔xd5

¿Qué razón hay para que las negras no eludan la simplificación? Pues simplemente que las blancas están estratégicamente superadas por haber debido cambiar el alfil de b5 por el caballo. Ahora, las casillas blancas del primer jugador son muy débiles y la partida ofrece un desequilibrio estratégico que sin duda no captará la mayoría de los aficionados. Si el alfil cambiado fuera el alfil dama, esto no sería muy grave, pues los peones centrales en cuadros negros reemplazarían en parte aquella pieza, pero es el alfil de rey, que en las diversas variantes de la apertura del peón dama es el más valioso.

11. O-O ♖c5
 12. ♔xd5 ♗xd5
 13. ♗d2 f6
 14. ♗c3 ♔f7
 15. ♜fd1



NO PARECE, PERO EL BLANCO ESTÁ MUY INFERIOR

La mayoría de los jugadores, aun de primera categoría, ha de afirmar que esta posición es igual. Así lo suponía yo cuando jugué este final. Pero puede afirmarse que, por el contrario, la situación de las blancas es muy delicada y que han de jugar con cautela suma para evitar la derrota, que quizá sea ya inevitable. El alfil de d5 es muy fuerte y su acción ha de obligar a que las debilidades menudeen. Ahora ataca al peón "a" y esclaviza la torre dama. Si se juega a3, queda el cuadro b3 a merced del alfil, que desde ese punto vulnera la casilla d1, donde debe ubicarse una torre, y si se juega b3 quedará sin punto de apoyo el alfil de c3, y esto también es importante.

15. ♜hd8
 16. ♖e1 e5
 17. ♜d2 ♗b6
 18. b3

Comienzan las debilidades, hijas de la presión negra. Y a pesar de esto las piezas blancas se siguen enredando.

18. ♗e4!
 19. ♖f3 ♜ac8
 20. ♜xd8 ♗xd8
 21. ♜c1 ♗e7

Obsérvese con qué habilidad Maróczy saca provecho de las debilidades que el avance b3 ha creado en el juego blanco. Ahora amenaza

♙a3 y obliga a cambiar las torres. Esto dejará el final librado a una lucha pura de dos alfiles contra alfil y caballo, que es lo que a nosotros nos interesa.

22. ♖b2 ♜xc1+

23. ♖xc1 ♙d3!

Para evitar que el rey acuda en auxilio de su flanco dama, donde ya está fijada una debilidad.

24. ♙d2 ♙c5

25. ♙c4 ♚e6

26. ♙d2

Tampoco era bueno 26. ♙d2 o 26. ♙b2, por 26., ♚d5, seguido de b5 y b4, fijando los peones del ala dama para luego capturarlos.

26. ♚d5

27. h3 a5

28. ♚h2 b5!

29. a3

Se amenazaba ♙b4, seguido de ♙xd2-b4 y ♙b1, ganando fácilmente.

29. b4

30. a4 f5!

31. ♙b2 ♖4!

(0-1)

A primera vista parece que aún hubiera resistencia, pero sólo es una lenta agonía. Si 32. exf4, exf4; 33. ♙xg7, ♙xf2; seguido de ♙e3 y ♙c2. También ganaría si 32. exf4, ♙xf2; pues si 33. ♙xe5, ♙e3; 34. ♙f3, ♙c2; 35. ♙c7, ♙xb3; 36. ♙xa5, ♙xf4+; 37. g3, ♙d6; seguido de ♙xa4, etcétera. De lo que se deduce que de cualquier manera se gana por la poderosa acción de los alfiles.

CONCLUSIONES GENERALES

De todo lo que hemos analizado se desprende lo siguiente.

1ª Que dos alfiles son más fuertes que el alfil y el caballo, y mucho más fuertes que dos caballos.

2ª Que en las posiciones con estructuras de peones débiles los caballos suelen ser tan eficaces y hasta más fuertes que los alfiles.

3ª Que también en las posiciones de bloqueo absoluto los caballos son más útiles que los alfiles.

4ª Que ambos alfiles son fuerza decisiva en las posiciones abiertas y aun en aquellas posiciones cerradas en las que los peones tienen movilidad, es decir, que no están trabados por los otros peones.

5ª Que cambiar un alfil por un caballo en el planteo, sólo debe efectuarse cuando se posee la seguridad de que se han logrado compensaciones muy serias o que hay manera de obligar al rival a que a su turno cambie uno de ambos alfiles.

6ª Quien posee dos alfiles debe tratar de cambiar las otras piezas para llegar

al final puro de alfiles. Quien lucha contra ellos debe, en cambio, evitar el final antes de cambiar a su vez uno de los alfiles rivales.

7ª Que si un alfil sólo vale por tres y medio peones, dos alfiles unidos valen por ocho peones. De lo que se desprende que la lucha de un caballo contra un alfil no es tan despareja.

8ª Los caballos necesitan para ser fuertes de puntos de apoyo. Por eso son eficaces cuando se ubican entre medio de dos peones avanzados. Por ejemplo: en e5 contra f5 y d5 rival. Pero, en cambio, carecen de eficacia cuando los peones del adversario pueden desalojarlos.

9ª De ello se desprende que las conformaciones móviles de peones son el peor enemigo de los caballos y que, en cambio, molestan poco a los alfiles, que pueden atacar desde lejos y replegarse sin descuidar la zona afectada.

10ª Quien juega con dos alfiles no debe dejar puntos débiles en el tablero en los que pueda ubicarse un caballo firmemente sostenido. Si logra esto, el caballo sin puntos de apoyo será una pieza inocua; en cambio, si permite que el caballo se consolide por la acción de un peón sostén, en muchas oportunidades deberá recurrir para eliminar esa pieza al cambio de un alfil por ese caballo, y la ventaja se esfumará.

Y, finalmente, que quien se compenetre de este tema y logre saber cómo debe simplificar la partida una vez lograda esa ventaja, o consiga evitar la simplificación si ha perdido uno de sus alfiles, habrá dado un paso definitivo en la marcha hacia la comprensión del ajedrez, que es aún problema inaccesible para muchos jugadores fuertes, pues también al ajedrez se juega por instinto.

CAPÍTULO V

POR QUÉ DEBE ENCERRARSE CON EL NEGRO EL ALFIL DAMA

Mucho se ha hablado sobre el alfil malo, o alfil ominoso, según la expresión de Tartakower. Los jugadores de ajedrez han hecho de esto un estribillo y muchos fundan sentencias absurdas, basándose en la bondad o desventaja de tal o cual alfil. Pero la experiencia enseña que es peligroso establecer premisas tan graves como la del alfil malo en infinidad de posiciones, e indica, en cambio, que el alfil que la mayoría de los aficionados califica de malo por el mero hecho de estar encerrado, es necesario, y hasta imprescindible para poder llevar adelante planes vitales de lucha.

Y así llegamos a la paradoja de las ventajas del alfil ominoso y de la imperiosa necesidad de que éste exista, así, encerrado en su casilla de origen, pues significa la fuerza de reserva que actúa briosamente cuando la tensión central desaparece y elimina una serie de riesgos graves para el flanco dama. Esto no quiere decir que no haya multitud de partidas que se desnivelan estratégicamente por el desequilibrio de posibilidades entre un alfil bueno y un alfil malo, pero lo que deseamos mostrar es que sólo es malo el alfil en posiciones muy concretas, con situaciones de peones rígidas que le impiden modificar su porvenir, y que, en cambio, en todas aquellas posiciones donde haya peones móviles, y por lo tanto propensos a cambiar de estructura, es necesaria la existencia del alfil tan injustamente despreciado por la crítica simple.

Pero mejor será que nos remontemos a los orígenes del alfil malo. Sabemos que así se califica al alfil que está limitado en su acción por los propios peones. El alfil bueno es, en cambio, aquel que actúa por casillas de distinto color a las ocupadas por los peones del propio bando.

LA FUERZA OCULTA DEL ALFIL MALO

Pero bien sabemos que las posiciones de peones cambian con frecuencia y en esos casos se hace preinatural toda designación de alfil malo o bueno. Esta es una de las causas por las cuales conviene evitar siempre el cambio de un alfil por un caballo rival, aun cuando el alfil no tenga aparentemente ningún porvenir como pieza agresora, ya que sin duda tiene reservada una función muy importante apenas los peones cambian de estructura. El cambio de un alfil, aun el supuesto malo, posee una gravedad manifiesta, y es que automáticamente reduce las posibilidades estratégicas que surgen del movimiento del esqueleto de peones, pues la desaparición de aquél puede dejar puntos débiles, que se forman con el simple cambio de casilla de un peón.

Esto es claro en muchas posiciones, pero no tanto en otras. Hay situaciones donde los peones se traban y parece definida la suerte del alfil encerrado. Pero en su mayoría estas posiciones son falsas y aparentes, pues generalmente permiten maniobrar de modo que el alfil juegue, y de impetuosa manera, pues ello significa una pieza de refuerzo que actúa en zonas menos guarnecidas, por la falsa idea del adversario de que esa pieza nunca podrá entrar en juego.

EL ALFIL SUELE ACTUAR MENOS EFICAZMENTE FUERA DE LA CADENA DE PEONES

Esto es lo que mostraremos en el tema que iniciaremos ahora. Sobre todo, trataremos de probar que, a pesar del riesgo de quedar encerrado, hay multitud de planteos donde es más halagüeña la situación del alfil encerrado, que fuera de la cadena de peones, donde suele ser menos eficaz que en su casilla de origen.

Hablemos, por ejemplo, del gambito de la dama. Todos sabemos que la idea madre de las negras en esta apertura es jugar ya e5 o c5 pero preferentemente la primera jugada. Pues podría afirmarse que ese plan fundamental de las negras sólo es aceptable y realmente bueno cuando se posee el alfil dama encerrado. De no existir esa pieza, el avance de e5 crea una debilidad grave en el cuadro f5, que suele ser decisiva en muchas oportunidades.

Merecen recordarse, además, por lo que tenían de revolucionarias en aquella época, las palabras del doctor Alekhine en un artículo, al hablar de su «match» con Capablanca y de la Cambridge Springs. Sostenía el campeón mundial que todo sucedía porque el alfil dama blanco se hallaba fuera de la cadena de peones, y que sin duda esto entrañaba una debilidad estratégica en la conformación blanca, que grave o no, por lo menos daba pie a que las negras tuvieran un plan de acción.

Y surge así el dilema. Creada la cadena de peones, ¿dónde está mejor el alfil? ¿Fuera o dentro de ella? No es posible contestar categóricamente, ya que cada posición tiene su fisonomía especial, pero en líneas generales nos atrevemos a manifestar que el alfil está generalmente mejor dentro de la cadena de peones, especialmente para las negras, que necesitan disponer de más poder defensivo que ofensivo.

LA EFICACIA DE UN "ALFIL MALO"

Pero antes de entrar en este tema daremos una partida famosa, en la que la lucha la define matemáticamente un alfil malo, que por cierto distaba mucho de serlo, a pesar de su aparente inocuidad. Se trata de la partida que Tartakower le ganó a Maróczy en el año 1922. Fue así:

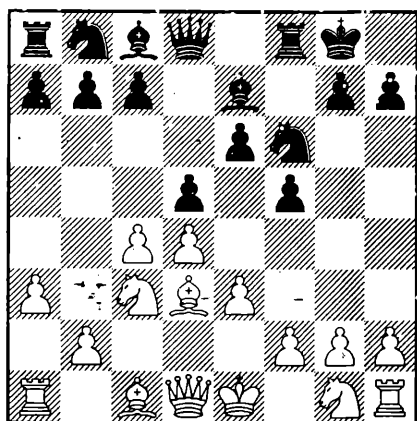
BLANCAS: MARÓCZY

NEGRAS: TARTAKOWER

1. d4 e6
2. c4 f5
3. ♖c3 ♖f6
4. a3

Ensayo dudoso para evitar la maniobra ♗b4, cuya eficacia técnica está lejos de haberse probado.

4. ♗e7
5. e3 O-O
6. ♗d3 d5



Las negras han trazado, en apariencia, su triste destino al alfil dama. Se ha llegado a una posición de "stonewall", característica por el encierro

casi definitivo del alfil dama. Y, sin embargo, aun en esta posición está lejos de poder afirmarse que el alfil carece de porvenir.

La única forma en que esto sucedería es si las blancas jugaran a su vez f4 para impedir, para siempre, la jugada e5, que abrirá la puerta al alfil oprimido. Pero resultaría que en ese caso también las blancas se encerrarían el alfil, y las cosas se compensarían.

Se dirá que esta posición de peones sería más fuerte si el alfil de c8 negro se hubiera cambiado y se podría refutar esto afirmando que en ese caso siempre hay graves peligros para el esqueleto de peones y para la solidez del famoso "muro de piedra", por la fuerza de la jugada típica ♖b3, que es generalmente excelente cuando el alfil rival no se encuentra en c8, defendiendo el peón de b7.

7. ♖f3 c6
8. O-O ♗e4
9. ♖c2

Ya en este trance, sin duda lo mejor para las blancas sería haber jugado a su vez ♗e5 para seguir con f4 y resignarse a comprender que el

alfil rival sólo se convertirá en "malo" si se impide e5, aun cuando para eso sea necesario encerrarse el propio alfil y "equilibrar los defectos" de la posición.

9. ♖d6

Tomando la casilla e5.

10. b3 ♕d7

11. ♗b2 ♜f6

12. ♜fe1 ♜h6

13. g3

Las blancas han efectuado un planteo deficiente, ilusionadas por la mala situación de las piezas del ala dama negra. Debieron, en realidad, tratar de romper la situación central hace ya varias jugadas, por medio de una maniobra típica basada en f3 y e4, dejando que el rival libere su alfil, pero dándole al suyo también un porvenir más halagüeño que el actual. De resultados de esto comienzan a debilitar su enroque, confiadas quizá en la falta de cooperación que para el ataque, aparentemente, brinda el alfil dama negro, y como derivado la torre de a8. Pero todo esto es falso.

13. ♖f6

14. ♗f1 g5

15. ♖ad1 g4

16. ♗xe4

Y el blanco se encarga de ir resolviendo el aparentemente grave problema del alfil dama negro, que tiene cuatro piezas ocupando su principal diagonal y tres de ellas peones, difíciles de mover. No sería posible retirar

el caballo ad2, por la fuerte amenaza: 16. ♗d2, ♗xf2!; 17. ♖xf2, ♜xh2+; 18. ♖g1, ♗h6; 19. ♗g2, ♜xg2+, seguido de ♖h3+, con ataque ganador.

16. fxe4

17. ♗d2 ♜xh2!

ATAQUE SIN DESARROLLO

Magnífica combinación que a primera vista sorprende, pues se trata en realidad de un ataque sin piezas activas. Obsérvese que la dama negra está en la lucha acompañada sólo del alfil rey, y que las demás piezas tropiezan entre sí. No se ve cómo hacer entrar pronto en juego el alfil ominoso, pero Tartakower halla el expediente de hacerlo jugar en el momento exacto. Es el refuerzo que guarda para rematar la acción.

18. ♖xh2 ♖xf2+

19. ♖h1

No hubiera mejorado nada 19. ♗g2.

19. ♗f6

Es evidente que el secreto de la combinación radica en impedir que las piezas blancas se muevan cómodamente. Si 19. ♖xg3, seguiría 20. ♗b1 y luego ♖g2, salvando todos los obstáculos.

20. ♜e2 ♖xg3

21. ♗b1 ♗h5

Malo habría sido ♖h4+ por la réplica ♜h2, que sacrificaría calidad pero conjuraría los peligros mayores.



Tartakower, entre los participantes del torneo de Amsterdam de 1950. En primera fila, de izquierda a derecha: Gligoric, Rossolimo y Pilnik. En segunda fila en el mismo sentido: Tartakower, Najdorf y Van Scheltinga. En tercera fila: Reshevsky, Prins, Gudmundsson, Trifunovic y Stahlberg.

22. ♔d2

Hay que apoyar el peón "e" para poder mover la torre de e2.

22. ♖d7

Al comentar esta partida, Tartakower hace notar el hecho curioso de que con una torre menos las negras puedan seguir el ataque con jugadas tan tranquilas como las del texto. El alfil dama sigue aún encerrado ...

23. ♜f2 ♔h4+

24. ♞g1

Quizá fuera mejor ♜h2, a lo que las negras podrían haber seguido ya con ♜xh2, quedando con tres peones y buena posición por la pieza, o

quizá más fuerte aún con ♜g3+, seguido de ♜g5-♜f8-♜f5-♜h4, etcétera.

24. ♜g3

25. ♜c3

No era posible ♜g2 o ♜e2, por la réplica ♜f8 que inmovilizaría totalmente a las blancas, pues no habría ni el recurso de jugar ♜c3 y ♜e2 desalojando el alfil, por la movida ♜f2+, apenas el caballo entorpeciera la acción defensiva de la dama sobre esa casilla.

25. ♜xf2+

26. ♜xf2 ♜g3

27. ♜g2

De las piezas que se oponían a la marcha del alfil aún encerrado en d7,

queda solamente una. Tartakower, por medio de sacrificios, ha logrado desmoronar el enroque adversario, pero reserva su pieza de refuerzo para cuando nada se oponga a su acción ganadora.

27. ♖f8

28. ♔e1

Evita ♖f2, pero...

28. ♖xf1+!

Un nuevo y espectacular sacrificio que elimina una pieza blanca que puede oponerse a la entrada vencedora del "alfil malo". Esta sola jugada bastaría para asignarle a la partida el premio de brillantez que mereció en el torneo.

29. ♔xf1 e5!

TARDE, PERO EFICAZMENTE

Esta es la maniobra liberadora típica, que suele ser buena en posiciones menos claras que la del texto. Mientras exista la posibilidad de efectuarla no puede hablarse de alfil malo o bueno, y esta partida lo prueba terminantemente. Sólo en la jugada 30 el famoso alfil dama ha logrado jugar, pero ¡de qué manera! Para rematar la posición adversaria minada por la desarmónica.

(Véase el diagrama siguiente)

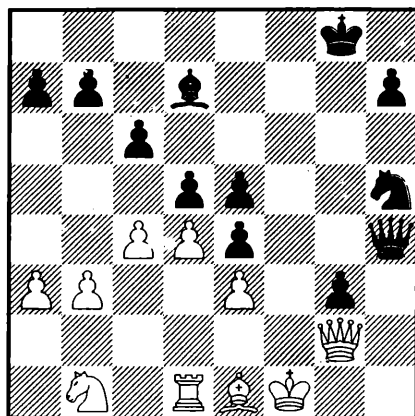
30. ♔g1

No serviría ♔g3, por ♔g3+;

31. ♔f2, ♔g4; 32. ♔g3, ♔g3+;

33. ♔g3, ♔d1.

30. ♔g4!



¡Llegó Blücher! Las negras han vencido estratégicamente, pero agotaron sus efectivos confiados en el refuerzo providencial del vilipendiado alfil malo, que, a veces, en ajedrez, llega a tiempo...

31. ♔xg3

Si 31. ♔d2, exd4!; 32. exd4, ♔f3; 33. ♔xg3, ♔xg3; 34. ♔h2, ♔xh2+; 35. ♔xh2, ♔e2+; seguido de ♔xd4, ganando fácilmente.

31. ♔xg3

32. ♔e1 ♔f5

33. ♔f2 ♔g5

34. dxe5 ♔f3+

35. ♔f1 ♔g3+

(0-1)

Las blancas abandonaron por la amenaza ♔h1+, etcétera.

Hemos mostrado esta partida para dar una idea cabal del tema que deseamos tratar. Queremos salir un poco en defensa del famoso alfil malo, mejor dicho, mostrar que no siempre merece tal calificativo y que su existencia es una necesidad de un sinnúmero de planteos.

I. EL ALFIL SUELE SER "MALO" FUERA DE LA CADENA DE PEONES

El estudio estratégico que hemos iniciado es de suma importancia.

Tratamos de probar que el encierro del alfil dama es una exigencia de la posición y una maniobra necesaria para poder seguir posteriormente con los planes medulares de la partida.

Nos ocupamos de esto ampliamente al iniciar el tema y explicarlo. Dijimos que el alfil dama es una pieza de reserva que es prudente mantener en su cuadro inicial. Oportunamente nos ocuparemos de la ausencia de buenas casillas de desarrollo que tiene esta pieza en todos los planteos, para reafirmar lo dicho. Pero ahora sólo nos interesa demostrar por qué en algunos planteos es mucho mejor mantener el alfil encerrado que fuera de la cadena de peones, y, antes que esto, probar que no se resuelven las dificultades aparentes que surgen del encierro del alfil, sacándolo prematuramente fuera de la cadena de peones.

Veamos una partida jugada hace algunos años en el país, que en este aspecto ofrece detalles instructivos, puesto que las negras trataron de poner en juego rápidamente el alfil dama explotando un planteo pasivo de las blancas, y sólo lograron debilitar su ala dama por la ausencia del mencionado alfil que, por otra parte, quedó relegado a un papel poco airoso.

BLANCAS: GRAU

NEGRAS: CORTE

- | | |
|--------|-----|
| 1. d4 | d5 |
| 2. e3 | ♘f6 |
| 3. ♖d3 | ♙g4 |

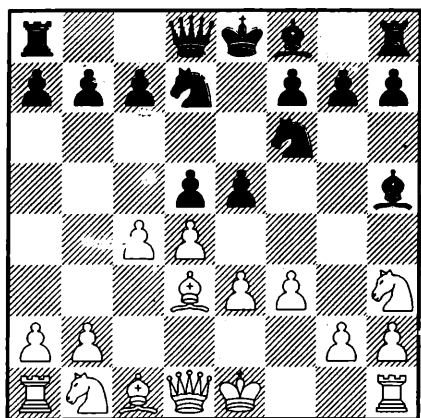
En realidad, es ésta una jugada que todo invita a realizar. Se gana un tiempo, pues se ataca la dama. Si se cubre con el caballo, el alfil quedará muy firme en esta situación. Y si se juega f3, como sucedió en esta oportunidad, se debilita un tanto la configuración de peones blancos. Además, ese avance quita su casilla natural al caballo rey, y esto ha de permitir a las negras jugar rápidamente e5, Pero todo esto presenta una desarmonía estratégica seria.

Claro está que la jugada ♗g4, o ♗f5 en otros casos, sólo puede hacerse con la apertura del peón dama y no contra el gambito de la dama (1. d4, d5; 2. c4) por la fuerza que en ese caso tiene la posibilidad de las blancas de jugar rápidamente ♖b3, vulnerando el peón "b", que el desarrollo del alfil siempre debilita.

- | | |
|--------|------|
| 4. f3 | ♗h5 |
| 5. ♗h3 | ♗bd7 |
| 6. c4 | e5 |

(Véase el diagrama siguiente)

Tenemos aquí un planteo muy claro e interesante. Las negras han



desarrollado más piezas que las blancas y han hecho jugadas más lógicas. Han efectuado sólo dos movimientos de peón y las blancas cuatro, lo que en realidad es un defecto estratégico. El Dr. Tarrasch dijo una vez que las jugadas de peones no podían considerarse jugadas de desarrollo y que mover más de tres peones en las primeras jugadas era perder tiempos. ¿Cuál es la razón, pues, para que en este caso las blancas logren pronto la iniciativa? Pues simplemente las debilidades creadas en el ala dama por la ausencia del alfil dama en su casilla de origen.

- | | |
|---------|-------|
| 7. cxd5 | ♙b4+ |
| 8. ♙d2 | ♙xd2+ |
| 9. ♚xd2 | ♙xd5 |
| 10. ♙c3 | ♙5f6 |

No era posible c6, jugada lógica en casi todas las posiciones de este tipo, precisamente porque se haría sentir la ausencia del alfil dama en su diagonal típica. Veamos: 10., c6; 11. ♙xd5, cxd5; 12. dxe5, ♙xe5; 13. ♙b5+, ♙c6; 14. ♙f4, atacando

al alfil y al peón de d5 ganando material.

11. d5

Con este avance las blancas bloquean en parte el centro y expresan su propósito de crear una cadena de peones en blancas. Se dirá que esto encierra al propio alfil blanco, pero no es así, ya que mientras esta pieza mantenga posibilidades de actuar por vía b5 será eficaz. Por otra parte, el peón de d5 blanco no es un peón rígido, ya que oportunamente podría ser avanzado y en ese caso el alfil jugaría eficazmente sobre una zona importante. En cambio, el alfil negro es bueno teóricamente, pues está en casilla de distinto color al peón más avanzado. Pero es malo porque fue desarrollado antes de tiempo y se encuentra radiado en una zona del tablero. La ventaja de los alfiles en el centro, sobre los alfiles en los flancos, es su mayor rapidez en maniobrar.

11. ♖c8

Preparando el avance del peón "c", pero esta maniobra no es muy feliz. Lo exacto era enrocar.

12. O-O ♔e7
13. ♖fc1

Y ahora la lucha adquiere otro matiz. Las blancas tratarán de evitar el avance del peón "c" para mantener la fiscalización central.

13. a6

No era posible c6, por 14. dxc6, seguido de ♙b5 y ♙d5, creando

complicaciones a las negras por la debilidad de su estructura posicional en el ala dama, derivada de la ausencia del alfil, que ahora está en h5 y por cierto nada de promisorio realiza.

14. e4 O-O

Tampoco servía c6 por la réplica ♖d1, seguido de dxc6, aislando los peones, y luego ♗e3, con gran fuerza.

15. ♖d1 ♔d6

Las negras persisten en su plan medular de avanzar el peón "c", pero las blancas lo impiden, ya que esa jugada significaría el equilibrio absoluto de la lucha.

16. ♗e3 ♘g6

Para evitar ♗f5, que ganaría calidad, por la amenaza ♗e7+.

17. ♗c4 ♔c5+

18. ♗f2 ♔a7

19. ♗a5

Y las blancas, mediante una ingeniosa maniobra con el caballo, han impedido definitivamente, o poco menos, el avance del peón "c". Además, esta jugada encierra un plan de agresión al peón "b", debilitado desde que el alfil se alejó de su custodia en busca de otros horizontes. Y los otros horizontes fueron estar replegado en g6, sin acción, y totalmente desvinculado del ala dama.

19. ♗e8

Amenaza defender el peón "b" y realizar f5; pero...

20. g4

Creando la armazón típica de peones para anular un alfil en este tipo de posiciones al impedir el avance del peón "f".

20. ♗d6

21. ♖c2 ♔b6

22. ♖ac1 f6

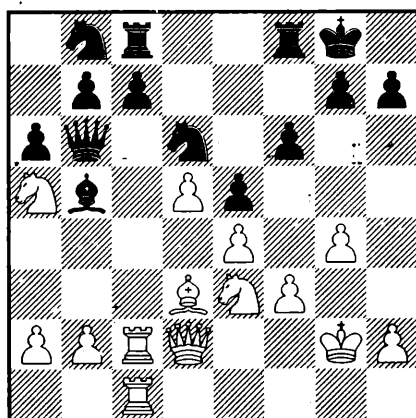
Buscándole acción al desventurado alfil que quiso, ilegalmente, en el principio de la partida, actuar en otras zonas que las trazadas por la estrategia de este tipo de planteos.

23. ♔g2 ♗e8

Corte sigue fiel a su plan de jugar c6. Lleva su alfil para que coopere a la acción y más tarde otra pieza menor lo secundará, pero las cosas hay que hacerlas a su tiempo o no hacerlas, y éste es un ejemplo típico de la verdad de ese proverbio.

24. ♖d1 ♗b8

25. ♗e3 ♗b5



Cansado ya de la inocuidad de su "mal" alfil bueno, Corte lo cambia por el "buen" alfil malo de las blancas. Esto parece un juego de palabras, pero en realidad expresa lo relativo de las afirmaciones que se pueden hacer en ajedrez aferrándose al dogma teórico. Era, sin embargo, algo mejor c6; pero luego de ♖f1 con la amenaza de dxc6, las blancas quedarían mucho mejor, ya que si ♕b5, seguiría ♕3c4 seguido de d6, etcétera.

26. ♖xb5 ♕xb5

Obsérvese que las negras han efectuado cinco jugadas con su alfil para cambiarlo por otro que sólo efectuó un movimiento. ¡Cuánto mejor habría sido dejarlo en su casilla de origen para tan magra finalidad!

27. ♕f5 g6

Las negras pierden calidad. La ausencia del famoso alfil dama en su diagonal de origen se hace sentir siempre cuando se avanza el peón a e5, y esta posición es un ejemplo típico. Si 27., ♖ce8; 28. a4, ♕d4;

29. ♖xc7, y no sería posible ♕xf5, por ♖xb7, ni tampoco ♕c6, por ♖xg7+, seguido de ♖xh7+, ♖h6+ y ♖g7++.

28. ♕e7+ ♖g7
29. ♕xc8 ♖xc8
30. ♕c4 ♖d4
31. ♖xd4 ♕xd4
32. ♕d6 (1-0)

Es evidente que no hay resistencia posible. Si ♕xc2, seguiría ♕xc8 y luego ♖xc7+, etc. Si la torre negra se mueve, entonces ♖xc7+, etcétera. La partida es instructiva en varios de sus detalles estratégicos, pero lo más fundamental es, en nuestra opinión, la maniobra del alfil dama negro, buena en apariencia pero inocua, como casi todas las de este tipo, en las aperturas del peón dama, y luego el sistema de anulación de esa pieza y la maniobra debilitadora del ala dama negra, que carecía del necesario concurso del llamado "alfil malo", que es precisamente bueno en esas circunstancias y no fuera de la cadena de peones.

II. EL ALFIL DAMA Y LA TEORÍA DE LAS APERTURAS

¿Por qué causa debe encerrarse el alfil dama en las aperturas modernas, cuando hay tantos sistemas para ponerlo en juego rápidamente? No es fácil demostrar la bondad o desventaja de ciertos sistemas de defensa que tienden a desarrollar el alfil rápidamente. Quien más se empeñó en lograrlo entre los maestros antiguos fue Chigorin, que contra el peón dama empleaba la siguiente defensa: 1. d4, d5; 2. ♕f3, ♕c6; 3. c4, ♕g4. Sacaba así el alfil dama antes de jugar e6! pero para lograr esto torcía la estrategia de las negras y realizaba la ilógica jugada ♕c6, trabando el peón "c". No quiere decir que esto sea un disparate ni mucho menos, pero sí que sólo es aceptable como sorpresa, y que entre dos jugadores de idéntica fuerza y de calidad, las negras deben atravesar por dificultades permanentes.

Y si a esto agregamos que de plantear las blancas directamente el gambito (mucho más dinámico que 2. ♖f3), el sistema Chigorin es poco menos que imposible de realizar, por la posibilidad de poner en juego rápidamente la dama, se observará lo endeble del éxito de este sistema. Más tarde, el mismo Chigorin ensayó el otro sistema en la defensa Philidor: seguir con 1. d4, ♖f6; 2. c4, d6; para luego jugar ♗f5 o ♗g4. Pero la experiencia probó que después de una maniobra de las blancas para jugar e4, ya por medio de f3 o de g3 y ♗g2, el alfil negro quedaba radiado en g6.

LA DEFENSA ESLAVA

Como no era posible jugar 1. d4, d5; 2. c4, ♗f5; por la fuerza de la réplica ♜b3, se ensayó eso en la defensa Eslava, con mucha más fuerza, pues luego de 1. d4, d5; 2. c4, c6; 3. ♖f3, ♖f6; 4. e3, se jugó durante mucho tiempo ♗f5. Pero también decayó el prestigio de esta jugada pues la experiencia probó su insuficiencia. Se continuó con 5. cxd5!, cxd5! (si 5., ♖xd5; 6. ♖bd2, ♜a5; 7. ♗c4, ♖b4; 8. e4, ♗xe4; 9. ♖xe4, ♖c2+; 10. ♖f1, ♖xa1; 11. ♗d2, ♜f5; 12. ♗d3, y las blancas quedan mejor); 6. ♖c3, c6; 7. ♜b3, ♜c8; 8. ♗d2, seguido de ♜c1, y las blancas continúan presionando, mientras el alfil de f5 de las negras nada de eficaz hace para su bando*.

En el afán de hallar un medio para sacar el alfil se encontró en la Eslava el sistema, pero si las blancas hacen, en lugar de 4. e3, que es excelente, la jugada más comprometida para ambos, 4. ♖c3. Esto permite aceptar el peón del gambito transitoriamente, mediante 4., dxc4; para seguir con 5. a4, para evitar el sostén del mismo, con ♗f5, porque es imposible la réplica ♜b3, y porque la jugada c6 da mayores seguridades defensivas siempre al peón "b" negro, que puede ser defendido contra una eventual jugada ♜b3, con ♜b6, oponiendo las damas.

Pero está lejos de haberse probado la bondad absoluta de este sistema, que, por otra parte, depende de las blancas que se pueda adoptar o no. Creemos que es mucho mejor jugare3, y encerrarse el propio alfil, transitoriamente, ya que nadie podrá impedir el avance del peón "e" en el momento oportuno y no se corre el riesgo de tener que cambiar un alfil rápidamente.

También se ha intentado como recurso táctico, más que como maniobra estratégica de real valía, sacar el alfil en el gambito aceptado, explotando la circunstancia de que el peón desdec4 impide la réplica ♜b3. Se ha jugado 1. d4, d5; 2. c4, dxc4; 3. ♖f3, ♗g4; pero también fracasó la tentativa luego de 4. ♖e5, para seguir con ♖xc4, en su oportunidad ya que el alfil fue a parar a

* Este análisis, fue posteriormente examinado minuciosamente por Suetin llegando a la conclusión, por lo menos hasta ahora, que con 7., ♜c7! (en lugar de 7., ♜c8) 8. ♗d2, ♖c6; 9. ♜c1, ♗e7 (0 9., a6; 10. ♖e5, ♗d6; 11. f4, O-O; 12. ♗e2, ♖e4! =. Durasevic-Vukovic, Belgrado 1958.) 13. ♗e2, O-O; 11. O-O, ♜fc8; 12. ♖a4, ♖e4; 13. ♗e1, ♗d6 =. Kottnawer-Trifunovic, Moscú 1947.

g6, desde donde no amenazaba nada importante, como sucede habitualmente en el gambito de la dama cuando se desarrolla inocuamente.

EL ALFIL DEBE JUGAR ENCERRADO

Muchos más ensayos se han realizado, pero la tendencia moderna, lógica y técnicamente irreproachable, es aquella que se resigna a jugar con el alfil encerrado entre sus propios peones, y no por cierto como una desgracia estratégica, sino como parte de un plan lógico. El alfil debe estar listo para cubrir los claros que los avances de peón, especialmente del peón "e", dejan en el tablero, y en c1 tiene a su disposición dos rutas a elegir: la de b2, o la de c1 a g5, según le convenga.

Y tanto se ha acentuado esta tendencia que, actualmente, con las blancas, menudean las partidas en las que sin ninguna necesidad se encierra el alfil. No hablemos de la Eslava, que ya hemos visto (1. d4, d5; 2. c4, c6; 3. e3), que significa la determinación de jugar con el alfil encerrado, táctica de Capablanca, que logró resultados magníficos hasta que la variante Merano dio nueva vida al juego negro, sino de la propia Ortodoxa. Hay un grupo de maestros jóvenes que luego de 1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. ♖c3, ♖f6; 4. ♖f3, ♗e7 sigue, no ya con ♗g5, sino con e3. Sostienen que ♗g5 debe jugarse si las negras efectúan ♗bd7, pero que contra ♗e7 no es tan eficaz, porque las negras al sostener el caballo con el alfil se reservan el derecho de jugar en su oportunidad ♗bd7 o ♗c6, luego de una serie de escaramuzas centrales. Es probable que esto sea más teoría que otra cosa, pero la verdad es que las partidas que se han jugado con el alfil blanco encerrado en c1 no han arrojado saldo desfavorable para las blancas, ni mucho menos.

EL VERDADERO SENTIDO DEL TEMA

El alfil encerrado es un germen de alfil malo, pero ya hemos visto cómo el alfil fuera de la cadena de peones suele ser muy poco eficaz cuando los peones rivales lo anulan y mantienen radiado en un sector del tablero. El dilema del alfil es a menudo éste: o quedar desvinculado de un sector del tablero, pero en contacto con sus piezas, o próximo a actuar apenas se avance el propio peón que lo traba; o jugar fuera de la cadena de peones, pero igualmente separado del sector defensivo del tablero (por ejemplo, ♗f5 y e6), ya que un propio peón le impide replegarse. Sucede que en estos casos el alfil es expulsado más tarde a g6, o debe cambiarse. Si se cambia, el avance de e5 es muy delicado, pues ha desaparecido el alfil que sostiene la casilla f5 naturalmente, y si se repliega, ha de costarle mucho poder acudir en auxilio del ala dama, si ésta lo requiere.

En nuestra opinión, es mucho mejor encerrarse el alfil, especialmente con las negras, que necesitan más recursos defensivos. Hay que permitir que el virus de la parálisis lo ataque, pero hay que evitar que ésta lo invada totalmente. Y aun en casos en que parece estar definitivamente radiado, lo hemos visto y lo veremos actuar pujantemente en los finales de combinación. El problema del alfil dama se resuelve encerrándolo al principio de la lucha, y no hay que tener excesiva

preocupación por liberarlo prematuramente. Es un cuerpo de ejército que obra como factor de reserva en los ataques y es imprescindible para poder proyectar cualquier modificación en el esqueleto de peones.

EJEMPLO DE ALFIL MALO DESARROLLADO

Pero antes de entrar en el tema en sí, veremos otra partida en la que un alfil fuera de la cadena de peones nada puede hacer para cooperar en la acción. Y veremos como es rematadamente malo, precisamente por no serlo en apariencia en el planteo.

BLANCAS: GRAU

NEGRAS: MADERNA

- | | |
|--------|-----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. ♘f3 | ♙c6 |
| 3. c3 | ♙f6 |
| 4. ♔a4 | d6 |
| 5. d4 | ♙d7 |

El planteo de las blancas fue calificado de "bluff". Las negras quedaban con ventaja aparente luego de ♙xe4, pues si 6. d5, seguiría ♙c5; 7. ♗b5, a6; manteniendo el peón de ventaja. Pero las blancas habrían seguido a 5., ♙xe4; con 6. ♙d3, f5; 7. ♗c2, con posición agresiva, que en la mayoría de las variantes debe bastar para recobrar el peón.

- | | |
|---------|------|
| 6. ♗c2 | exd4 |
| 7. cxd4 | ♙e7 |
| 8. ♙c3 | O-O |
| 9. ♙e2 | ♙g4 |

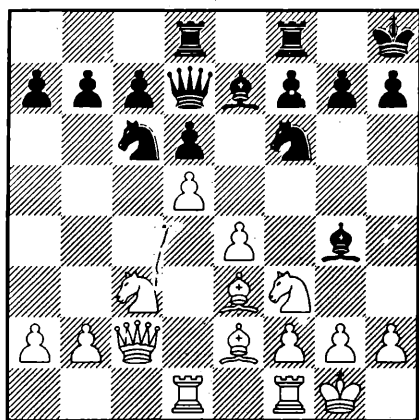
He aquí el error técnico. El alfil estaba muy bien en d7, donde ejercía su acción de fiscalización poderosa sobre una diagonal importante. Al ir

a g4 se crea la obligación de cambiarlo por el caballo, lo que significa dejar al blanco con la indiscutible ventaja de dos alfiles en las posiciones abiertas, o replegarse a h5 y f6, desde donde queda envuelto por la maraña de peones blancos. El plan de las negras no es claro, pero sin duda ♙e8, para seguir con ♗h8 y f5, debe ser más punzante que el del texto. En realidad, la posición negra tiene un defecto y es el punto débil de b7, que impide la realización de f5 sin perder un tiempo, para evitar ♗b3+. Es evidente que el alfil negro estaría mejor en c8 que en g4.

- | | |
|---------|------|
| 10. ♙e3 | ♗d7 |
| 11. ♙d1 | ♙h8 |
| 12. O-O | ♙ad8 |
| 13. d5! | |

(Véase el diagrama siguiente)

Esta es una jugada que sólo puede hacerse cuando se está muy seguro de sus consecuencias, pues significa fijar la cadena de peones, crearles rigidez,



anular aparentemente el alfil blanco y ceder al rival un "hole" en e5. Pero las blancas especulan con que ♖e5 es única jugada aceptable, ya que contra ♖b8 podría seguir, entre otras, ♗xa7, ganando un peón, porque no sería posible b6, encerrándolo, a causa de ♗xb8. Siendo ♖e5 única jugada aceptable, luego del cambio de caballos desaparece el peligroso "hole" de e5, porque entra a ubicarse un peón rival. Pero lo que en realidad busca el blanco es anular el alfil dama negro como pieza de combate.

13. ♖e5
 14. ♗xe5 dxe5
 15. f3!

LA RELATIVIDAD DEL AJEDREZ

Con un criterio simple de la posición, las blancas pudieron haber jugado primero ♗xg4 para cambiar su alfil, teóricamente malo, porque los propios peones lo anulan, por el también teóricamente buen alfil negro, el que actúa por la diagonal de distinto color que el cuadro que ocupa el peón central más avanzado. Pero mucho

más hábil es dejarle el "alfil bueno" radiado en g6 o h5, y mantener el "alfil malo", que puede actuar por el ala dama, donde hay debilidades manifiestas por la ausencia de las piezas naturalmente defensoras: la torre dama y el alfil dama, que estarían mucho mejor en a8 y c8, aun ahora.

15. ♗h5
 16. ♖b3 ♖c8

La dama tuvo que reemplazar al alfil aventurero.

17. ♖c1 a6
 (evita ♗b5)
 18. ♖c2 ♗e8

En busca de "contrachances" por medio de f5, que, asimismo, daría perspectivas al alfil de h5. Pero esto siempre se paraliza de la misma manera.

19. g4! ♗g6
 20. ♗a4 h5
 21. h3

Las blancas no aflojan la tenaza que ejercen sus peones sobre el alfil. Esto les permite atacar con ventaja material, pues dicha pieza nada significa ya para la lucha. El sistema para sacarlo por vía e8 es muy lento.

21. ♖h7
 22. ♗c5 ♗d6

Obsérvese la similitud de esta partida con la que mostramos anteriormente. La estrategia es la misma y la derrota se produce por la errónea maniobra del alfil dama, que fue pues

to en juego indebidamente.

23. ♖fc1 ♙h4

24. ♙d3

Esto gana un peón y prácticamente la partida.

24. ♙e8

25. ♙xe5 ♙g3

26. ♙d3

Sin duda, ♙xg6 habría dado una ventaja neta, pero es mucho mejor conservar el caballo, que es una pieza activa, y dejar reducido el alfil de g6 a su escaso papel.

26. hxg4

27. hxg4 f6

28. ♙f4

Esto elimina el único alfil eficaz de las negras y el caballo pasa a ocupar una casilla muy importante.

28. ♙xf4

29. ♙xf4 ♙f7

30. ♙d3 (1-0)

El alfil blanco entrará ahora a actuar de manera decisiva, pues en cualquier momento, por medio del sacrificio del peón de e4, avanzándolo a e5, su acción sobre el rey será muy fuerte. Tanto contra ♖g8 o g6, la réplica ♙e6 sería fácilmente ganadora.

LA MEJOR CASILLA: c1 (c8)

El alfil está muy bien en c1 (c8) en la gran mayoría de los planteos con las blancas y las negras. Lo vemos en el Ruy López con las blancas descansar plácidamente en su casilla de origen durante gran número de jugadas, para sólo actuar cuando su acción es bien clara. Lo observamos en las defensas Indias manteniéndose en c1, sin preocuparse mayormente ni salir a g5 porque sí. En la misma apertura de la dama: 1. d4, d5; 2. ♙f3, los maestros no se precipitan en jugar ♙f5, que es una movida plausible, como lo han probado muchos análisis, ya que las blancas quedan algo mejor con c4-♙b3-c5 y e3 encerrándose el alfil dama, y lo observamos en el "stonewall", que, defectuoso en muchos aspectos, es generalmente más fuerte cuando el alfil está encerrado que en aquellas otras posiciones en que el alfil se ha jugado primero ag4 para ser cambiado. Y el alfil es más fuerte por la simple razón de que obra a manera de sostén del bloque central de peones y reemplaza al peón "e" en la defensa del peón "f", en muchas oportunidades. Pero mejor será que veamos una partida para que el ejemplo sea más claro:

BLANCAS: MONTALBÁN

NEGRAS: GRAU

1. d4 d5

2. ♙f3 c6

3. c3 e6

4. ♙f4

Esta es una de las jugadas que más difícil hacen el "stonewall" para el

negro. Y lo entorpece porque domina las casillas negras, obliga a cambiar el alfil rey negro, indudablemente muy valioso, por el alfil dama blanco, evidentemente menos eficaz.

4. ♖d6
5. ♗g3 · f5
6. e3 ♗xg3
7. hxg3 ♖d7

El cambio de alfiles ha sido una desgraciada necesidad de la posición, pues era el único sistema para impedir que las blancas jugaran ♗e5, cómodamente. Ahora puede hacerse esa jugada, pero luego de 8. ♗xe5, ♗xe5; 9. dxe5 y ♖c7, las blancas tendrían serias dificultades, pues si f4 seguiría ♖b6 y, si ♖d4, c5, en ambos casos con buenas perspectivas para el negro. En este planteo hay que impedir a toda costa ♗e5 para que el alfil dama negro no quede sino aparentemente encerrado.

Si se observa la posición de ese alfil, no debe extrañar que el común de los jugadores califique de ominoso a dicho alfil, y no es así, ya que el plan de la lucha de las negras es jugar e5 y, cuando esto hagan, su alfil ha de cobrar una pujanza magnífica. Conviene tener presente que el cambio de alfiles ha dado a las negras, como compensación por la pérdida de su alfil en el planteo más eficaz, una casilla muy fuerte para un caballo en g4.

8. ♗d3 ♖f6
9. ♗bd2 ♗h6
10. c4 ♗f7

Mejor en este caso que ♗g4,

porque el caballo tiene un amplio programa en d6, desde donde amenaza ubicarse en e4; mientras el caballo dama y la dama fiscalizan enérgicamente el punto e5 para evitar que el caballo rival se apodere de ese punto fuerte y entonces sí trabe para siempre al alfil dama.

11. cxd5

Esta jugada no agrada, pues ayuda a resolver el problema central a las negras, pero la verdad es que no había muchos planes mejores. Si, por ejemplo, 11. c5, para evitar ♗d6; entonces seguiría e5 con gran fuerza. Si 11. ♖c2, entonces ♗d6 seguido de ♗e4. Las blancas, con este cambio, quieren abrir la columna "c" para iniciar una contrademostración en el flanco dama. Como se ve, las negras, jugando con energía (la amenaza de ♗d6 y ♗e4), van obligando a que el propio adversario deshaga la maraña de peones que envuelve al alfil dama.

11. exd5
12. ♖c2 ♗d6
13. a4 ♗e4
14. a5 ♖b8

Mejor que a6. Si 15. a6?! seguiría ahora bxa6 y después c5 con gran juego en ambos flancos.

15. ♖c1 a6

Ahora es necesario.

16. b4 ♖d6
17. ♖a4 ♗df6

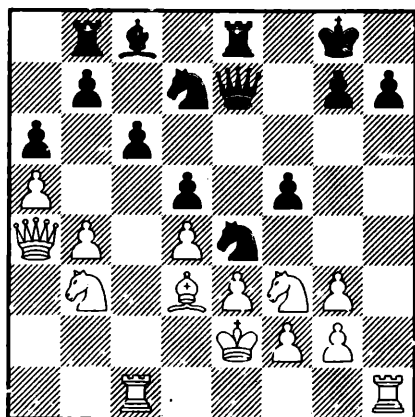
Ahora es posible permitir ♗e5,

pues en cualquier momento se puede desalojar al caballo.

18. ♖e5 O-O
 19. ♖b3 ♖d7
 20. ♖f3 ♖e7

Con esta jugada las negras inician una combinación para explotar la debilidad de la situación del rey blanco. Se amenaza ♖xg3 seguido de ♖xe3+, ganando el peón, y esta amenaza existe aún si las blancas se enrocan. Esto obliga, pues a:

21. ♖e2 ♖e8



Ahora la amenaza es más fuerte y las blancas están obligadas a jugar ♖xe4, que es en realidad el plan de las negras. Todo ha sido una maniobra táctica para lograr que desaparezca el último peón que se oponía a la acción latente del alfil "ominoso".

22. ♖xe4 fxe4
 23. ♖g1 ♖f6
 24. ♖c5 ♖g4+

Y el alfil ha entrado a jugar sólo en la movida 24, y de poderosa manera. Mientras el alfil blanco ded3, estratégicamente mejor, debió resignarse al cambio por el caballo de e4, el de c8, encerrado, criticado, vapuleado, cuando entró a jugar lo hizo de manera poderosa, porque la lucha tiene ya una fisonomía dada y difícilmente puede soportar la posición blanca la agresión de este enemigo, con el que no contaba, pues erróneamente lo suponía radiado de la lucha.

25. ♖e1 ♖bd8
 26. ♖a2 ♖c8

Y el alfil, luego de haberle dado paso a la torre, vuelve a su humilde casilla de origen, para esperar que las demás piezas, especialmente el caballo desde g4, completen su acción demoledora, y entrar a jugar para dar el golpe de gracia a la posición rival.

27. ♖h4 g5
 28. ♖h1 ♖g4
 29. ♖h3 ♖g7

Es necesario apoderarse de la columna "f", y para hacerlo es también necesario sacar al rey de esa diagonal para evitar un eventual ♖xe4, que explote la inmovilidad del peón d5.

30. ♖c2

Las blancas acumulan todas sus piezas en el sostén del peón "f", sobre el que ha de concretarse en breve una seria agresión.

30. h6

31. ♖e2 ♔d6

Se va tejiendo la combinación. Las negras atacan el peón que ha de quedar indefenso después de la captura del peón "f".

32. ♗c2 ♖f8

3. ♗a2

Las blancas no tienen nada mejor que estar a la espera de los acontecimientos. Su única pieza agresiva, el caballo de c5, está contenida en toda su acción ofensiva por el alfil, hasta hace muy poco horriblemente malo, de las negras.

33. ♖f7

34. ♗c2 ♖df8

35. ♗a2 ♕xf2!

El sacrificio ganador, que finca toda su fuerza en la oportuna entrada del alfil.

36. ♕xf2 ♗xg3

37. ♖f1 ♗xg2

38. ♖d2 ♖h3

Y esta formidable ubicación del alfil decide la lucha en seguida. Como se ve, el alfil primeramente encerrado, pero ejerciendo una acción de sostén de la cadena de peones, después apoyando al peón de b7 y trabando al caballo de c5, y ahora rematando la combinación de las negras, está lejos de merecer el calificativo de malo, que generalmente se endilga al alfil que el ajedrecista objetivamente ve trabado en su acción. Sin considerar que las piezas valen, no sólo por lo que hacen, sino por lo que pueden hacer.

39. ♕e6+ ♗g8
(0-1)

EJEMPLO VALIOSO

Las negras realizaron en la partida que ahora insertamos una experiencia con miras a robustecer o debilitar la tesis sostenida en estos artículos, que encierran una idea nueva, digna de ser meditada. Y los hechos fueron de sobra elocuentes. Veamos:

BLANCAS: FENOGLIO

NEGRAS: GRAU

1. ♕f3 d5

2. d4 ♖f5

Esta tentativa de sacar el alfil rápidamente puede ensayarse como maniobra táctica y ofrece algunas posibi-

lidades apenas el blanco no juegue con la cordura necesaria. Pero es técnicamente inferior, porque el alfil queda fuera de juego, a pesar de estar delante de la cadena de peones. Sin embargo, es sólo jugable en este caso,

cuando las negras no han hecho el gambito directamente.

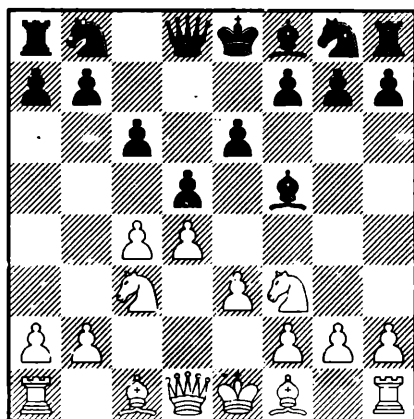
3. c4 e6

4. ♖c3

En nuestra opinión, mejor que todas las maniobras para sacar provecho de la salida del alfil por medio de ♗b3. Pues entonces, luego de 4., ♖c6; se llega a la médula de la variante Balogh, que tiene un sinfín de sutilezas tácticas que el blanco debe saber sortear.

4. c6

5. e3



Y es ahora el blanco el que voluntariamente se encierra el alfil, por cierto que de manera muy transitoria, mientras el negro ha resuelto, en apariencia, el famoso problema. Pero los hechos probarán que el alfil de f5 sólo sirve para que el blanco gane tiempos en la lucha y consiga intensificar su agresión.

5. ♖f6

6. ♖d3 dxc4

En este momento las negras, aun a costa de perder un tiempo, debieron cambiar los alfiles. No lo hicieron porque después de 6., ♖xd3; 7. ♗xd3, ♖bd7; 8. O-O, ♖e7; 9. e4, dxe4; 10. ♖xe4, ♖xe4; 11. ♗xe4, ♖f6; 12. ♗e2, las blancas conservan una evidente presión central y tienen una partida, si no ganada, mucho más cómoda. No sería bueno replicar 12., c5; por 13. ♖d1. Si al sacar el alfil no da ventaja cambiarlo por el alfil rival, no se ve el beneficio de esa aparente jugada de desarrollo.

7. ♖xc4 ♖e7

8. O-O ♖bd7

9. ♗e2 O-O

EL ERROR MÁS GRAVE

Este es un grueso error estratégico. Era necesario evitar a toda costa e4 de las blancas, que si bien no tiene fuerza decisiva en las posiciones normales en que el alfil dama negro está encerrado en c8, es grave ahora que el alfil actúa en el centro y corre el riesgo de quedar copado. La jugada justa era 9., ♖e4; entorpeciendo el avance del peón "e". Si para efectuarlo a toda costa siguiera 10. ♖xe4, ♖xe4; 11. ♖d2, ♖d5; 12. ♖d3, c5, se remediaría el mal original. Omitida esa maniobra, única para equilibrar la lucha, la posición negra queda técnicamente perdida.

10. e4 ♖g4

Era aún mejor ♖g6.

11. ♖e3 ♚a5

Las negras se encuentran sin jugadas satisfactorias. Pero aún c5 daba lugar a una lucha más razonable después de 12. dxc5, ♙xc5; 13. ♖fd1, ♚c7; 14. ♖ac1, pero las blancas mantendrían la iniciativa cómodamente. No obstante, es evidente que la jugada ♚a5 de las negras es inferior y revela que se dan por vencidas antes de tiempo.

12. h3!

Muy bien jugado. Obliga a repliegarse al alfil y le quita a la dama la casilla h5, que permitiría una simplificación. No sería lo ideal 12., ♙xf3; por 13. ♚xf3 ya que si e5 o c5 seguiría 14. d5, mas en cualquier caso era mejor que la movida que efectúan acto seguido las negras. Pero el solo hecho de tener que cambiar un alfil que ha hecho tres movimientos por un caballo que solamente jugó una vez, revela lo precario de la maniobra de planteo del negro, que sólo puede aceptarse tácticamente.

12. ♙h5?

13. a3 ♖fc8

Las negras quieren jugar ♚d8 y ♚f8, pero no hay tiempo. La tormenta sobre el enroque corto es muy fuerte.

14. g4

El ataque natural y simple, ya que

no entraña ningún riesgo. Y todo, a costa del desventurado alfil liberado de las negras.

14. ♙g6

15. ♙d2 h5

No servía c5 por 16. d5.

16. f4 hxg4

17. hxg4 ♙h7

Las negras, sin rubores, podrían ya abandonar. No hay cómo detener el ataque de las blancas, que se realiza con el mínimo de riesgo.

18. g5 ♙e8

19. ♚g4 ♖f8

Se amenazaba ♙xe6. La única resistencia la habría dado 19., ♙f8; 20. f5, exf5; 21. exf5, g6 (para evitar g6); 22. f6 y las negras quedarían prácticamente con una pieza menos, ya que el alfil dama que intentó jugar en el planteo se vería reducido a la más insignificante de las posturas, en h7.

20. f5 exf5

21. ♚h5 (1-0)

Las negras abandonaron ante las múltiples amenazas de ♚xh7, ♚xf7++, y ♖xf5, que no pueden contener. Fue una experiencia valiosa para nuestra teoría sobre el valor del alfil dama liberado antes de tiempo.

ALFIL MALO CONTRA ALFIL BUENO

Veamos otra partida del mismo torneo, en la que se impone al final un alfil que durante toda la lucha fue un típico y rematado alfil "malo" contra un alfil que siempre fue "bueno".

BLANCAS: LETELIER**NÉGRAS: GRAU**

- | | |
|----------|------|
| 1. d4 | d5 |
| 2. c4 | e6 |
| 3. ♖c3 | ♙f6 |
| 4. ♙f3 | ♙bd7 |
| 5. cxd5 | exd5 |
| 6. ♙g5 | ♙e7 |
| 7. e3 | O-O |
| 8. ♙d3 | c6 |
| 9. ♖c2 | ♞e8 |
| 10. ♙f4 | ♙f8 |
| 11. h3 | ♙d6 |
| 12. ♙xd6 | ♖xd6 |
| 13. O-O | ♙e6 |

El alfil se mueve para dar acción a la torre dama. Por otra parte, nada mejor hace en e6 que en c8, ya que domina el mismo número y las mismas casillas, y, en cambio, no sostiene el punto b7.

- | | |
|----------|-----|
| 14. ♞fc1 | ♞e7 |
| 15. ♞ab1 | |

Preparando una maniobra en el ala dama, que obliga al negro a jugar con suma cautela.

- | | |
|----------|-----|
| 15. | ♙d6 |
|----------|-----|

Seguiría si 16. b4, con b5, con la amenaza de ♙b6 y ♙c4.

- | | |
|----------|------|
| 16. ♙a4 | ♞ac8 |
| 17. b4 | a6 |
| 18. ♙c5 | ♙xc5 |
| 19. dxc5 | |

Probablemente lo más dinámico. Si 19. ♖xc5, seguiría ♖b8, y luego ♙d7, rechazando a la dama. Si bxc5 las negras jugarían ♖c7 y después ♙c8, bloqueando el ala dama y manteniendo dominio en el centro y en el ala rey.

- | | |
|----------|------|
| 19. | ♖c7 |
| 20. a4 | ♙d7 |
| 21. b5 | axb5 |
| 22. axb5 | g6 |

Y ahora son las negras las que comienzan a presionar sobre el juego rival. Tratarán de explotar el dominio sobre el punto e4, que ejercen ambas torres, tema de tantas combinaciones.

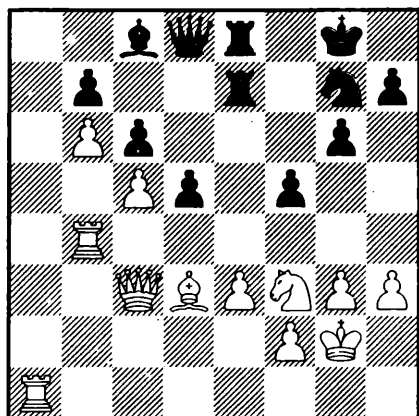
- | | |
|---------|-----|
| 23. ♖c3 | f5 |
| 24. b6 | ♖b8 |
| 25. ♞b4 | ♙e6 |
| 26. g3 | |

UNA COMBINACIÓN TÍPICA

Y en este momento las negras, que habían efectuado ♙e6 para realizar, si g3, una combinación ganadora o de muy difícil defensa, sufren uno de los tantos fenómenos de amnesia comunes en ajedrez y dejan de ganar la partida, de acuerdo con el famoso tema del sacrificio ene3. La partida se debió continuar con: 26., ♙xc5; 27. ♖xc5, ♞xe3!; 28. fxe3, ♖xg3+; 29. ♖h1, ♖xf3+; que sin duda es ganador, o a lo sumo puede proporcionar tablas a las blancas, y las

negras, en realidad, no podían pretender mucho más. En cambio jugaron:

26. ♖g7
 27. ♔g2 ♔d8
 28. ♜a1 ♜c8



Y el alfil negro, tema de la lucha, vuelve a c8, donde apoya al peón de b7 y no entorpece a ninguna pieza. Como alfil malo no puede pedirse nada más perfecto, ya que no tiene ninguna diagonal donde ir que no esté ocupada por los propios peones, pero...

29. ♜ba4 ♜f7
 30. ♜e5 ♔f6
 31. f4 g5
 32. ♜e2 ♜fe7
 33. ♜c1 h5
 34. ♔h2 ♔h7

Necesario para poder jugar ♜e6 sin los riesgos de ♜xc6, amenazando la dama y ♜xe7+.

35. ♜g1 g4

36. h4

Observemos la posición. ¿En qué razón pueden fundar las negras esperanzas de mover su alfil? Pues, en el dominio de la columna "e" y en la posibilidad de jugar eventualmente d4, ya que si las blancas tuvieran, por ejemplo, el peón de e3 en d4, el alfil sería típicamente el alfil malo de Reti, y nadie pretendería salir en defensa de él. Pero hay una posibilidad de rotura y hacia ella se encaminan las negras, especulando, además, con que las blancas en este momento jugaban apremiadas por el tiempo.

36. ♜e6
 37. ♜c1 ♜f8
 38. ♜a3 ♜g6
 39. ♜xg6 ♔xg6

No parece mejor ♔xc3, por ♜xc3 y, si ♔xg6, entonces ♜f1, con buena resistencia, si bien siempre estarían mejor las negras.

40. ♔d2 d4!

LA ROTURA CLÁSICA

Y se produjo la rotura central, y ahora veremos al alfil "malo" entrar a jugar de poderosa manera.

41. ♜d1 ♜e4
 42. ♜d3 ♜xe3
 43. ♜xe3 dxe3
 44. ♔d4

Mejor parece ser ♔c1.

44. ♔xd4
 45. ♜xd4 ♜e6

46. ♖d3

Si ♖d6, ♗f7 seguido de ♗e7 y ♖d8 con final de alfiles ganador.

46. ♗d5

Y ahora el alfil malo juega delante de sus peones, en el final de la partida, y el alfil bueno no tiene casillas aceptables donde ubicarse, ni aun cuando no existiera el peón de ventaja.

47. ♗g1 ♗f6

48. ♖c3 ♖e4

49. ♗f1 ♗e6

50. ♗e1 ♖a4

Las negras entregan el peón para entrar con el rey y hacer valer la

preponderante acción del alfil malo, ahora poderoso en e4.

51. ♖e3+ ♗e4

52. ♗d1 ♖a1

53. ♗d2 ♗d5

54. ♖c3 ♗d4

55. ♗b3 ♗d5

56. ♗c2 ♖a2

Las blancas abandonaron, porque se ha creado una posición típica de "zugzwang", en la que no hay ninguna jugada satisfactoria.

Estos dos ejemplos tienden a robustecer nuestra teoría sobre el famoso alfil dama.

PARTIDA INOLVIDABLE

Veremos una partida maestra, una verdadera joya del ajedrez de todas las épocas. Carece, quizá, de las sutilezas profundas que destacan al ajedrez moderno en materia de planteos, pero, en cambio, tiene el poderoso atractivo de un medio juego lleno de enjundia y de una combinación final pocas veces vista en partidas de torneos. Actúan dos alfiles encerrados (uno por bando) y se observará de qué manera se ingenió Zukertort para provocar al rival jugadas que al final le permiten ganar por la acción decisiva de ese enemigo inesperado.

BLANCAS: ZUKERTORT
NEGRAS: BLACKBURN

1. c4 e6




2. e3 ♗f6

3. ♗f3 b6

4. ♗e2 ♗b7

5. O-O d5

Actualmente una jugada de este tipo sería criticada técnicamente. Las negras han efectuado el "fianchetto" dama y al avanzar el peón se obstruye la gran diagonal por la que dicha pieza actúa. Más a tono con las exi-


gencias de la posición sería 5., e7: para seguir con O-O-d6-bd7-e5-a5 y c5, creando una cintura que presione el centro blanco.

6. d4 d6

Por principio general en las aperturas del peón dama, el alfil negro es mucho más eficaz en e7 que en d6. En la posición actual se expone a que se le haga objeto de una agresión, ya por vía e4 o b5, y tener que retirarse perdiendo un tiempo, o dejarse cambiar, lo que significa perder el alfil por el momento más eficaz, ya que debe custodiar las casillas que los peones no vigilan.

7. c3 O-O

8. b3 bd7

Quizá fuera mejor a6, seguido de c5 y c6. Por lo menos vulneraría más enérgicamente la configuración central de peones y restaría a las blancas la posibilidad del desagradable salto del caballo a b5.

9. b2 e7


Esta jugada es un error técnico para el ajedrez moderno, pero no lo era para el tipo de juego que se prefería en el siglo pasado. La razón es clara: actualmente se les da una preferencia incuestionable a los alfiles sobre los caballos, y en 1883, y aún mucho más tarde, los caballos eran el arma preferida de multitud de maestros. Aún de grandes maestros como el ruso Chigorin.

10. b5!

UNA JUGADA PERFECTA

Es probable que más que por el simple propósito de cambiar el alfil las blancas hayan efectuado esta maniobra para anticiparse a la amenaza de e5 de las negras, que permitiría a éstas adquirir una cómoda iniciativa y gastar un posible ataque sobre el enroque blanco. Pero aun no existiendo esa amenaza, la jugada del texto es inobjetable estratégicamente, porque elimina el alfil activo que fiscaliza el punto e5 y las diagonales negras, que ahora son muy importantes.

10. e4

11. xd6 cxd6


Las negras retoman con el peón, no para jugar más tarde e5, ya que un avance de este tipo apoyado por un peón doblado es casi siempre un inconveniente, porque el peón que avanza a e5 no puede cambiarse para no dejar dos peones doblados y aislados, ni avanzarse, porque esto significaría dejar reducidos al más humilde de los papeles a los peones doblados de la columna "d". Lo que el negro pretende hacer es cambiar el peón "d" por el peón "c" y llevar el de d6 a d5 con lo que quedará abierta la columna "c" para sus torres.

12. d2 df6

13. f3

Desalojando al incómodo caballo de e4, que actuaba como una cuña sobre el centro blanco.

13 xd2

14. xd2 dxc4

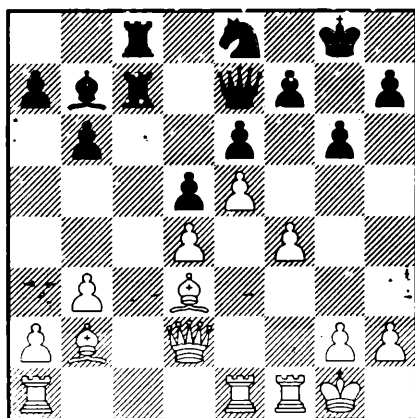
15. ♖xc4

En la actualidad, la mayoría de los maestros capturaría este peón con el peón, para seguir con un plan basado en a4 y a5, creando un peón aislado en la columna "b".

15. ♕d5
16. ♖d3 ♖fc8
17. ♖ae1!

Mientras las negras tratan de explotar el dominio de la columna "c", muy difícil de vulnerar por la defensa que en ella ejercen ambos alfiles al tomar los cuadros de acceso c2 y c3, las blancas preparan su ofensiva en el ala rey para explotar la mayor elasticidad de sus peones.

17. ♖c7
18. e4 ♖ac8
19. e5 ♗e8
20. f4 g6



A esta posición queríamos llegar. Un observador superficial, con justo derecho calificará de alfil malo tanto

al de las negras de b7 como al blanco de idéntica ubicación. Peor éste, ya que dos propios peones, que, por otra parte, no pueden moverse, impiden que actúe en la batalla. Se trata, además, de una posición de semibloqueo en la que suelen ser más eficaces los caballos. Pero el ajedrez es juego de muchos recursos y las blancas inician una maniobra que ha de obligar a las negras a avanzar sus peones del enroque, de manera que el alfil, ahora "ominoso", pueda decidir la partida. En esta posición, pues, el alfil de b2 de las blancas no es malo sino que es magnífico.

21. ♖e3!

EL PRINCIPIO DE UNA GRAN COMBINACIÓN

Con esto comienza una de las combinaciones más profundas que nunca se hayan realizado. Aparentemente su amenaza es jugar ♖h3, f5 y ♔h6, pero en realidad el blanco desea obligar a que se haga la jugada f6, única defensa satisfactoria.

21. f5

Bloqueando, pero...

22. exf6

Existe el recurso de tomar al paso y los alfiles necesitan líneas abiertas.

22. ♗xf6

23. f5!

Este es el detalle sutil de la combinación. Ahora se vulnera el peón de e6 y se obliga a colocar el caballo en

e4, lo que permite su eliminación, que el peón de d5 pase a e4 y que el de d4 blanco recobre su perdida movilidad. Se observa de qué manera violenta el blanco ha obligado al negro a darle juego al alfil ominoso.

23. ♖e4

24. ♖xe4 dxe4

25. fxe4!

Las blancas han tenido que prever muchas jugadas para efectuar esta combinación. Obsérvese que han permitido ♖c2 de las negras, que aparentemente gana una pieza.

25. ♜c2

26. gxf7+ ♜h8

No es posible capturar el peón para evitar que la torre blanca entre con jaque en h3 y la dama vaya luego de h6 con amenazas de mate inevitables. En este tipo de posiciones, guarecerse bajo un peón rival evita la acción frontal de las torres, pero para algo está agazapado el "alfil malo" de b2, que entrará a actuar poderosamente.

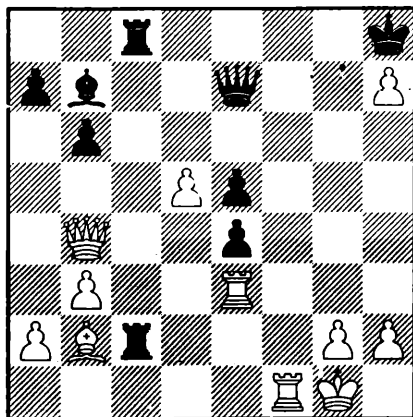
27. d5+! e5

Y ahora parece que el ataque blanco fracasó. El alfil está obstruido por un peón bien defendido por la dama, y están amenazados la dama y el alfil. Y es precisamente en este momento que las negras están totalmente perdidas.

28. ♖b4!!

LA PRIMERA SORPRESA

Una de las jugadas más bonitas que se han hecho nunca en ajedrez,



cuyo mérito se acentúa si se considera que debió ser prevista hace largo rato, pues de no existir este recurso las blancas estarían perdidas. La idea que la anima es la de explotar la situación de pieza sobrecargada en que ahora se encuentra la dama negra. Debe defenderse de la agresión y apoyar a la vez el peón de e5, ya que si el alfil lo captura, hay mate inevitable. Y, además, el blanco gana un tiempo, pues ataca a la vez a la dama negra, lo que permite mantener el precioso alfil de b2.

28. ♜8c5

Es interesante ver cómo habrían perdido las negras si se hubieran dejado arrastrar por la "generosa" oferta de las blancas. Si 28. ♖xb4; 29. ♖xe5+, ♜xh7; 30. ♜h3+, ♜g6 (única); 31. ♜f6+, ♜g5; 32. ♜g3+, ♜h5; 33. ♜f5+, ♜h6; 34. ♖f4+, ♜h7; 35. ♜h5++. Si en lugar de 31., ♜g5; las negras jugaran 31., ♜g7: el mate sería así: 32. ♜g3+, ♜h7; 33. ♜f7+, ♜h6; 34. ♖f4+, ♜h5; 35. ♜h7++.

Las negras han interrumpido, con la jugada efectuada, la acción de la dama, pero nuevamente surge el tema de la pieza sobrecargada. La dama no puede hacer otra cosa que vigilar el peón de e5, pues la entrada del alfil, como se ha visto por el análisis anterior, es ganadora. Basadas en eso, las blancas entregaron la dama, que no podía capturarse, y ahora sacrifican una torre.

29. ♖f8+ ♔xh7

Es evidente que sería muy malo igualmente ♜xf8, a causa de ♜xe5+ seguido de ♜xe4+ y mate inevitable con ♜h3+ o ♜g6.

30. ♜xe4+ ♔g7
 31. ♜xe5+ ♔xf8
 32. ♜g7+! (1-0)

Todavía un chiste final. Luego de esta jugada se pierde la dama y el mate es, asimismo, inevitable, con dama y torre.

El crítico de la revista británica "The Field" era entonces el maestro Hoffer, quien, al comentar esta partida, dijo lo siguiente: "Nunca olvidaremos la sorpresa de los espectadores cuando vieron que entregando la dama, las blancas transformaban una partida aparentemente perdida en una brillante victoria. Fue necesario todo el tacto que caracteriza a los caballeros ingleses para que no testimoniaran sus sentimientos y aprobación de lo bello por medio de ruidosos aplausos. No ha sido jugada jamás una partida más hermosas y pocas pueden igualársele. Contendiendo con un maestro de la talla de Blackburne, se eleva aún más el mérito del triunfo de Zukertort".

III. LA EXPERIENCIA DE LOS PLANTEOS MODERNOS

Desde diversos ángulos hemos considerado el problema del alfil malo, de acuerdo con la precipitada definición que asignan los aficionados a los alfiles que se encuentran trabados por los propios peones. Hemos visto que en realidad se trata de una pieza necesaria, ya que nunca debe considerarse la posición como un elemento estático, sino que debe tenerse en cuenta cuál es el plan a seguir y la transformación que sufrirá con el curso de las operaciones.

Sólo así se explica que haya tan numerosos núcleos de planteos, y de planteos perfectamente jugables y aun dignos de ser recomendados por sus reservas ofensivas y defensivas, en los que voluntariamente se encierra el alfil. Para ser más claros, para evitar que se suponga que argumentamos sin solidez vamos a dar una reseña de planteos excelentes en los que se encierra el alfil dama y aun el de rey sin que por eso se pueda argumentar que el alfil encerrado es una debilidad.

EL GAMBITO DE LA DAMA

En primer término la defensa Ortodoxa:

- | | |
|--------|------|
| 1. d4 | d5 |
| 2. c4 | e6 |
| 3. ♖c3 | ♗f6 |
| 4. ♗f3 | ♗bd7 |
| 5. ♜g5 | ♜e7 |
| 6. e3 | O-O |
| 7. ♞c1 | c6 |

En esta defensa tan usual y que fue la que animó el "match" por el campeonato del mundo entre Capablanca y Alekhine, las negras tienen dificultad para poner en juego su alfil dama. Pero la única razón que las anima es preparar convenientemente las jugadas e5 o c5 con las negras, y esas jugadas no serían buenas como plan general de la lucha de no existir el alfil dama, que inmediatamente actúa sobre las casillas blancas del tablero, que tanto el avance como la desaparición del peón "e" o peón "c" dejan sin eficaz custodia en caso de no existir ese alfil. Quiere decir que el plan medular del gambito de la dama, desde el punto de vista negro, funda sus esperanzas de éxito en la acción del alfil dama.

No faltará, sin duda, quien quiera volver la oración y afirme que ese plan se hace, precisamente, para liberar el alfil dama, pero invitamos a que un ajedrecista juegue sin su alfil dama y defienda el gambito de la dama y nunca avance el peón "c" o el peón "e", o lo avance, que es igual, y en ambos casos verá lo precario de la situación. Cuando deje sus peones estáticos en c6 y e6, irá sucumbiendo por falta de espacio y por la elemental razón de que el centro adversario permanecerá invulnerable y, si avanza uno de esos peones, sus casillas blancas no tendrán fiscalización adecuada.

LA VARIANTE BUENOS AIRES

Así ha bautizado Luis Palau en su libro sobre el "Gambito de la Dama" a la variante que, partiendo de la Ortodoxa, o sea de la posición antes esbozada, sigue así::

- | | |
|---------|----|
| 8. ♗d3 | a6 |
| 9. ♖xd5 | |

Para anticiparse al plan de dxc4, seguido de b5 y c5, que libera la posición negra en el ala dama.

- | | |
|---------|-------|
| 9. | cx d5 |
|---------|-------|

Esta jugada es aparentemente un error grave. Como que encierra voluntariamente el alfil dama, que queda radiado tras sus peones, con pocas esperanzas de entrar a jugar. Pero no es precisamente esto lo que puede criticarse, ya que este

alfil ejerce una acción defensiva imprescindible al fiscalizar el cuadro c6 y dar sostén a las torres en el punto c8. Lo que podría criticarse es el renunciamento a la ofensiva que esto entraña, y el deseo de mantener una posición en la que el empate es el único norte, a no mediar una precipitación de las blancas.

El juego se puede seguir con 10. O-O, b5; jugada que es la idea central de la captura con el peón "c". Las negras deben seguir con ♖b7, ♙b6 y ♜fc8. La variante Buenos Aires lo mismo puede ensayarse contra 8. ♙d3, de las blancas, como contra 8. ♙c2, u 8. a3, y en todos los casos las negras, a pesar del alfil encerrado, tienen excelentes perspectivas de mantener el equilibrio hasta el fin de la lucha. Ejemplos de ello tenemos en gran abundancia en nuestro medio, ya que esta variante se ha practicado con éxito en varias partidas.

UN BUEN MODELO

Una de las más típicas, porque además destaca una de las maniobras existentes para dar juego al alfil encerrado, es la que sigue:

BLANCAS: FALCÓN			
NEGRAS: OJEDA			
1. d4	♞f6	13. ♞a2	♙b6
2. ♞f3	d5	19. ♜xc8	♜xc8
3. c4	e6	20. ♜c1	♜xc1+
4. ♙g5	♙e7	21. ♞axc1	a5
5. ♞c3	O-O	22. f3	♙a6
6. e3	♞bd7	23. ♙c2	♙b4
7. ♜c1	c6	24. ♙d1	♞d6
8. a3	a6	25. ♙d2	♙b5
9. ♙d3	b5	26. ♙d3	♞c4
10. cxd5	cx d5	27. ♙xc4	dx c4
11. O-O	♙b7	28. ♞xa5	c3
12. ♙b1	♜c8	29. ♙e1	cx b2
13. ♙d3	♞e4	30. ♞cb3	♙d3
14. ♙xc7	♙xe7	31. ♞d2	f4
15. ♞d2	f5	32. ex f4	♙xd4+
16. ♞b3	b4	33. ♙h1	♙xd2
17. axb4	♙xb4	(0-1)	

Una partida perfecta de las negras.

En la Semieslava se produce también el encierro voluntario del alfil, después de 1. d4, d5; 2. c4, c6; 3. ♖f3, ♗f6; 4. e3, e6; y ambos dejan el alfil detrás de sus peones, sin que por esto el problema sea grave. Las blancas lo liberan rápidamente, ya que pueden jugar pronto e4, pero las negras no, y a pesar de eso, no están en situación inferior.

OTROS PLANTEOS CON ALFIL ENCERRADO.

Si pasamos al “stonewall”, ya sea con las blancas o con las negras, el asunto se hace más claro. Veamos:

- | | |
|--------|-----|
| 1. d4 | d5 |
| 2. e3 | c5 |
| 3. c3 | ♗c6 |
| 4. f4 | ♗f6 |
| 5. ♗d3 | e6 |
| 6. ♖f3 | |

seguido de ♗h3-♗d2-O-O y ♗f2.

En este sistema de juego, que también suele practicarse con las negras, el alfil dama queda encerrado mucho tiempo y, sin embargo, logra ejercer una acción valiosa, ya que, como lo vimos en el ejemplo de Tartakower, que anteriormente examinamos, logra entrar en juego en la mayoría de las oportunidades cuando su acción es necesaria.

En muchas variantes de la India, las blancas logran bloquear el centro, pero se encierra su alfil rey, ya que sus propios peones le anulan la acción. No obstante, generalmente esa pieza es muy poderosa, puesto que da base a multitud de combinaciones. Ejemplo claro de esto lo dice la partida que Grünfeld, con las blancas, me ganó en el torneo de Varsovia, la que se desarrolló así:

BLANCAS: GRÜNFELD

NEGRAS: GRAU

- | | | | |
|--------|-----|--------|------|
| 1. d4 | ♗f6 | 6. O-O | O-O |
| 2. c4 | e6 | 7. ♖c2 | ♖c8 |
| 3. ♗f3 | b6 | 8. ♗c3 | d6 |
| 4. g3 | ♗b7 | 9. e4 | ♗bd7 |
| 5. ♗g2 | ♗e7 | 10. b3 | e5 |

- | | |
|----------|-----|
| 11. ♖b2 | ♜e8 |
| 12. ♜ac1 | c6 |
| 13. ♜fd1 | ♙f8 |
| 14. ♚b1 | ♚c7 |
| 15. d5 | c5 |

En esta posición las blancas tienen ventaja en espacio, pero las negras, aparentemente, equilibran la lucha por la falta de acción agresiva del alfil rey blanco, que está anulado por sus propios peones rígidos, contenidos por una barrera de peones aparentemente inexpugnable. Pero veremos las combinaciones que surgen, precisamente por la acción latente del alfil encerrado.

- | | |
|----------|-----|
| 16. ♚d3 | g6 |
| 17. ♜f1 | ♙h5 |
| 18. ♙h1 | ♙h6 |
| 19. ♜ce1 | ♙f8 |
| 20. ♙g1 | ♙c8 |
| 21. ♙ge2 | ♙d7 |
| 22. f4 | |

Comienza la rotura del frente de peones.

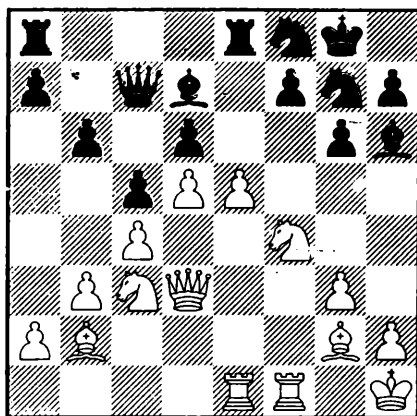
- | | |
|----------|-------|
| 22. | exf4? |
| 23. ♙xf4 | ♙g7 |
| 24. e5! | |

Siguen las blancas combinando en mérito a la acción latente y pujante del alfil, aparentemente inutilizado.

(Véase el diagrama siguiente)

- | | |
|----------|-----|
| 24. | ♙f5 |
| 25. e6! | |

Y sigue la agresión por medio de la aparentemente rígida cadena de



peones, que se ha estirado de poderosa manera.

- | | |
|----------|------|
| 25. | ♙xf4 |
| 26. gxf4 | fxe6 |
| 27. dxe6 | ♙c6 |
| 28. ♙d5! | ♙xd5 |

(hay que evitar ♙f6+)

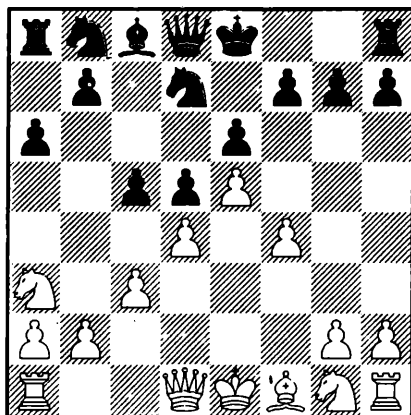
- | | |
|-----------|-------|
| 29. ♙xd5 | ♚e7 |
| 30. ♚c3 | ♙d4 |
| 31. f5! | gxf5 |
| 32. ♜xf5 | ♙fxe6 |
| 33. ♜xe6 | ♚xe6 |
| 34. ♚g3+ | ♙h8 |
| 35. ♙xd4+ | cxd4 |
| 36. ♙xe6 | ♜xe6 |
| 37. ♚f2-+ | (1-0) |

Sin preocuparse por la ganancia de calidad, las blancas han decidido la partida, precisamente por medio del alfil encerrado, en cuya falta de acción confiaban las negras. Es necesario reconocer, sin embargo, que las negras facilitaron la tarea adversaria al no jugar 21., g5; o 22., f6.

EN LA DEFENSA FRANCESA

Pasando a otro tipo de partida recordemos la defensa Francesa. En ella las negras, en la primera jugada encierran el alfil y no están inferiores por esa causa.

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | e6 |
| 2. d4 | d5 |
| 3. ♘c6 | ♘f6 |
| 4. ♙g5 | ♙e7 |
| 5. c5 | ♘fd7 |
| 6. ♙xe7 | ♚xe7 |
| 7. ♘b5 | ♚d8 |
| 8. c3 | a6 |
| 9. ♘a3 | c5 |
| 10. f4 | |



Esta posición tiene la particularidad de que el alfil dama de las negras queda encerrado y con pocas perspectivas de entrar pronto en juego. Sin embargo, es perfectamente jugable y hay centenares de partidas en las que se ha practicado. El alfil dama sale en muchas variantes por vía d7 y b5, en otras va a b7 y en cierto momento logra entrar en juego por vía d5, ya que el peón negro de d5 a menudo pasa a e4 si las negras logran ubicar un caballo en ese sector, y en otras sólo juega en el final puro, pero en todos los casos el juego negro no se resiente por esto.

Sin alejarse mucho de esta posición, recordemos una partida jugada en el torneo de Vélez Sársfield de 1923, entre Irupe y Grau, que terminó así:

- | | |
|-----------|-------|
| 10. | ♘c6 |
| 11. ♘f3 | f6 |
| 12. ♚d2 | O-O |
| 13. ♙e2 | cx d4 |
| 14. cx d4 | fx e5 |
| 15. fx e5 | ♙xf3! |
| 16. gxf3 | ♚h4+ |
| 17. ♙d1 | ♘xd4 |
| 18. f4 | ♘xe2 |
| 19. ♙xe2 | ♚g4+ |
| 20. ♙e3 | ♘xe5! |
| 21. fx e5 | ♚e4+ |
| 22. ♙f2 | ♙d7 |

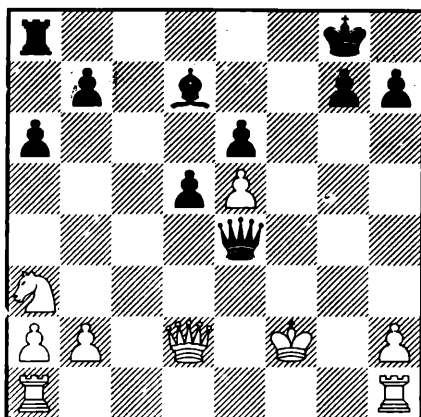
Como se observa, sólo ahora el alfil puede salir y se verá qué poderosa acción ejercerá, a pesar de lo aparentemente precario de su situación.

23. ♖he1 ♔g4

Para impedir que el rey se cobije en el ala rey y dar fuerza a la acción futura del alfil.

24. ♔e2 ♖f8+
 25. ♙e3 ♔e4+
 26. ♙d2 ♔d4+
 27. ♔d3 ♖f2+
 28. ♖e2 ♖xe2+
 29. ♙xe2 ♔xb2+

(0-1)



Si 30. ♖c2 defendiendo la torre y cubriendo el jaque, entonces el alfil "malo", define la partida mediante 30., ♗b5, ganando la dama.

Hemos observado, pues, una serie de planteos muy usuales en los que el alfil dama se encierra, sin que por esto la lucha sufra entorpecimientos. Por el contrario, en todos ellos es muy eficaz, primero, su acción defensiva, y más tarde su poder de agresión. La dificultad del ajedrez no es la posición que se ve, sino las posiciones que de ella se derivan, y las piezas encerradas sólo deben preocupar cuando se observa que no existe medio de abrir el juego. Pero mientras haya otras piezas, mientras existan peones que puedan moverse hay medios para hacerlas entrar en juego y con eficacia, ya que el adversario habitualmente no está preparado para luchar contra una pieza que no ha tenido en cuenta.

CONCLUSIONES TÉCNICAS

1ª El alfil dama encerrado no es un alfil malo, sino en muy raras y contadas oportunidades.

2ª El alfil dama de las negras debe quedar en su casilla de origen, en muchas oportunidades, especialmente cuando el plan futuro tiene por norte las jugadas e5 o c5, rompiendo el fuego en el centro del tablero.

3ª Sólo existiendo el alfil dama estas jugadas no ofrecen peligros derivados de las debilidades de las casillas blancas laterales del peón que avanza.

4ª El intento de sacar el alfil fuera de la cadena de peones para dejarlo encerrado en ese nuevo sector es inferior, por lo general, a la maniobra de mantenerlo aprisionado provisionalmente en su casilla de origen, que suele ser la mejor de

todo el tablero, de acuerdo con el sentido moderno de los planteos.

5ª El alfil dama es una pieza que debe ponerse en juego con mucho tacto, ya que no dispone de buenas casillas naturales en la mayoría de las aperturas. Por lo que es prudente sacarlo sólo cuando la estrategia medular de la partida está bien definida.

6ª Como los alfiles son superiores a los caballos, especialmente cuando actúan en pareja, la conservación del alfil tras los peones evita cambios que pueden ser desfavorables.

7ª Quien mantiene el alfil tras sus peones debe evitar que los peones rivales bloqueen totalmente a los propios peones, pues al no poder simplificarse la posición, los alfiles carecerán de valor agresivo.

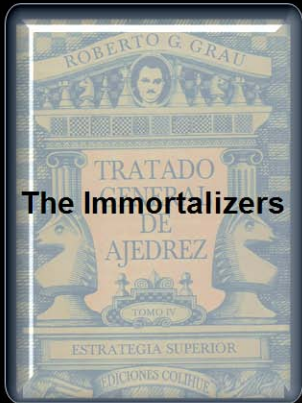
8ª También con las blancas la retención del alfil tras la cadena de peones en el planteo, para ponerlo en acción más tarde, como pasa en el sistema Colle y en muchas variantes del gambito de la dama, es un plan estratégico muy eficaz.

9ª El alfil dama debe conservarse porque así lo exige el norte de los planteos modernos y de la estrategia del juego, ya que sin esa pieza, transitoriamente encerrada, no podrían realizarse las usuales maniobras del medio juego de todos los planteos.

10ª El alfil dama y su movilidad es el problema más sutil del ajedrez y no debe preocupar otra cosa que la posibilidad de un bloqueo absoluto que lo inmovilice. Las negras, si juegan con cordura, siempre disponen de maniobras para hacerlo entrar pujantemente en juego.

Con eso queda rehabilitado el vilipendiado alfil ominoso, pues es una fuerza latente necesaria y de suma eficacia en el medio juego y en el final. Además, en muchos planteos no hay nada mejor que convertirlo transitoriamente en ominoso.

The Immortalizers



CAPÍTULO VI

LOS ALFÍLES DE DISTINTO COLOR

“Es tablas. Tenemos el alfil de distinto color”. Esto se oye permanentemente en los torneos. Cada vez que la suerte quiere que se arribe a un final de este tipo, los jugadores se apresuran a declarar tablas la partida sin reparar en que, si bien la existencia de alfiles de distinto color acentúa las perspectivas de hacer tablas y dificulta la tarea de quien puede ganar, no “obliga” a declarar empatado un cotejo, mientras haya posibilidades de acción.

Hay varias razones que justifican esa actitud de los aficionados, aun de primera categoría. Una es la propia supervalorización de la capacidad, ya que generalmente propone tablas quien está un poco inferior, y no concibe cómo es posible que “él” pierda un final de alfiles de distinto color con peones iguales. Cansado de saber que en los finales donde quedan muy pocos efectivos no bastan a menudo dos, y en algunas situaciones especiales hasta tres peones para ganar, esgrime ese argumento en el subconsciente, para convencerse de que el empate que propone es justo, ya que él sabrá, sin dificultad, llegar a ese resultado.

La otra razón, y sin duda muy poderosa, es que, en realidad, en la mayoría de los finales de alfiles de distinto color se llega a posiciones de tablas. El hecho de que los alfiles no puedan encontrarse nunca y que en consecuencia sean difíciles de neutralizar, hace que determinados sectores del tablero sean inaccesibles para cada uno de los competidores.

Esto es evidentemente cierto cuando se tiene un peón de ventaja y se llega al final de alfil y peón contra alfil. Es menos cierto cuando se trata de un final de alfil y dos peones contra alfil, si bien hay multitud de posiciones típicas de empate. Es probable cuando hay muchos peones en el tablero, y simplemente posible cuando hay, además de los alfiles, torres o damas y abundantes peones por ambos lados.

Es evidente que para poder hablar de empate por la existencia de alfiles de distinto color, hay que haber cambiado las demás piezas menores. Estas posibilidades existen apenas queda sólo un alfil por ambas partes, aun cuando haya torres y damas en juego, porque es difícil y peligroso apelar al expediente de entregar calidad para evitar la nulidad, recurso que por cierto da buenos resultados en muchas posiciones, cuando se logra pasar algún peón y cambiar la torre por alfil y peón.

Esto quiere decir que quien esté mejor o tenga algún peón más debe tratar de evitar arribar a ese final de alfiles de distinto color, pero esto no debe interpretarse que se justifiquen los empates con multitud de peones apenas se arriba a un final de este tipo. Muchas victorias se han dejado de obtener por esta sugestión colectiva, y muchos triunfos espléndidos se han logrado a pesar de la existencia de alfiles de distinto color, por haber buscado la victoria en situaciones que para la mayoría de los aficionados son tablas.

Pero antes de mostrar las excepciones, ya que prácticamente son esto las posiciones ganadoras, pasaremos rápida reseña a situaciones teóricas de tablas y ganadas en los finales de alfil y dos peones contra alfil, para que el principiante, y aun quien no lo es, trate de evitarlas cuando vaya en pos del triunfo, en un final de este tipo.

I. LA TEORÍA DE PHILIDOR

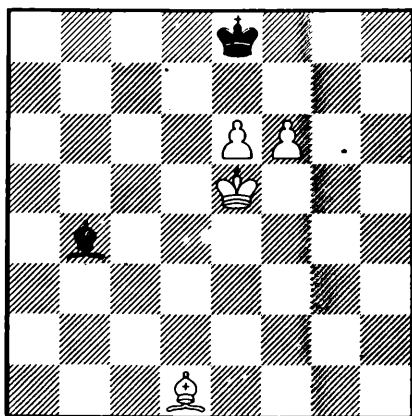
El principio teórico más antiguo que se conoce, para conducir estos finales, pertenece nada menos que al notable músico francés que fue virtualmente campeón del mundo de ajedrez entre los años 1745 y 1795.

Dice así: "Si se posee un alfil en la diagonal blanca, se deben colocar los peones en las casillas negras para desalojar a las piezas que se ubiquen entre los peones". Como se ve, Philidor ya había concebido el principio más fundamental de la estrategia del medio juego de ajedrez. Este principio esboza la célebre teoría del alfil ominoso, y el extraordinario ajedrecista francés lo había ampliado para la estrategia de los finales de alfiles de distinto color.

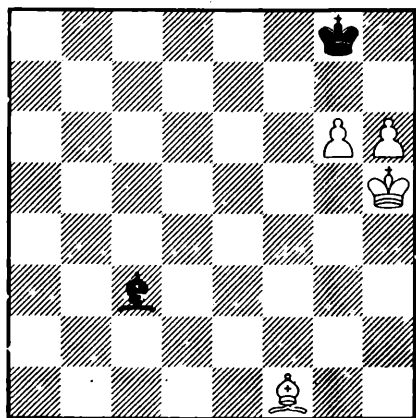
Como primer ejemplo, mostraremos el de dos peones en sexta, unidos. Se trata de una posición ganadora en todas las oportunidades, menos en los casos de estar los peones en g6 y h6 o bien a6 y b6, y cuando el alfil que apoya los peones domina la casilla g8 o b8 respectivamente. En esos casos, este final, bien jugado, es siempre tablas, porque se arriba en casi todas las oportunidades al famoso final de alfil y peón torre que se corona en cuadro de distinto color al alfil que lo protege, si el rey adversario está delante del peón.

Pero antes miremos la posición típica de Tarrasch. (*Ver diagrama.*)

Este final se gana siempre. Hay que tener especial cuidado de que el adversario no entregue el alfil por los dos peones, lo que parece probable, y menos de ubicar los peones en blanca, ya que si, por ejemplo, f7+, seguiría ♖f8 y nunca podría avanzarse el peón "e" porque la casilla e7, está dominada por dos piezas negras y sólo podrá ser vulnerada por el rey blanco. Se ve aquí un caso típico de la debilidad



Si 1., ♖f8; el rey hace la misma maniobra por el otro costado mediante 2. ♘d5, ♖c6 y ♘d7, ganando de la misma manera. Este final se gana cualquiera que sea la posición del alfil negro. En cambio, si la posición fuera ésta:



mayoría de los jugadores inexpertos. Contra 1. ♗c4+ las negras deben jugar ♜f8!, y no ♜h8, que perdería luego de 2. ♜g4! (si ♜g5 seguiría ♗d2+), y luego de ♜f5, ♜e6 y ♜f7, se ganaría inevitablemente.

UN PRINCIPIO FUNDAMENTAL

Sabemos, pues, que se gana, salvo en una posición, en todos los casos en que se tengan dos peones unidos contra el rey. Pero, en cambio, veremos que es tablas cuando los dos peones se encuentran en la quinta línea, siempre y cuando el bando en desventaja tenga el rey delante de los peones y se ajuste al principio que pasamos a sentar:

Cuando se lucha contra dos peones unidos en quinta en los finales de alfiles de

que entraña el violar el magnífico principio de Philidor.

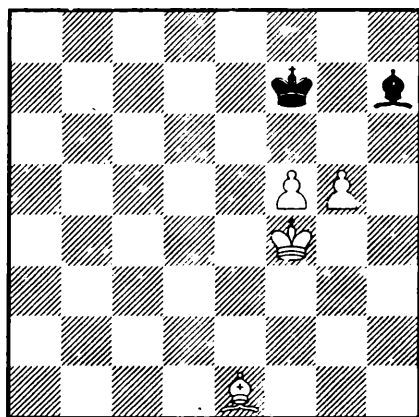
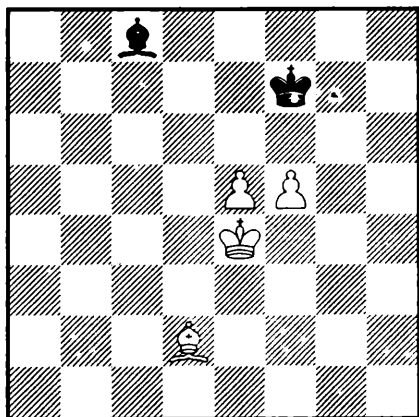
Hay que jugar, pues, con cautela. Es necesario avanzar en el momento en que les corresponda moverse a los peones, el de e6, pero antes hay que maniobrar para evitar el sacrificio. Y éste muestra que el rey blanco debe marchar de suerte que, al apoyar desde adelante de los peones el avance del que está en e6, haga inocuo el sacrificio. Surge entonces con meridiana claridad el plan ganador, a base de 1. ♗a4, o ♗h5+, ♘d8 o ♘f8. Si 1., ♘d8, entonces 2. ♘f5, ♜g6 y ♘f7 seguido de e7+.

El final sería tablas. Es la única posición de tablas con dos peones unidos en sexta. El principio que lo rige es que *para ganar cuando uno de los peones libres y unidos es el de torre, el alfil debe ser del mismo color del ángulo del tablero en que se desarrolla el combate*. Esto quiere decir que, si el alfil blanco actuara por las diagonales negras y el negro por las diagonales blancas, el final estaría ganado por el primer jugador.

Pero para hacerlo tablas hay que jugar con cierta fineza, y en las partidas rápidas también pierde este final la ma-

distinto color, el alfil debe ubicarse delante de los peones agresores, atacando uno de ellos y tomando con el alfil a la vez la casilla de avance del otro peón, ya que si se lo ataca de otra manera no se podrá evitar que se llegue a la posición de peones en sexta, que antes vimos era ganadora.

Por ejemplo, una posición correcta sería la que sugirió Henneberger en el año 1916:



De esta manera el alfil contiene el avance del peón "e" por la amenaza del sacrificio e inmoviliza al rey adversario en la defensa del peón "f". Como para pretender ganar el rey blanco debe colocarse en d6, el final es tablas. Basta con jugar siempre $\text{A}d7$ y $\text{A}c8$, manteniendo el alfil negro en la diagonal actual.

Pero este final también tiene una excepción. Se trata de la que se muestra en el diagrama inferior.

LO QUE DEBE SABERSE

Este final está ganado, por la razón de que el alfil negro no puede moverse en la diagonal actual y tendrá que ir a g8 luego de $\text{A}c3$.

Quiere esto decir que *los finales con peones en quinta contra alfil de distinto color son favorables para el bando que tiene superioridad de material en los siguientes casos:*

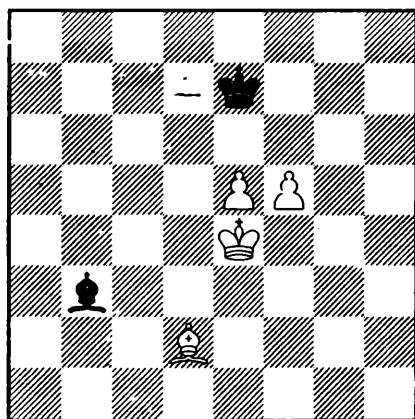
1º Cuando se trata de peones centrales: f5 y e5 o e5 y d5 o d5 y c5 y el alfil adversario ataca por detrás a uno de nuestros peones, o cuando lo ataca por delante sin tomar a la vez la casilla de avance a sexta del otro peón.

2º Cuando los peones están en f5 y g5 o c5 y b5 y el alfil defensor está en la posición ideal (ataca a un peón e impide el avance del otro), pero desde la diagonal corta.

3º Cuando se tiene c5 y d5 y el alfil que va por diagonales blancas, o e5 y f5 y el alfil de las diagonales negras y el bando débil no alcanza la posición de Henneberger.

Veamos, para probar esto, una posición típica de peones en quinta con el alfil detrás de los peones, original también de Henneberger, la que se observa en el diagrama de la página siguiente:

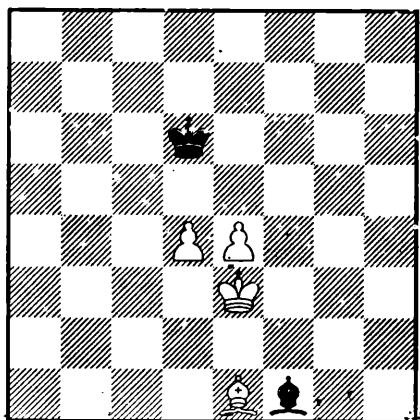
Este final se gana, si juegan las blancas, mediante $\text{A}g5+$ (no $\text{A}b4+$?, porque



LOS PEONES EN 4ª NO GANAN

En cambio, casi siempre es tablas el final con los dos peones libres y unidos en cuarta línea, porque el alfil negro tiene facilidad para ubicarse delante de los peones de acuerdo con la posición del caso 1. Pero se trata de un final muy difícil de jugar, para quien actúa con el alfil solo, y, en la partida práctica, quien tiene dos peones de más suele ganar en la mayoría de las oportunidades.

Veamos, por lo tanto, el famoso ejemplo del Dr. Tarrasch:



para ganar hace falta que la casilla f6 esté custodiada por el alfil. Seguiría 1., ♖f7!, 2. ♖d4, ♙c2; 3. e6+, ♖f6, 4. e7, ♖f7; y tablas). En cambio, con 1. ♙g5+, se gana de la siguiente manera: 1., ♖d7!; 2. ♖f4, ♙c4; 3. ♙h4! (las blancas siguen inmovilizando al alfil negro en la actual diagonal, pues de retirarse de ella seguiría e6+ y luego ♖e5), ♙f7!; 4. ♖g5, ♖e7; 5. ♖h6+, ♖d7 (para impedir e6); 6. ♖g7, ♙b3; 7. ♖f6, ♙c4; 8. ♙g3!, seguido de e6, ganando.

Este final se hace tablas, solamente, si les toca jugar a las negras y mueven 1., ♙c4!! En cambio, pierden si juegan cualquier otra cosa. A pesar de esto, deben seguir con gran maestría, y dudamos que los mismos jugadores de primera categoría, sobre el tablero, logren empatar este final, de no haberlo estudiado antes. Veamos:

1. ♙c4!
2. ♙g3+ ♖c6!!

Malo sería 2., ♖e6; porque al obstruir la retirada del alfil de c4, le impedirá arribar a la posición típica de empate con el alfil delante de los peones agresores. Seguiría 3. ♖d2!, ♙b3; 4. ♖c3, ♙a2; 5. ♙h2!, y las negras están en “zugzwang” y deben permitir la jugada d5, seguida de ♖d4.

Tampoco sería bueno 2., ♖d7; por 3. d5, seguido de ♖d4 y e5, ganando del modo visto antes.

3. ♖f4 ♙g8

4. ♔e5 ♔d7
 5. d5 ♕f7
 6. ♔f6 ♔e8!!

Tampoco empataría 6., ♕g8; por 7. ♔g7, y menos 6. ♕h5; por 7. e5, seguido de e6.

7. ♕f4

Si 7. d6, ♕b3; 8. e5, ♔d7; etcétera. Si 7. ♔g7, ♕h5; 8. e5, ♕f3; 9. d6, ♔d7 y luego ♕g4, haciendo tablas.

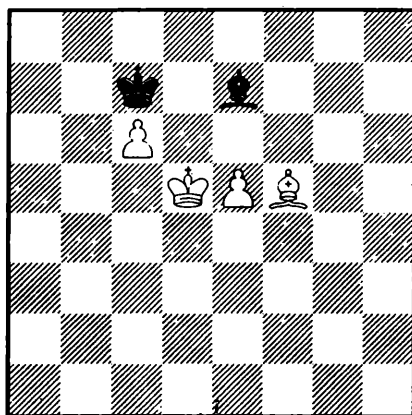
7. ♕g8!!

Única jugada, pero suficiente para empatar. Perderían en cambio con 7., ♔f8; por 8. d6, ♕e8; 9. e5, seguido de e6. También sería malo 7., ♕h5, por 8. e5, ♕f3; 9. d6 seguido de e6.

LOS PEONES SEPARADOS

Vemos, pues, a través de esto, cuán difícil es hacer tablas el final. En cambio, *se hace fácilmente tablas cuando los peones están separados por una columna*. Por ejemplo, como lo indicó Salvioli en su antiguo ejemplo, que es así:

Esta, que es una de las posiciones más favorables a que se pueda arribar, es tablas. En cambio, *se gana con facilidad en casi todas las posiciones en que se tienen dos peones de ventaja separados por más de una columna*. Y se gana porque el rey no puede cooperar, simultáneamente, en la acción sobre ambos peones. *La única excepción a esta regla es cuando uno de los peones es el torre que se corona en cuadro de distinto color del propio alfil, y el rey está delante de ese peón, pues se entrega el alfil por el otro.*



OPINIÓN EXAGERADA

Estos ejemplos enseñan algunos aspectos fundamentales de la técnica de los finales de alfiles de distinto color. Nos muestran que hay justificativo en esa tendencia general a dar tablas en las posiciones en que hay alfiles de distinto color y no hay ventaja material, o ésta es a lo sumo de un peón. Pero veremos cómo cambian de aspecto las cosas cuando hay muchos peones en el tablero, y de qué manera —a pesar de que en realidad el empate es muy probable— es infundada o, mejor dicho, exagerada esa tendencia a generalizar que anima a los aficionados

buenos y malos, en las posiciones con alfiles de distinto color. Ya sabemos que hay muchas posiciones ganadoras con dos peones de ventaja; más tarde veremos cómo se maniobra teniendo en cuenta esto, y, además, de qué manera influye el esqueleto de peones para dar “chances” de victoria en este tipo de partidas. El empate teórico es muy difícil de llevar a cabo en la práctica, pues estamos cansados de ver cómo las partidas técnicamente tablas, cuando se continúan, brindan infinidad de sorpresas. Por un lado, el error que acecha siempre al jugador, y, por el otro, la mayor habilidad de uno u otro adversario y aun los recursos ocultos de las posiciones suelen ser factores muy valiosos. ¡Lástima que la pereza o la pusilanimidad hayan malogrado tantas victorias posibles, mediante el cómodo expediente del empate!

Hemos estudiado el final de alfiles de distinto color, desde el punto de vista estrictamente teórico. Nos compenetramos de la dificultad que para ganar existe, aun cuando se tengan dos peones de ventaja, pero nos percatamos también de lo complejo que resulta hacer tablas en muchas de las posiciones que los aficionados reputan de simples de conducir por ambas partes.

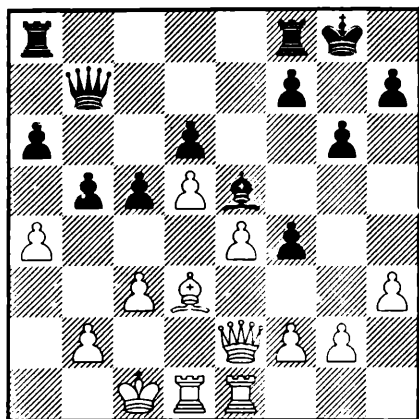
Vimos que, para ganar, el jugador que posee ventaja material debe respetar el antiguo postulado de Philidor, que aún hoy se resisten a comprender los jugadores débiles, por experimentados que sean. Hay que colocar los peones siempre en cuadros del mismo color que el alfil adversario para reducirle la marcha e ir de esta manera confinando al rey enemigo. La razón es tan clara, tan simple, que no es fácil comprender cómo se incurre aún en este capricho de seguir jugando mal, cuando cuesta tan poco hacerlo bien. El ajedrez es un problema de ocupación de casillas del tablero. Toda la técnica del juego se reduce a conseguir dominar mayor y mejor sector, lo que se ha dado en llamar ventaja en espacio en el primer caso. Pero la ventaja en espacio no es simplemente el factor preponderante que se encierra en el principio de Philidor, pues no se trata simplemente de espacio, sino de “mejor” espacio.

II. LA COORDINACIÓN DE LAS PIEZAS ES VITAL EN AJEDREZ

Cuando se colocan los peones en cuadros de distinto color al alfil se logra una colaboración perfecta entre ambas piezas; mientras los primeros quitan, por ejemplo, al rey adversario las casillas blancas, y reducen de esta manera la movilidad del alfil rival, el rey y el alfil operan sobre cuadros negros, lo que permite tomar con las piezas una amplia red de casillas. Se establece de esta suerte una perfecta coordinación en la marcha de las piezas. En cambio, cuando los alfiles y los peones están en la misma diagonal, especialmente en los finales de alfiles de distinto color, no sólo se establece una inútilmente doble vigilancia sobre un mismo sector del tablero, sino que los peones le quitan movilidad al propio alfil, y el del rival logra, en cambio, un radio de acción tan amplio que difícilmente puede ser compensado. La única razón de que nuestros peones no puedan ser atacados por el alfil adversario no justifica este permanente error de los aficionados.

EJEMPLO SIMPLE E INSTRUCTIVO

Veremos cómo este detalle tiene vital importancia en el desenlace favorable de los preinales de alfiles de distinto color, cuando aún quedan muchos peones en el tablero y existen en juego algunas piezas mayores. Iniciaremos la revista a los ejemplos que hemos hallado con uno simple que nos brindó la partida entre Balparda y Hernández que se disputó en el torneo sudamericano de Mar del Plata en 1928. Fue así:



En la posición del texto las negras entregan un peón. ¿Para qué lo hacen, ya que el enroque está bien defendido? Pues simplemente para lograr que el alfil adversario quede autobloqueado por sus propios peones y la existencia de alfiles de distinto color no gravite decididamente en la partida. Las negras quieren imponer su mejor alfil, que no es por cierto extraordinario, ya que también está en parte bloqueado por sus propios peones. Pero, en cambio, domina la diagonal más importante del tablero, y esto sólo hace que exista un desequilibrio tan hondo entre ambos alfiles, que

se atenúa de grave manera la posibilidad de empate que surge de la existencia de esas piezas, que siempre se desencuentran. La lucha siguió así:

- | | |
|----------|------|
| 20. axb5 | axb5 |
| 21. ♖xb5 | ♜fb8 |
| 22. c4 | |

La necesidad de hacer esta jugada, para evitar 22. ♜a1+, seguido de ♖xb2, es lo que justifica plenamente la entrega del peón, aun cuando no se recobrara. Además, este avance saca un peón de casilla negra, y el alfil del segundo jugador aumenta su eficacia al hallar menos peones rivales que entorpezcan su camino.

- | | |
|----------|------|
| 22. | ♜a7 |
| 23. ♖c2 | ♜a1+ |
| 24. ♖d2 | ♜xb2 |
| 25. ♖xb2 | ♜xb2 |
| 26. ♖e2 | ♜c3 |
| 27. ♜f1 | ♜g7 |
| 28. ♖f3 | ♜e5 |

29. ♖d3

IMPORTANCIA DE LA DIAGONAL ABIERTA

Se observa ahora la enorme fuerza del alfil en la diagonal abierta y la importancia que tuvo provocar el avance del peón "c" a c4, para capturar luego el de b2. La torre no puede ir a a1, y no es posible simplificar la partida llegando al final de alfiles solos, que sería tablas.

En este tipo de finales no deben cambiarse nunca las torres si se desea ganar, por lo menos hasta que, por imperio de la ventaja posicional del alfil, se hayan ganado algunos peones. En este caso, quedando los alfiles solos, aun cuando uno sea mucho mejor que el otro, no es fácil ganar; pero la existencia de torres permite que el dominio de espacio que ejerce el mejor de ambos alfiles adquiera singular importancia, ya que de la acción combinada de esa pieza con una o dos torres pueden surgir posiciones indefendibles, especulando con amenazas de mate o de reducción del rey enemigo. En cambio, de estar los dos alfiles solos en este final, el rey blanco se ubicaría en d3 y sería absolutamente tablas.

29. ♖a7!

Quitándole al alfil blanco la posibilidad de actuar en determinado momento por vía d7, ya que las negras tienen el propósito de seguir con g5-h5, y eventualmente g4.

30. ♖fd1	g5
31. ♖1d2	♔g6
32. ♖b3	h5
33. ♙a4	♖ba8!

La tentativa de las blancas para convertir su inocuo alfil en pieza defensiva, ha vuelto a fracasar. Ahora debe volver a ubicarse delante de la cadena de peones, y no podrá cooperar en planes para proteger al rey, al quitarle a la torre el dominio de algunas líneas. Por ejemplo, si el blanco lograra cambiar una torre y poner más tarde el alfil en d3, sería muy difícil que perdiera, a pesar de la superioridad ofensiva del alfil negro.

34. ♙c6	♖a2
35. ♖d1	

Si ♖xa2, seguiría ♖xa2, y luego ♙d4!

35.	♖8a3
36. ♖xa3 (única)	♖xa3+
37. ♔e2	♙c3!

Esto impide ♖d2, que al asegurar a las blancas la segunda línea les permite enpatar, por la protección del punto f2. El secreto de la victoria es transformar la torre en “mejor torre”, por imperio de la colaboración eficaz que les presta el alfil activo a las negras.

- | | |
|----------|------|
| 38. ♖f1 | g4 |
| 39. h×g4 | hxg4 |
| 40. ♗d7 | ♙g5 |
| 41. f3 | ♖a2+ |
| 42. ♗d3 | ♙b4! |

Se ha creado una posición de “zugzwang” para el blanco, que perderá por carencia de jugadas buenas. Obsérvese la falta que hace el alfil atrás de la cadena de peones, ya que, si ahora pudiera estar colocado en c2, reduciría la acción de la torre enemiga y permitiría que la torre blanca hiciera, a su vez algo para salvar la situación.

- | | |
|---------|----|
| 43. ♖d1 | g3 |
| 44. ♙h3 | |

Y luego de su “mal paso”, inicial, el alfil blanco debe reducirse a un magro papel en el reparto. Prácticamente, el negro tiene un alfil de ventaja.

- | | |
|----------|----|
| 44. | f6 |
| 45. e5 | |

Y EL “ZUGZWANG” ENTRÓ A GRAVITAR

El perfecto “zugzwang” de la partida obliga a las blancas a recurrir a expedientes heroicos para dilatar el resultado. El blanco quiere darle una casilla mejor a su rey, pero éste seguirá envuelto en la madeja de las casillas negras que domina su rival y entorpecido en las maniobras por cuadros blancos a causa de sus propios peones.

- | | |
|----------|------|
| 45. | fxe5 |
| 46. ♗e4 | ♖a3 |
| 47. ♖d3 | ♖a1 |

Siguen las amenazas de mate por todas partes.

- | | |
|---------|--|
| 48. ♖b3 | |
|---------|--|

Única casilla de que dispone la torre ante la amenaza ♖e1+.

- | | |
|----------|-----------------------|
| 48. | ♖d1 y mate inevitable |
|----------|-----------------------|

OBRA DE ARTE DE TARTAKOWER

Este final, por cierto instructivo, muestra hasta qué punto existen posibilidades en estas partidas. El secreto de la victoria ha estado en impedir que el alfil blanco actuara por detrás de sus propios peones para cooperar en la lucha. Prácticamente, las negras lograron jugar con una pieza de ventaja.

BLANCAS:	YATES
NEGRAS:	TARTAKOWER

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | c5 |
| 2. ♖f3 | ♙f6 |
| 3. ♙c3 | d5 |
| 4. exd5 | ♙xd5 |
| 5. ♙e5 | |

Se está jugando una variante muy ingeniosa e instructiva de la Siciliana, en la que las negras han logrado jugar d5 rápidamente, a cambio de ceder cierta iniciativa a su adversario.

- | | |
|---------|------|
| 5. | ♙xc3 |
| 6. bxc3 | ♙d5 |
| 7. ♙b5+ | ♙d7 |
| 8. ♙h5 | |

Yates efectúa una ingeniosa maniobra, que a primera vista le asegura excelentes perspectivas por la amenaza de ♙xd7, atacando la dama con la dama indefensa, para seguir, si ♙xh5, con ♙f6+ descubierto.

- | | |
|---------|------|
| 8. | a6 |
| 9. ♙xd7 | ♙xg2 |

La necesidad obliga a Tartakower a ser audaz. La lucha es muy interesante por su pugna con la rutina.

- | | |
|----------|------|
| 10. ♙e5+ | axb5 |
|----------|------|

- | | |
|-----------|------|
| 11. ♙xf7+ | ♙d8 |
| 12. ♙f3 | ♙xf3 |
| 13. ♙xf3 | |

TRAS LA TEMPESTAD, LA CALMA

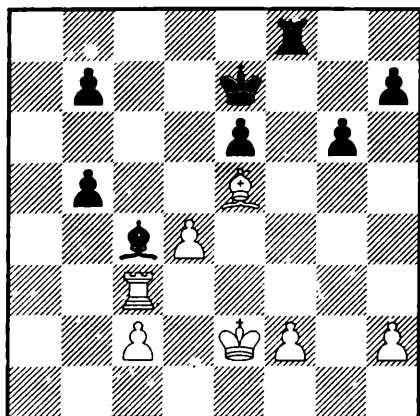
Ahora se han cambiado las damas y se ha llegado a un final equilibrado en material, pero con debilidades serias en la configuración de peones. Las negras están algo mejor por tener dos alfiles.

- | | |
|----------|------|
| 13. | ♙e6 |
| 14. ♙e5 | g6 |
| 15. d4 | ♙xa2 |

Yates entrega el peón, que, por otra parte, es incómodo apoyar, para darle juego a su alfil y consolidar la situación de su caballo en el punto fuerte de e5, en la esperanza de que éste, para ser eliminado, provocará un "simple" final de alfiles de distinto color.

- | | |
|----------|-------|
| 16. ♙xa2 | ♙xa2 |
| 17. ♙f4 | ♙g7 |
| 18. ♙e2 | ♙f8 |
| 19. ♙g3 | cx d4 |
| 20. cxd4 | e6 |

21. ♖a1 ♘d5
 22. ♖a3 ♙e7
 23. ♖c3 ♘xe5
 24. ♘xe5 ♘c4+



Se ha llegado al final de alfiles de distinto color que deseábamos estudiar. Las negras tienen un peón más, pero doblado, y todo permite augurar un rápido empate; pero en la partida viva es difícil lograrlo cuando hay una torre en juego y un alfil es mejor que el otro.

25. ♙e1 ♙d7
 26. ♖h3 ♖f7
 27. ♖a3 ♙c6
 28. f4

Las blancas, para poder mover el rey, avanzan el peón "f"; pero esto, en muchos aspectos necesario, les restará la probabilidad de replegarse con el alfil y se llegará a posiciones en las que lucha un alfil "ágil" contra otro trabado por sus propias fuerzas.

28. ♙d5
 29. ♖h3 b4

30. ♙d2 b5
 31. ♙c1 ♙e4

Obsérvese cuánto más cómoda es la acción de las negras, en mérito a la eficacia de su alfil. En cambio, el alfil blanco sigue desvinculado de su base, y descontentado de su rey, que tanto lo necesita.

32. ♙d2 ♖a7
 33. ♖e3+ ♙f5

Las negras han llevado el rey hacia los peones del flanco rey para apoyarlos y darle así libertad a la torre, que estaba esclavizada en la defensa de los mismos.

34. ♘d6 ♘d5
 35. ♖e5+ ♙g4
 36. ♖e3 b3!

Tartakower está jugando este difícil final de magistral manera. Ahora abre la séptima línea para apoderarse de ella con la torre y valorizar luego el peón "b". Hay que actuar con gran sutileza, pues el empate acecha al negro permanentemente.

37. h3+ ♙f5
 38. cxb3 ♖a6!
 39. ♘e5 b4
 40. ♖g3 ♖a2+

CÓMO UNA VENTAJA TRAE OTRA

Y la torre entró en séptima, que es como decir que definió la partida. Vemos cómo nuevamente por imperio de la acción de un alfil más eficaz que el otro, esto se ha transformado

en torre en séptima, lo que, al reducir al monarca adversario, hace difícil la resistencia. Ahora se llegará a una posición de semi "zugzwang", por imperio de la unilateral acción del alfil de e5, que apoya los dos peones, pero no protege a quien más necesita de sus servicios: el rey.

41. ♔c1

Si 41. ♔e3 o ♔d3, seguiría h6 y ♜b2, etcétera.

41. ♔e4!

42. ♞d6 ♜a6

43. ♞e5

Si 43. ♞xb4 seguiría ♔xf4, con final también ganador, según los análisis efectuados, por la superioridad de peones en el ala del rey y la pobre situación del rey y la torre blancos.

43. h5

44. h4 ♜a1+

45. ♔b2 ♜h1

46. ♞f6 ♔xf4

Y el final se va decidiendo, como premio a tanta sutileza y a tanta tenacidad.

47. ♜xg6 ♔f5

48. ♜h6 ♜h3

49. ♞e7 ♔e4

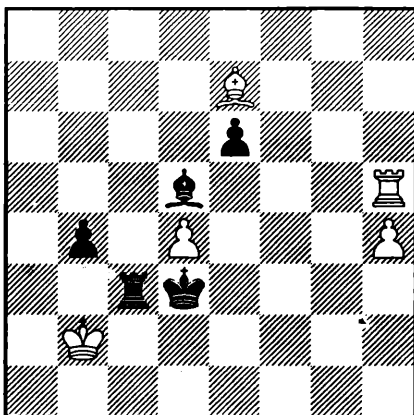
50. ♜xh5 ♜xb3+

51. ♔c2 ♜c3+

52. ♔b2 ♔d3!

(Véase el diagrama siguiente)

Y ahora, con material igual, ya que para entrar con sus piezas sobre el



rey Tartakower entregó el peón de ventaja, las negras se imponen, siempre en mérito a su mejor alfil y a la acción negativa del peón blanco de d4, que inutiliza al alfil como pieza defensiva.

Probablemente, de no tener Yates en ese momento ese peón, el final sería tablas. Claro ejemplo del *inconveniente de tener el rey desconectado del alfil por la existencia de propios peones barreras*.

53. ♜g5 ♜c2+

54. ♔b1 b3

55. ♜g3+ ♔c4

Y nunca ♔xd4, que daría juego al alfil blanco en la gran diagonal e impediría la maniobra ganadora basada en b2.

56. ♜g4 ♜e2

57. ♞a3

Única para impedir b2 y ♞e4+.

57. ♞e4+

58. ♔c1 ♜c2+

59. ♖b1	60. ♖g5	♖a2+
(si 59. ♖d1, ♗f3+)	61. ♖xf5	exf5
59.	62. ♗e7	f4
		(0-1)

III. VENTAJA DE TENER EN JUEGO TAMBIÉN UNA TORRE

Proseguiremos estudiando el tema de los finales de partidas en que existen alfiles de distinto color con un ejemplo que muestra cuán importante es la acción de una torre que coopere con el alfil, y la fuerza que hace esa pieza en la séptima línea, también en este caso. Además sabemos que para intentar ganar es necesario que el alfil del bando en desventaja esté restringido en su acción por los propios peones, que se convierten así en auxiliares poderosos para el atacante. Aquello de que más vale un peón menos que un mal peón se hace muy claro en este tipo de finales, y por una razón sería que no gravita en los finales de caballo. Estas piezas se ubican en un punto central, apoyadas por dos peones, y en cualquier momento pueden replegarse. El alfil, en cambio, es muy fuerte en esa posición como pieza de ataque, pero cuando las piezas que vulnera se han retirado de la diagonal que él domina, se convierte en una pieza inocua y no posee el magnífico recurso de replegarse inmediatamente, porque sus propios peones lo mantienen rígido en su otrora fuerte posición. Esta es la causa fundamental de por qué *es más débil todo punto débil que pueda ser dominado por un caballo*. Esa debilidad es sólo teórica, en la mayoría de los casos, cuando no existe esa pieza y ratifica una vez más la fuerza del postulado que afirma la mayor eficacia del caballo en las posiciones de bloqueo, pero exclusivamente en las posiciones de bloqueo o de peones inmovilizados entre sí, ya que en todas las demás el alfil lo supera ampliamente.

PARTIDA EXTRAORDINARIA

En el torneo de Göteborg, el viejo amigo de la Argentina Boris Kostic le ganó a Bogoljubow este cotejo instructivo, no sólo en la parte que a nosotros nos interesa, sino también como ejemplo de la famosa variante del cambio, en la apertura Ruy López. Fue así:

BLANCAS: BOGOLJUBOW

NEGRAS: KOSTIC

1. e4	e5	3. ♗b5	a6
2. ♗f3	♗c6	4. ♗xc6	

Esta jugada, llamada variante del cambio, es teóricamente crítica ya que elimina sin necesidad un propio alfil por un caballo y da económicamente juego a los dos alfiles negros. En cambio, deja al segundo jugador con un peón doblado y un final prácticamente con un peón menos, pues el peón doblado del centro al flanco —luego de 4., dxc6— no actúa sobre la columna “e”, y en ese sector el blanco queda con cuatro peones contra tres, luego de las variantes normales del planteo. Se ve, de esta suerte, que se compensan relativamente las ventajas y desventajas de cada jugador.

4. dxc6

No es bueno seguir con 4., bxc6, a causa, no de 5. ♖xe5, por ♜e7; 6. d4, d6; 7. ♖xc6, ♜xe4+; 8. ♜e2, ♜xe2+; 9. ♜xe2, ♙b7, 10. d5, ♖xc6; 11. dxc6, ♖e7; recobrando el peón, sino por la más estratégica maniobra de 4., bxc6; 5. d4!, exd4; 6. ♜xd4, con posición muy dominante en el centro y la dama sólidamente desarrollada por la falta del caballo dama negro, de acuerdo con el principio que dimos al estudiar los prematuros desarrollos de la dama.

5. ♖c3

El enroque sería ahora comprometido por la réplica 5., ♙g4; 6. h3, h5; 7. d3 (no 7. hxc4, a causa de hxc4, seguido de ♜h4), ♜d6, seguido de O-O-O, con mejor posición para las negras. La jugada del texto y d4 son las únicas consecuentes con la posición. En cam-

bio —y esto es muy elemental— sería malo ♖xe5, por la réplica 5., ♜d4.

EXCEPCIÓN A UNA REGLA

5. f6

Esta jugada, de Bernstein, es una excepción a la regla que da por inferior todo avance de f6 en los planteos, jugada que no sólo le resta al caballo la casilla natural, sino que debilita las diagonales blancas. Pero ahora es preciso apoyar al peón “e” sin recurrir al precario expediente de ♙d6, y la carencia del alfil rey de las blancas hace que la debilidad de las diagonales no pueda ser explotada. Una vez más vibra el postulado que hemos establecido: “solo es débil, y por lo tanto, sólo existe la debilidad que puede ser explotada”.

6. d4!

Mala sería la combinación típica contra f6, de 6. ♖xe5, fxe5; 7. ♜h5+, por 7., g6; 8. ♜xe5+, ♜e7; 9. ♜xh8, ♖f6; 10. d3, ♙e6; seguido de O-O-O, y la dama quedaría copada.

6. exd4

7. ♜xd4

Esta jugada gana un tiempo en relación a 7. ♖xd4, a causa de 7., c5!; 8. ♖de2, ♜xd1+; 9. ♖xd1, ♙d7; 10. ♙f4, O-O-O; como jugó Schlechter contra Lasker, en Londres, en 1899.

7. ♜xd4

8. ♖xd4 ♙d6

Mejor que 8., ♖c5, porque es necesario fiscalizar el punto e5 para impedir que el blanco pase un peón, y porque si fuera a c5, seguiría la réplica natural 9. ♘b3, desalojando al alfil de una de las dos diagonales que desde el estratégico punto c5 domina. Sin duda debería volverse a d6, ya que su función es más necesaria en el sector donde posee un peón menos.

9. ♖e3 ♘e7
10. ♘b3

Presionando el punto c5.

10. b6
11. O-O-O c5

Anticipándose a la amenaza de ♙xb6. Las negras deben así debilitar su configuración de peones, y bien puede afirmarse que las blancas están mejor en este momento, por su excelente línea de peones.

12. ♘d2 ♙e6
13. f4 O-O-O
14. ♘f3 ♘c6
15. h3 ♙d7!

Una jugada finísima. Las negras aparentemente sólo pretenden doblar las torres, pero lo que en realidad buscan es realizar una combinación sin el riesgo de que un eventual jaque de las blancas dé al traste con sus proyectos. Esta jugada tiende simplemente a posesionarse de la casilla d4 con el caballo, y a evitar así la manobra g4 - g5 del blanco.

16. g4

(lo justo era ♙b1)

16. ♘d4!
17. ♘h4

Si 17. ♘xd4, cxd4; 18. ♙xd4, ♙xf4 o ♖c5; ganando. Para evitar en este momento ♙xd8 con jaque, es por lo que Kostic jugó ♙d7.

17. ♙e8
18. ♘g2 ♙c4!
19. ♙he1

Adelantándose a la amenaza ♘e2+, para seguir, luego de ♘xc2, con ♙xe2 y ♙f3, explotando la debilidad del peón blanco de e4.

19. ♘b5!
20. ♙d2

Única para no perder el peón e.

20. ♘xc3
21. ♙xc3 ♙de7
22. e5! ♙xe5
23. ♘e3

EL RECURSO TÁCTICO

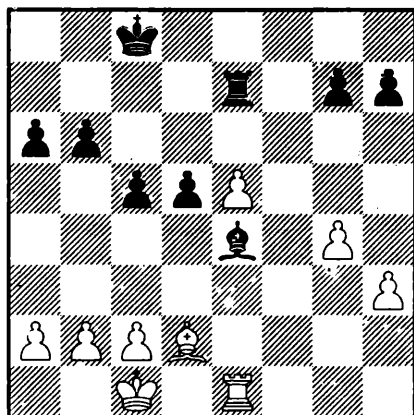
A primera vista las blancas han salvado bien los obstáculos, y ahora amenazan el alfil de c4 y ♘f5, con notable fuerza. Este alfil no puede replegarse a c6, por ♙xe5, pero hay una respuesta ingeniosa que muestra hasta qué punto hay recursos sutiles en ajedrez.

23. ♙e2!
24. ♙xd6!

Si 24. ♙xe2, seguiría exf4, con

posición ganadora para el blanco.

24. cxd6
 25. fxe5 ♖f3
 26. ♔f5 d5!
 27. ♔xe7+ ♜xe7
 28. ♖d2 ♖e4



Y se ha llegado al final de alfiles de distinto color que deseábamos estudiar. Las negras están mejor, por la situación de sus peones y la posibilidad de apoderarse de la columna "f".

29. c4 ♖d7
 30. cxd5 ♖xd5
 31. a3 ♜f7
 32. h4

Este es el momento exacto para apelar a los grandes recursos. Las blancas tienen la hipoteca estratégica de defender ese peón de e5, que sólo sirve para inutilizar sus piezas y restarle acción al alfil. La única maniobra para poder empatar era seguir con e6+, entregando de una vez ese peón, cuyo sostén es tan ingrato. No

hay que empeñarse en defender malas posiciones. Más vale estar libre en la acción que trabado por tan paupérrimo horizonte, como es en este caso, el sostén del peón de e5.

32. ♔e6
 33. h5 ♜f2

OTRA VEZ LA TORRE EN SÉPTIMA

Y ahora, a la acción del buen alfil negro se sumará la cooperación de la torre en séptima, que reduce la movilidad del monarca enemigo.

34. h6 gxh6!

Mucho más hábil que g6.

35. ♖xh6 ♜g2
 36. g5 ♖b3

Luego de la sutil maniobra de las negras, el alfil blanco, que intentó cambiar de suerte, terminó por inutilizarse delante de sus propios peones, lo que es mucho más grave que hallarse detrás de los mismos en este tipo de finales. Las blancas juegan prácticamente con un alfil de menos.

37. ♜h1 ♖c2
 38. ♖g7 ♖d3

Mejor que ♖g6, para evitar ♜d1. Lo que hace el negro es cerrarle líneas a la torre blanca.

39. ♜h3 c4
 40. b3 b5
 41. bxc5 bxc5
 42. ♖h8

Esto pierde un peón, pero tam

bién era insuficiente 42. ♖f6, por ♖a2. Lo que pretende el blanco es proseguir en ese caso con ♖h6+, y luego, si ♗g6, retornar a ♖h3.

42. ♖xg5
 43. ♖d2 ♖d5
 44. ♖c3

Ya sería tarde para e6, porque *dos peones de ventaja separados por más de una columna ganan siempre en estos finales.*

44. a5!

Amenaza ♖g2 y mate en c2.

- | | |
|----------|-------|
| 45. ♖h2 | ♖g3 |
| 46. ♖d2 | ♖c5 |
| 47. e6 | ♗f5+ |
| 48. ♖b2 | ♖b3+ |
| 49. ♖a2 | ♗xe6 |
| 50. ♗d4+ | ♖c6 |
| 51. ♖a1 | ♖xa3+ |
| 52. ♖b2 | ♖b3+ |
| 53. ♖a1 | c3 |

(0-1)

OTRA LECCIÓN DE CAPABLANCA

Capablanca le ganó a Nimzovich tras un final de este tipo, teóricamente muy difícil.



La foto, tomada durante una ronda del Torneo Jubilee de 1928, nos permite ver a Bogoljubow en el extremo izquierdo, Reti (frente a Bogoljubow en el próximo tablero); Nimzovich (frente a Reti en el próximo tablero) y Tartakower (sentado a la izquierda de Nimzovich en el mismo tablero).

BLANCAS: NIMZOVICH

NEGRAS: CAPABLANCA

- | | |
|----------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. ♖f3 | ♙c6 |
| 3. ♖c3 | ♙f6 |
| 4. ♗c4 | ♗c5 |
| 5. d3 | d6 |
| 6. ♗g5 | ♗e6 |
| 7. ♗b5 | h6 |
| 8. ♗h4 | ♗b4 |
| 9. d4 | ♗d7 |
| 10. O-O | ♗xc3 |
| 11. bxc3 | g5 |

Con esta maniobra Capablanca prueba lo peligroso que es para quien está enrocado en el flanco rey jugar ♗g5, cuando el rival no lo ha hecho en ese sector, pues esto permite el agresivo avance de los peones. Es decir, le cede al negro en este caso la opción de asumir la iniciativa.

- | | |
|----------|------|
| 12. ♗g3 | ♙xe4 |
| 13. ♗xc6 | ♗xc6 |
| 14. dxe5 | dxe5 |
| 15. ♗xe5 | ♙xd1 |
| 16. ♖ad1 | f6! |

Esta jugada tiende, no sólo a obstruir el alfil, sino a cederle el cuadro f7 al rey, ya que luego del cambio de damas sería inferior el enroque, pues desviaría al rey de la zona central del combate.

17. ♗d4

(Si 17. ♗xc7 seguiría 17.,

- ♙xc3)

- | | |
|----------|------|
| 17. | ♙f7 |
| 18. ♗d2 | ♖he8 |
| 19. f3 | ♙xd2 |
| 20. ♖xd2 | ♖ad8 |

Y se ha llegado al final clásico, en el que las negras están mejor por su buena configuración de peones y la más fácil acción de su alfil.

- | | |
|---------|-----|
| 21. g4 | ♗b5 |
| 22. ♖b1 | ♗a6 |

Obsérvese en qué forma Capablanca se ha asegurado la fiscalización del cuadro e2, para poder entrar con sus torres.

23. ♖bd1 ♖e2!

Esto fuerza prácticamente el cambio, por la amenaza c5, y gana un peón.

- | | |
|----------|------|
| 24. ♖xe2 | ♗xe2 |
| 25. ♖e1 | ♗xf3 |
| 26. ♖f1 | c5! |

Jugada que se le escapó en los análisis a Nimzovich, y que sólo es fuerte por la precaria situación del alfil blanco, que no puede replegarse en la misma diagonal. Se ve lo molesto que es tener malos peones.

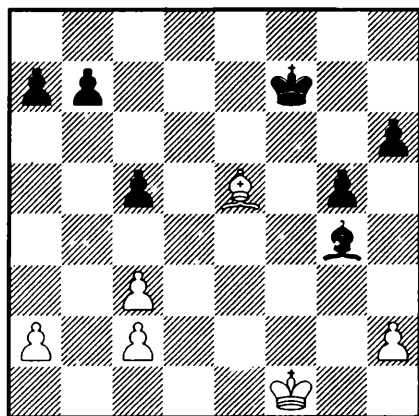
27. ♗xf6

Y no ♖xf3, por cxd4; 28. ♖d3,

♖c8; con final favorable.

27. ♖d1!
 28. ♗e5 ♖xf1+
 29. ♘xf1 ♗xg4

EL CASTIGO POR TENER PEONES
 DEFECTUOSAMENTE UBICADOS



El final es difícilísimo: hay un peón de ventaja, pero la lucha ha quedado reducida a los alfiles, y la posición es muy abierta. Este final lo harían tablas el 90 por ciento de los jugadores de primera fuerza, jugando entre sí, pero Capablanca muestra hasta qué grado se puede arrancar probabilidades a este tipo de posiciones, y hasta qué punto es sólo una perspectiva teórica el empate con alfiles de distinto color si existen alguna desproporción de material y algún defecto en la configuración adversaria de peones.

30. a4 ♖e6
 31. ♗b8 a5!

Una jugada maestra . Si ahora ♗c7, seguiría b5!, pasando un peón y ganando.

32. ♖e1 ♖d5
 33. ♖d2 ♗d7
 34. ♗c7 ♖c6!
 35. ♗c8

(no ♗xa5 por 35., b6)

35. b6

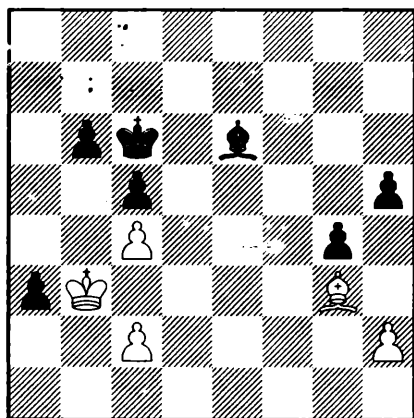
Capablanca ubica todos sus peones en negra, a pesar de la facilidad que tiene el rival para atacarlos.

36. c4 ♖b7
 37. ♖c3 ♗xa4

Ahora son dos peones de ventaja..

38. ♖b2 ♗d7
 39. ♖b3 ♗e6
 40. ♖c3 a4
 41. ♖d3 ♖c6
 42. ♖c3 g4
 43. ♗h4 h5
 44. ♗g3 a3!
 45. ♖b3

El final es aún muy difícil de ganar, a pesar de los dos peones de ventaja, por la serie de recursos que brindan los alfiles de distinto color. Ahora Capablanca realiza una maniobra ingrata a primera vista, ya que estriba su eficacia en la entrega del peón de a3, con el objeto de facilitar la acción de su rey y desplazar al monarca adversario.



45. ♖xc4+!

46. ♔xa3

Si 46. ♖xc4, a2; 47. ♖e5, h4; 48. ♖b3, g3; 49. hxg3, h3!, ganando. Se ve ahora por qué causa Capablanca avanzó primero los peones del ala del rey.

46. b5
 47. c3 ♖d5
 48. ♖f2 ♖e2
 49. ♖b3 ♖d1+
 50. ♖b2 ♖c4
 51. ♖c1 ♖f3
 52. ♖d2 b4
 53. cxb4 cxb4
 54. ♖h4 ♖e4
 55. ♖f6 ♖g6
 56. ♖h4 b3
 57. ♖f6 h4

EL ALFIL NO PUEDE ACTUAR EN DOS ÁNGULOS A LA VEZ

Y el alfil no puede detener dos peones a la vez, cuando éstos lo obligan a desarrollar su acción en ángulos tan distantes. Ya hemos dicho que *el alfil de distinto color hace tablas contra dos peones de ventaja en algunas posiciones en que éstos se hallan separados por una columna, pero casi nunca cuando están más distantes entre sí.*

58. ♖e3 g3

59. hxg3 h3

Si hxg3 sería tablas, porque caería uno de los peones y se sacrificaría el alfil por el otro.

60. ♖f2 ♖f5

61. g4

Desesperación.

61. ♖xg4

62. ♖g3 ♖d3

(0-1)

Notable partida que muestra de qué poderosa manera la mala configuración de peones gravita en todo el ajedrez, ya que permite desnivelar posiciones en las que se tropieza con el grave obstáculo de disponer de piezas que no pueden encontrarse nunca entre sí, como son los alfiles de distinto color.

CONCLUSIONES

Quedamos, pues, en que se puede pretender ganar en estos finales en las siguientes condiciones:

1ª Cuando hay torres en el tablero y uno de los dos adversarios puede dominar la séptima línea con una de estas piezas.

2ª Cuando los peones adversarios traban al alfil y le impiden actuar simultáneamente en la defensa y el ataque.

3ª Cuando hay una posición de semibloqueo, en la que los alfiles tropiezan con dificultades para apoyar rápidamente sus peones y oponerse a la marcha de los reyes.

4ª Cuando el adversario tiene un peón de menos y se puede pasar uno en cada flanco.

5ª Cuando nuestro rey está en el centro del tablero y el otro monarca no puede fiscalizar sus movimientos.

6ª Cuando los peones adversarios están ubicados en casillas del mismo color del alfil, y éste se ve inmovilizado o trabado en su marcha por los peones propios y los nuestros.

7ª Si el rival tiene peones doblados, ya que éstos generalmente se molestan entre sí, y especialmente si esto ha dejado algún peón aislado al adversario.

8ª Quien debe defenderse hallará mejores recursos si entrega un peón, con tal de darle libertad a su alfil, y mejor si logra entorpecer la del alfil adversario con una maniobra de este tipo.

9ª Se puede aspirar a la victoria cuando se poseen rey, alfil y dos peones, contra rey y alfil solo, si los peones están unidos en la quinta línea y el alfil adversario actúa por detrás de los peones, y es generalmente tablas si está ubicada esta pieza delante de los peones, atacando a un peón y conteniendo el avance del otro.

10ª También se gana cuando los peones están separados por más de una línea, y es tablas cuando sólo los divide una columna.

CAPÍTULO VII

**LA LUCHA DE LA COLUMNA "f" ABIERTA CONTRA
EL PUNTO FUERTE e4 (e5)**

Desde que la escuela clásica de Steinitz transformó el ambiente magistral, desde que Tarrasch convirtió la técnica en el secreto básico del juego, se agita un problema que, no obstante los años, no ha sido definitivamente resuelto. No se trata ya del valor de las piezas, sino de algo menos tangible y tanto o más poderoso. Debemos encarar la lucha entre sí de dos de los más preciados factores estratégicos de toda partida. Por un lado, la posesión de una columna abierta, ventaja inquestionable en multitud de posiciones, y, por otro, la posesión de un punto fuerte en el centro del tablero, precisamente en la casilla desde la cual un caballo sostiene el peón base atacado por el rival.

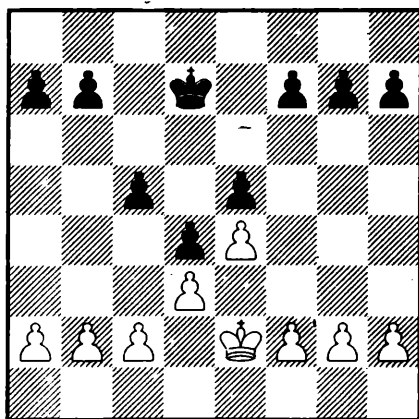
Hemos enunciado así el combate entre la columna "f" abierta, horizonte de un sinnúmero de partidas, y la cesión del cuadro e4 (e5) al adversario, para que en él ubique un caballo que desde ese punto fiscalizará el cuadro f2 (f7), donde habitualmente se encuentra un peón agredido por las torres.

Pero no es ésta, en realidad, la única compensación por la columna abierta, ya que no sería muy amplia. La verdadera compensación radica en la extraordinaria acción de un caballo centralizado que actúa como un abanico sobre ocho cuadros vitales del tablero y, por extensión, indirectamente sobre cada uno de los cuadros que desde su futura ubicación puede dominar.

Así, por ejemplo, y de acuerdo con la teoría de las casillas conjugadas que en su oportunidad estudiamos, sabemos que un caballo en e4 no sólo es una amenaza directa sobre el punto c5, sino que es un peligro en ciernes para todas las casillas que están vinculadas a ese sector: b7-e6-d7-a4-b3-d3 y a6. De la misma manera un caballo en f5 es una amenaza indirecta sobre el punto f7, porque puede ir a ese lugar en sólo dos saltos. Así también, y este caso es muy

frecuente, el caballo de f3 es uno de los peligros más serios que se ciernen sobre el peón de h7, ya que en un solo y habitual salto se coloca en situación de agredirlo.

LA POSICIÓN BÁSICA DE LOS PEONES



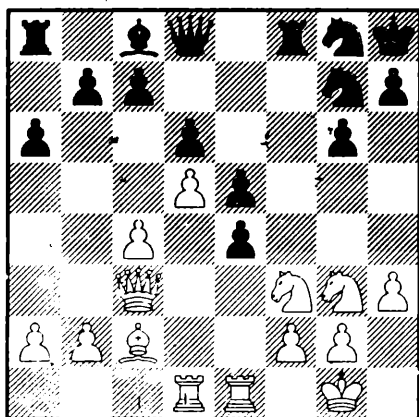
Esa es la médula del tema que trataremos ahora. Estudiaremos la lucha que se produce entre una columna abierta: "f", y el punto e5 en manos del adversario.

En una situación de peones de este tipo, o parecido, la idea madre de la lucha para las blancas es jugar f4 para abrir la columna "f", generalmente ocupada por la torre rey después del enroque corto. La de las negras es jugar c4, para quebrar la cadena de peones adversaria, pues hay un principio teórico difícil de violar, que se esboza así: *es siempre tema*

de lucha el peón adversario que está adelante de nuestro peón más avanzado.

Pero sucede que al jugar f4 el adversario replica con exf4 y, si bien abre la columna "f", ubicará una pieza en la casilla e5, que antes ocupaba el propio peón. Y esta pieza, generalmente un caballo casi imposible de desalojar, suele valer más que la columna abierta. O por lo menos abre un grave interrogante y obliga a pensar minuciosamente cada vez que se pretenda hacer ese tipo de maniobra estratégica.

LA VICTORIA DE LASKER SOBRE STEINITZ



Pero prudente resulta seguir con el tema central para no divertirse en detalles que pueden alejarnos del problema que ahora nos interesa. Veremos una de las muchas partidas que en el año 1896 jugaron los maestros Lasker (éste con las blancas) y Steinitz, los dos rivales típicos del ajedrez de esa época.

Esta es la posición de nuestro tema en su detalle central. Se trata de la columna "f" abierta para las negras a cambio del cuadro e4 en manos del adversario. Para que la posición sea típica, el caballo que puede ubicarse en e4 debe ser indeseado-

jable, como en el caso actual, y debe haber un peón en la columna "f" que limite un tanto la acción de las torres rivales en la columna abierta. Asimismo, la posición típica nace de la ubicación de un peón adversario delante del caballo centralizado, para convertirse así en una defensa del mismo o, mejor dicho, en una barrera contra cualquier ataque directo.

Este tipo de posiciones se produce habitualmente en las aperturas del peón rey, cuando se tiene esta configuración central de peones: e4-d5-c4 contra f7-e5-d6. En este caso las negras deben jugar f5, lo que suele provocar la simplificación de peones y dar a las blancas la oportunidad de ubicar luego el caballo en e4.

TEMA FUNDAMENTAL: LA CONSERVACIÓN DEL CABALLO

En la posición del texto lo mejor sería tomar ♖xe4, pero como el caballo es la pieza ideal para dominar un puesto fuerte centralizado, no conviene jugar ♖xe4 por cuanto después de ♖f6 el caballo debería cambiarse o ser retirado y nada de esto es ideal. "Es más fuerte la amenaza que la ejecución de la amenaza", dijo Nimzovich al establecer los fundamentos de su sistema estratégico, y en este caso ese principio es de meridiana claridad. Conviene, pues, tomar con el alfil, por cuanto el caballo es la pieza de reserva para actuar en ese sector.

22. ♖xe4

♖f6

23. ♔e3

También en este caso conviene admirar la simple lógica del estilo de Lasker. "La dama debe reemplazar al alfil que ha sido cambiado", dice también un viejo postulado técnico del ajedrez. Por otra parte, otro principio dice que el alfil debe ubicarse en el punto del tablero en que pueda quedar sostenido y además domine el mayor número posible de casillas. Este punto es el de e3, que ahora Lasker ha ocupado con su dama. Domina con esa pieza nada menos que 18 casillas del tablero.

23.

♖xe4

24. ♖xe4

Y ahora se ha centralizado el caballo y veremos un combate típico entre caballo centralizado y columna abierta, favorable al primero de clara manera. ¿Cuál es la razón de este desequilibrio? Pues la configuración de los peones del ala rey negra que han quedado con huecos graves por la ausencia del alfil de g7.

24.

♖f4

Las negras tratan aún de imponer la fuerza de la columna abierta sin reparar en que la posición está lejos de ofrecer perspectivas para atacar. Lo más prudente era jugar ♖f5, eliminar el caballo, tratar de cambiar luego el otro caballo y llegar a un final de torres y danias, mucho más difícil para quien desea explotar el

dominio de un cuadro central fuerte. Es decir, que las negras no debieron permitir la consolidación del adversario en el puesto central.

25. c5

♙f5

Ahora es tarde. Además, la torre de f4 queda transitoriamente fuera de juego y asimismo da tema para un recurso técnico que desnivela la lucha.

UN DETALLE TÁCTICO FELIZ QUE DESLUCE TODO EL PLAN

26. ♖fg5!

Bien, por la amenaza, si 26., ♙xe4, de 27. ♔xf4, seguido de ♖f7+. Pero éste es sólo un detalle táctico feliz. Estratégicamente la jugada justa sería 26. ♖fd2, seguido, si 26., ♙xe4; de 27. ♖xe4 y ♖f5; 28. ♔c3, ♖d4; 29. ♜d2; con ventaja posicional para el blanco.

26.

♔d7

27. ♔xf4!

Esto es más enérgico aún que la jugada aparente 27. g3, ya que luego de 27., ♜xe4; 28. ♖xe4 y ♙xh3 las negras tendrían algunas compensaciones.

27.

exf4

28. ♖f6!

Obsérvese de qué sabia manera Lasker ha conjugado su dominio del cuadro central con las debilidades del enroque adversario, que tiene los cuadros negros débiles a raíz del cambio de alfiles de la jugada 17ª. Es notable la idea del mate en f7 y sus frutos, ya que la dama negra no puede retirarse de la agresión de que es objeto y a la vez fiscalizar el cuadro f7.

28.

♖e6

No serviría ♜d8 a causa de 29. ♖xd7, seguido, si ♜xd7, de 30. c6, ganando la torre.

29. ♖xd7

♖xg5

30. ♜e7

Y ahora, con calidad de ventaja y la torre en séptima, el resto es fácil.

30.

♔g8

31. ♖f6+

♔f8

32. ♜xc7

(1-0)

La partida es, en todo su desarrollo, muy valiosa para el tema, ya que se amoldó perfectamente a sus fundamentos. Lástima que el bonito detalle táctico de la amenaza sobre el punto f7 haya malogrado un combate estratégico que pudo ser muy instructivo, pues hubiera resultado interesante verlo a Lasker ganar la partida en mérito exclusivamente a la mejor posibilidad del cuadro central, en su lucha contra una columna "f" abierta pero improductiva. Y esto se habría producido si en lugar de poder jugar 26. ♔fg5!, las blancas hubieran debido seguir el plan típico de estas posiciones sosteniendo el sector central mediante 26. ♔fd2.

I. TEMA DE PLANTEOS CONOCIDOS

El estudio técnico sobre la lucha entre un caballo centralizado en la casilla e4, luego del cambio de un propio peón por el de "f" enemigo, y la torre adversaria por la fiscalización de la columna abierta tiene gran aplicación en los planteos de 1. e4 y en las defensas contra 1. d4 que llevan a situaciones estratégicamente similares a la anterior, como, por ejemplo, en la India del Este, o sea el "fianchetto" rey combinado con el avance de e5.

Pero es prudente aclarar las posiciones donde este tipo de planes es fundamental. Por ejemplo, cuando los dos adversarios han jugado e4 (e5), el que juega más tarde f4 (f5) da la opción al rival a jugar exf. En ese caso quedará desocupada la casilla que ocupaba el propio peón en e4 (e5) y, en cambio, abierta la columna "f" para que el adversario la domine con sus torres. Este tipo de jugadas es familiar en un sinnúmero de planteos y desde el Ruy López a los Cuatro Caballos, la defensa Philidor y otros menos frecuentes, se llega a situaciones en las que el único plan a considerar es la agresión al peón central por medio del peón "f".

Por otra parte la agresión al peón central por medio de un peón lateral es la base fundamenal de casi toda la estrategia ajedrecística. El secreto de la victoria radica a menudo en la oportunidad con que se realiza este avance y la experiencia prueba que cuanto más pronto puede crearse un contacto de este tipo con el adversario, tanto mayores son las dificultades que éste tiene para sostenerse en ese sector. Es, pues, el tema que tratamos un complemento ineludible para todo aquel que ha hecho de la agresión lateral, por medio de peones, la base de su técnica, que es, por otra parte, la base fundamental de la estrategia del juego. Tiene, además, algunas reminiscencias con el estudio que haremos acerca de la centralización de las piezas, ya que se trata de la lucha de un caballo centralizado contra las torres adversarias en una columna abierta. Esto merece ser considerado en capítulo aparte, ya que tiene características propias y ha originado múltiples controversias. Los maestros no han llegado a ponerse de acuerdo sobre el tema, aun cuando la técnica moderna tiende a asignarle más valor al caballo en e4 (e5).

EJEMPLO DE CARLOS GUIMARD

En el torneo internacional del Círculo de Ajedrez de 1939 se produjo una situación de este tipo, en la partida que jugaron Carlos Guimard y José Gerschman. En la misma, Guimard entregó un peón al solo objeto de tomar el cuadro e4, y la lucha que se produjo fue muy instructiva. Si bien no puede considerarse como un modelo perfecto, ofrece abundantes razones para mostrarla, ya que casi toda la lucha giró en derredor de este tema. Fue así:

BLANCAS: GUIMARD**NEGRAS: GERSCHMAN**

- | | |
|----------|------|
| 1. d4 | ♘f6 |
| 2. ♘f3 | g6 |
| 3. c4 | ♙g7 |
| 4. ♘c3 | d6 |
| 5. g3 | O-O |
| 6. ♙g2 | ♘bd7 |
| 7. O-O | e5 |
| 8. dxe5 | dxe5 |
| 9. h3 | ♚e7 |
| 10. ♙e3 | h6 |
| 11. ♚b3 | c6 |
| 12. ♖ad1 | ♘e8 |
| 13. c5 | ♙h7* |

Las blancas se han creado un punto fuerte en d6, verdadero punto neurálgico de las negras. La carencia de alfil negro en la diagonal a3-f8 acentúa la debilidad de esa casilla, provocada por el avance del peón "c". Se observa la fuerza de un caballo en e4 por su acción sobre ese sector del

tablero. Pero aún no estamos en el tema, ya que el caballo de e4 puede ser desalojado y, por otra parte, no existe la columna "f" negra abierta. Pero ya se llegará a eso.

- | | |
|----------|------|
| 14. ♘e4 | ♘df6 |
| 15. ♘d6 | ♘d5 |
| 16. ♘xc8 | |

¿Por qué cambiar el buen caballo por el alfil? La razón existe y es poderosa. Guimard quiere quedarse con dos alfiles, intenta hacer del peón de b7 una base de posibilidades y evita la futura desagradable jugada ♙c6.

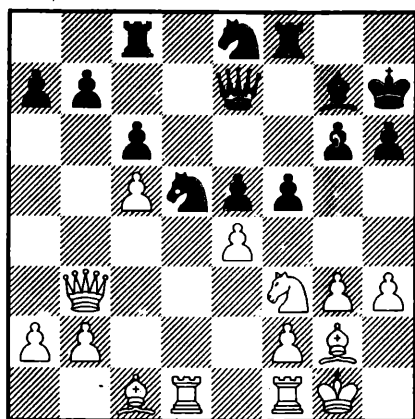
- | | |
|----------|------|
| 16. | ♖xc8 |
| 17. ♙c1 | f5 |
| 18. e4 | |

EL MOMENTO CRÍTICO

Estamos en el punto crítico de la lucha y excelente para nuestro tema. Las

* Durante mucho tiempo este esquema blanco contra la India de Rey fue el caballito de batalla del ex campeón argentino y Gran Maestro Carlos Guimard, que lo utilizó con éxito, aprovechando el desconocimiento teórico de sus adversarios. Gerschman debía haber efectuado 10., c6 en lugar de 10., h6 y reservar el movimiento del peón h.

blancas han esperado la movida f5 para ensayar una combinación basada en la entrega de un peón, pero que puede darle el cuadro e4 a un caballo. No temen por entrar en esa variante ceder la columna "f" al adversario, porque saben cuánta es la fuerza del caballo centralizado, máxime en una posición como la del texto, en la que el caballo desde e4 actuará sobre una serie de cuadros con muy deficiente protección.



18. fxe4
19. ♖d2 ♙xc5

Nos parece mucho más enérgico e3 para deshacer la conformación del enroque blanco, ya que el blanco seguiría sin duda con ♖e4*.

20. ♖xe4 ♙e7
21. ♙c2 ♖ec7
22. h4 ♖e6
23. ♜fe1 ♜cd8
24. h5!

Guimard trata de valorizar sus alfiles abriendo diagonales y además

busca debilitar las casillas blancas del adversario, pues especula con la circunstancia de que éste carece de alfil blanco y se verá así con dificultades para fiscalizarlas.

24. ♙h8
25. hxc6 ♖d4
26. ♙c4 ♙e8
27. ♖c5 ♙xg6
28. ♖xb7 ♜d7
29. ♖c5 ♜df7

La lucha se torna instructiva. Gerschman se ha apoderado de la columna "f", que ofrece buenas perspectivas, no ya por el peón f2 atacado, que puede ser bien sostenido, sino por el cuadro f3 debilitado por el "fianchetto" y las posibilidades de emplazar un ataque por esa vía. Pero los peones negros son débiles y el de e5 traba al propio alfil. Además, las blancas tienen dos alfiles en una posición abierta y los sostenes de los caballos negros son débiles.

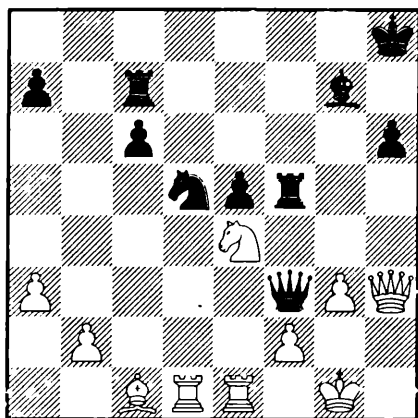
30. ♙d3 ♙h5
31. ♖e4 ♜f3
32. ♙f1 ♜3f7

Las negras están apremiadas por el tiempo y no juegan con un plan claro. Pero el poder ofensivo y defensivo del caballo de e4 hace difícil toda maniobra a pesar de la fuerza que significa la fiscalización de la columna "f".

33. a3 ♖f3+
34. ♖xf3 ♙xf3
35. ♙h3 ♜f5

*Descuido. 19. e3; 20. fxe3 (20. ♖e4?, e2), ♙xc5; 21. ♖e4, parece la línea prevista por el blanco.

En realidad el ataque de las negras parece muy fuerte, pero la dama en g2 puede contener todas las amenazas, y los mejores peones blancos así como el fuerte caballo de e4, resguardado por un propio peón adversario, son obstáculos difíciles de ser superados por las piezas negras, que tienen su máxima dificultad en el mal alfil de g7, obstruido por el propio peón central. Esta es una de esas posiciones típicas en las que sería preferible haber perdido el peón de e5, que es el verdadero defecto de la posición negra.



OTRA VICTORIA DE GUIMARD

Seguiremos con ejemplos de ajedrecistas locales, ya que por su menor complejidad son más fáciles de captar para los aficionados.

BLANCAS: GUIMARD

NEGRAS: ILIESCO

- | | |
|--------|-----|
| 1. d4 | ♘f6 |
| 2. c4 | g6 |
| 3. g3 | ♗g7 |
| 4. ♗g2 | d6 |

Es ésta una típica defensa India de

- | | |
|-----------|-------|
| 36. ♗xh6 | ♖h5 |
| 37. ♗xg7+ | ♕xg7 |
| 38. ♔g2 | ♗xg2+ |
| 39. ♕xg2 | ♖hf5 |
| 40. ♖c1 | ♖c8 |

Este error precipita el desenlace. El vértigo de las movidas finales ha deslucido la partida, pues las negras tenían hace pocas jugadas abundantes perspectivas. Ahora todo ha terminado.

41. ♗d6 (1-0)

Es ésta una partida cuya verdadera importancia radica en la oportunidad del recurso hallado por Guimard para lograr, aun a costa de un peón, la centralización del caballo en e4 sin temer la fuerza de la columna abierta, pues el caballo desde e4 custodiaba sólidamente el peón de f2 y hacía poco menos que inocua la acción de las torres negras.

Rey. Las negras han desenmascarado su plan, que consistirá en jugar eventualmente e5 para seguir, luego de provocar d5 de las blancas, con a5 y ♗c5 y después de vulnerar de esta suerte el punto e4 enemigo preparar la jugada f5.

Estamos así en una partida que por sus características puede provocar la lucha que a nosotros nos interesa, ya que luego de cambiarse el peón que las blancas ubicarán en e4 por el peón "f" adversario, puede quedar a disposición del blanco el cuadro e4 y de las negras la columna "f".

Este es el tema de casi todas las defensas Indias del Este, de la Philidor y aun de la Holandesa, en el peón dama. Quiere decir que estamos considerando un aspecto de estrategia de fundamental importancia para quien desee dominar la técnica de las aperturas, que deben aprenderse más conociendo, como en este caso, el espíritu que las anima, que recordando jugadas.

5. e4 O-O
6. ♖e2 e5
7. d5

Las líneas están tendidas. El avance d5 da una definición estratégica a la lucha de acuerdo con las normas antes fijadas. Sabemos a través de este curso que las cadenas de peones se quiebran atacando lateralmente con un peón el vértice de la base de las mismas. En este caso, c6 y f5. Como c6 tiene el inconveniente de que el peón de d6 negro quedaría muy débil por estar fijado en ese lugar por los peones blancos de c4 y e4, situación agravada por no estar el alfil rey negro en e7, desde donde lo sostendría, sino en g7, hay que pensar solamente en f5, lo que da a la partida características típicas: el peón podrá ser cambiado por el de e4 y puede producirse la lucha entre los temas que ahora nos ocupan.

7. · ♗bd7
8. O-O a5

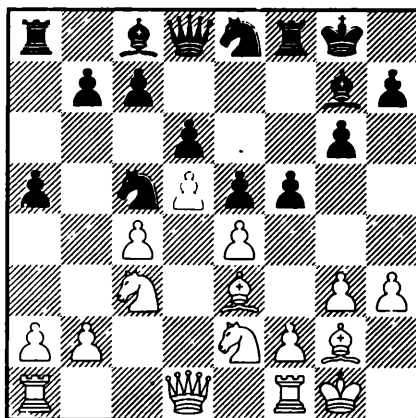
Jugada simple y típica que tiende a preparar la ubicación del caballo dama negro en c5 sin los riesgos de un desalojo por medio de b4.

9. ♗bc3 ♗c5
10. h3

Prepara ♗e3 sin el peligro de ♗g4.

10. ♗e8
11. ♗e3 f5

LA LUCHA POR EL CUADRO e4



Como se ve, la partida ha seguido las normas estratégicas rutinarias en este tipo de planteos. Las negras han fijado primero el centro, se han consolidado en el ala dama y ahora rompen el fuego en el ala rey. La jugada típica f5 ha sido efectuada y la partida entra de lleno en la faz técnica que nos interesa.

12. exf5 ♖xf5

Para evitar que el blanco se apodere de la casilla e4 era mejor gxf5, pero las negras confían en los recursos que ha de brindarles la columna "f" abierta. Estamos, pues, en pleno duelo entre esos factores estratégicos.

13. a3

Las blancas tratan de expulsar al caballo para poder ubicar más tarde una pieza en e4, punto que en este momento las negras dominan. Para evitarlo, llesco entregará un peón del flanco, pero va veremos cómo eso no es bastante ni prudente.

13. a4
14. ♖xc5 dxc5
15. ♖xa4 b6
16. ♖ac3 ♖d6

Las negras han reemplazado un caballo con otro y ahora debe el blanco tratar de eliminar este nuevo obstáculo que se opone a sus designios sobre el punto e4. Por otra parte, es un viejo principio técnico aquello de que delante del peón más avanzado del rival debe colocarse, si es posible, un caballo, pues vulnera los sostenes del mismo.

17. ♖b5

Eliminando obstáculos.

17. g5
18. ♖ec3 ♖d7
19. ♖xd6

Con tal de eliminar el caballo que

impide apoderarse del cuadro e4, Guimard no titubea en unir los peones adversarios. Por otra parte, era más fuerte el caballo end6 que el peón en ese mismo sector y además el caballo blanco de b5 no tenía ya mejor posibilidad. Ahora las negras sólo pueden fiscalizar la casilla e4 del adversario con el alfil de f5 y las blancas pueden ubicar en la misma dos piezas menores: caballo y alfil, lo que significa que las blancas han triunfado en la larga escaramuza librada alrededor de ese punto estratégico.

19. cxd6
20. ♖h2 ♖e8
21. ♖e4 (¡por fin!) ♖g6
22. f3 h5
23. g4

Las blancas eliminan ahora el alfil y reducen la lucha con un exacto sentido de la simplificación al excelente caballo, que será indeseable en e4, contra el mal alfil negro de g7, trabado por los propios peones. Era, por otra parte, necesario hacer esto antes que las negras, mediante g4, debilitaran el sostén del punto e4.

23. ♖xe4
24. ♖xe4 hxe4
25. hxe4 ♖f4

BUEN CABALLO CONTRA ALFIL
OMINOSO

Las blancas dominan las casillas blancas y las negras las casillas negras. Pero el caballo es muy fuerte en e4 porque ataca las dos bases débiles de peones: g5 y d6 y además tiene Gui-

mard un peón de ventaja, por otra parte ya innecesario. Sólo sirve para acelerar el resultado, pues en esta posición se ganaría aún con peones iguales.

26. ♖d3 ♜af8

27. ♔g2 ♙f6

28. b3 ♔g7

29. ♜ad1 ♙e7

El alfil defiende ahora las dos bases de peones débiles, pero no es bastante. El peón de ventaja en el ala dama decidirá con rapidez la lucha.

30. b4 ♜h8

31. bxc5 bxc5

32. ♜b1 ♜h4

Todo esto es muy lento. La jugada ♜h1 anulará todas las amenazas.

33. ♜b7 ♔f7

34. ♖b1 ♖h6

35. ♜h1 ♜xh1

36. ♖xh1 ♖xh1+

37. ♔xh1 ♜xf3

Este es un grave error que precipita el resultado. Era necesario jugar ♔e8, a lo que seguiría ♔g2 y luego el peón "a" se coronaría sin dificultad.

38. ♙xg5+ (1-0)

Una partida instructiva en su planteo y medio juego, que prueba de clara manera la fuerza de un caballo centralizado y bien sostenido en e4, en su lucha contra fuerzas adversarias en la columna "f". Pero veremos que no todo es tan fácil a través de la partida entre Lasker y Janovsky, en la que este último ganó por medio de la columna abierta, pero... mejor es que dejemos que la partida hable por sí sola inmediatamente.

II. NO DEBE CEDERSE ÍNTEGRAMENTE LA COLUMNA ABIERTA

El tema que aún nos ocupa es la lucha de punto fuerte (e4) contra línea abierta (f). Mientras el dominio del punto fuerte signifique al par un entorpecimiento para que el adversario pueda dominar la columna abierta, todo va bien, pero cuando por alguna maniobra táctica la pieza centralizada no puede impedir la entrada de las torres en séptima u octava, todo va mal. Esto es lo que nos demostrará, con la elocuencia de las obras maestras, la partida de Lasker y Janovsky, segunda del "match" que por el campeonato del mundo disputaron ambos en 1909. La partida fue así:

BLANCAS: LASKER

NEGRAS: JANOVSKY

- | | |
|--------|-----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. ♖f3 | ♙c6 |
| 3. ♗b5 | ♙b6 |
| 4. ♗a4 | ♙f6 |
| 5. O-O | ♙e7 |
| 6. ♖e1 | d6 |
| 7. c3 | ♙g4 |
| 8. d4 | ♙d7 |
| 9. d5 | |

Este avance define técnicamente la partida. Ya se sabe cuál será el plan de las negras: jugar f5, quebrando la cadena de peones. Y sabemos cuál será la compensación de las blancas aparte de la leve ventaja central en espacio de que disponen: la fiscalización futura del cuadro e4, que estará libre después de f5 de las negras y el cambio de peones. Se observa a través de este ejemplo que, al igual de los anteriores, el tema estratégico que nos ocupa tiene fisonomía propia. Digamos más, pertenece a una familia típica de planteos y de conformación central de peones: e4 y d5 contra d6 y e5.

- | | |
|----------|------|
| 9. | ♙cb8 |
| 10. h3 | ♙h5 |
| 11. ♗bd2 | ♙g6 |
| 12. ♗c2 | O-O |
| 13. ♗f1 | |

Es probable que fuera más prudente jugar primero g4 para evitar f5, pero la verdad es que las blancas

quieren luchar en un juego abierto y no temen la movida crítica de las negras, por entender que el cuadro e4 que poseerán compensa la columna abierta.

- | | |
|----------|------|
| 13. | f5 |
| 14. exf5 | ♙xf5 |
| 15. ♗g3 | ♙xc2 |
| 16. ♖xc2 | |

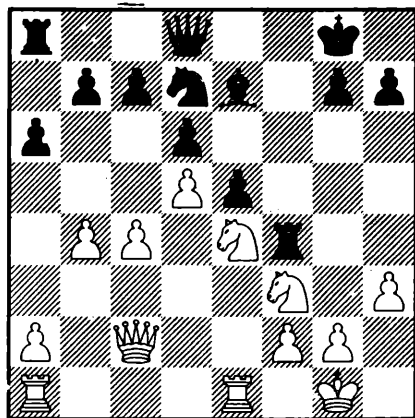
Como se observará, las blancas dominan los cuadros blancos centrales y la lucha está entablada. Técnicamente nos parece preferible la posición de Lasker, porque las negras han perdido su mejor alfil. Pero, en cambio, hay puntos fuertes para ambos muy valiosos: para las blancas e4 y la diagonal b1-h7, y para las negras f4-c5 y, eventualmente, f5.

- | | |
|----------|------|
| 16. | ♖f7 |
| 17. ♗e3 | ♗f8 |
| 18. c4 | ♗bd7 |
| 19. b4 | |

Tomando el punto fuerte c5 y amenazando eventualmente la rotura típica, por medio de c5, para buscar posibilidades allí donde la ventaja de espacio es manifiesta: el ala dama:

- | | |
|----------|------|
| 19. | ♗g6 |
| 20. ♗e4 | ♗f4 |
| 21. ♗xf4 | ♖xf4 |

LUCHA DE CASILLAS



La partida tiene una fisonomía estratégica típica. Las blancas no podrán ser desalojadas de e4, ya que si el adversario intenta hacerlo con un caballo, quedará el oio para ocupar el sector. Estos problemas se resuelven así por este razonamiento: sólo una pieza menor negra puede actuar sobre el punto e4 contra dos de las blancas en el mismo sector. Quiere esto decir que en este combate por la posesión de ese sector, triunfarán siempre las blancas. En cambio, las negras presionan el punto f4 y la columna "f". Pueden ser desalojadas de ese sector, pero a cambio de la debilidad de los peones del enroque, o sea jugando g3, ya que han debido cambiar el afil al que, por razones de "nacimiento", le corresponde actuar en las diagonales negras. ¿Quién sacará más provecho de sus respectivas posibilidades? La misma partida se encargará de responder.

22. ♖fd2 ♜f8

23. g3

Es probable que el mejor plan habría sido para el blanco sacar provecho de su ventaja en espacio en el ala dama jugando ♖b3-♖ad1 y c5, con presión muy fuerte. Esto, en cambio, debilita el enroque y crea problemas tácticos que serán graves con el correr de las acciones.

23. ♜f7
24. ♔g2 ♖g6
25. ♖b3 ♗d7
26. ♜e3 ♜af8
27. ♗e2 ♘d8
28. ♜d1 ♖e7
29. c5

Las blancas comienzan las hostilidades mayores en el ala dama, pero no es claro el horizonte por las posibilidades que en el ala rey existen para un contraataque negro. No obstante preferimos la situación del primer jugador.

29. ♖f5
30. ♜c3 ♗a4

Anticipándose a la formidable amenaza de c6, para seguir, si bxc6, con ♜xc6, destruyendo el bloque negro de peones.

31. ♜c4 ♗e8
32. c6 b5

Ahora, por contra, puede eludirse el cambio de peones y se observa la razón de la jugada previa ♗a4, pues las negras ganan un tiempo valioso al obligar a las torres a moverse.

33. ♖c3 h6

34. ♖cd3

El plan típico de ♖a1, seguido de a4, no serviría por la réplica, si 34. ♖a1, de ♗d4; 35. ♗xd4, ♗xd4; 36. ♖d3, ♖xf2+, especulando con que el caballo de e4 está clavado por la situación de la dama de e2.

34. ♗e7

Las negras se aferran a la columna abierta y no buscan las debidas compensaciones en el ala rey. Era mejor dilatar el campo de agresión mediante la jugada g5, seguido de ♖g7 y h5.

35. ♖1d2 ♖f5

36. ♗a1

La situación va cambiando. Las blancas han cerrado en gran parte el ala dama y ahora deben realizar una larga maniobra para buscar líneas o columnas en ese sector. Tienden a mejorar la situación del caballo ubicándolo en e3.

36. ♖g6

37. ♗c2 ♖f4

38. f3

LAS DEBILIDADES AUMENTAN

Muy hábilmente, Janovsky ha provocado el avance del peón "f", lo que debilita el enroque. Ahora el caballo, desde e4, no apoyará ya el punto básico de la columna abierta y una pieza blanca deberá esclavizarse en el sostén de ese sector. Por otra

parte, hay posibilidades por medio de un engranaje de jugadas, como ♗f5, seguido de ♗h4. La falta de un plan enérgico de las blancas ha dejado como única verdad estratégica la fiscalización siempre compensada por el dominio del punto e4.

38. ♖5f7

39. ♖h1 ♗f5

40. ♖g2 h5

Ahora, sin duda alguna, las negras tienen la iniciativa y las posibilidades de un contraataque blanco en el ala dama casi han desaparecido. Pero el ataque es muy delicado.

41. h4 ♖h6

42. ♖d1 g5

43. hxcg5 ♗xcg5

44. f4

El caballo perderá su sostén. Pero el bloqueo del ala dama ha hecho perder al caballo de e4 su más vital utilidad.

44. ♗f6

45. ♖h3 ♖g6

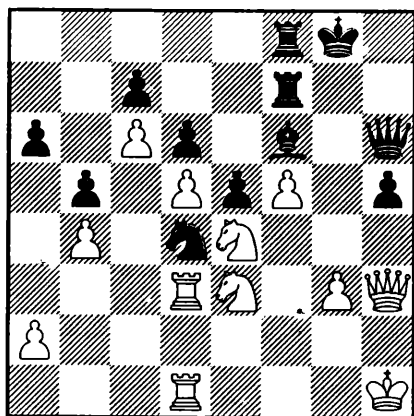
46. ♗e3 ♗d4

47. f5 ♖h6

Muy bien por Lasker. Ha dejado un peón pasado, pero no ha permitido que las negras materializaran su ataque en el ala rey. Ahora es un duelo a muerte.

No servía ♖h7 de las negras por la réplica g4. Invitamos a los lectores a que analicen la posición en el diagrama de la página siguiente.

Observamos que las blancas pue-



den ganar calidad mediante la simple maniobra 48. ♖g4, especulando con la situación de la dama negra sin sostén, para seguir luego con ♖xf6+. Pero ¿será en realidad esto lo mejor? ¿Se justificará perder el magnífico caballo de e4, que domina una serie de casillas vitales, que paraliza al peón libre y sostenido de las negras y amenaza eventualmente combinaciones en un final basadas en ♖xd6? (De llegar a un final, sería ésta una amenaza decisiva por la fuerza del peón de c6, ahora contenido).

Creemos que no, pero también es cierto que no hay muchos planes mejores, porque la aparente jugada g4 sería replicada con ♜f4. Es probable así que la maniobra pudo ser jugar primero ♖f1.

48. ♖g4 ♜h7

49. ♖gxf6+ ♜xf6

50. ♖xf6+ ♜xf6

Y precisamente en este momento, en que por obra de la poderosa acción del caballo de e4 se ha ganado calidad, es cuando la ventaja de las blan-

cas es menos clara. Han ganado calidad, pero tienen peones débiles en f5 y en d5. Asimismo el caballo negro de d4 es sumamente poderoso y sólo podrá ser eliminado mediante la entrega de calidad, pues su base de apoyo (e5) no puede ser minada por ningún peón.

51. ♖f1 ♜f7

No ♜xf5 a causa de ♖df3.

52. ♜g2 ♜xf5

53. ♖xf5 ♜xf5

54. ♖e3

Es necesario evitar el avance del peón libre de e5. No sería por esto bueno 54. ♖a3, por la réplica e4, seguido, si ♖xa6, de e3, con la decisiva amenaza de e2. Tampoco sería bueno ♖d1, por la jugada ♖f3, seguida de e4. Quiere esto decir que las blancas, a pesar de la calidad de ventaja, no pueden valorizar sus piezas porque el peón central del negro ha cobrado enorme valor luego de la desaparición del caballo blanco de e4.

54. ♜b1+

55. ♜h2 ♜xb4

56. g4 h4

Como es natural, debe rehusarse la apertura de columnas cuando el adversario dispone de damas y torres, máxime en una oportunidad como ésta, en la que las negras combaten con un rey desmantelado. La mejor y única defensa del mismo es precisamente el peón blanco de g4.

57. ♜h3

No servía en este caso ♖h3 por ♕e1, sosteniendo el peón y apoyando el avance del peón "e". . .

57. ♖c4

58. ♕e4 ♖g7

UN REY QUE SE DEFIENDE SOLO

El rey tiene que bastarse a sí mismo. Es un arquero sin "backs". Sale adelante para evitar la entrada de la dama en g6, que ganaría la partida.

59. ♖xh4 ♕c1

60. a3

Las blancas se han quedado sin plan. Sus piezas ocupan el mejor sector del tablero y nada pueden hacer, pues el caballo de d4 paraliza toda la acción de la torre en la columna abierta.

60. a5

61. ♖g3 ♕g1+

62. ♖h3 ♕f2

63. g5 b4

64. axb4 axb4

65. ♖g4

Las blancas procuran desesperadamente llevar la torre sobre el monarca adversario para que conjugue la acción con la dama. Pero el peón negro pasado del ala dama es muy peligroso.

65. ♕g1+

66. ♖h5

Tampoco servirá ♖g3 por ♕d1+ obligando a ♖h4 para que obstruya

la columna "h" a la eventual acción de la torre.

66. ♕l2+

67. ♖g4 b3

68. ♖e1

Amenaza ♖h1. Pero Janovsky halla una maniobra muy fina y sutil para ganar con la sola acción del caballo y el peón de b3.

68. ♕c2!

69. ♖h5 ♕xe4

70. ♖xe4 ♖c2!!

Única y notable maniobra ganadora. El caballo toma a la torre las dos casillas vitales para la resistencia: b4 y e1. Pero para hacer esta combinación ha debido ver muy lejos, ya que se trata de una maniobra sutil que recuerda muchos finales de estudio.

71. ♖xe5!

Bonito, pero insuficiente.

71. b2

También ganaba esta bonita maniobra: 71., dxe5; 72. d6, b2; 73. dxc7, b1=♕; 74. c8=♕, ♕h1+; 75. ♖g4, ♖e3+; 76. ♖g3, ♕g2+; 77. ♖h4, ♕f2+; 78. ♖h3, ♕f3+; y mate a la siguiente.

72. ♖e7+ ♕f8

73. ♖xc7 b1=♕

74. ♖c8+ ♕e7

75. ♖c7+ ♕d8

76. ♖d7+ ♕e8

77. ♖xd6 ♖d4

(0-1)

La partida está perdida. Una lucha tan interesante muestra de qué manera tiene importancia el caballo centralizado y cómo a menudo una pieza en un sector tan importante del tablero vale más que una calidad. Y prueba, por otra parte, la influencia de la falta de sostén del caballo en e4.

III. LO RELATIVO DE LAS AFIRMACIONES

Veremos ahora un caso distinto en la lucha entre la columna "f" abierta y la posesión del punto e4. Sabemos, por la experiencia de varias partidas que hemos analizado, de qué manera actúa un caballo en el dominio del punto central y cómo logra anular la acción de las torres enemigas en la columna "f" abierta. Hemos visto que el caballo centralizado bien sostenido irradia una acción intensa y eficaz. Veremos ahora la diferencia apreciable cuando se tiene la seguridad de que el rival no podrá ubicar un caballo en e4. En esos casos no interesa ceder esa situación, ya que la columna "f" suele ser decisiva.

UN BUEN MODELO

En un Torneo Mayor de 1940 se llevaron a cabo varias partidas de emocionante relieve. Como de costumbre, fue Carlos Guimard, el dinámico ajedrecista local, quien buscó con más intensidad el combate vigoroso y las acciones donde es posible eludir los caminos de la igualdad. Entre esas partidas debe mencionarse en primer término la que le ganó a Cayetano Rebizzo, un ajedrecista local de técnica sólida, malgrado por sus espaciadas actuaciones.

La partida se desarrolló como sigue:

BLANCAS: GUIMARD

NEGRAS: REBIZZO

1. d4 ♘f6
2. ♘f3 b6
3. c4

En los últimos torneos se advierte pronunciada tendencia a continuar el juego conforme al texto (3. c4), en lugar de g3, que permite el sistema defensivo de Marienbad.

3. e6
4. g3 ♘b7

5. ♙g2 ♙e7

El jaque en b4 a la manera de Bogoljubow, con el determinado propósito de cambiarlo por su equivalente blanco, o como simple finta para regresar a e7, según modelos de Alekhine, no ha merecido una valoración estable, y por los resultados prácticos se advierte una serie de peligros para quien busque el equilibrio por esos caminos. Por lo tanto, debemos considerar la jugada. 5., ♙e7;

como muy razonable, puesto que se sitúa en el lugar que legítimamente corresponde desde un punto de vista prudente y razonable.

6. ♖c3 O-O

De mayores posibilidades para la defensa resulta 6., ♖e4; imitando por algún tiempo que el blanco se adueñe completamente del centro.

7. ♔c2 c5

8. d5

Con esta simple jugada, explotando la situación indefensa del alfil de b7, las blancas adquieren una peligrosa preponderancia central:

8. d6

9. O-O ♖a6

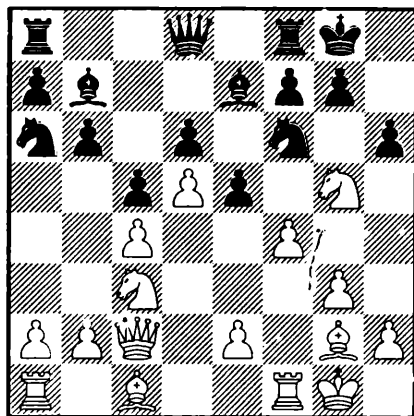
Este será más tarde el caballo que no alcanza a cumplir su misión: apoyar desde c7 una ruptura en el flanco dama, ejerciendo al mismo tiempo presión en el centro. Pero los acontecimientos se suceden con rapidez en el otro sector del tablero y estos planes, por más buenos que sean, no alcanzan realización.

10. ♖g5 e5

11. f4 h6

(Véase el diagrama siguiente)

Anticipándose a las amenazas directas que surgirían de la apertura de la columna "f". Al blanco se le presentan dos caminos tentadores, y la elección de uno u otro determinará la característica predominante del juego.



Si 12. ♖f3 (primera posibilidad), puede obtener un peón pasado central de indudable fuerza, que daría motivos para esperar tranquilo el porvenir, pero sin que de ello se pueda inferir certidumbre sobre el éxito.

Si 12. fxe5 (segunda posibilidad), se renuncia a la ventaja permanente que significa el peón pasado a cambio de la obtención de un fuerte ataque contra el rey, que tiene la perspectiva de desarrollarse eficazmente si consideramos que hay piezas negras en el flanco de la dama que tardarán mucho en colaborar en la defensa.

Considerando el pro y el contra de cada variante, decidirse por 12. fxe5, no parece difícil, pero surge un inconveniente que hay que valorar de manera precisa antes de adoptar la variante que nos ocupa.

NUEVAMENTE LA CASILLA e4
CONTRA LA COLUMNA "f" ABIERTA

Después de los primeros cambios, las negras no tienen inconvenientes para ubicar una pieza en e4 de manera indeseable, y ese solo detalle hace considerar inmediatamente todos los

posibles beneficios de la variante fxe5. Sabemos, por conocidos ejemplos, la enorme gravitación que tiene una pieza así ubicada, indesalojable, a manera de cuña.

Pero no nos dejemos impresionar, y consideremos a fondo el problema, ¿que en ajedrez hay muchas excepciones y tales excepciones a veces terminan por hacer reglas.

Bien, ¿pero qué pieza es la que se colocará en e4? Un alfil, que no puede ser reemplazado por un caballo, única pieza que lo haría con mayor eficacia. Deducimos inmediatamente que un alfil, con sus fuegos rígidos, causará siempre en tales situaciones menos inconvenientes que un caballo. El punto se aclara, y renace el optimismo sobre la bondad del proyectado ataque.

- | | |
|----------|------|
| 12. fxe5 | hxc5 |
| 13. exf6 | ♙xf6 |
| 14. ♖e4 | ♙d4+ |
| 15. ♔h1! | |

Así se mantienen libres las vías para el paso de las fuerzas blancas.

- | | |
|----------|----|
| 15. | f6 |
| 16. a4 | |

Cumpliendo doble finalidad: paralizar el flanco dama, haciendo impracticable una ruptura y, lo que es más importante, abriendo paso a la torre, que de manera tan eficaz colaborará en el ataque. Es interesante advertir el caso de que, al admitir esta variante como la mejor, se tuvo en cuenta que todo el poder ofensivo de las fuerzas blancas convergiría sobre

el no muy defendido rey negro.

- | | |
|----------|-----|
| 16. | ♙c7 |
| 17. ♖a3 | ♔e7 |
| 18. g4 | |

Y la torre ve ensancharse sus horizontes. La amenaza es ♖h3, seguido de ♖xg5, decidiendo inmediatamente la contienda.

- | | |
|----------|-----|
| 18. | ♙c8 |
| 19. ♖g3 | |

Se advierte que si 19. ♖h3, con ♖xg4 las negras tienen una defensa eficaz. Veamos: 20. ♖xg5, f5; y la simultánea amenaza a la torre y al peón rey paraliza completamente el ataque.

- | | |
|-----------|-----|
| 19. | ♙d7 |
| 20. ♖e3!! | |

Provocando una combinación ganadora. Las negras no pueden cambiar el alfil, pues su única pieza valiosa en la defensa habría desaparecido.

- | | |
|----------|-----|
| 20. | ♙e5 |
| 21. ♖h3! | |

Ahora sí que tiene fuerza la amenaza directa de ♖xg5.

- | | |
|----------|------|
| 21. | ♖xg4 |
|----------|------|

El intento de defender la situación, con g6 no ofrece grandes esperanzas. Por ejemplo, 22. ♖h6, ♔g7; 23. ♖xf6+, ♖xf6; 24. ♖xf6 y se gana la dama. Sin pérdidas de material, pero más grave, resulta 22., ♔g7; 23. ♖xg6+, ♔xg6; 24. ♖xf6+, ♔h6; 25. ♖xg5+, ♔xg5; 26. ♖f5+, etc.

22. ♖xg5 f5
 23. ♜h4

Se aprecia ahora la importancia de la jugada 20. ♖e3!!; al estar obs-
 truida la acción de su dama, las ne-
 gras deben resignarse a una actitud
 puramente pasiva.

23. g6
 24. ♜h7 ♖g7
 25. ♖d2 ♜ae8

26. ♖c3 ♜f7
 27. ♜c1

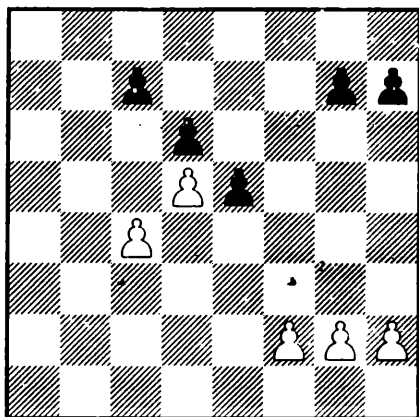
El peón no puede ser capturado y
 se amenaza e4, contra lo cual no se
 encuentra defensa satisfactoria.

27. ♜ef8
 28. e4 exf4
 29. ♖xf7 ♜xh7
 30. ♖xg7 (1-0)

IV. LA TORRE EN LA CASILLA FUERTE DE e4 (e5)

Hemos visto en un ejemplo anterior cómo disminuye la eficacia del dominio de la casilla e4 cuando en este punto no puede ubicarse un caballo. Sabemos que esta pieza es de notable eficacia cuando el peón "f" adversario no existe y el caballo centralizado no puede ser cambiado, y que el dominio de la columna "f" por las torres adversarias no alcanza a compensar la fuerza agresiva y defensiva del caballo centralizado.

El esquema de la posición que estamos considerando nace de la siguiente ubicación de peones: d5-c4-f2-g2-h2 contra d6-e5-c7-g7-h7.



En estas posiciones la casilla que está
 delante del peón negro más avanzado,
 e4, es muy fuerte para un caballo. En
 cambio, las negras disponen de la co-
 lumna "f" para sus torres, pero sucede
 que un caballo en e4 defiende al peón de
 f2 y esteriliza en gran parte la acción de
 las torres.

Pero hay casos en que no es posible
 ubicar un caballo, y entonces la pieza
 más eficaz, no siendo el caballo, es la
 torre, cuando no puede ser cómodamen-
 te desalojada. Ejemplo cabal de esto lo
 tenemos en la magnífica partida que
 Lasker le ganó a Tarrasch en el "match"

que por el campeonato mundial disputaron en 1908.

Podrán apreciarse a través de tal producción la extraordinaria precisión y la
 profundidad del plan llevado a feliz término por el ex campeón mundial doctor

Lasker, quien, en una aparentemente sencilla posición, ejecuta maniobras difíciles tendientes a dominar por completo la casilla e4. Y veremos cómo consigue su objetivo, asegurando la instalación de una poderosa pieza en dicho punto, que se transforma en la razón estratégica del juego y decide la lucha.

He aquí la partida jugada en aquella oportunidad.

BLANCA: TARRASCH

NEGRAS: LASKER

- | | |
|--------|-----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. ♖f3 | ♙c6 |
| 3. ♗b5 | ♙f6 |

El ex campeón del mundo fue siempre un decidido partidario de la defensa Steinitz en el Ruy López y ya ha practicado con frecuencia, aun contra la opinión de los grandes maestros de la época anterior a 1920, es decir, hasta el momento que Capablanca hizo callar a todos los seudos demolidores, adoptándola. Como curiosidad, he aquí dos juicios interesantes emitidos al jugarse esta partida: "defensa inferior; hay que jugar a6; 4. ♗a4, ♙f6; 5. O-O, ♗e7; etcétera" (Janovsky); "la defensa Steinitz no puede ser recomendable; el resultado del torneo de Praga, donde fue ensayada desventajosamente por varios fuertes jugadores, lo prueba" (Hoffer, en "The Times").

- | | |
|--------|----|
| 4. O-O | d6 |
|--------|----|

En Hastings, en 1895, el Dr. Lasker había jugado en esta posición y contra su mismo adversario, 4., ♗xe4. La partida siguió: 5. d4, ♙d6; 6. ♗xc6, dxc6; 7. dxc5, ♙f5; 8. ♖xd8+, ♖xd8; y consiguió lle-

var a su rey a c6, con una posición que le valió la victoria. Sin embargo, cuando las cosas no se repiten ...

- | | |
|-------|--|
| 5. d4 | |
|-------|--|

Esto parece ser, indudablemente, lo más agresivo.

- | | |
|---------|------|
| 5. | ♙d7 |
| 6. ♙c3 | ♗e7 |
| 7. ♖e1 | exd4 |

Necesario. Es conocida la bonita variante contra el enroque de las negras en este momento, pero no resistimos al deseo de publicarla: 7., O-O; 8. ♗xc6, ♗xc6; 9. dxe5, dxe5; 10. ♖xd8, ♖xd8; 11. ♗xe5, ♗xe4; 12. ♗xe4, ♗xe4; 13. ♙d3, f5; 14. f3, ♗c5+; 15. ♗xc5, ♗xc5; 16. ♗g5, ganando calidad.

- | | |
|---------|-----|
| 8. ♙xd4 | O-O |
| 9. ♗xc6 | |

Esto pertenece a Schlechter, que continuaba después con ♙d3. La idea parece ser impedir d5. El maestro Janovsky condenaba este plan y prefería ♗de2, seguido de ♗g3.

- | | |
|---------|------|
| 9. | ♗xc6 |
|---------|------|

Esta jugada es, probablemente, inferior a bxc6 , por cuanto abandona la casilla af5 , donde puede instalarse más tarde el caballo blanco.

10. Axc6 bxc6

11. Ae2

Una espléndida jugada que pasó, sin duda, inadvertida al ex campeón.

11. $\text{A}d7$

Resulta claro que si 11., Axe4 , 12. Ad4 , seguido de Axc6 , ganando una pieza.

12. Ag3 Afe8

13. b3 Aad8

"La posición del negro no es buena y es la consecuencia natural de la mala defensa adoptada desde el principio", he aquí el juicio que mereció a Janovsky la partida en este momento.

El maestro Reti sostuvo también que la posición del negro es inferior, pero que Lasker, como de costumbre, encontró recursos de defensa suficientes en la sutileza de su procedimiento psicológico.

Pese a la autoridad indiscutible de quienes pronunciaban estas frases, se nos ocurre preguntar: ¿y por qué no han procurado provocar en sus numerosos encuentros con Lasker esta variante tan natural y frecuente de la defensa Steinitz? ¿Por qué causas el propio Lasker ha rechazado siempre el procedimiento Tarrasch cuando conducía las blancas? ¿Por qué no lo adoptó Capablanca en sus partidas por el campeonato del mundo?

14. Ab2 Ag4!

De esta jugada dijo Janovsky: "No

es buena, pero es indispensable", y Teichmann: "Un error, sin duda, pero de todos modos, el juego negro no es bueno".

Por nuestra parte, hemos puesto admiración a este movimiento, que responde a un plan hábilmente calculado. La idea es arular el alfil blanco, por medio de Axf6 , lo cual no puede ser evitado, y entonces g6 rechaza definitivamente el ataque con excelente partida.

15. $\text{A}xg7$ Axf2!

He aquí la "psicología" a que alude el maestro Reti. Y el profesor Janovsky, que debe volver sobre sus pasos, exclama ahora: "Recupera el peón, pero queda en posición inferior".

16. $\text{A}xf2$

Lo mejor. Si 16. $\text{A}d4$, Ag4 ; 17. h3 , Ah4 ; etc., y si 16. $\text{A}d4$, Ag4 ; 17. $\text{A}f5$, Ag5 ; 18. h3 , Ae5 ; 19. $\text{A}h1$, Ae6 ; etcétera.

16. $\text{A}xg7$

17. $\text{A}f5+$

17. $\text{A}d4+$ parece un poco mejor que la jugada del texto.

17. $\text{A}h8$

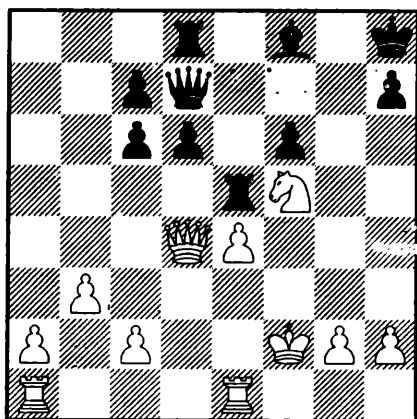
18. $\text{A}d4+$ f6

19. $\text{A}xa7$

Es problemático que esto pueda ser bueno. Más simple y lógico era buscar un ataque por medio de las torres sobre el flanco del rey. La toma del peón con la dama concede al negro tiempo suficiente para asumir la iniciativa.

19. $\text{A}f8$

20. $\text{A}d4$ Ae5!



La labor de Lasker comienza ahora.

21. ♖ad1 ♜de8

22. ♔c3

Para defender eventualmente la torre de e1.

22. ♔f7

Amenazando d5 y ♜xe4.

23. ♘g3

La única defensa posible del peón "e" amenazado, pero que, desgraciadamente, permite la entrada formidable del alfil negro.

23. ♝h6

24. ♔f3 d5

25. exd5 ♝f3

Es cierto que, si ♔g1, seguiría ♜e6.

25. ♝e3+

26. ♔f1 cxd5

27. ♜d3

Débil, inevitablemente. Debió

haberse ensayado suprimir el alfil por medio de ♜f5.

27. ♔e6

28. ♜e2 f5

Magnífico. Después de este movimiento las blancas tienen muy pocas cosas que hacer.

29. ♜d1 f4

30. ♜h1 d4

31. ♜f2 ♔a6

32. ♜d3 ♜g5

33. ♜a1

Todas estas jugadas puede decirse que han sido hechas sin objeto determinado por parte del blanco. La partida está completamente perdida; pero como Lasker no ha hecho todavía nada que obligue a abandonar en seguida, Tarrasch continúa esperando el error que lo salve.

33. ♔h6

34. ♔e1 ♔xh2

35. ♔d1 ♔g1+

36. ♜e1 ♜ge5

Otra jugada muy bonita. Amenaza ♜f2.

37. ♔c6 ♜5e6

38. ♔xc7 ♜8e7

39. ♔d8+ ♔g7

40. c4 f3

41. gxf3 ♝g5!

(0-1)

Es evidente que, si 42. ♜xe6, ♜xe6; 43. ♔a5, ♔e3 y ganan. Una de las más extraordinarias y brillantes partidas del ex campeón del mundo.

V. EL PUNTO d4 (d5) CONTRA LA COLUMNA "c"

Haremos una variante en el tema que hemos analizado sobre la lucha estratégica de dos elementos vitales de la técnica del ajedrez. Conocemos partidas donde se lucha por un punto fuerte, donde se ponen en juego maniobras tácticas para dominar una columna abierta o donde el arte de la simplificación adquiere relieve excepcional para lograr un final más o menos favorable.

Asistimos ya a la lucha de la columna abierta contra un caballo centralizado en e4. Traslademos ese mismo combate al otro flanco: será así la lucha del caballo en d4 contra la columna "c" a merced del adversario. Se trata de un tema de gran importancia, ya que tiene similitud con el anterior y se adapta a una serie de tipos de planteos. En el caso que nos ocupa sucede con gran frecuencia en el gambito dama y ofrece abundante tema al comentario y a la discusión. Durante años se ha planteado la cuestión de qué tiene más utilidad en la lucha práctica, y por mucho tiempo se atribuyó a la columna abierta el máximo valor, pero la experiencia prueba que un caballo centralizado, al tomar el cuadro c2 y evitar la entrada de la torre en séptima, y al incidir sobre la red de casillas f5-e6-c6-b5, dispone de un vasto campo de operaciones y realiza una acción de abanico difícil de contrarrestar si está sostenido y no puede ser desalojado.

UNA PARTIDA TÉCNICAMENTE VALIOSA

Veamos esto a través de un ejemplo local interesante. Se trata de una partida jugada en un torneo de primera categoría, en consulta, realizado en el Círculo de Ajedrez en 1938. Fue así:

BLANCAS: GUIMARD Y ALLES

NEGRAS: PALAU Y OJEDA

- | | |
|----------|------|
| 1. d4 | ♞f6 |
| 2. c4 | e6 |
| 3. ♞f3 | d5 |
| 4. ♞c3 | ♞bd7 |
| 5. ♞g5 | ♞e7 |
| 6. e3 | O-O |
| 7. ♞c1 | c6 |
| 8. ♞d3 | a6 |
| 9. O-O | b5 |
| 10. cxd5 | |

Algún nuevo intento se ha hecho para valorizar el avance del peón a c5; pero, técnicamente, la jugada que hacen las blancas es inobjetable: obligan a la apertura de la columna "c", en donde ya tienen emplazada una torre.

10. cxd5

11. ♞e5!

La pequeña ventaja en desarrollo que poseen las blancas es suficiente para asegurar una permanente iniciativa.

11. ♖xe5

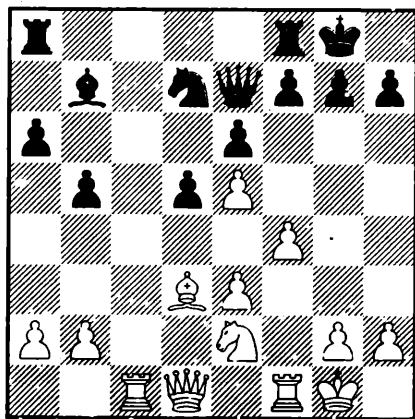
Al parecer, las negras eligen el camino más simple para neutralizar las amenazas de un ataque al rey, que surgirían si 11., ♗b7; 12. f4, etc. Pero a cambio de esta tarea cómoda ceden una permanente ventaja estratégica, según veremos más adelante.

12. dxe5 ♖d7

13. ♗xe7 ♔xe7

14. f4 ♗b7

15. ♖e2!!



Las posibilidades de un ataque exitoso al rey negro no son claras; hasta aquí, muy bien para los cálculos del segundo jugador. Pero la ubicación del caballo blanco en d4, en posición poco menos que indeseable, tiene un valor estratégico de primer orden que compensa ampliamente.

15. ♖ac8

16. ♖d4

Obsérvese detenidamente la acción que despliega el caballo: primero bloquea admirablemente el peón "d", evitando que el alfil tome parte activa en el combate, y como consecuencia surge amenazador el posible avance del peón a f5, factible gracias a la presión que ejerce el caballo sobre las casillas f5 y e6. Se pone así una vez más de manifiesto lo que ya en otras oportunidades expresáramos: que por regla general surge el problema táctico cuando el rival tiene ventaja estratégica, y podemos agregar que en tales casos las soluciones no abundan.

16. ♖xc1

17. ♔xc1

El cambio de torres está lejos de favorecer la causa del negro. Es posible que 16., ♖c5 fuera mejor para eliminar el alfil, jugando más tarde ♖e4, pero entonces las blancas tendrían la oportunidad de hacer valer la buena ubicación de su caballo.

17. ♖c8

Tal vez fuera mejor 17., ♖c5; con la idea defensiva antes expuesta.

18. ♔d2 f5

Se advierte impaciencia por terminar la lucha en el flanco rey, tratando de evitar, una vez por todas, la jugada f5.

19. ♗xf5!

Las blancas encuentran este procedimiento expeditivo para obtener la victoria; pero a nosotros nos interesa llamar la atención sobre la impor-

tancia del caballo centralizado que bloquea al peón de d4 e impide el libre juego del alfil.

Compárese con el ejemplo de la partida entre Guimard e Iliesco y se notará la similitud; se diferencian únicamente en su aspecto táctico, pues la estrategia es la misma.

En la presente partida tenemos un caballo valioso en d4, que bloquea al peón "d" e inutiliza al alfil de b7. En la partida de Guimard contra Iliesco, la casilla fuerte es e4. Allí está ubicado el caballo que bloquea al peón "e" e inutiliza al alfil de g7. ¡Exactamente el mismo problema estratégico en distinto sector del tablero!

19. exf5
20. ♖xf5 ♔c5

En procura de una "contrachance". La pretensión de mantener la pieza con 20., ♔e6; conduce a

una muerte segura después de 21. ♖d6; ♔c7; 22. ♔c1, etcétera.

21. ♖d6 ♔c2
22. ♔xc2 ♔xc2
23. ♖xb7 ♔f7

Se amenazaba ganar con e6, etcétera.

24. ♔d1 ♖b6
25. b3! ♔e6
26. g4 ♔xa2
27. ♔c1 ♖c4

La última tentativa.

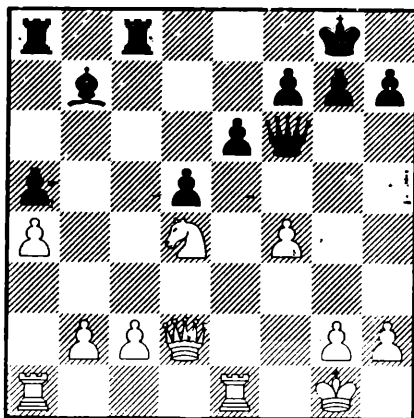
28. ♖c5+ ♔e7
29. bxc4 dxc4
30. f5 ♔e2
31. e4 ♔d2
32. g5 a5
33. f6+ gxf6
34. gxf6+ (1-0)

OTRA EXPERIENCIA DE VALOR

Observemos ahora una posición típica e instructiva, en la que se advierte la enorme fuerza del caballo en d4.

El material de que disponen ambos bandos es equivalente y las debilidades que existen (en el flanco dama) se compensan. Sin embargo, se puede afirmar que la partida está ganada por las blancas. ¿Qué razones existen para hacer tal aseveración?

Nuevamente podemos observar que las blancas tienen en d4 un caballo en sólida posición, que bloquea al peón dama negro e impide una acción efectiva



al alfil de b7, por cuanto esta pieza desde a6 tampoco tiene un radio de acción aceptable. Observemos que el caballo difícilmente podrá ser desalojado, aunque existe la remota posibilidad de jugar e5. Al paralizar la acción de las fuerzas negras, las blancas no tienen ningún inconveniente para atacar sin riesgos y con éxito en el flanco rey. La torre dama blanca pasará por a3 a g3 o h3, según los casos. La torre rey, desde e5, amenaza una ruptura con f5 —¡otra vez f5!— o bien el pasaje a g5 o h5, para colaborar con la otra torre.

Y a todo esto, las negras no pueden poner remedio. Una rápida victoria obtuvieron las blancas. El caso es parecido en su delineamiento estratégico con la partida que acabamos de ver y como consecuencia podemos establecer que el dominio de una casilla central bloqueando a un peón con un caballo, habiendo columna o columnas laterales abiertas, es de capital importancia sólo cuando el desarrollo de ambos bandos es equivalente y existe, por lo tanto, la posibilidad de desnivelar la lucha haciendo valer esa ventaja estratégica.

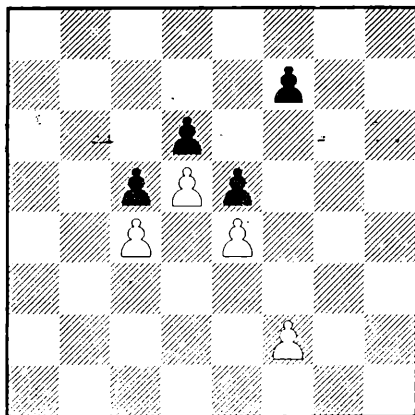
VI. CASILLA FUERTE: PIEZA CENTRALIZADA

Pondremos punto final al tema que sobre la lucha de piezas centralizadas con columnas abiertas laterales hemos desarrollado. La médula del mismo fue mostrar de qué manera un caballo en e4 logra anular la acción de las torres adversarias en la columna "f" y hemos probado que debe meditarase mucho antes de jugar f5 si esto provoca el cambio del peón "e" blanco por el peón "f" negro y si la casilla que el peón de e4 deja libre puede ser ocupada por un caballo. Por ejemplo, en la configuración e4-d5-c4-f2 contra e5-d6-f7-c5 debe pensarse antes de efectuar la jugada típica f5 con las negras, ya que luego de exf5 el cuadro e4 es un bastión magnífico para el caballo rival.

Heinos llegado a la conclusión de que el caballo es poderoso en ese punto y aun más que la torre en los finales, o cuando no puede ser desalojada de e4. Que en cambio el alfil tiene menos importancia y que las posibilidades que brinda la columna "f" abierta no son muy grandes y valiosas si el caballo de e4 empalma su fuerza con un peón en f2, que anula la acción de las torres enemigas en dicha columna.

El problema técnico que nace de todo esto es saber cuándo es bueno o no jugar f5 o c5, para agredir el "block" de peones rival, lo que es tema del gambito de la dama, de la defensa Francesa, del Ruy López, y de la totalidad de los sistemas indios de defensa.

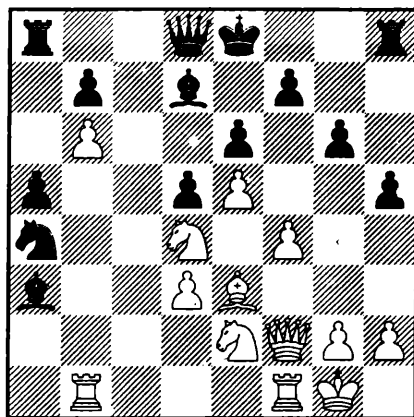
Podría establecerse que ese avance, habitualmente liberador, es delicado cuando tenemos un propio peón en la columna que puede ocupar el caballo, y



no podemos desalojarlo de su ubicación central. Quiere esto decir que el caballo se reduce mucho en su eficiencia en las columnas abiertas y cuando no puede perpetuarse en una posición central.

LA PARTIDA PILLSBURY-LASKER

En una partida jugada allá por el año 1896, en el torneo de Nuremberg, entre Pillsbury y el Dr. Lasker, se arribó, después de la jugada 20ª de las negras, a esta situación:



Detengámonos un poco y observemos la disposición de las fuerzas, y de ese análisis surgirá una evidencia: la superioridad posicional de las blancas, que tienen su baluarte en el dominio de la casilla d4 ocupada por un caballo, que es la pieza ideal en estos casos, pues además de su acción ofensiva sobre los cuadros

f5-e6-c6-b5, defiende admirablemente una posible entrada de torre en la séptima línea. La ubicación de esta pieza permitió a Pillsbury acreditarse una ventaja posicional permanente, pero para aumentarla y luego transformarla en triunfo mediante la combinación fueron necesarios sacrificios materiales. El juego terminó así:

21. f5!

El flanco rey negro es débil por su configuración de peones, y si unimos a ello el alejamiento de las piezas que debieran defenderlo, tal debilidad se acentúa en forma peligrosa. Pillsbury, con una serie de bien coordinados sacrificios, reduce a la impotencia al rey negro.

- | | |
|----------|------|
| 21. | gxf5 |
| 22. ♖f4 | h4 |
| 23. ♜a1 | ♙e7 |
| 24. ♜xa4 | |

Sacrificando calidad alejan el alfil que defiende la configuración de peones.

- | | |
|-----------|------|
| 24. | ♙xa4 |
| 25. ♜dxe6 | fxe6 |
| 26. ♜xc6 | |

La posición es ganadora. Lasker entregó la dama jugando.

26.

♙d7

Pero igual el juego fue perdido. De nada le hubiera valido guardar la dama continuando con 26., ♖c8: pues entonces sigue 27. ♜xf5, y a pesar de la ventaja material las negras no tienen escapatoria. Es un ejemplo claro sobre la importancia del caballo centralizado —ya sea en d4 o e4, con blancas o d5 o e5 con negras— cuando no se lo puede desalojar.

CONCLUSIONES

1ª La lucha de la casilla e4 contra la columna “f” abierta es tema aplicable a sinnúmero de sistemas de planteos, como ser los que nacen de los gambitos del rey, de las defensas Indias del rey, y en casi todos los desarrollos con 1. e4 donde se efectúe la jugada típica liberadora f5, como sistema de agresión lateral al peón de e4.

2ª Cuando luego del cambio del peón “e” por el peón “f”, en ese tipo de provocaciones laterales (f5 contra e4), se puede ubicar un fuerte caballo en e4 delante de un peón adversario, el caballo suele ser más poderoso que la acción de las torres adversarias en la columna “f”.

3ª El avance f5 puede hacerse con entera confianza cuando el adversario carece de un buen punto de apoyo para su caballo de e4, o cuando esta pieza puede ser eliminada por nuestras propias piezas menores.

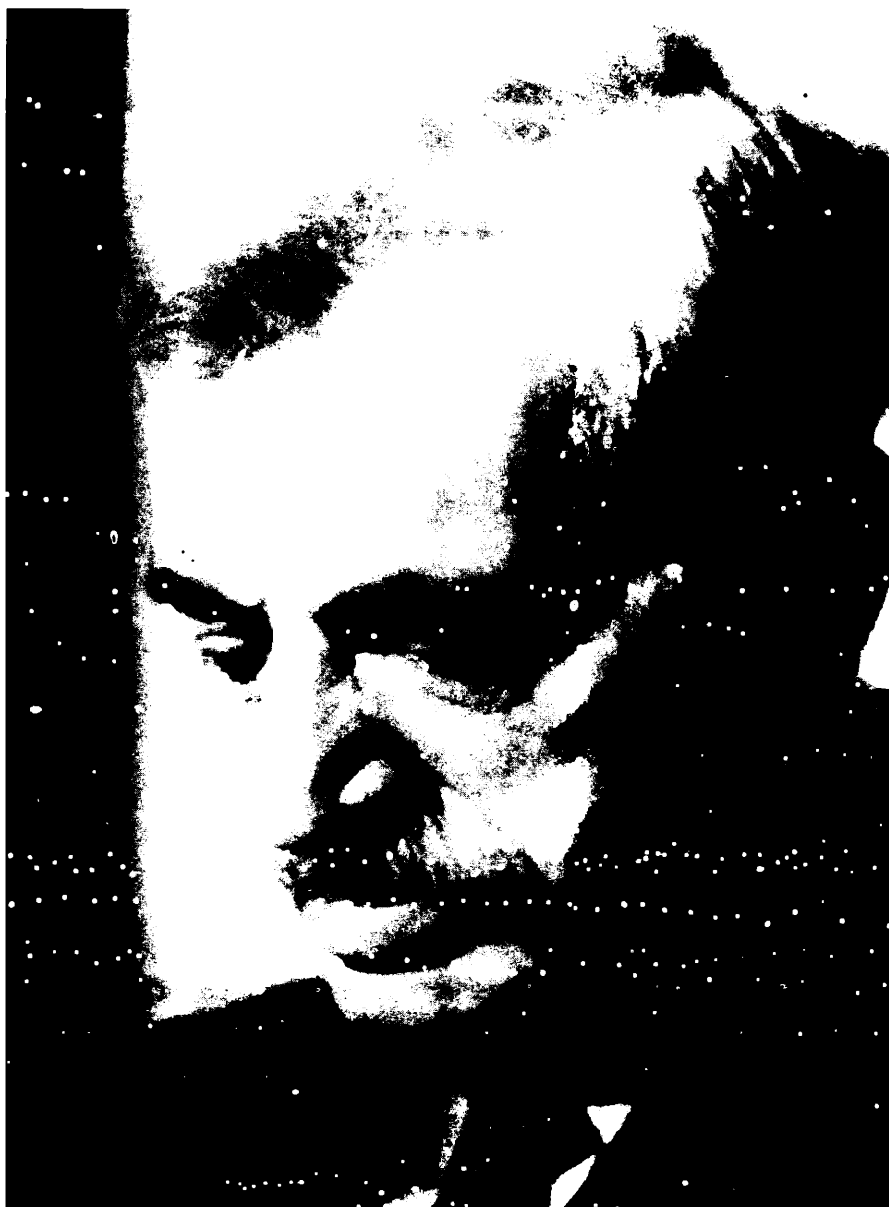
4ª La fuerza de la columna “f” abierta es la agresión al peón d2, que el caballo de e4 defiende económicamente. La eficacia del sistema está, pues, supeditada a la perpetuación de un caballo en ese sector.

5ª Eliminados los caballos, los alfiles son menos eficaces en la posesión de una casilla centralizada de este tipo. En cambio, en las usuales conformaciones de peones: c7-d6-e5 contra f2-d5-c4 la torre suele ser arma poderosa en e4, por cuanto apoya la futura contrarruptura de las negras en este caso por medio de f4.

6ª La posesión del cuadro e4 en la lucha contra la columna “f” pierde su fuerza si el adversario carece de un peón en e5 que cubra la pieza centralizada.

7ª El caballo que debe centralizarse en e4 en estas posiciones sólo debe ser ubicado en esos cuadros en última instancia, cuando el adversario no pueda cambiarlo para hacernos quedar, en cambio, con un alfil en ese sector.

8ª Todo esto es aplicable, ya que responde a idéntica estrategia, a la lucha del punto d4 contra la columna “c” a merced del adversario.



Una de las últimas fotografías del Campeón Mundial Emanuel Lasker, tomada siete meses antes de su muerte.

CAPÍTULO VIII

LA CENTRALIZACIÓN DE LA DAMA

Uno de los temas estratégicos menos considerados en toda su importancia, pero valioso por lo que incide en la estrategia de las luchas abiertas, es la centralización de las piezas. Nos iremos ocupando del mismo y especialmente de la centralización de la dama, pieza tan delicada para jugar en las aperturas y cuya prematura acción ha merecido tantas críticas. Hemos visto en el tercer tomo de qué manera se castiga la osadía de poner rápidamente en actividad una pieza de tanto valor.

No quiere decir esto ni mucho menos que la dama deba permanecer ociosa, sino que es preciso ubicarla en zonas desde las que ejerza una acción tenaz, sólida, pero que no pueda facilitar el desarrollo de las piezas enemigas. Por esto resulta difícil a menudo poder centralizar la dama, o sea situarla en los cuadros centrales del tablero. De ellos es generalmente la casilla d4 la que brinda una acción más poderosa, pues la dama vulnera la gran diagonal sobre el enroque corto rival, y, además, toma la otra importante diagonal que tiene su última estribación en el peón de a7 enemigo. Esto se puede hacer siempre que se cambie el caballo dama rival y el caballo rey del mismo bando no pueda acudir rápidamente en reemplazo del ya desaparecido.

Es precisamente este detalle fundamental el que da fuerza decisiva a los planteos que tienen por base la oportuna realización de la jugada d4, sostenida por el caballo de f3, o sea casi toda la gama de aperturas con 1. e4. Por ejemplo, después de 1. e4, e5; 2. ♖f3, ♗c6; 3. d4 es una magnífica jugada, no sólo porque desarrolla las piezas y significa la fiscalización del centro del tablero, sino porque luego de 3., exd4; 4. ♗xd4, no puede replicarse con 4., ♗xd4; a causa de que luego de 5. ♔xd4 la dama blanca estaría sólidamente ubicada en el centro del tablero, dispondría de un buen radio de acción y no podría ser desalojada por medio de c5 sin dejar una gruesa debilidad en el punto

d5. En el Ruy López sucede lo mismo en la variante Steinitz, y casi no hay apertura del peón "e" donde no se produzcan situaciones de este tipo. Aún en las defensas, como por ejemplo la Siciliana, luego de 1. e4, c5; 2. ♘f3, ♗c6; 3. d4, exd4; 4. ♗xd4, no se debe nunca seguir con ♗xd4, a causa de que luego de ♗xd4 las blancas centralizan poderosamente su dama y no es fácil desalojarla con una pieza de menor valor.

A esta causa se debe el consejo permanente de mantener el caballo en c6 cuando está la columna dama abierta, pues esta pieza ejerce la acción sobre el cuadro d4 enemigo. Se dirá que en los ejemplos anteriores pueden las blancas seguir, si el negro no cambia los caballos, con ♗xc6 y luego con ♗d4, pero para hacer esto deberían perder un tiempo valioso, y en todos los casos el peón que va a c6, luego de retomar el caballo, puede avanzar oportunamente con fuerza a c5, desalojando a la dama sin dejar tan débil el peón de d6.

NIMZOVICH DICTA CÁTEDRA

El valor de las piezas cambia en ajedrez de acuerdo con la estructura de los peones, verdad añeja que no por muchas veces repetida debe callarse, pues de su cabal conocimiento surge gran parte de la capacidad ajedrecística de los jugadores. En las posiciones abiertas las piezas tienen mucho mayor valor, pues su radio de acción aumenta considerablemente. De lo que resulta que la dama, la pieza de más importancia en el tablero de madera, como en el de la vida, logra su mayor trascendencia en las partidas donde su acción no se ve trabada por los propios peones.

Por esto importa mucho aclarar el problema de ponerla en acción, máxime cuando se ha dicho hasta la saciedad que es peligroso desarrollarla prematuramente. Esto es verdad, pero no absoluta. La dama no debe ser puesta en acción cuando corre graves riesgos de ser atacada por piezas menores, que además de desalojarla consigan ganar tiempos en el desarrollo. Pero, en cambio, es poderosa cuando ocupa lugares centrales inaccesibles a las amenazas de las piezas rivales. Veamos el ejemplo que brinda la partida Nimzovich - Rubinstein del torneo de Carlsbad de 1923.

BLANCAS: RUBINSTEIN

NEGRAS: NIMZOVICH

- | | |
|---------|-------|
| 1. e4 | c5 |
| 2. ♘f3 | ♗c6 |
| 3. d4 | cx d4 |
| 4. ♗xd4 | d5 |

Es una innovación peligrosa y, a nuestro entender, criticable. Nimzovich, fiel a su estilo de juego, no vacila en arriesgarse con tal de sorprender a su adversario con alguna novedad o

reviviendo variantes en desuso, perfeccionándolas a su modo.

Lo usual en esta posición es 4., ♖f6; continuando, a 5. ♘c3, con e6 o d6 (y no 5., g6, a causa de 6. ♘xc6, bxc6; 7. e5, ♘g8; 8. ♚f3, y las blancas estarían mejor). En cambio, en cuarta jugada también se puede continuar con g6 en lugar de ♖f6, con resultado satisfactorio.

5. exd5

Rubinstein no explota con la suficiente energía la última jugada del negro. La continuación exacta era 5. ♘b5, ♘d7; 6. exd5, ♘xd4; 7. ♘xd7+, ♚xd7; 8. ♚xd4 y las blancas mantendrían el peón de ventaja. Si 5., ♚d6; 6. exd5, ♚xd5; 7. ♘xc6!, ganando fácilmente*.

5. ♚xd5

6. ♘e3 e6

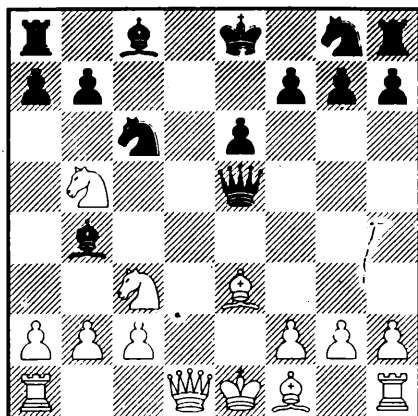
Las negras no juegan e5 porque, de acuerdo con el plan trazado, esa casilla debe necesariamente ser ocupada por la dama.

7. ♘c3 ♘b4

8. ♘db5 ♚e5

(Véase el diagrama siguiente).

Una atrevida centralización de la dama que tiene éxito por la ausencia del caballo rey de su lugar habitual: f3.



9. a3 ♘xc3+

10. bxc3

Las blancas, con el propósito de no perder un tiempo, retrocediendo el caballo, y con el evidente objeto de quitar la posibilidad de enrocar a las negras, toman el alfil con el peón, un error de consecuencias. Era necesario jugar ♘xc3. La jugada del texto debilita considerablemente el flanco dama de las blancas e implica la pérdida de un peón.

10. a6

11. ♘d6+ ♚e7

12. ♘c4 ♚xc3+

13. ♘d2 ♚d4

Hubiéramos preferido 13., ♚f6. La jugada efectuada por las negras facilita un tanto el ataque adversario.

* Este análisis está actualmente puesto en duda ya que se considera que 5., dx:c4 ofrece mejores chances defensivas de acuerdo a la siguiente variante: 8. ♘xc6, ♚xd1+; 7. ♚xd1, a6!; 8. ♘a4, ♘d7; 9. ♘c3, ♘xc6, etcétera.

14. ♖d3

Si 15. ♖b4+, ♙xb4; y si 15. ♙xd4, ♙xc2+, recuperando la dama.

14. ♖b5
15. ♙a5 ♙e5+

Si 15., ♙xa5; 16. ♖b4+, ♙d8 (única, porque si 16., ♙e8; 17. ♖xb5+, ganando la dama); 17. ♖xa5+, con ventaja para el blanco.

16. ♖e2 ♙xa5
17. ♖xa5 ♖b7
18. f3

Era mejor, tal vez, 18. O-O, sin debilitar el flanco rey, pues, como hemos repetido en diversas ocasiones, los peones de este flanco —cuando ya se ha enrocado o se desea hacerlo— deben avanzarse sólo en los casos imprescindibles.

18. ♙f6
19. ♖b4+ ♙e8
20. O-O ♙d8
21. ♖d3 ♙d5
22. ♖a5 ♙d7
23. ♙e1 ♙d4+
24. ♙h1

DOMINIO DEL CENTRO

La posición comienza a tornarse interesante. Las blancas, si bien tienen un peón menos, han alcanzado cierta superioridad en la movilidad de sus piezas, aumentada por el hecho de que la torre rey negra se halla

fuera de juego y es algo lento el procedimiento para ponerla en actividad. Pero todo lo compensa la poderosa dama negra centralizada.

24. ♙f4
25. ♙d2

Lo mejor. Dando pruebas de un claro concepto de la posición, Rubinstein, que sabe que sus fuerzas no pueden aguantar las exigencias de un final como el que se prepara, trata de acrecentar la energía de su ataque, sacrificando otro peón.

25. ♙xd3
26. cxd3 h5

Nimzovich, que ya ha obtenido ventaja suficiente como para desear un final sin mayores complicaciones, rehusa, prudentemente, la oferta de su rival, tratando, en cambio, de poner en actividad la torre rey.

27. ♙ac1 ♙h6
28. ♖c3

Obligando a las negras a tomar el peón dama.

28. ♙xd3
29. ♙f4

Si 29. ♙xd3, ♙xd3; 30. ♖xg7, ♙g6; 31. ♖e5, ♙d2; etcétera.

29. ♙d6
30. ♙g5

Si 30. ♙xd6, ♙xd6; 31. ♖xg7, ♙g6; 32. ♖c3, ♙d3; 33. ♙ed1 (o ♖ se mueve), ♙xf3!, y gana.



Maestros participantes del gran torneo de Karlsbad de 1907; entre ellos encontramos a Rubinstein y Nimzovich. Sentados, de izquierda a derecha: Rubinstein, Marco, Fahndrich, Tchigorin, Schlechter, Hoffer, Tietz (el patrón), Maróczy, Janowski, Neustadt, Drobný y Marshall. Parados, de izquierda a derecha: Nimzovich, Wolf, Mises, E. Cohn, P. Johner, Leonhardt, Salwe, Vidmar, Berger, Spielmann, Dus-Chotimirski, Tartakower y Ol'land. Rubinstein ganó este torneo de gran fuerza con 1 1/2 punto de ventaja sobre el veterano Maróczy.

30. f6
 31. ♖e3 e5
 32. ♗b4 ♖d4
 33. ♖b3 ♖d5

A pesar de la ventaja que poseen, las negras deben jugar con gran precaución para anular todas las probabilidades del blanco, para lo cual tropiezan con la dificultad de tener alfiles de distinto color.

34. ♖c2 ♖d3
 35. ♖c5 ♗f7
 36. ♖c2

Las negras amenazaban ♗xf3, seguido de ♖xf3+ y ♖g6.

36. ♖h8
 37. ♖d2 ♖f5
 38. ♖xd7+ ♖xd7
 39. ♖c2

Amenazando ♖d1.

39. ♗c8
 40. ♖d1 ♖f5
 41. ♖c7+ ♗g6
 42. ♖c1 ♖e8
 43. h3 ♖f4

44. ♖c6 ♜f5
45. ♔d6 h4

Preparando ♜xh3, cambiando el alfil por los tres peones del flanco rey.

46. ♞d2 ♔g3
47. ♖c3 a5
48. f4 ♔f2
49. ♖f3 ♔e2

Es de mencionar la forma hábil en que Nimzovich elabora una difícil victoria, y siempre con la maniobra de la activa dama negra.

50. fxe5 ♖xe5

Y no 50., ♞e4; a causa de 51. ♖xf6+!, etcétera.

51. ♖f4 b4!

Y AHORA UN NOTABLE REMATE

Iniciando un excelente plan. Con el evidente propósito de apurar la victoria, las negras sacrifican el peón "b" para apremiar el juego con el peón "a", creándole al adversario dificultades insalvables, a pesar de los alfiles de distinto color.

Lo que sigue es muy fino y merece ser examinado con detenimiento.

52. axb4 a4

Este peón, aparentemente débil, es el que decide la victoria.

53. ♖xh4 a3
54. ♔h2 a2
55. ♞c3 ♔e3
56. ♞b2 ♔e1
57. ♔d4 ♖e3!

Amenazando 58., ♔g3+; seguido de 59., ♖e1+.

58. ♔f4 ♖e4

Aclarando la situación. Las blancas, después de esta jugada, se ven obligadas a permitir el cambio de damas, lo que vigoriza notablemente la posición del peón negro de a2

59. ♔g3+ ♔xg3+
60. ♔xg3 ♖e2

Más ingenioso y fuerte que ♖e1.

61. ♞d4 ♖d2
(0-1)

Las blancas abandonan, pues si 62. ♞c3, ♖d3+; y ganan. Si 62. ♞a1, ♖d1; 63. ♞b2, ♖b1; 64. ♞c3, ♖b3; ganando y si 64. ♞d4, ♖b3+; 65. ♔ se mueve, ♖xb4, seguido de ♖xd4; venciendo fácilmente.

La partida, sólidamente jugada por el fuerte maestro dinamarqués, es de valor más efectivo de lo que a primera vista parece, y su principal mérito reside en el final.

En el transcurso de la misma, y desde las jugadas iniciales, Nimzovich fue imponiendo la mayor acción de una dama debidamente centralizada. En la jugada 8 la ubicó en e5, explotando el alejamiento del caballo rey blanco. Ya hemos visto que la ausencia de los caballos rivales es la que facilita la ocupación del centro por la dama. En la mayoría de los casos puede ubicarse en d4, por ser

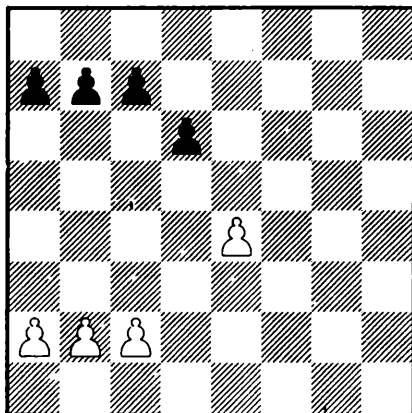
el caballo dama el que generalmente se cambia primero, pero ahora la hemos visto gravitando en e5 y d4, precisamente las dos casillas que el caballo rey toma desde f3.

Puede afirmarse que su acción ganó la partida por la sabia explotación de la misma y por la ausencia de la pieza adversaria que naturalmente está encargada de custodiar estos cuadros.

I. EL ESQUELETO DE PEONES, EJE DEL AJEDREZ

Veamos estas configuraciones:

Si en esta posición de peones, conocida y común a varios planteos del peón rey y a muchas defensas Indias del peón dama, el blanco ubica su dama en d4, sólo debe temer que ésta pueda ser desalojada por medio de una pieza menor, pues la agresión directa por medio de c5 crea un grave germen de debilidad en el cuadro d5, a la vez que deja un peón retrasado en d6 y sin grandes posibilidades de libertarlo por medio de d5; precisamente porque al jugar c5 las negras perdieron la posibilidad de sostenerlo en su propósito de quebrar el centro mediante c6.



En realidad este esqueleto de posición de peones se puede transportar a otro sinnúmero de posiciones similares. Y como en verdad la línea que marcan los peones en el tablero es en las posiciones cerradas y semiabiertas el verdadero frente de batalla, reviste enorme importancia lograr que el rival tenga que debilitar esta armazón técnica de su juego.

El ajedrez está regido y cimentado por la situación que ocupan los peones de cada bando, y por esto a menudo una pieza centralizada se encuentra cómoda aun cuando pueda ser atacada por peones rivales, ya que a cambio de la retirada forzada logra establecer debilidades definitivas en el frente enemigo. De lo que se desprende que el viejo principio estratégico de Philidor sobre la fundamental importancia de la ubicación de los peones es una verdad técnica indestructible.

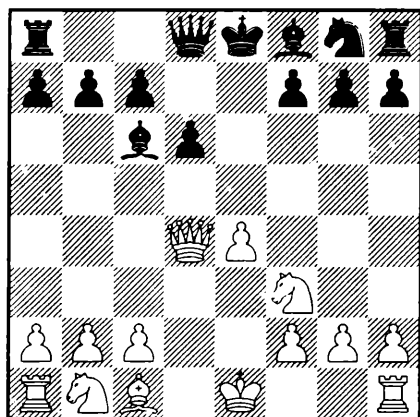
FINO MODELO DEL DOCTOR ALEKHINE

Un ejemplo típico de lo que afirmamos lo da una partida que publica el Dr. Alekhine en "Mis Mejores Partidas de Ajedrez". Se trata de una partida ganada, en una sesión de simultáneas realizada en Holanda, a un aficionado denominado Mindeno.

BLANCAS: ALEKHINE

NEGRAS: MINDBENO

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. ♘f3 | ♙c6 |
| 3. ♗b5 | d6 |
| 4. d4 | exd4 |
| 5. ♔xd4 | ♙d7 |
| 6. ♗xc6 | ♗xc6 |



Se ha llegado a una típica posición de Ruy López, que en realidad se ajusta íntegramente al esqueleto de peones que dimos anteriormente: la dama en d4, en la columna abierta, sin poder ser por el momento desalojada.

- | | |
|----------|-----|
| 7. ♗c3 | ♙f6 |
| 8. ♗g5 | ♙e7 |
| 9. O-O-O | O-O |
| 10. h4 | h6 |
| 11. ♗d5! | |

Las blancas, amparadas en su ventaja en espacio, que se apoya exclusivamente en el dominio del centro y

en la sólida acción de la dama centralizada, inician una combinación típica, pero bonita y meritoria.

- | | |
|-----------|-----------------|
| 11. | hxg5 (un error) |
| 12. ♗xe7+ | ♔xe7 |
| 13. hxg5 | ♗xe4 |
| 14. ♖h5 | |

Ahora no es posible desalojar la torre por medio de g6, por la acción de la dama, que domina el punto h8.

- | | |
|-----------|-----|
| 14. | ♔e6 |
| 15. ♖dh1 | f5 |
| 16. ♗e5!! | |

El secreto del triunfo. Se amenaza mate en h8, pues ahora está copada la casilla de escape de f7. Para salvarse debe el negro tomar el caballo y esto sacará al peón negro de la columna "d", lo que favorecerá un jaque ganador en c4, de la centralizada dama blanca.

- | | |
|----------|-------|
| 16. | dx e5 |
|----------|-------|

Si ♔xe5, ganaría ♔xe5, seguido de g6.

- | | |
|--------|-------|
| 17. g6 | (1-0) |
|--------|-------|

Las negras abandonan, pues si ♔xg6, seguiría ♔c4+ y mate en tres jugadas. Esta partida demuestra claramente la fuerza enorme de una dama centralizada.

II. LAS DIFICULTADES PARA CENTRALIZAR LA DAMA

Guiado por el instinto el jugador novicio trata de ubicar sus piezas menores en las casillas centrales fuertes. En cambio, cuando la experiencia lo castiga por sus prematuras incursiones con la dama, exagera la nota y deja a la dama siempre guarecida por los propios peones. Por eso resulta más importante el tema de la centralización de la dama, pues esta pieza necesita ciertas peculiaridades para actuar en esa zona del tablero y además no requiere, como las otras, de sostenes, porque, en todos los casos, cuando se la ataca debe ser retirada, salvo que la agresora sea la propia dama adversaria, pues su enorme valor impide, salvo en muy raras oportunidades, apelar al recurso heroico de sacrificarla.

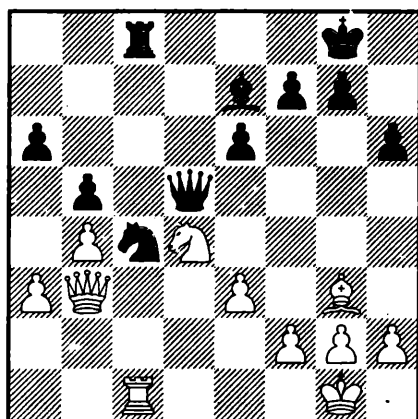
PARTIDA EXTRAORDINARIA

El ejemplo que sigue es el de la famosa partida 21ª del "match" Capablanca-Alekhine.

BLANCAS: CAPABLANCA			
NEGRAS: ALEKHINE			
1. d4	d5	negro, pues las jugadas posibles para dilatar ♖d3 entrañan otro tipo de debilidades. En este caso, el punto b3.	
2. c4	e6		
3. ♖c3	♖f6		
4. ♗g5	♖bd7		
5. e3	♗e7		
6. ♖f3	O-O		
7. ♜c1	a6		
8. a3			
Este avance no parece ser recomendable. Alekhine afirma en su último libro que esta partida lo desterró de la práctica de los grandes maestros. Tiene, pues, el ejemplo un gran valor técnico, porque indica que las blancas no pueden tratar de ganar el tiempo necesario para forzar a las negras a jugar dxc4, antes que el primer jugador efectúe ♗d3. La famosa lucha por el tiempo, en la Ortodoxa, parece ser favorable para el		8.	h6
		9. ♗h4	dxh4
		10. ♗xc4	b5!
		11. ♗e2	♗b7
		12. O-O	c5
		13. dxc5	♗xc5
		14. ♗d4	♜f8
		15. b4	♗cd7
		16. ♗g3	♗b6
		17. ♜b3	♗fd5
		18. ♗f3	♜c4
		19. ♗e4	♜c8
		20. ♜xc4	♗xc4
		21. ♜c1	♜a8!

Con esto las negras se apoderan definitivamente de la diagonal central y preparan el plan de centralización de la dama que debe reportarles la victoria.

22. ♖c3 ♜c8
23. ♖xd5 ♙xd5
24. ♙xd5 ♚xd5



Las negras han centralizado su dama y la acción de esta poderosa pieza, que domina tan amplio sector del tablero, ha de resultar decisiva. La posesión de las diagonales blancas no ha de poder ser neutralizada.

25. a4 ♙f6
26. ♖f3

No ♜d1 por bxa4; 27. ♚xa4, ♖b2; 28. ♚xa6, ♜a8.

26. ♙b2!

Una jugada notable que complementa la acción de la dama centralizada y da lugar a una combinación bonita. Tiende a evitar ♜d1 por la réplica que sigue: 27. ♜d1, bxa4; 28. ♚xa4, ♖b6; 29. ♜xd5, ♖xa4, 30. ♜d1, ♖c3, 31. ♜e1, ♜c4; 32. ♙d6, ♖e4; 33. ♙e7, f6; 34. ♜b1, ♙f7; 35. ♙f1, ♙c3; con final ganador. Si, en cambio, 27. ♜b1, ♖a3!; 28. ♚xb2, ♖xb1; 29. ♚xb1, ♚b3; 30. ♚f1, bxa4; 31. h3, a3; y gana.

27. ♜e1 ♜d8
28. axb5 axb5
29. h3 e5
30. ♜b1 e4!
31. ♖d4 ♙xd4
32. ♜d1 ♖xe3!

(0-1)

Partida típica del tema, pues hasta último momento las negras han hecho gravitar la poderosa acción de su dama centralizada en d5. Además esta partida es, junto con la 34ª, la mejor que disputó el Dr. Alekhine en el gran "match" de 1927.

EL CABALLO CENTRALIZADO

Pasaremos rápida revista en esta serie de temas a la centralización de otras piezas que no sean la dama, pues el tema tiene características estratégicas muy distintas. En el caso de la dama centralizada, esa posición requiere la seguridad de que la pieza no pueda ser desalojada sin crearse debilidades serias en la conformación de peones. En el caso de caballo o alfil centralizado, quien esto

UN MODELO DEL AÑO 1886

La antigua partida entre Zukertort y Steinitz, disputada en el "match" por el campeonato mundial de 1886, es un ejemplo característico.

BLANCAS: ZUKERTORT

• NEGRAS: STEINITZ

1. d4 d5
2. c4 c6
3. ♖c3 ♖f6
4. e3 ♗f5

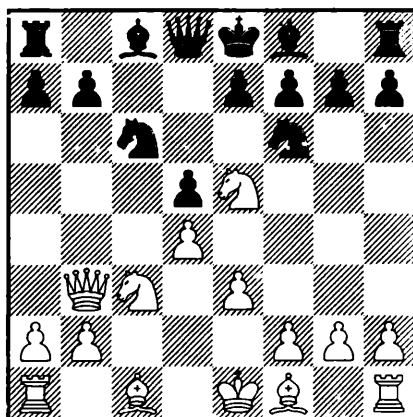
Este desarrollo del alfil dama en el gambito de la dama es magnífico desde el punto de vista del desarrollo rápido de las piezas, pero muy discutible desde el más profundo de la estrategia posicional.

Por principio no puede hacerse cuando el adversario puede llevar rápidamente la dama a b3 y atacar el punto debilitado deb2. Todo esto se halla de acuerdo con la teoría formulada en este mismo volumen: sobre la necesidad estratégica del alfil detrás de la cadena de peones, y sobre las virtudes del alfil "ominoso", que no es tan ominoso como parece en cierto tipo de posiciones, y especialmente en los planteos, mientras no se ha creado una posición rígida de peones.

5. cxd5 cxd5
6. ♔b3 ♗c8

Arrepintiéndose a tiempo. Por fortuna, en las aperturas que nacen de 1. d4 las pérdidas de tiempo juegan un papel mucho menos importante que en las del peón "e", o en las posiciones abiertas.

7. ♖f3 ♖c6
8. ♖e5



¡Bravo! Centraliza una pieza en apariencia prematuramente. Pero no es así, ya que, al no existir el peón "c" negro, el punto fuerte que se creará en d4 compensará ampliamente el peón doblado. Por otra parte, ahora no puede capturarse, pues luego de ♖xe5 y dxe5 las negras perderían el peón dama.

8. e6
9. ♗b5 ♔c7
10. ♗d2 ♗d6
11. f4 O-O
12. ♖c1 ♗xe5

Las negras se deciden a eliminar el desagradable caballo de e5 y tratarán de quebrar el vértice débil de la cadena blanca de peones por medio de f6. Pero las blancas disponen de recursos para evitarlo y además se han asegurado una magnífica casilla en f4 para ubicar un fuerte caballo que gravitará en la suerte del enroque negro.

13. fxe5 ♖e8
14. O-O ♕f6

LA LUCHA POR LA ESTABILIDAD DEL CENTRO

Con esto parece que se destruirá el conjunto central de peones, lo que llevaría a una cómoda igualdad. Por otra parte, es éste el sistema típico de luchar contra una cadena de peones de este tipo, cuyo vértice (e5) está sostenido por un solo peón, lo que lo torna insostenible. Pero las blancas disponen de recursos tácticos para provocar f5 de las negras, lo que automáticamente consolidará el centro de peones y dará vigor a la futura dominación de la casilla f4.

15. ♗d3! ♖f7

No se podía fxe5 por ♗h7+, seguido de ♖xf8.

16. ♛c2!

Ahora las negras están ante un desagradable dilema. O mover f5, lo que mostrará que han sido derrotadas en la primera batalla posicional, o jugarse enteras con g6 o fxe5. Ambas son malas, por lo que sigue: si 16., g6; 17. ♗xg6, hxg6; 18. ♛g6+, ♗g7; 19. exf6, y las blancas ganan.

Si 16., fxe5; 17. ♗xh7+, ♖h8; 18. ♗b5, ♛e7; 19. ♖xf7, ♛xf7; 20. ♗g6, ♛e7; 21. ♗xe8, ♛xe8; 22. ♗c7 y ganan. Tampoco serviría en la variante última, en lugar de 18., ♛e7; seguir con 18., ♖xf1+; por 19. ♖xf1, ♛e7; 20. ♛g6, ♗f6; 21. ♗d6, ♗xh7; 22. ♖f7, ♛g5; 23. ♖f8+, ♗xf8; 24. ♛xg5 ganando.

16. f5
17. ♗e2 ♗d7
18. ♖f2

VIEJAS NOVEDADES

¡En 1886 los maestros aplicaban el principio moderno de Nimzovich, de que más vale la amenaza que la realización de la misma! El blanco proyecta jugar ♗f4, pero lo hará en el momento exacto, luego de preparar todas sus piezas para el asalto final al enroque negro.

18. ♖c8
19. ♗c3 ♛b6
20. ♛d2

(evita ♗b4)

20. ♗e7
21. ♖cf1 ♗b5

Para cambiar el alfil más poderoso de las blancas. El de c3 no es tan bueno, por cuanto la situación rígida central de peones traba su acción y hay pocas posibilidades de que se libere. En cambio, el de d3 será muy poderoso después de la rotura típica por medio de g4!



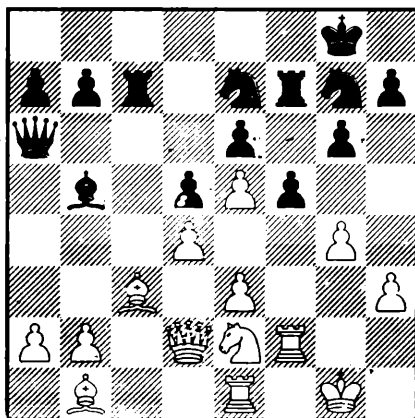
Una rara fotografía de los jugadores del torneo internacional de París de 1878. Están de pie, de izquierda a derecha: Englisch, Gifford, Winawer y Mason. Sentados están Anderssen, Zukertort (el ganador), Bird, Steinitz (quien finalmente no jugó) y Clerc.

22. ♖b1 ♔a6
23. g4!

LA ROTURA TÍPICA

Las negras están estratégicamente perdidas. No es fácil luchar contra la presión en la columna "f", combinada con la acción del alfil de b1. Las piezas negras se enredarán en su acción por la falta de espacio para moverse y ni siquiera es bueno el recurso de simplificar, habitualmente ventajoso para quien dispone de menos espacio, porque luego de 23., ♖xe2; 24. ♔xe2, ♔xe2; 25. ♖xe2, fxg4; seguiría 26. ♖xh7+, y si ♔f8; 27. ♖ef2, ganando fácilmente.

23. g6
24. h3 ♖c7
25. ♖e1 ♖g7



Quizá la mejor opción fuera ♖xe2 para evitar ♜f4, pero es realmente penoso tener que desprenderse del único alfil, ceder al rival dos alfiles contra dos caballos, y darle al alfil de b1 de las blancas el dominio absoluto de las diagonales blancas. El final estaría técnicamente perdido para las negras.

26. ♜f4 ♜c8
27. gxf5 gxf5

Ahora el caballo de f4 es práctica-

mente inexpugnable y decidirá la lucha de bonita manera.

28. ♖g2 ♜h8
29. ♜h2 ♜c6
30. ♖eg1 ♜e7
31. ♜f2 ♜e8
32. ♖xg7 (1-0)

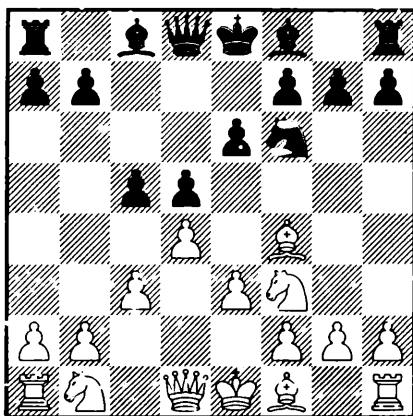
Si ♖xg7, seguiría ♜xg7, ♜xg7 y ♜xe6+, decidiendo la lucha por medio de la acción del poderoso caballo sobre el punto e6, debilitado por la maniobra central del planteo.

EJEMPLO DE NIMZOVICH

Hemos visto la acción de una pieza oportunamente centralizada. En cambio, ahora mostraremos una típica centralización que ofrece defectos serios por el hecho de que el peón que reemplazará al caballo puede ser agredido lateralmente por un peón enemigo. 1. d4, d5; 2. ♜f3, ♜f6; 3. ♜f4, e6; 4. e3, c5; 5. c3, ♜c6!

A esta jugada le pone Nimzovich signo de admiración, ya que tiende a evitar la buena centralización de una pieza adversaria. Si se jugara, en cambio, 5., b6; las blancas, luego de

6. ♜bd2, ♜d6; 7. ♜e5, ♜xe5; 8. dxe5, ♜fd7; 9. ♜g4, ♖g8; 10. ♜f3, ♜c6; 11. ♜d3, ♜f8; 12. O-O, ♜b7; 13. b4, c4; 14. ♜c2, ♜d7; 15. a4, a6; 16. e4!, O-O-O; 17. ♜e3, ♜c7; 18. a5, logran una posición favorable, lo que demuestra la solidez del plan iniciado al ubicar el caballo en e5. En cambio, ahora esa maniobra no es buena y la razón es lógica: nunca debe perderse de vista en los planteos la fiscalización de los cuadros centrales, y la jugada 5., b6; es mucho más indiferente a ese principio fundamental que la de 5., ♜c6; ya que si ahora 6. ♜bd2, ♜e7; 7. h3 (anticipándose a ♜h5), ♜d6! (en dos tiempos, pero ahora es buena porque las blancas no pueden replegarse a g3 y porque provoca la prematura ubicación del caballo en e5); 8. ♜e5, ♜xe5; 9. dxe5, ♜d7; 10. ♜f3, a6!; 11. ♜d3, f6; y luego de 12. exf6 y ♜xf6, las negras quedan con ventaja porque amenazan e5 y e4.

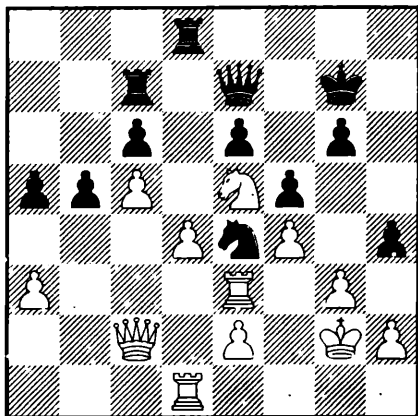


Han triunfado en la lucha central y han tornado estéril la centralización de una pieza adversaria por medio de una oportuna simplificación y la maniobra típica de agresión lateral, en este caso 11....., f6!

III. UN CABALLO CENTRALIZADO SUELE VALER MÁS QUE UNA CALIDAD

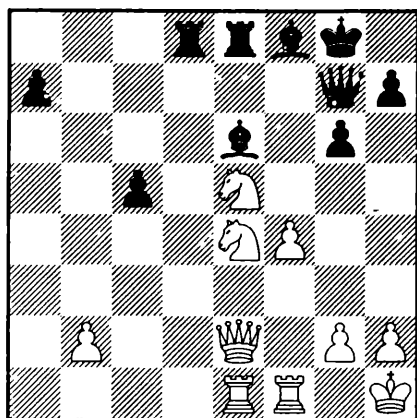
La pieza centralizada aumenta en poder a medida que la partida avanza. En el medio juego o prefinal, una pieza centralizada, especialmente un caballo, se torna muy poderosa, por cuanto la partida se ha simplificado y es más difícil cambiar la pieza que ocupe esa situación. En esos casos puede ser tan definitiva su acción, que hasta puede considerarse la posibilidad de entregar una calidad para eliminarla, ya que se logra, como compensación, no sólo el peón que sostiene el caballo, sino que a su vez uno se apodera del punto fuerte central en disputa. En una partida de Nimzovich y Buerger se llegó a la posición que sigue:

En esta posición hay una doble centralización de piezas. ¿Cuál vale más? No es difícil advertirlo. Mientras el caballo negro está atacado y puede ser eliminado mediante el sacrificio de calidad, por tener un solo sostén, el de las blancas no está atacado directamente y cuenta con dos sostenes valiosos, de manera que no es posible el sacrificio de calidad de las negras, porque sólo capturarían el caballo por la torre, lo que es un disparate. En cambio, de entregar las blancas la torre por el caballo, recibirían, además, el peón de f5 y centralizarían la dama en esa poderosa casilla. En este momento jugaba Nimzovich, que conducía las blancas, y no titubeó, pues, en jugar Axe4 , para llegar a un final ganador.



¿LOS CABALLOS SON SUPERIORES A LOS ALFILES EN POSICIÓN ABIERTA?

Como ejemplo notable de la fuerza de piezas centralizadas, quizás uno de los más significativos es el de otra partida jugada por Nimzovich, esta vez con Löwenfisch. En este cotejo quedó en una posición abierta con dos caballos contra dos alfiles y, sin embargo, su juego era preferible, por el hecho de que ambos caballos estaban bien centralizados y anulaban, por este solo hecho, en una



posición central carente de peones, la acción de los alfiles rivales. La posición era la que sigue:

En esta posición las blancas están mejor por la fuerte acción de los caballos centralizados. La ventaja de los dos alfiles queda anulada porque las diagonales centrales están obstruidas. Nimzovich, con las blancas, jugó ♖a6!, y ganó en excelente forma la partida.

PEÓN PASADO COMO SALDO

Pero no siempre las piezas centralizadas son buenas, y especialmente es grave el pretender apoderarse prematuramente de ese sector del tablero. Suele acontecer que se doble un peón sin compensaciones claras, que se pierda algún tiempo y que al final, aun cuando se logre pasar el peón fuerte de la quinta línea, esto no baste para ganar. La siguiente partida del Torneo Mayor de 1934 es expresiva en ese sentido.

BLANCAS: GRAU

NEGRAS: PLECI

- | | |
|--------|------|
| 1. ♖f3 | ♖f6 |
| 2. c4 | e6 |
| 3. ♖c3 | d5 |
| 4. d4 | c6 |
| 5. ♗g5 | ♖bd7 |
| 6. a3 | ♗e7 |
| 7. e3 | ♖e4 |

Este es un ejemplo típico de prematura centralización de una pieza. Nada impide hacer esta jugada, pero la verdad es que no resulta agradable jugar dos veces una pieza para ubicar un peón en e4 doblado, que deberá ser sostenido con f5, lo que debilitará toda la armazón de peones del negro.

- | | |
|---------|------|
| 8. ♗xe7 | ♗xe7 |
|---------|------|

- | | |
|---------|-------|
| 9. ♖xe4 | dxex4 |
| 10. ♖d2 | f5 |
| 11. c5 | |

Las blancas ceden la casilla d5, en la que podrá ubicarse eventualmente el caballo negro, pero, en cambio, se aseguran la fiscalización del conjunto de casillas negras del centro del tablero, debilitadas por la ausencia del alfil f5 y por ubicar los peones centrales en blanco a que obligó la necesidad de sostener el de e4, único saldo de la prematura centralización del caballo negro.

- | | |
|----------|-----|
| 11. | O-O |
| 12. ♖c4 | ♖f6 |
| 13. ♗c2 | ♗h8 |

14. ♖e2 ♜d7
 15. O-O ♜e8
 16. f4 ♞d5

Las negras han logrado, a cambio del peón doblado, un punto fuerte en d5 y las blancas podrán centralizar el otro caballo en e5. ¿Qué es preferible? Sin duda, la ubicación del caballo blanco, pues éste no podrá ser eliminado y, en cambio, el de d5 puede ser cambiado por el alfil rey blanco si las circunstancias lo requieren.

17. ♔d2 g5!

Muy bien. Las negras siguen el plan típico y tratan de abrir una columna fuerte o transformar el peón doblado de e4 en peón pasado por medio del cambio de gxf4.

18. g3 b5

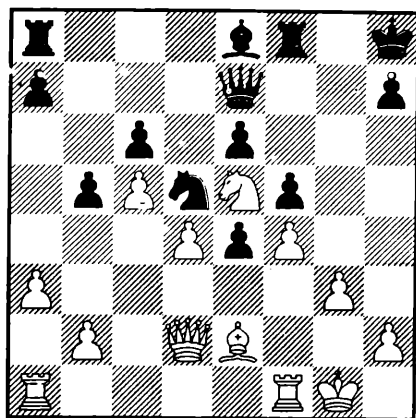
Las negras tratan de definir la situación del caballo blanco y además impedirán que por medio de ♜c4 las blancas cambien el caballo de d5, o por lo menos obligarán a una maniobra más larga para lograr ese objetivo.

19. ♞e5 gxf4
 20. exf4!

PEÓN PASADO, PERO...

(Véase el diagrama siguiente)

Ahora las negras tienen un peón pasado, saldo frecuente de este tipo de posiciones. Pero han permitido que el blanco centralice otra pieza y el fuerte caballo negro de d5 puede ser cambiado por el alfil blanco.



20. ♔b7
 21. b4 ♜g8
 22. a4

Cerrado el centro, comienza la demostración en el ala.

22. bxa4
 23. ♜xa4 ♜b8
 24. ♞c4

Ahora es posible eliminar el fuerte caballo centralizado y la partida se resolverá en un final de caballo centralizado contra alfil malo. El peón pasado, magro saldo estratégico de la prematura maniobra negra del planteo, debe asistir inermemente a la derrota de su bando.

24. ♞h5
 25. ♞xd5 exd5
 26. ♜fa1 ♜a8
 27. ♜a6 ♜gc8
 28. ♜1a4 ♜c7
 29. ♜f2 ♜e7
 30. ♔a2 ♞d1

El alfil ha entrado en juego y el

peón pasado está ahora **sólidamente** sostenido. La cadena negra de peones es inmejorable, pero no basta para compensar la preponderante acción del caballo centralizado.

31. ♖b6! axb6
 32. ♖xa8+ ♔g7
 33. b5 bxc5
 34. ♜xc6 e3+

El peón pasado intenta salvar la partida, pero ya es tarde. Además, de existir algún peligro en esto, las blan-

cas pudieron demorar la maniobra jugando ♚e3 antes de b5.

35. ♚e1 ♔xb5

Lo mejor, pero ya las negras están perdidas.

36. ♜xe7 ♜g4
 37. ♜xd5 cxd4
 38. ♔a7+ ♚h6
 39. ♔a6+ ♔xa6
 40. ♖xa6+ ♚g7
 41. ♖a4 (1-0)

Hemos visto un ejemplo de piezas centralizadas de variado tipo. Primero, la prematura ubicación de una pieza en ese sector, que se transformó en peón doblado. Luego, la centralización de dos caballos de distinto bando, y finalmente un peón pasado que de poco sirvió, pues para lograrlo se debía permitir que el adversario ubicara a su vez un poderoso e indesalojable caballo en el centro de la lucha.

IV. SÍNTESIS DE LO ESTUDIADO

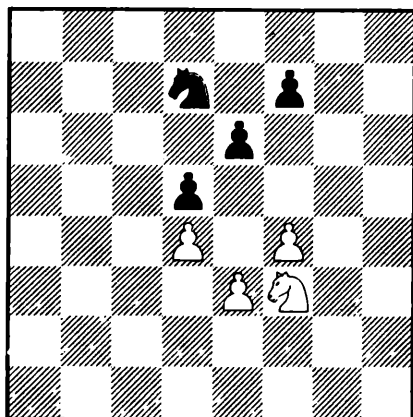
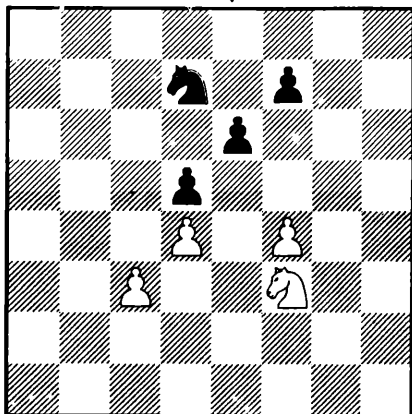
Vimos ya diversos aspectos de la lucha por la centralización de una pieza. Sabemos que ésta suele transformarse, ya en columna abierta (la columna que deja libre el peón que toma el lugar de la pieza central cambiada), ya en punto fuerte (la casilla que ocupaba anteriormente el peón que pasa al sitio de la pieza central cambiada), ya en peón pasado, pues el peón en quinta suele quedar libre, o solamente en peón en quinta fuerte, porque controla las casillas sextas laterales, lo que es muy valioso si el rival no dispone de un alfil para controlar esos cuadros. Por ejemplo, la formación e5 contra e6 es buena habitualmente cuando el rival no tiene el alfil rey, y la de d5 contra d6 es excelente cuando el rival no dispone de su alfil dama. En estos casos la fiscalización de las columnas "e" o "d", respectivamente, suele ser muy importante y desagradable para quien ve dominada por el adversario una casilla vital dentro de su propio bando.

Pero es necesario seguir adelante en el estudio del tema y considerar otro aspecto del mismo. Hemos dicho que cuando se centraliza una pieza menor debe tenerse en cuenta la posibilidad del adversario de rechazar la agresión. En los casos en que se haga necesario replegarse, es generalmente imprudente la centralización, salvo que se obtenga otro tipo de ventaja de orden posicional. El principio podría ser éste: cuando se coloca una pieza en quinta no debe temerse mayormente

te el desalojo de la misma por medio de la agresión de un peón, si la columna en que se halla la pieza está abierta. Por ejemplo:

Si el esqueleto posicional es éste, puede jugarse Ae5 sin temor a f6 , porque en ese caso, luego ya de Axd7 o de replegarse nuevamente con el caballo, se dispone de un peón débil para “trabajar” al de e6 del rival, que a la vez ha debilitado el flanco rey al jugar f6 .

En cambio, la centralización de la pieza no es tan aconsejable cuando la columna en la que se encuentra la casilla donde ubicaremos la pieza está cerrada. En ese caso debe temerse el desalojo, porque permite al adversario a su vez romper el centro y librarse de la presión. Por ejemplo:



Es éste un esqueleto de posición muy usual y muy parecido al anterior. La única diferencia es que un peón blanco está en e3 en lugar de c3 . En este caso debe meditar mucho antes de jugar Ae5 , pues si esto se efectúa, luego de def6 , las negras amenazan seguir con e5 liberando totalmente el juego. Por estar cerrada la columna “e”, el blanco no podrá evitar ese plan.

Tenemos, pues, principios a los cuales es fácil sujetarse y que, si bien no son infalibles, se encuentran siempre muy cerca de la verdad. Por eso resulta interesante observar que en estas posiciones hay un sistema para mantener la centralización, aun cuando mucho más peligroso y sujeto a factores sutiles de la posición adversaria. El medio es el de sacrificar la pieza centralizada para hacer del cuadro e5 un nudo de la posición que impida el desahogo del rival. Esto sólo puede considerarse cuando el adversario está enfocado corto y se dispone de elementos para atacar el debilitado enroque del rival.

No lo damos como regla general, sino como excepción, solamente como una idea estratégica a tenerse en cuenta en determinadas posiciones.

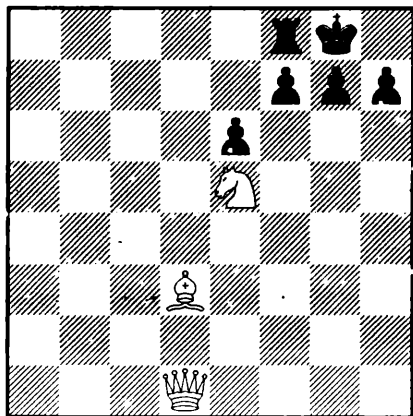
EL DESALOJO DE LA PIEZA DEJA PEONES DÉBILES

Hemos estudiado posiciones en las que el rival lucha por expulsar la pieza central, logra atacarla y prepara a su vez la rotura central por medio de la ubicación

de un peón en el cuadro que antes ocupaba la pieza enemiga. Y afirmamos que en este tipo de posiciones queda aún el recurso de mantener la pieza agredida. Pero bueno es que no generalicemos y determinemos cuál es la posición típica que permite a menudo recurrir a este género de combinaciones. Se trata solamente de la lucha por el punto e5, la que se presta a la familia de maniobras que estamos ahora considerando, cuando existen estos detalles: que el agresor de la pieza centralizada esté enrocado corto y que el enroque carezca de buena defensa. Por otra parte, casi siempre sucede esto pues para atacar la pieza de e5 debe recurrirse al avance del peón a f6, y en esa forma cualquier agresión sobre el punto h7 es poderosa, porque naturalmente el enroque carece del sostén natural y fuerte del caballo de f6, que es la llave maestra de su defensa.

EL ESQUELETO DE LA POSICIÓN

El esqueleto técnico de la posición más favorable para el atacante es el que nace de un caballo en e5, un alfil en d3 y una dama en d1. Esta configuración, tan usual, es inocua contra un enroque normal y un caballo en f6 que lo sostenga, pero apenas el caballo desaparece se torna muy fuerte. Y esta fuerza aumenta si se avanza f6 para desalojar al caballo rival. En ese caso la jugada ♔h5 obliga habitualmente al avance del peón "f" a f5, lo que salva al caballo agredido y lo deja sólidamente ubicado en e5. Por ejemplo:



En una posición en que, aparte de la situación de otras piezas, se llegue a un esqueleto estratégico como el esbozado, resulta un disparate la jugada f6, ya que luego de ♔h5 se amenaza mate y se logra una posición dominante. Esta es la armazón estratégica burda de la posición que da lugar a este típico tema de sacrificio de la pieza centralizada, con mayor o menor orquestación o sutilezas tácticas. La partida que ahora veremos, magnífica en todo sentido, lleva el tema quizá a su máxima sutileza. Pero en realidad la idea central es la que nos ocupa y entra en uno de los capítulos

conocidos de la centralización de una pieza en e5, que, siendo parecido, tiene sus diferencias con la posición del cuadro d5.

EL MODELO DE AHUES

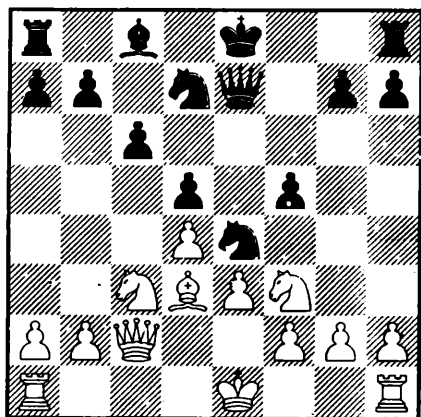
La presente partida es una de las más famosas del ajedrez moderno. En ella el maestro alemán Ahues batió a Bogoljubow y conquistó el primer premio de belleza por la admirable maniobra de sacrificio realizada. Es decir, lo compartió, pues Bogoljubow, verdadero "conejo de Indias" del torneo, fue asimismo batido

en admirable forma por Monticelli, quien dividió con Ahues dicho premio. Los comentarios son del maestro mexicano Joaquín Araiza.

BLANCAS: BOGOLJUBOW

NEGRAS: AHUES

1. ♖f3 ♜f6
2. c4 e6
3. ♘c3 d5
4. d4 ♜bd7
5. ♙g5 c6
6. cxd5 exd5
7. e3 ♙e7
8. ♙d3 ♜e4
9. ♙xe7 ♚xc7
10. ♚c2 f5



Y las negras se han apoderado de la casilla e4, instalando sólidamente en ella un caballo. Tienen ventaja en espacio en el ala del rey, a cambio de una posible debilidad en el ala de la dama.

11. O-O O-O

12. ♜ae1 ♜f6
13. g3

Esta jugada la meditó Bogoljubow cerca de cuarenta minutos. Es un tanto doloroso tener que avanzar en esta forma los peones del ala del rey, pero el ataque de las negras amenazaba ser muy fuerte, y tarde o temprano habría que haber realizado este golpe, y probablemente, más tarde, en situaciones menos ventajosas.

13. g5!

Una bonita y enérgica jugada. Aparentemente se entrega un peón, pero éste no puede ser capturado, pues si 14. ♙xe4, seguiría ♜xe4; 15. ♘g5, ♜g6!; 16. h4, h6; 17. ♘h3, ♜e5!, amenazando ♙xh3, ganando calidad, y ♘f3+, con posición ganadora.

14. ♚g2 ♜h6
15. ♘g1 ♚f7
16. f3 ♜h5
17. h3 ♜7f6!!

COMIENZA LA COMBINACIÓN

Una nueva jugada espectacular que revela el talento de combinador de Ahues. Entrega una pieza como primera parte de la combinación y se dispone a entregar dos, según la répli-

ca del adversario. Este tipo de posiciones lo juega en excelente forma el campeón alemán.

18. ♖ce2

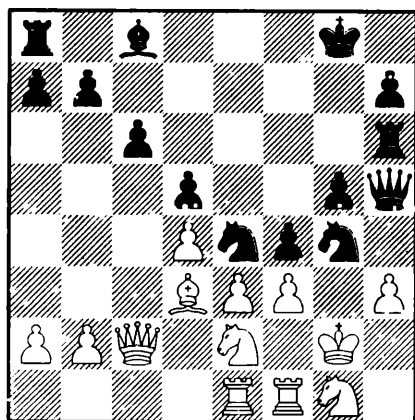
Si fxe4 seguiría fxe4, amenazando ♖xh3+.

18. f4!!

Siguen las combinaciones. Esta notable jugada encierra innumerables complicaciones. El negro se ha propuesto no sacar su caballo de e4 y esa terquedad es desagradable para Bogoljubow.

19. g4 (evitando ♖xh3+)

19. ♖xg4!!



Y siguen los sacrificios. La posición de las blancas se está volviendo desagradable.

20. fxg4 ♖xg4

21. ♖xf4 gxf4

22. ♖xe4

Bogoljubow ha disipado aparentemente parte de la tormenta, pero

sin lograr obtener el equilibrio. La posición del rey blanco es propicia a la realización de combinaciones y ahora Ahues ganará la dama por torre y alfil.

22. ♖xh3+

23. ♖xh3 ♖xh3+

24. ♖f2 ♖g3+

25. ♖e2 ♖h2+

26. ♖d1 ♖xc2

27. ♖xc2 ♖h8

28. ♖h1 ♖e8

29. ♖xh7 ♖g7!

30. ♖c2

Si 30. ♖dg1, seguiría ♖xg1+;

31. ♖xg1, ♖xh7; 32. exf4, ♖e4; ganando el final.

30. ♖f6

31. ♖h6+ ♖e7

32. exf5+ ♖d8

33. ♖d6+ ♖c7

34. ♖xc6+ bxc6

35. ♖xe8 ♖xf4

Bogoljubow se ha defendido en la mejor forma, pero todo es ya inútil contra la fuerza agresiva y la agilidad de la dama, unidas a la debilidad del peón blanco de d4.

36. ♖e1 ♖xd4+

37. ♖c1 c5

38. ♖d1 ♖e5

39. ♖b1 ♖c6

40. ♖b3 c4

41. ♖c1 ♖b5

42. ♖xc4+

Buscando una posición de empate.

42. dxc4
 43. a3 ♖e4+
 44. ♔a2 a5
 45. ♜c3 a4
 46. ♜h3 ♔c5
 47. ♜h5+ ♔d4
 48. ♜h3

RECURSO HEROICO PERO INÚTIL

Las blancas se han defendido admirablemente y no es fácil el procedimiento ganador. Resulta, pues, instructiva la forma en que Ahues busca la victoria. Para lograrla, es necesario entregar la dama y jugar el final de peones.

48. ♔d3!

49. ♜h4+!

Si 49. ♜xd3+, cxd3; 50. ♔b1, ♔e3; 51. ♔c1, ♔e2 ganando. .

49. ♔e3
 50. ♜h2 ♔f4

Ahues quiere jugar c3, pero para que dicha jugada tenga fuerza, necesita eliminar la torre adversaria de la segunda línea.

51. ♜f2+ ♔g3
 52. ♜f8 ♔b3+
 (0-1)

Si ♔a1 o ♔b1, sigue c3, ganando en seguida.

Hemos visto dos partidas coincidentes en su idea central, que muestran cómo no siempre debe temerse la expulsión de la pieza centralizada, aun en los casos en que la columna que ella ocupe esté cerrada por un propio peón, como en el de la partida de Araiza* (peón de e6), o cuando se puede dar rápida acción al alfil habitualmente bloqueado de c8 de las negras, como sucedió en la partida de Ahues.

V. LO QUE YA SABEMOS

En el transcurso de esta exposición sobre la centralización de las piezas hemos visto muchas cosas interesantes, que iremos enumerando a manera de repaso, porque será éste el último ejemplo completo. El tema es bonito y de importancia tal que bien se podría escribir un libro sobre él. Pero no es nuestro propósito especializarnos en una parte de la estrategia del juego, sino abarcar paulatinamente todos los departamentos de su técnica.

Sabemos que el tema capital de la apertura es la fiscalización del centro, y que, en realidad, esto tiene por finalidad preparar la lucha para el medio juego, donde se hace necesario, primero evitar que el rival coloque una pieza sólidamente en uno de los cuadros fiscalizados de la quinta línea, y luego tratar a la vez de ubicar una pieza propia en la quinta línea nuestra y cuarta del rival.

Conocemos también que las casillas e5 y d5 suelen ser el nudo posicional de

*Ver nota de la pág. 277.

la lucha y que les siguen en importancia los cuadros f5 y c5. Dominarlos es importante, pero poseerlos definitivamente puede ser decisivo para el éxito de la lucha.

Con esto llegamos a la conclusión de que la puja por el dominio del centro no es el tema de los planteos solamente, sino la base del ajedrez en el medio juego y aun en gran parte de los finales.

El tema es, pues, amplio. No hemos llegado a repasarlo en su gran extensión, pero veremos cuando tratemos los finales la importancia que adquiere la centralización del rey en los mismos. Como que la base de la victoria, en gran número de luchas de reyes y peones, es la rápida acción del monarca sobre los peones adversarios y a menudo la simplificación final sólo tiene por base abrirle al rey la marcha victoriosa sobre un ejército adversario diezmado o debilitado.

La enumeración y la síntesis de los principios generales que surgen de los ejemplos que hemos visto nos darán una idea más cabal del tema. Esto lo haremos luego del último ejemplo de partida que pensamos exponer, ya que más adelante sólo indicaremos algunas posiciones típicas más o menos fijas en la lucha por la centralización de piezas.

LA LUCHA POR EL PUNTO CRÍTICO

La partida que mostraremos es original del maestro Nimzovich, quien la publicó en un artículo referente a la dificultad que existe de ganar finales técnicamente ganados. Muestra ella la lucha tenaz por centralizar un alfil. Tres veces esta pieza estuvo en la casilla crítica y otras tantas tuvo que replegarse para evitar que un cambio quitara la posibilidad de poseer esa casilla clave. Es ingeniosa como ejemplo de lucha alrededor del punto crítico y de la centralización de una pieza y ejemplo admirable de un final en el que se explota la ventaja de un peón, lograda precisamente como saldo del combate en pro y en contra de la centralización. La partida, que reproducimos con los comentarios de Nimzovich, fue así:

BLANCAS: **HOLZHAUSEN**

NEGRAS: **NIMZOVICH**

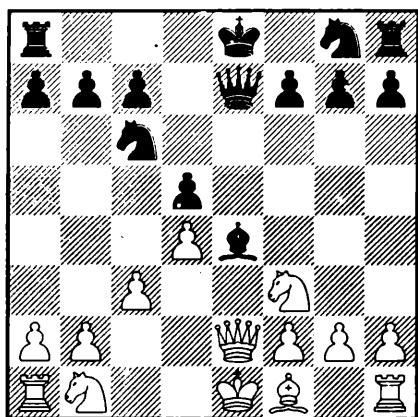
1. ♖e4 ♘c6
2. ♘f3 e6
3. d4 d5
4. exd5

Las blancas evitan complicar el juego. De otro modo, 4. ♘c3, o 4. e5, son preferibles.

4. - exd5
5. ♙g5 ♙e7
6. ♙xe7 ♚xe7+
7. ♚e2

Forzado, pues a 7. ♙e2, se podría ganar un peón con ♚b4+; 8. ♘bd2, ♘xd4; etc., sin peligro.

7. ♘f5
8. c3 ♘e4!



Para mí, una jugada inmediata que responde a la idea del puesto avanzado en la columna "e".

9. ♖bd2 O-O-O
10. O-O-O ♖h6

Una jugada notable y difícil de hallar, dirá alguno. Nada de eso, puesto que la jugada natural 10., ♖f6; estaba vedada por la respuesta liberadora 1. ♖e5!, ♖xe5; 12. dxe5, etc. El caballo debe salir ya, para que la torre rey se ubique en e8.

11. ♖e5

¡ Aquí preferimos 11. h3, para jugar ♖b5 sin que ♖g4 nos moleste. Si en este caso, 11., a6; entonces 12. ♖e3, seguido eventualmente de ♖d3.

11. ♖xe5
12. dxe5 ♖g6
13. ♖f3 ♖he8

14. ♖e3

Por medio de la ganancia de tiempo condicional, von Holzhausen oculta momentáneamente la debilidad del punto e5.

14. ♖b8
15. ♖f4 ♖e4!
16. ♖el

Puesto que el chiste 16. ♖b5, costaría un peón después de ♖xf3; gxf3, ♖xe5. Luego de la jugada del texto gana importancia la diagonal b1 - e4.

16. ♖c5
17. ♖d2 ♖g6
18. ♖b3 ♖b6
19. ♖d4 f6
20. f4 fxe5
21. fxe5

Opino: 21. ♖xe5, ♖xe5;
22. ♖xe5, ♖e8, etcétera.

LA TERQUEDAD DEL ALFIL

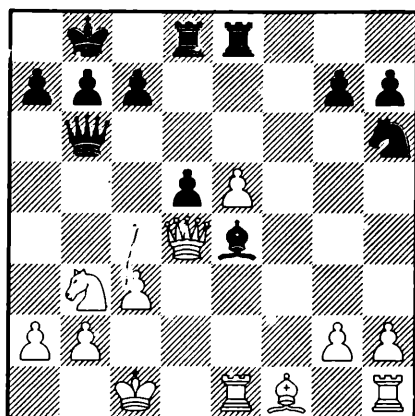
21. ♖e4

Por tercera vez el alfil ocupa este sitio, pero ahora resulta "inatachable".

(Véase el diagrama siguiente)

22. ♖d2 c5
23. ♖e3!

Constituye la iniciación de un profundo plan de defensa. Malo sería 23. ♖a4, por ♖xe5; 24. ♖xe4, dxe4; 25. ♖xe4, ♖e6; 26. ♖xe5, ♖xe5; y ganan.



23. ♖xe5
 24. ♔g3 ♖c7
 25. ♙d3 ♙de8
 26. ♙xe4! dxe4
 27. ♙c4 ♙5e6
 28. ♔xc7+ ♙xc7
 29. ♙e3!

Esto fue lo que previó el conductor de las blancas en la 23ª jugada. El peón "e" queda detenido, la columna "f" en posesión de las blancas y el caballo de h6 desplazado. La ganancia sólo puede alcanzarse mediante un juego de primera clase.

29. ♙f7

Desde un principio renuncié a disputar la columna "f"; por ejemplo 29., ♙f8; 30. ♙h1, ♙ee8; 31. c4; sin embargo, era una buena alternativa continuando: ♙c6; 32. ♙c2, g6! Es difícil establecer cuál de las dos variantes es la mejor.

30. ♙c2 ♙d6
 31. c4 ♙c6

32. ♙hf1 ♙h6

Las blancas no pueden fortificar más su posición, de modo que las negras tienen tiempo y gusto para desarticular los peones, aunque la verdadera lucha debe trasladarse al flanco de la dama. Pero estaba en mi conciencia que, después de abrir el juego (con b5) la posición avanzada de los peones del rey sólo favorecería mi objeto. Vea, usted, esta difícil combinación de flanco a flanco.

33. h3 ♙g6
 34. ♙e2 a6
 35. ♙f4 b5
 36. b3 ♙g5
 37. g4 ♙ge5
 38. ♙c3 a5

Si las blancas se quedan quietas continuaría a4, seguido del doble cambio axb3 y bxc4, y las torres negras entrarán por las columnas "b" y "a".

39. ♙ef2

A 39. cxb5+, seguiría ♙xb5+; 40. ♙b2, ♙d4; 41. ♙ef2, a4!, con ataque.

39. a4
 40. bxa4 bxc4!!

MANIOBRA ATREVIDA

Con esta jugada las negras debieron considerar el final después de cambiados los caballos y las torres.

41. ♙f8 ♙5e7

Y no ♙xf8, porque daría entrada a la torre blanca.

42. ♖xe8 ♖xe8
43. ♜xc4 ♜xc4
44. ♝xc4

Amenaza ♖f7.

44. ♖a8!
45. ♖f7

O si no, 45. ♜b3, ♜d5, etc.

45. ♖xa4+
46. ♜b3 ♖b4+
47. ♜c3 ♖b7

Y todo está protegido.

48. ♖f5 ♖a7

El final es todavía muy difícil.

49. ♜c4 ♖a4+
50. ♜b3 ♖d4
51. ♖e5 ♜d6
52. ♖e8 ♖d3+
53. ♜c4 ♖xh3

Ver la nota a la jugada 32ª de las negras.

54. ♖xe4 ♖a3
55. ♖e2 ♖a4+
56. ♜b5 ♖xg4
57. a4

¡Siempre queda algo suelto! Von Holzhausen posee gran tenacidad en la defensa.

57. ♖b4+
58. ♜a5 h5
59. ♖h2 ♜c6

Amenaza ♖b8, seguido de jaque mate.

60. ♖e2 ♖g4

Todavía esta difícil jugada de consolidación. h4 fallaba por ♖e6+, ♜d5, ♖g6.

61. ♖e6+ ♜d5
62. ♖e8 h4
63. ♖d8+ ♜c4
64. ♜b6 h3
65. ♖d1 ♜b4
66. ♖b1+ ♜xa4
67. ♜xc5 g5
68. ♖h1 ♖g3

Sería débil ♖h4, por 69. ♜d5, g4; 70. ♜e4, g3+; 71. ♜f3, g2; 72. ♖a1+, ♜b3; 73. ♜f2, con resultado dudoso.

69. ♜d4 g4
70. ♜e4 ♖g2
71. ♜f4 h2

(0-1)

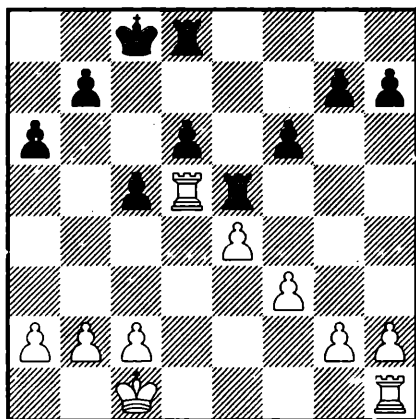
Uno de mis más difíciles finales.

Hasta aquí, Nimzovich. Agregaremos nosotros que la partida es un magnífico modelo de estrategia y de técnica, que giró sobre la rápida centralización de una pieza que Nimzovich en su comentario a la jugada 8ª calificó de "puesto avanzado". El mérito del maestro está en hacerlo, y resignarse a perder los tiempos que significó el recogerla, ante la visión de que llegaría el momento en que sería "inatacable". Además, es un modelo de guerra de nervios moderna, ya que la

lucha psicológica por el dominio del punto e4 tuvo tanta importancia como la posterior y definitiva posesión del mismo.

VI. SÍNTESIS DE EJEMPLOS

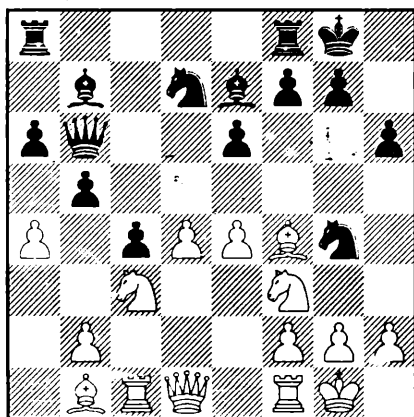
Veremos ahora algunas posiciones para resumir varios de los temas que hemos considerado al tratar este aspecto de la estrategia general del ajedrez. Comenzaremos con la siguiente posición, de la partida entre Mattison y Rubinstein del torneo de Carlsbad de 1929.



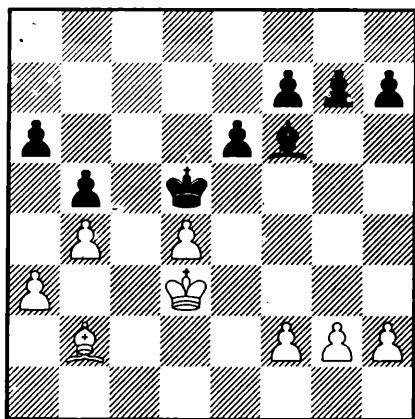
En esta posición juegan las blancas y tienen un final estratégicamente favorable, por la torre centralizada en d5, que será apoyada mediante Ehd1 . El final fue, sin embargo, perdido por Mattison, que no jugó con exactitud. El plan de las negras es cambiar las torres, llevar el rey a e6 y jugar g6 y f5. El de las blancas es centralizar rápidamente el rey, de ser posible, en f4.

En una partida entre Capablanca y Yates, del mismo torneo, se llegó a la posición de planteo (ver diagrama inferior), en la que juegan las blancas y están mucho mejor, porque sus peones dominan el centro y las piezas lo vulneran. Las negras, en cambio, dominan el ala dama, pero esto no puede ser nunca una buena compensación contra tan excelente disposición de peones.

Otra posición típica y favorable es la que se muestra en el diagrama de la página siguiente, de una partida entre Bogoljubow y Gilg. Al promediar el medio juego se llegó a una de las posiciones que hemos visto. Para eliminar una pieza centralizada, el segundo dobló un peón y cedió la casilla d4 al otro caballo.



En la posición del diagrama juegan las negras, pero la ventaja blanca es evidente por la fuerza de la pieza centralizada de d4, que no puede ser desalojada mediante c5 por la réplica cxd5 y la acción que ejercerán después las piezas dobladas en la columna "c". Las blancas ganaron cambiando el peón central, ubicando luego la torre en c5 y rompiendo más tarde el juego en ese sector mediante a4 y b5, plan que se efectúa sin riesgo.



CONCLUSIONES

Hemos visto la trascendencia del tema y cómo se maniobra para lograr ese objetivo fundamental: la centralización. Ahora trataremos de resumir las conclusiones, sintetizarlas, y dar algunos ejemplos de posiciones típicas en las que se notará con claridad la importancia de ajustarse a este tema, que es en realidad parte de la espina dorsal de toda la técnica del ajedrez.

1ª El dominio del centro, que es la base del ajedrez en los planteos, es asimismo el secreto de su técnica durante la mayor parte de la partida.

2ª Dominar el centro con los peones es la base fundamental de las aperturas, pero el complemento de esa maniobra preparatoria está en la posesión del centro con las piezas menores.

3ª No debe intentarse la ocupación de las casillas centrales si no se tiene la seguridad de permanecer en ellas, o de provocar, si el adversario lo desaloja, debilidades en la configuración de peones.

4ª La centralización de las piezas es en realidad valiosa cuando se las ubica en el cuadro central de una columna abierta dominada. (Ejemplo: ♖f3 y d4 contra c6 y f7.) En este caso el caballo es fuerte, pues si se lo desaloja con f6, quedará un problema serio a resolver en el punto e6, donde estará un peón debilitado.

5ª Sólo debe provocarse la debilidad anterior cuando se tiene la seguridad de que el adversario, tras desalojar la pieza centralizada con el peón, no puede inmediatamente avanzar el peón central debilitado (en el caso anterior jugar e5), pues esto significaría la desaparición del punto fuerte y el retorno al equilibrio central.

6ª Doblar un peón en el centro puede ser una ventaja cuando esto permita centralizar una pieza, especialmente un caballo, en la casilla que poseía antes el peón doblado (por ejemplo: e3-f4-e5 contra e6-d5-f5). En este caso la casilla d4 blanca es muy fuerte para un caballo.

7ª Las casillas fuertes para la centralización son tanto más fuertes cuanto el adversario no pueda vulnerarlas mediante la agresión de un peón lateral. El desalojo de una pieza centralizada en la quinta línea mediante un peón contrario suele no ser desagradable si hay un peón adversario delante de la pieza, pues esto entraña habitualmente la debilidad del citado peón. En cambio, casi siempre es peligroso ubicar una pieza centralizada en la cuarta línea (d4-e4) cuando el adversario puede desalojarla mediante el avance natural del peón a cuatro (f5 o c5).

8ª Una pieza centralizada en e5 no puede ser habitualmente desalojada con f6 si el que esto hace está enrocado en el ala rey, sin crear algunas posibilidades

de ataque al adversario sobre el enroque. En muchos casos puede considerarse la posibilidad de mantener la pieza en ese sector, aun a costa de perderla, para ganar tiempo (partidas Ahues-Bogoljubow y Araiza-Kmoch).

9ª La eliminación de la pieza centralizada, aun si se le deja al adversario un peón pasado en quinta, suele ser la mejor solución, especialmente si más tarde puede agredirse al peón doblado mediante el avance a tres del peón lateral (e5-f4 y e3 contra d4-e6-f7). En este caso la agresión al vértice mediante f6 es el sistema típico para liberar el centro y asumir la iniciativa. Debe, pues, desconfiarse siempre de ese tipo de posición.

10ª La dama centralizada es muy fuerte, especialmente en d4 o e4 (preferentemente en d4, que es lo más usual), si el adversario ha cambiado su caballo dama y tiene un peón en d6 ó d5. Pero esto sólo puede ser eficaz en las posiciones abiertas, donde la dama dispone de muchas retiradas para el caso de que una agresión la desaloje.

11ª La rápida centralización del rey es la base del éxito en gran número de finales de peones, pues habitualmente, porque la lucha se ha desarrollado en esa zona, es la vía de acceso hacia el juego rival.

12ª La centralización de las torres es muy fuerte en finales sin piezas menores y un tanto delicada cuando hay piezas menores. Pero aun puede considerarse como maniobra táctica para sacrificar calidad si con dicha maniobra se logra pasar peones y unirlos. Por ejemplo: e5-c5- ♖d2 contra ♙c7-e6-c6. En este caso la jugada ♖d6, entregándola, para unir los peones libres en el centro, es típica, y hay miles de partidas de esta familia estratégica.

NOTA: la partida de Araiza, que no figura en la edición original, sería la siguiente: Kmoch, Hans - Araiza, Joaquín. San Remo, 1930.

1. d4, ♙f6; 2. c4, e6; 3. ♙c3, ♙b4; 4. a3, ♙xc3+; 5. bxc3, ♙e4; 6. ♗c2, f5; 7. e3, b6; 8. ♙d3, ♙b7; 9. ♙f3, O-O; 10. O-O, d6; 11. ♙e1, ♗h4; 12. f3, ♙d7; 13. g3, ♗h3; 14. fxe4, fxe4; 15. ♙xf8+, ♙xf8; 16. ♙e2, ♗f5; 17. ♗d1, ♗f2+; 18. ♙h1, ♙f6; 19. ♙c2, e5; 20. ♙d2, ♙c8; 21. ♗f1, ♙g4; 22. ♗xf2, ♙xf2; 23. ♙e1, ♙h2+; 24. ♙g1, ♙h3; 25. ♙g2, ♙h2+; 26. ♙g1, ♙h3; 27. ♙g2, ♙h2+; 28. ♙g1, ♙h3; 29. ♙g2, ♙h2+ 1/2-1/2. (Cortesía del archivo de Roberto Álvarez.) (N. del E.)

CAPÍTULO IX

DOS TORRES CONTRA DAMA

La lucha de piezas menores de parecido valor ha sido ya considerada por nosotros. Sabemos que dos alfiles valen en las posiciones abiertas y de semibloqueo más que dos caballos. No ignoramos cuáles son los secretos del combate de caballo contra alfil, pero en cambio desconocemos otros aspectos del combate entre fuerzas distintas, aun cuando puedan equipararse en eficiencia. Comenzaremos a disipar estas dudas mediante el estudio de la lucha de la dama contra dos torres, que suele producirse muy a menudo, y sobre lo que existe un concepto un tanto equivocado entre la mayoría de los jugadores.

I. DOS TORRES SON MÁS FUERTES QUE UNA DAMA

Las dos torres en la mayoría de los casos son superiores a una dama. Ya lo establece el teórico valor acordado a estas piezas, pues se considera que la dama vale 10 peones y cada torre 5 1/2 peones, o sea que el valor de éstas es de 11 peones. Pero en la lucha práctica los jugadores se resisten a cambiar su dama y esta costumbre se acentúa a medida que el jugador es más débil. Se tiene fe ilimitada en los recursos de la dama, que son muy poderosos, pero que suelen ser insuficientes para combatir una exacta formación de dos torres, si quien juega con éstas sabe de qué manera se maniobra y si la partida posee determinadas características. Iremos aclarando el secreto de éstas, lo que nos permitirá hacer la debida justicia a muchas partidas meritísimas del ajedrez local y europeo.

Y tan equivocado está el concepto sobre el valor de la dama, que hasta en las publicaciones de ajedrez se dice que fue sacrificada la dama a cambio de dos torres, lo que indicaría un recurso heroico cuando, en cambio, debiera afirmarse que “perdió dos torres por una dama”, ya que en la práctica, y entre jugadores fuertes,

quien hizo un mal cambio fue quien cambió sus poderosas torres. Ahora que en general sólo saben explotar los recursos de las torres quienes juegan bien, pues es en realidad más fácil el manejo de la dama o, por lo menos, hay mayor abundancia de recursos en su movilidad. El "lenguaje" de las torres es más oculto, más delicado de captar, pero de muy poderosos efectos.

LA PARTIDA ILLA-PALAU DE 1924

Para comenzar el tema, y antes de mostrar partidas modernas y magistrales, rendiremos honor a una excelente partida de un jugador que en la Argentina dio muchas notas de singular calidad; tantas, que llenó toda una época de la historia de nuestro juego. Nos referimos a Rolando Illa, que en el Torneo Mayor de 1924 le ganó a Palau la siguiente partida, cuyo tema central fue el cambio de dos torres por la dama:

BLANCAS: **ILLA**

NEGRAS: **PALAU**

- | | |
|--------|------|
| 1. e4 | e6 |
| 2. d4 | d5 |
| 3. ♖c3 | ♙f6 |
| 4. ♙g5 | dxex |

Esta forma de tratar la defensa Francesa goza de gran favor de parte de Palau, quien la ha empleado con éxito en numerosas ocasiones. Se trata, empero, de una variante, con ser buena, difícil, que obliga al negro a jugar con sumo cuidado para evitar que las blancas obtengan una ventaja apreciable.

Esta partida es un claro ejemplo. Illa, repitiendo una de las extraordinarias actuaciones a que nos tenía habituados cuando era sin disputa la figura más notable del ajedrez de nuestro país, se encargó de demostrarlo.

5. ♙xf6

Habitualmente se juega 5. ♙xe4, movida que proporciona una cómoda partida para las blancas sin ofrecer posibilidades a las negras. Este cambio tiene sólo la ventaja de ser menos practicado, y, en consecuencia, más fácil de hacer incurrir al adversario en error.

5. ♔xf6

Prueba concluyente de lo dicho en la nota anterior es la jugada 5ª de las negras, que permite a las blancas no sólo ganar un tiempo importante, sino obtener, como consecuencia de ello, una espléndida posición de iniciativa que obliga a las negras a defenderse constante y penosamente. Lo correcto habría sido continuar con gxf6, como posteriormente lo efectuó

Reti contra el propio Illa, seguido de 6., b6; con la idea de enrocar en el flanco dama y explotar la columna abierta, presionando el peón de g2 con la acción conjunta de la torre y el alfil.

6. ♖xe4 ♔d8
7. ♖f3 ♖d7
8. ♗d3 c5

Probablemente lo más enérgico en la presente situación, pero ya es evidente la ventaja de desarrollo de las blancas, que tienen todas las piezas menores en actividad.

9. O-O cxd4
10. ♖xd4 ♗e7
11. ♔e2 a6

Jugada demasiado pasiva. Sin embargo, el juego de las negras ofrece dificultades extraordinarias. Palau, de acuerdo con la forma usual de desarrollar las piezas en esta variante, trata de preparar la jugada b6, que ahora no se podría hacer a causa de los peligros que entrañaría la ubicación del caballo blanco en b5, y quiere asimismo jugar el caballo a f6, sin las dificultades que nacerían de la réplica ♗b5. Veamos: si 11., ♗f6; 12. ♗b5+, ♗d7; 13. ♖ad1, O-O; 14. ♖xf6+, ♗xf6; 15. ♖xe6, ♗xb5; 16. ♔xb5, etc. Sin embargo, era mejor jugar 11., O-O; aun cuando siempre las blancas tendrían buen ataque mediante 12. ♖ad1.

12. c3 ♗f6
13. ♖ad1 ♔c7

Lo mejor. ♔b6 obstruiría el avance del peón "b".

14. ♖fe1 O-O
15. ♗g5

Definidas las posiciones después del enroque de las negras, Illa apresura el ataque antes de que su peligroso adversario complete totalmente su desarrollo. Además, la jugada del texto impide la respuesta b6 de las negras.

15. ♗c5

Si 15., b6; 16. ♔f3, ♗b7; 17. ♔h3, h6; 18. ♖dx6, fxe6; 19. ♔xe6+, seguido de ♔xe7, ganando. Palau trata, en consecuencia, de mejorar la situación del alfil rey.

16. ♗b1 b6
17. ♔d3

Bien. Illa comienza a debilitar el flanco rey enemigo para dar fuerza a la amenaza ♔f3. El ataque que sigue ahora es muy interesante y digno de ser observado con atención. Resulta instructivo ver cómo Illa se asegura una lucida victoria, mediante una serie de magníficas jugadas que revelan a un notable ajedrecista.

17. g6

Única. Si h6; 18. ♖h7, ganando.

18. ♔f3 ♗e7

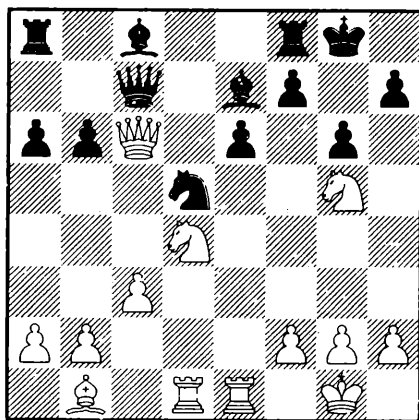
Las negras se ven forzadas a retornar con el alfil a su anterior mala ubicación. No había nada mejor que hacer. Las piezas blancas están desarrolladas al máximo de eficiencia: el alfil en el dominio de la importante diagonal central, los dos caballos actuando sobre el centro de peones ene-

migos, las dos torres dominando las columnas centrales y la dama atacando simultáneamente a dos piezas que no pueden defenderse entre sí. Obsérvese, en cambio, no sólo el escaso perímetro en que actúan las piezas negras, sino también la mala disposición de los peones, que resta hasta la perspectiva de neutralizar el ataque y obtener un buen final.

19. ♔c6!

Una jugada sutilísima, que responde al propósito de provocar la aparente respuesta ♕d5 de las negras. Es evidente que la torre se defiende automáticamente por la amenaza si ♔xa8 de ♖b7, copando la dama.

19. ♕d5



Puesto en el dilema de cambiar las damas, llegando en el mejor de los casos a un final sin perspectivas por la serie de puntos débiles fácilmente explotables que ofrece la posición de las negras —posibilidad remota porque creemos que las blancas ganarían

asimismo antes del final—, y mantener la posición complicada que hace posible un error del enemigo en el ataque, o un sacrificio equivocado, Palau no vacila en adoptar este último temperamento, que con los mismos riesgos ofrece mayores dificultades para Illa. Veamos: si 19., ♔xc6; 20. ♕xc6, ♖e8; y las blancas podrían escoger entre ♗e5 y ♗xe7+, seguido de ♖d6, en ambos casos con gran juego.

20. ♔xa8

Bravo. Las blancas aceptan el sacrificio en el momento oportuno, demostrando haber efectuado un análisis completo de la situación.

20. ♖b7

Si 20., ♗xg5; 21. ♔c6!, conservando la calidad.

21. ♗gxe6

En este sacrificio, tan bonito como difícil de calcular, que ha sido la amenaza constante que han tenido las blancas en toda la partida, radica el éxito de la combinación de Illa. No es aún claro, empero, el procedimiento a emplear para asegurar definitivamente la victoria.

21. fxe6

22. ♕xe6 ♔c6

Única. El juego prosigue complicándose y las blancas continúan jugando en impecable forma, llevando a cabo la combinación ideada en la jugada 19ª.

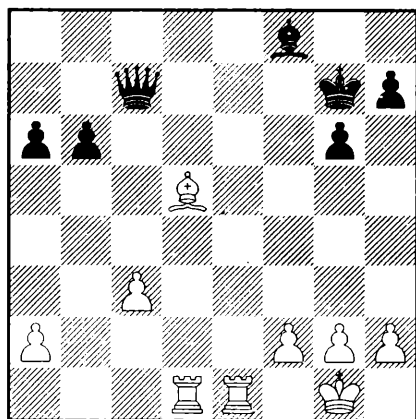
23. ♖xf8+ ♜xf8
 24. ♜d8 ♖c7
 25. ♜xb7 ♜xc3

Adelantándose a los acontecimientos y tratando de sacar la mayor ventaja posible del caballo, que después de ♜e4 no tendría defensa.

26. bxc3 ♖xb7
 27. ♜e4

La clave de la combinación. Esta sencilla jugada, tan simple ahora como difícil de concebir cuando Illa inició la combinación, asegura ventaja de posición suficiente para ganar la partida. Ahora se hace claro por qué era necesario provocar la ubicación del caballo en d5.

27. ♖c7
 28. ♜d5+ ♖g7



Se presenta ahora un final netamente favorable para las blancas, no sólo por la superioridad material: dos torres y un peón por la dama, sino porque las negras no tienen cómo transportar convenientemente la dama en apoyo del rey, que se halla a merced de las torres que dominan las dos columnas centrales; y por cuanto el alfil blanco se encuentra actuando en la diagonal que le proporciona el máximo de eficiencia. Resulta, sin embargo, interesante la energía con que Illa remata la lucha.

29. c4 ♜d6
 30. g3 g5
 31. ♜e3 g4

Evitando la jugada ♜f3 de las blancas, pero debilitando los peones del flanco rey. También es cierto que no resta nada bueno que hacer.

32. ♜e8 h5
 33. ♜g8+ ♖h7
 34. ♜e1 ♖c5
 35. ♜g5 ♖h6
 36. ♜f5 ♖b4
 37. ♜e6+ (1-0)

Abandonan las negras, pues no se puede evitar que las blancas ganen mediante 38. ♜xh5+ o 38. ♜g5+, seguido si ♖h7 con 39. ♜e4+, y mate a la siguiente, y si 38., ♖f8; con 39. ♜f6+, ♖e7; 40. ♜f7+, ♖e8; 41. ♜g8+, etc.

II. ES MÁS DIFÍCIL CONDUCIR LAS DOS TORRES QUE LA DAMA

Ya llegaremos a establecer con la mayor exactitud posible en qué posiciones conviene y en cuáles es perjudicial el cambio de las dos torres por la dama. En

general originan estas piezas una lucha incierta, y entre jugadores débiles es habitualmente la dama mucho más poderosa, porque las torres deben ser muy bien conducidas. Están además más sujetas a riesgos que la dama, la cual, por su gran elasticidad de movimientos, puede sortear más rápidamente los peligros y realiza maniobras más sorpresivas para el adversario.

Pero nosotros debemos olvidarnos, al juzgar estratégicamente las posiciones, de los resultados prácticos entre jugadores débiles o poco expertos, para ver la verdad a través de partidas entre ajedrecistas de gran experiencia. Y al hacerlo llegaremos a la conclusión de que entre maestros las dos torres suelen ser más fuertes que la dama, si bien no en todas las posiciones. Podemos afirmar, a manera de anticipo de nuestras conclusiones generales, que en los finales con pocos peones aumenta la fuerza de la dama si se hace posible agredir pronto al rey. Esto suele llevar a muchos empates por jaque perpetuo. Asimismo, cuando los peones de ambos jugadores están muy dislocados o cuando el rey de quien tiene dos torres no está bien protegido, puede la dama ser, no sólo igual, sino hasta más fuerte que las dos torres; pero en las posiciones normales, donde las torres suelen apoyarse entre sí, con una o dos columnas abiertas y de piezas bien entrelazadas, las dos torres son en la práctica mucho más eficientes que una dama.

LA VICTORIA DE EUWE SOBRE RUBINSTEIN

Para reafirmar nuestra opinión insertaremos una partida magistral que jugaron el Dr. Max Euwe y el gran maestro polaco Akiba Rubinstein, una de las figuras más completas que haya tenido la historia del ajedrez. Los comentarios que en ella se leerán pertenecen a Carlos Guimard y encaran con exactitud la idea central de nuestro actual tema. La partida fue así:

BLANCAS: EUWE		
NEGRAS: RUBINSTEIN		
1. ♖f3	d5	bio del caballo por el alfil.
2. d4	♙f6	
3. e3	e6	8. b6
4. ♙d3	c5	9. ♙e5
5. b3	♙c6	El blanco proyecta un juego enérgico contra el flanco rey; por eso ocupa primero el centro y trata de hacerse fuerte allí.
6. O-O	♙d6	
7. ♙b2	O-O	9. ♙b7
8. a3		10. ♙bd2 ♔e7
Evitando ♙b4, que obligaría a perder un tiempo o permitir el cam-		11. f4

Las líneas están tendidas. El negro, para neutralizar la potente acción blanca del sector rey, deberá jugar con cuidado, y preparar una contrademostración en el otro sector.

11. ♖fd8

12. ♜f3

Las fuerzas blancas son acumuladas en el lugar elegido por ellas para la batalla.

12. ♗e4!

Primera reacción: el peón que generosamente se brinda no puede capturarse, pues a 13. ♗xe4 sigue dxe4; 14. ♗xe4, ♗xe5!, con buena partida.

13. ♜h3 f5

14. ♗xe4 dxe4

15. ♚h5

Esta maniobra de ataque directo era imposible realizarla sin antes sacar el caballo de e4.

15. ♗xe5!

Una defensa bien calculada. Las negras tienen en vista la ganancia de la dama por dos torres, y juzgan que la posición resultante después de esos cambios previstos les será más bien favorable por encontrarse la artillería blanca desconectada, y por lo tanto débil. 15., g6; no era posible por ♗xg6, ganando.

16. ♚xh7+ ♔f7

17. fxe5

Es interesante hacer notar que si

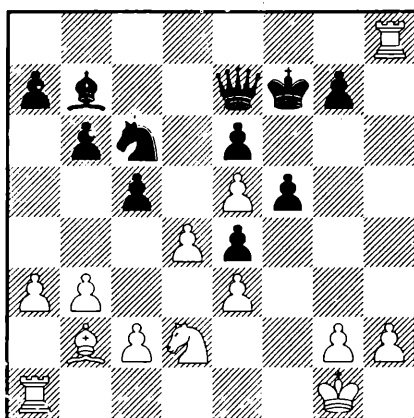
el cambio de la jugada 15., ♗xe5; las negras lo efectúan con el caballo, no sería posible la ganancia de la dama porque entonces el alfil quedaría atacado después de la última captura del blanco.

17. ♜h8

18. ♚xh8 ♜xh8 *

19. ♜xh8

NOTABLE EJEMPLO DE DOS TORRES CONTRA DAMA **



Y tenemos ya el clásico final de dos torres contra la dama, pero con ventaja manifiesta en el caso para el negro. Las torres no están ligadas, y por lo tanto su acción no es temible; por eso debemos considerar que la presente posición favorece más bien a las negras, o en el peor de los casos es equilibrada.

19. ♗a6

Era indispensable evitar la intromisión del caballo en d6, vía c4.

20. ♗f1 ♚d7

21. ♖d1!

El Dr. Euwe ve su causa en peligro, y para poner un dique a las pretensiones de Rubinstein encuentra un procedimiento, mediante el sacrificio de un peón, para ligar las torres.

21. ♜xe5

22. d5! ♜g4

23. dxe6+ ♚xe6

24. ♖hd8!

El combate ha sufrido una transformación total. Las piezas blancas, colaborando entre sí, crean una situación de apremio por la posición expuesta del monarca negro. Se amenaza ganar con ♖1d7+.

24. ♜b5

25. c4 ♜e8

26. ♖1d5

Jugada a jugada, se complica el porvenir de las negras.

26. f4

27. h3! fxe3

Si en lugar de la movida del texto juegan ♜xe3, después de 28. ♖e5, no hay defensa.

28. ♜g3 e2

29. ♜xe2 ♜e3

30. ♖g5

Dando justo en la debilidad. Si ahora ♖e5, sigue ♚g6, amenazando mate.

30. g6

31. ♜f4! ♚e7

32. ♖xg6! ♜f5

Por supuesto que la captura de la torre traería como consecuencia un mate en dos jugadas, comenzando con ♖g7+.

33. ♖f6+ ♚g8

34. ♖xe8+ ♚xe8

35. ♖xf5 e3

36. ♖e5 (1-0)

Hemos visto una partida notable, magnífica como ejemplo para nuestro tema. Pero ya veremos otras de factura distinta, así como algunas en las cuales la dama se impone en mérito a factores tácticos fundamentales, valiosos para la experiencia del aficionado. Y analizaremos posiciones a través de la generosa fuente del final de estudio, que resulta a menudo muy afeccionador.

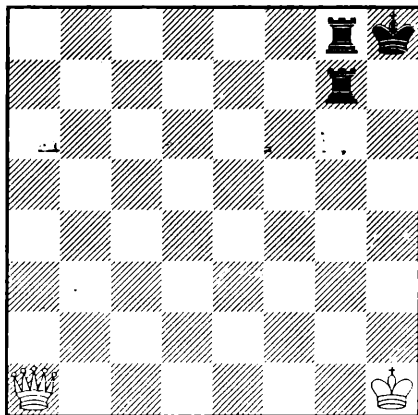
III. LA FUERZA DE LAS DOS TORRES

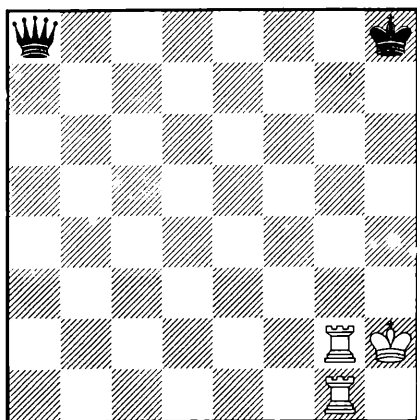
Estamos frente a un tema de lucha práctica relativamente usual y que suele provocar agudas controversias. Para fijar nuestro estudio haremos una síntesis de lo que ya sabemos: cambiar la dama por las dos torres es frecuente entre los jugadores capacitados, pero suele ser eludido sistemáticamente por los ajedrecistas bisoños. La generosidad de recursos de la dama, la facilidad para moverse y

LAS TORRES GANAN CON UN PEÓN DE VENTAJA

En cambio, quien tiene dos torres gana siempre con un peón de ventaja en esa posición, pues mientras una torre sostiene al peón, la otra atacará a la dama que contenga el avance del peón y éste se coronará, como lo veremos en la partida de Guimard con Möller, del torneo de Estocolmo. Pero antes observaremos algunos finales compuestos para establecer un principio general muy valioso, y es que el secreto de la victoria está, en ambos casos, en ver quién tiene el rey en la banda. Generalmente las dos torres ganan siempre si logran colocar al rey enemigo en esa incómoda posición y la dama suele hacer tablas y hasta ganar en alguna posición excepcional, si logra tener así arrinconado al monarca adversario y su propio rey coopera en la acción.

En esta posición juegan las negras. No pueden dar mate porque la torre está clavada y parece difícil que puedan evitar que esa situación continúe porque a su vez el rey negro también está mal ubicado. Esto permite empatar matemáticamente por medio de 1. ♖h7; para seguir, si 2. ♜b1+, con ♜g6; 3. ♜f5 (la mejor), ♜h8; 4. ♜f7+, ♜g7; 5. ♜e6, ♜g6; 6. ♜f7+, ♜h6; 7. ♜e7, ♜h7; 8. ♜f8+, ♜hg7; 9. ♜f4+, ♜h7; 10. ♜f5, ♜h8; 11. ♜c8+, ♜g8;





12. ♔c3+, ♕h7; 13. ♔c7+, ♖6g7;
14. ♔c2+, ♕h8; 15. ♔c3+, y tablas.

Como se ve, un magnífico ejemplo de los recursos de la dama. Pero es ésta una posición un tanto providencial. Si la situación fuera, por ejemplo, la siguiente:

O sea un simple cambio en la situación del rey negro, se ganaría fácilmente mediante 1. ♖h1, ya que si 1., ♔a7; 2. ♕g3+, ♕g7 o ♕g8; 3. ♕f4+, ♕f6 o ♕f8; 4. ♖h8 o h6+, seguido de ♖h7, ganando la dama.

LA PARTIDA DE GUIMARD CON MÖLLER

Seguiremos considerando algunos otros finales de estudio más adelante. Serán éstos más difíciles. Pero entretanto, para matizar los ejemplos, veamos la partida que Guimard le ganó al islandés Möller, en el torneo de Estocolmo, que se remata con un exacto cambio de dama por dos torres.

El cotejo fue así:

BLANCAS: MÖLLER

NEGRAS: GUIMARD

- | | |
|--------|-----|
| 1. d4 | ♘f6 |
| 2. c4 | e6 |
| 3. ♘c3 | d5 |
| 4. ♙g5 | ♙e7 |
| 5. e3 | O-O |
| 6. ♘f3 | ♘e4 |

Con este golpe queda planteada la vieja variante de Lasker, que tiene por objeto simplificar la posición y preparar la liberación central mediante el avance del peón "e".

- | | |
|---------|------|
| 7. ♙xe7 | ♔xe7 |
| 8. ♙d3 | |

Aquí no siguen las blancas con lo que se considera lo más fuerte para el primer jugador. De acuerdo con la teoría, lo justo es continuar con 8. cxd5, ♘xc3; 9. bxc3, exd5; 10. ♖b3.

- | | |
|---------|------|
| 8. | ♘xc3 |
| 9. bxc3 | ♙c5 |

Y a raíz del plan equivocado adoptado por las blancas, el segundo jugador ha conseguido efectuar esta jugada libertadora, que constituye la base de toda buena defensa para las negras en esta variante, y que no puede efectuarse si el blanco prosigue como lo

indicamos en el anterior comentario.

10. ♖c2 h6
 11. ♕e5 ♕d7
 12. ♕xd7

Este cambio resulta desfavorable para las blancas. Hubiera sido preferible seguir con f4 y tratar de jugar una partida relativamente cerrada, que en las presentes circunstancias era mejor para el primer jugador.

12. ♖xd7
 13. cxd5 exd5
 14. O-O c4

Con esta jugada preparan las negras una demostración en el flanco de la dama, basada en el avance de los peones.

15. ♖e2 b5
 16. ♖f3 ♖c6
 17. ♖fe1 ♖fe8
 18. ♖e2 ♖ab8

Las negras han adquirido una superioridad evidente en el flanco de la dama y ahora comienza a jugar Guimard en excelente forma.

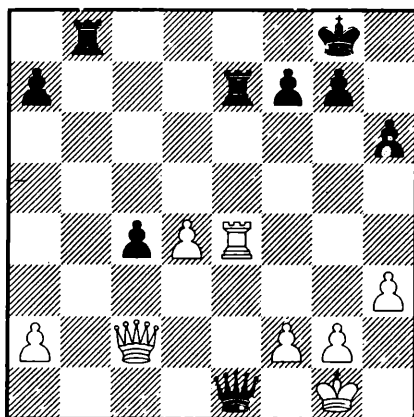
19. ♖ae1 b4
 20. cxb4 ♖xb4
 21. h3

Fatal habría resultado para las blancas el avance del peón "e" en este momento a causa de la siguiente variante: 21. e4, dxe4; 22. ♖xe4, ♖xe4; 23. ♖xe4, ♖xe1+, y mate a la jugada siguiente

21. ♖e7!

La ventaja en el ala dama se filtrará por la columna "b" para entrar decididamente en el campo enemigo. La situación de las blancas es bastante comprometida y no tienen más remedio que seguir como lo hacen, tratando de abrir el juego y buscar la simplificación.

22. e4 dxe4
 23. ♖xe4 ♖xe4
 24. ♖xe4 ♖xe1+



Después de ♖xe4 también habrían quedado las negras con un final favorable, pero la tarea para vencer habría resultado más difícil, mientras que con la espléndida maniobra hecha por Guimard se presenta un final que está ganado con relativa facilidad a causa de lo peligroso que se torna inmediatamente el peón libre.

25. ♖xe1 ♖xe1+
 26. ♖h2 ♖c8
 27. ♖c3 ♖d1
 28. ♖c2 ♖e1
 29. ♖c3 ♖e2

30. ♔g3

Si se juega a3, sigue ♕xf2 y luego ♕f6 y ♖b6, para entrar decisivamente con la torre en b3.

30. ♕xa2

31. d5 ♕a6

32. ♔b4

♕b6

33. ♔e7

c3

34. d6

♕xd6

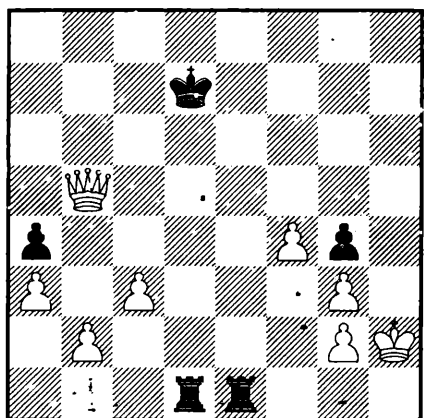
(0-1)

Y las blancas abandonaron, pues no hay defensa contra la continuación c2.

Como se observará, es un notable ejemplo de oportuno cambio de dama por dos torres. Es digna de estudio la forma en que fue posible avanzar el peón libre por medio de la aplicación de este sistema de simplificación y lo poco que pudo hacer la dama, por estar el rey adversario en seguridad.

CÓMO DI TABLAS EN UNA POSICIÓN GANADA

En el torneo de San Remo de 1930 se produjo una interesante posición final en la partida que jugué con el italiano Romi. Acepté una propuesta de tablas precisamente en una posición en la que ganaba matemáticamente. Exageré la importancia de la dama y supuse que había jaque perpetuo en momentos en que amenazaba un mate inevitable. La posición que nos ocupa era la que sigue:



Así fue declarada tablas la partida, porque una falsa impresión hizo suponer a las negras que no existía forma de evitar el jaque continuo con la dama, sin reparar que hay una magnífica vía de acceso hacia la casilla a1, donde el rey estará a cubierto de cualquier jaque y el mate en h1 será inevitable.

Se observa la amenazante situación de las torres que asegura el mate, pues el rey blanco no puede salir de su posición actual ni modificarse la estructura de los peones del ala rey. El cálculo que debieron realizar las negras era ver si podían llegar a b1, sin peligro de que les fuera

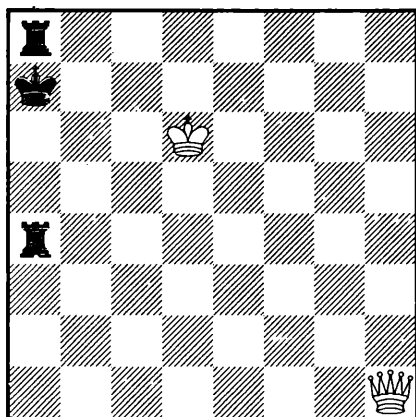
capturado con jaque el peón de g4, y que para entrar en a1 disponían de dos vías magníficas para hacerlo: d3 y b3, porque la mala configuración de los peones a3-b2-c3 facilita el acceso. Nada de eso sería posible si los peones estuvieran ubicados, de acuerdo con nuestras enseñanzas, así: a3-b2-c2, o a2-b2-c2, o a2-b2-c3, pues siempre sería posible para la dama dominar la única vía de acceso que, en dos de los casos expuestos, el rey negro tiene para guarecerse.

El final se gana fácilmente con:

1. ♔d6
2. ♚b6+ ... ♔d5
3. ♚b5+

Si ♔d8 sigue ♔c4 y se entra a cualquier jaque, ya en b3 o d3, guareciendo al rey en b1.

3., ♔e4; 4. ♚e5+, ♔d3; 5. ♚f5+, ♔d2; 6. seguido, a cualquier jaque de ♔c1, poniendo el rey en seguridad y dando mate con ♚h1, salvo que el blanco apele al heroico recurso de entregar la dama por una torre para dilatar su derrota.



LA OBRA MAESTRA DE RINCK

El final que ahora veremos tiene una solución larga y aleccionadora y mereció el primer premio en el concurso fiscalizado por la revista "La Strategie", en el año 1916, y que se realizó con tema impuesto por la Sala Imperio, de Barcelona.

Como se observa, se trata de un final puro de dama contra dos torres en el que se nota en seguida un detalle fundamental. Las dos torres están en la banda en una misma línea, pero obstruidas en su protección mutua por el propio rey negro. En cambio, el rey blanco está cerca

del monarca adversario, trabará en gran parte sus movimientos y, además, les corresponde jugar a las blancas. Sin embargo, a primera vista parece que sólo fuera posible dar jaque perpetuo, que resulta el recurso máximo de la dama en este tipo de posiciones, pero no es así. Mediante una serie sutil de jaques y algunas jugadas intermedias de muy fina factura, se va tejiendo un encaje de movidas que permite ganar de notable manera. Es evidente que se trata de un final extraordinario, pero que resulta aleccionador para mostrar la agilidad de la dama y la variedad de sus recursos. Se resuelve así:

1. ♚h7+ ... ♔a6

Si ♔b6; 2. ♚c7+, ♔b5!; 3. ♚c5+, ♔a6; 4. ♚c6+, y se gana una de las torres.

2. ♚d3+ ... ♔a7

Si ♔b6; 3. ♚b3+, ♔a5; 4. ♚c3+, ♔b5; 5. ♚c5+, igual a la variante anterior.

3. ♔b5! ♖f4

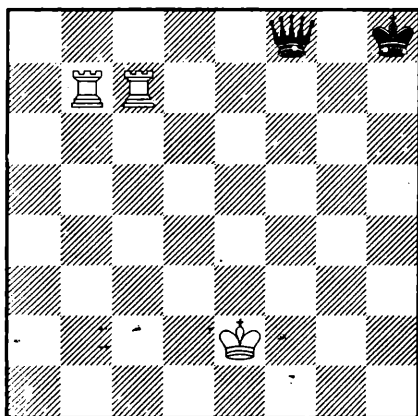
En este momento hay otras dos variantes principales. La primera: si 3., ♖a1; continúa: 4. ♔c5+, ♕b7; 5. ♔c6+!, ♕a7; 6. ♕c7!, ♖b8!; 7. ♔c5+, ♕a6; 8. ♔c4+! y ganan. En cambio, sería tablas si 8. ♕xb8, a causa de ♖b1+, pues no se puede evitar perpetuo o ahogado. Si, por ejemplo, 9. ♕c8, seguiría ♖b8+; 10. ♕c7 (no ♕xb8 por ahogado), ♖b7+; 11. ♕c6, ♖c7+; empatando. Si en cambio de 11. ♕c6, las blancas jugaran ♕d6, seguiría ♖b6+, y si entonces ♕d5, ♖b5, etcétera.

- | | |
|-------------------|------|
| 4. ♔a5+! | ♕b7 |
| 5. ♔d5+ | ♕b8 |
| 6. ♔e5! | ♖fa4 |
| 7. ♕c6+, ganando. | |

Aconsejamos a los aficionados analizar lentamente este final, pues sus muchas variantes son instructivas.

Y AHORA GANAN LAS DOS TORRES

Otro final notable, pero en este caso favorable a las dos torres unidas, también original de Rinck es el que mereció empatar el primer premio con el anterior en el mismo concurso de que hablamos. La situación era la siguiente:



En esta posición juegan las blancas y observamos que las negras son las que están limitadas en la banda del tablero por la pujante acción de ambas torres. Como las dos torres son algo más fuertes que la dama, no necesitan de la cooperación del monarca blanco para ganar. Sólo deben maniobrar con justeza para sacar provecho de la precaria situación del monarca negro. A pesar de esto la solución es difícil, como podrán advertirlo los aficionados mediante una breve detención, analizando todas las posibilidades antes de seguir adelante. Se gana así:

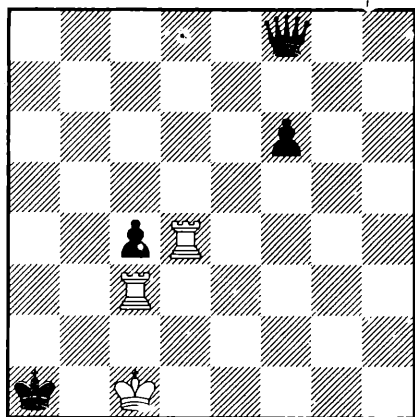
1. ♖h7+, ♕g8; 2. ♖he7, ♕h8!; 3. ♖bc7, ♕g8; 4. ♖a7 o d7, pues ambas ganan, ♕h8!; 5. ♖f7, ♔e8+; 6. ♕f2, ♕g8; 7. ♖g7+, ♕f8!; 8. ♖h7, ♕g8; 9. ♖(d7 o a7)g7+, según haya jugado en la movida cuatro. ♕f8; 10. ♖h8+, ♕xg7; 11. ♖xe8 y ganan.

Hay muchas variantes, pero todas tienen el mismo resultado. En este final se

especula con el detalle fundamental de que la dama negra tiene escaso radio de acción, pues debe evitar que su rey reciba mate en la octava línea, y esto la inmoviliza si las blancas sincronizan bien la acción restrictiva de sus torres.

EL FINAL COMPUESTO

Seguiremos ejercitándonos, antes de entrar nuevamente en la partida viva, con la solución de algunos notables finales compuestos de Rinck. El primero es así:



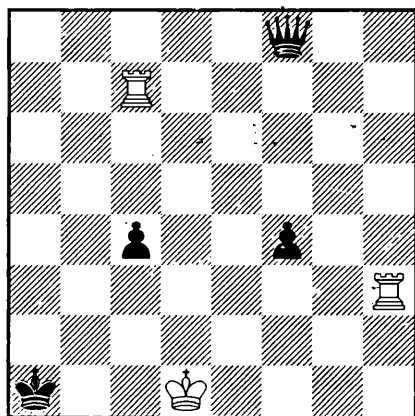
No es éste un final muy difícil, pero sí ingenioso e instructivo. Suponemos que gran número de lectores hallarán su solución, ya que la precaria situación del monarca negro lo coloca en situación propensa al mate. Es verdad que las negras tienen, además de la dama, dos peones, pero que precisamente sólo pueden evitar que el negro halle el recurso de hacer tablas por jaque perpetuo.

El final se gana mediante 1. ♖d8, ♔h6+! (no ♔xd8 a causa de ♜a3++); 2. ♜d2, ♔h1+, 3. ♜d1, ♔a8; 4. ♜d2+, ♔b2; 5. ♜c2+, y luego se

gana la dama mediante ♜b1+ y ♜a1+.

Como se ha observado, en este final se ha explotado la posición de mate del rey para obligar a la dama a colocarse en una mala posición. Podrá objetarse que en la jugada 3, en lugar de jugar ♔h1, pudo hacerse nuevamente 3., ♔h6+; pero entonces sería mate mediante el simple expediente de 4. ♜c2+, ♜a2; 5. ♜a1+, ♜xa1; 6. ♜a3++.

En el segundo final vemos luchar nuevamente a dos torres agresivas contra un



monarca radiado en un extremo del tablero, mala posición que la ventaja de dos peones no basta a compensar y que por el contrario agrava, porque, al obstruir la acción agresiva de la propia dama, le restar la posibilidad de alcanzar un empate por jaque perpetuo:

Evidentemente este final tiene reminiscencias con el anterior y debe ser fruto de un mismo esfuerzo de su creador. También se gana por medio de la hábil explotación de la mala situación del monarca, y las torres agresoras pueden estar dislocadas en su acción, a causa de

que la dama no puede dar jaques con libertad. La primera jugada es simple, pero el resto ofrece dificultades tácticas. El secreto está en evitar que por medio de una red de jaques la dama negra mejore su posición.

1. ♖c1 ♔a8!

Única para evitar la doble amenaza de mate de las dos torres.

2. ♜b7 ♚a2
3. ♜f3 c3
4. ♜xc3 f3
5. ♜cb3!

No se puede jugar ♜xf3 a causa de ♚b2+, y luego de ♜xb2 sería tablas por ahogado.

5. f2
6. ♜b1+ ♚xb1+
7. ♜xb1+ ♖a2
8. ♖c2 y gana.

La posición ofrece pocas alternativas para las negras. Si en lugar de 2., ♚a2; que parece mala porque encierra al propio rey, las negras quisieran alejarse con éste mediante 2. ♖a2; se ganaría con un procedimiento parecido al anterior, o sea: 3. ♜b2+, ♖a1; 4. ♜b1+, ♖a2; 5. ♜h2+, ♖a3; 6. ♜a1+, ganando la dama.

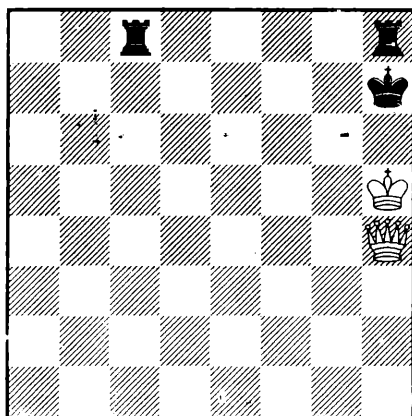
UN EJEMPLO FAVORABLE A LA DAMA

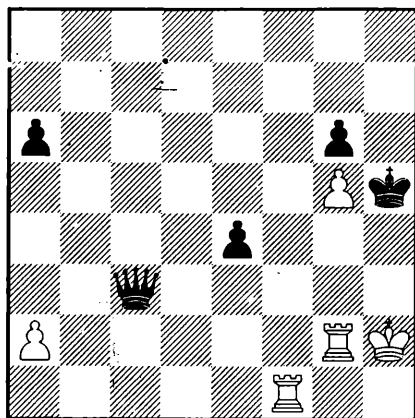
Veremos ahora, en cambio, un final en el que gana la dama sola, por el hecho de que se logra forzar a las negras a colocar su rey y sus dos torres en la primera línea, lo que permite llegar a una situación, por medio de jaques, de ganancia de una de las torres. La posición es:

1. ♚e7+ ♔g8+
2. ♖g5!

Primera jugada instructiva. No sería bueno ♖g6, porque luego de ♜c6+ y más tarde ♜h6, el rey blanco no podría colaborar con la dama y las dos torres quedarían unidas. Ahora, en cambio, las negras deben jugar y no tienen buena movida con sus torres ni con el rey.

2. ♜a8 o b8





La solución es ésta:

1. ♖f7 (no sirve ♖h1 por 1., ♙e3; 2. ♜g3, ♙f2+; 3. ♘h3, e3; 4. ♜h2, ♙f1+, etcétera), ♙e5+;
2. ♜g3, ♙b2+; 3. ♘h3, ♙h8;
4. ♜c7!

Con esto se evita un jaque muy fuerte y se prepara una combinación muy fina que, como las anteriores, significará la ganancia de la dama.

4., ♙g8; 5. ♜g4!, e3;
6. ♜h7+ ♙xh7; 7. ♜h4+, ganando la dama y la partida, ya que si 7....., ♙xg5; 8. ♜xh7, ♙f4; 9. ♙g2, etc.

LA FUERZA DE LA DAMA EN POSICIONES ABIERTAS

Ahora veremos una partida de Minckwitz y Steinitz, en la que el primero gana la dama por dos torres en una posición inmejorable, ya que las torres adversarias quedan desvinculadas. A pesar de esto no logra hacer valer la elasticidad de la dama y sólo consigue que en cierto momento Steinitz deba entregar una calidad para quedarse con dama y alfil contra la dama, lo que le permitió empatar en notable estilo.

BLANCAS: MINCKWITZ

NEGRAS: STEINITZ

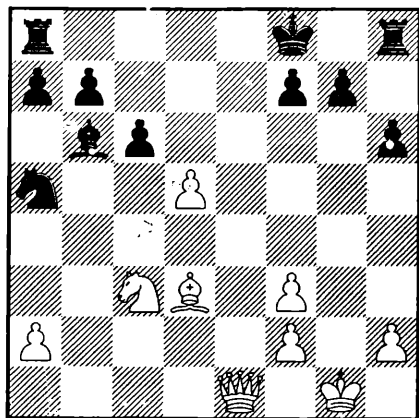
1. e4 e5
2. ♘f3 ♘c6
3. ♘c4 ♘c5
4. b4 ♘xb4
5. c3 ♘c5
6. d4 exd4
7. O-O d6
8. cxd4 ♘b6
9. ♘c3 ♘a5
10. ♘g5 ♙d7
11. ♘d3 h6
12. ♘h4 ♘e7

13. ♘xe7 ♙xc7
14. ♜fe1 c6
15. d5 ♘g4
16. e5 dxe5
17. ♙d2

Con esta maniobra se prepara el cambio de la dama por dos torres.

17. ♘xf3
18. ♜xe5 ♙xe5
19. ♜e1 ♙xe1+
20. ♙xe1+ ♘f8

21. gxf3



Se ha llegado al final de dama contra dos torres que nos interesa. La posición de la dama es típicamente dominante, ya que actúa con comodidad en una posición abierta, contra dos torres divorciadas, en su acción. A pesar de esto no se ve cómo sacar provecho de la situación.

21. h5
22. ♖e5 ♜h6

Para traer económicamente la torre a la tercera línea.

23. ♜e4 cxd5
24. ♜g5 ♖g8
25. ♖xd5 ♜f8
26. h4 ♜c6
27. ♜c4

La presión sobre el punto f7 es muy fuerte y sólo la mala configuración de los peones blancos, unida al peón menos en el ala dama, puede permitir la resistencia.

27. ♜d8
28. ♖f5 a6
29. f4 ♜d4
30. ♖e4 ♜f6
31. f5 b5
32. ♜b3 ♜a1
33. ♖g2 ♜c3
34. f4 b4
35. ♖f3 ♜f6
36. ♜d5 ♜h8
37. ♖e7 ♖g8
38. ♖d7

EL FRUTO DE LA VENTAJA

Ya en este momento las blancas, con ♜h7, habrían ganado calidad.

38. ♖h8
39. ♜e4 ♜h6
40. ♖e7 ♖g8
41. ♖d7 ♜b6
42. ♜d6 a5
43. ♜xf7 ♜xf7
44. ♜xf7+ ♜xf7
45. ♖d8+ ♖h7
46. ♖xb6 ♜xf5

La lucha de la dama contra las dos torres ha terminado. El blanco ha logrado ganar calidad y ahora compite la dama contra torre, alfil y peón. La gran ventaja de la dama bien ubicada no ha dado frutos claros, ya que ahora el final es muy difícil de ganar. Hemos visto cómo aun con las torres desvinculadas y luego de soportar una presión muy intensa, las negras lograron sostener la posición. La partida ya no nos interesa para la finalidad nuestra,

pero mostraremos el final sin notas,
para no dejarla trunca.

47. ♔e4	g6
48. ♔d6	a4
49. ♔d7+	♙h6
50. ♔xa4	♙d2
51. ♔d3	♙c3
52. ♔e8	♙a5
53. a4	♙d5+
54. ♔c4	♙f5
55. ♔b3	♙xf4

56. ♔e3	g5
57. a5	♙xh4
58. a6	♙d4
59. ♔e6+	♔g7.
60. ♔d7+	♔g6
61. ♔e6+	♔g7
62. ♔xb4	♙f4
63. ♔d7+	♔g6
64. ♔b5	h4
65. a7	♙xa7
66. ♔xa7	y tablas teóricas.

Ha sido éste un ejemplo de lucha difícil, en el que la superioridad de la dama fue manifiesta, por tratarse de una posición abierta con las torres y piezas negras débilmente ubicadas. No obstante, la lucha terminó emparada, si bien no es fácil saber si no pudieron jugar mejor las blancas. Pero el ejemplo nos ha servido para demostrar de qué manera aumenta la fuerza de la dama en este tipo de combates si hay muchas líneas abiertas. Ya veremos cómo esto se limita en bien de las torres, a medida que la posición se bloquea.

EJEMPLO MAGISTRAL DE HACE MÁS DE 70 AÑOS

Para matizar el tema publicaremos una partida jugada por el ex campeón mundial Guillermo Steinitz, que durante 27 años paseó su señorío y concepto superior del ajedrez, en una época en que los jugadores se debatían en un angustioso deseo de crear obras imperecederas por medio de partidas de combinación. El maestro bohemio, gestor verdadero de la escuela posicional hizo que se estrellaran ante él todos los esfuerzos de los jugadores de imaginación. Con él triunfó la escuela moderna y el ajedrez dio su definitivo paso hacia el imperio de la técnica.

Y si valioso puede resultar todo ejemplo, lo es en especial caso el que ahora insertamos, ya que se refiere a una partida entre los representantes de las dos escuelas que dividían al ajedrez en esa época. Se trata de un cotejo realizado en Baden-Baden, el 22 de julio de 1870, entre Adolfo Anderssen, anterior campeón del mundo, y Guillermo Steinitz, que lo despojó de la magnífica situación que aquél ocupaba, luego de afirmar su derecho al título máximo con una serie de producciones que nunca se olvidarán. La partida fue así:

BLANCAS: ANDERSSSEN
NEGRAS: STEINITZ

1. e4 e5
2. ♖f3 ♜c6
3. ♗c4 ♝c5
4. b4

El gambito Evans fue el caballo de batalla de muchos grandes maestros del siglo pasado. Steinitz no fue quien en menos oportunidades lo practicó, pero en esta ocasión debe probar su ingenio para sortear los peligros que la aceptación del mismo significa a cambio del peón conquistado. Y no logra hacerlo.

4. ♞xb4
5. c3 ♝c5

La técnica moderna da como mejor la jugada ♗a5, que demora el avance del peón "d", o por lo menos lo complica.

6. d4 exd4
7. O-O d6
8. cxd4 ♞b6
9. d5 ♜ce7
10. e5

Anderssen buscaba por sobre todas las cosas evitar las luchas cerradas y llevarlas al terreno donde el "tiempo" tiene una importancia capital. Es decir, el ataque directo por medio de las piezas menores.

10. ♞h6
11. ♜c3 O-O
12. ♗xh6 ♙gxh6

Anderssen ha esperado, para cambiar el alfil por el caballo, a que el negro enrocara. Sin duda su posición es preferible, ya que, a pesar de cederle a su adversario dos alfiles, le ha creado debilidades serias en el flanco rey y se ha asegurado el dominio del cuadro e4, que puede ser buena base para un caballo.

13. ♜e4 dxe5
14. ♜f6+ ♚h8
15. ♜xe5 ♜g6
16. ♜xg6+ hxg6

Steinitz se ha defendido de notable manera. Ha logrado rehacer la configuración de los peones del ala rey y mantiene un peón de ventaja. La posición del enroque no es absolutamente cómoda aún, pero no puede afirmarse ni mucho menos que Anderssen mantenga la ventaja lograda en el planteo.

17. ♜e4 ♚h7
18. ♚d2

Cuando se carece de uno de los alfiles, la dama debe ocupar las diagonales que éste ha dejado sin vigilancia. En este caso esa pieza debe actuar, mientras exista el alfil blanco, por casillas negras.

18. f5
19. ♜c3 ♚f6
20. ♜fe1 ♜d7
21. d6!

Excelente. Da acción poderosa al

alfil, brinda al caballo el cuadro d5 y crea el grave problema de la amenaza eventual de ♖e7+. Se trata de una jugada típica en este tipo de posiciones y buena, a costa de la entrega de un peón, aun cuando no existiera una amenaza tan directa como la que gravita en esta partida.

21. ♖ae8

22. dxc7 ♜c6

Steinitz ha jugado en correcta forma y sorteado gran parte de los serios problemas que afectaban su posición, pero la situación de la séptima línea será endeble apenas las blancas logren apoderarse de la misma.

23. ♕d5 ♜xd5

24. ♖xd5 ♜xc7

25. ♖d7+ ♖g7

DOS TORRES CONTRA DAMA

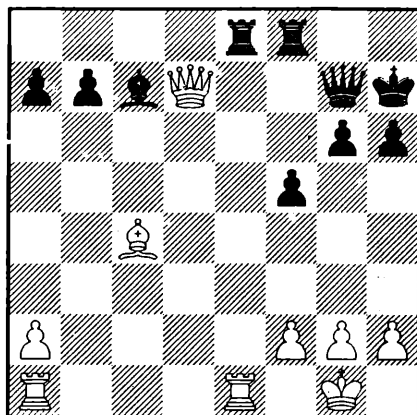
Y ahora se ha producido la posición que en realidad nos interesa para nuestro tema especial. Las blancas tienen frente a sí la posibilidad de cambiar su dama por las dos torres y lo hacen, aun a costa de perder un nuevo peón, porque la fuerza de las dos torres se acentúa cuando la séptima línea es fácilmente dominable y el rey adversario carece de buenos lugares donde refugiarse, aun en una posición abierta como la presente, en que la dama suele ser muy fuerte por su enorme agilidad.

(Véase el diagrama siguiente)

26. ♖xe8 ♜xh2+

27. ♚h1

No sería bueno tomar el alfil,



porque las negras más tarde ganarían a su vez el alfil de c4 blanco, que es muy fuerte por la presión que ejerce sobre el monarca adversario. Habría luego de ♖xd7 y 28. ♖xf8, la jugada ♖c7+, ganando el alfil.

27. ♖xd7

28. ♖xf8 ♜e5

La jugada aparente de ♖d4 sería replicada con ♖ae1, con la amenaza de ♖e7.

29. ♖b1 ♖d4

Necesario por la amenaza de ♖f7+, que antes no podía efectuarse porque se llegaría a un final de alfiles, perdido para las blancas, pues tienen dos peones menos.

30. ♖xb7+ ♜g7

31. ♖f7

Las negras están perdidas. La presión en la séptima línea es decisiva y de nada serviría jugar ♖xc4 para cambiar los alfiles, por cuanto luego de ♖xg7+ y más tarde ♖gc7 ata-

cando la dama y amenazando mate, no habría resistencia posible.

31. ♔d1+

32. ♔h2 ♔h5+

33. ♔g1 ♔d1+

34. ♕f1 h5

Ahora no queda más remedio que entregar el alfil para tratar de salvar al rey de la posición de mate.

35. ♖xg7+ ♔h6

36. ♖xa7 f4

37. ♖g8 (1-0)

Hemos visto una partida simple, en la cual la lucha entre dama y dos torres ha ofrecido escasas alternativas por la abrumadora superioridad de las dos torres cuando dominan la séptima línea y logran, merced a esto, tener al rey adversario a su merced. Veremos luego alguna posición de partida donde el duelo es más tenaz y donde las dos torres mal ubicadas ofrecen, a pesar de esto, una resistencia insospechada.

IV. SÓLO LOS ERRORES ALECCIONAN DE VERDAD

No son siempre muy típicos los ejemplos de partidas en los cuales la lucha de la dama contra dos torres ofrezca características de valor instructivo. A menudo errores de uno u otro jugador alteran el resultado del combate y se hace difícil ofrecerlos como ejemplo. Pero como el ajedrez es lucha, experiencia viva, donde el error acecha a cada instante y es así la fuerza emocionante de la partida, no es prudente tampoco eludir la muestra de cotejos complicados, donde gazapos de uno u otro adversario hayan alterado el curso normal del juego.

Generalmente nada alecciona tanto en la vida como los errores, cuando son advertidos. De ellos sale la meditación y se recogen experiencias saludables. Los jugadores calificados suelen afirmar que una derrota es más aleccionadora que diez victorias. Cuando se triunfa, el resultado satisface y encandila. El hombre se llena de optimismo y hasta suele dar menos importancia a los errores cometidos. No es difícil que llegue a creer que si ha jugado mal, lo ha hecho por saber que iba a ganar de cualquier manera. Se supervalora y por vanidad desprecia un poco al vencido. Pero cuando la realidad le advierte que él también es susceptible de error, comienza a escarbar la partida, en primer término para saber cómo debió jugar para vencer, y de esta manera poder afirmar a voz en cuello, cada vez que habla del tema, que su adversario tuvo una suerte inmensa y que sólo merced a esto le ganó, y en segundo término, que es lo más útil y único ponderable, para evitar volver a incurrir en ese tipo de equivocaciones.

De la misma manera que a menudo nadie atiende los consejos del médico hasta que una enfermedad le advierte lo imprudente de su actitud, en ajedrez sólo se adquiere prudencia cuando se es batido de neta manera. Es la realidad del fracaso, que es más aleccionadora que multitud de consejos.

LA FUERZA DE LA DAMA

Entre las muchas partidas jugadas en nuestro medio en las que se libró un combate de dos torres contra la dama, favorable a esta última, pero no precisamente por la mayor acción de la dama, sino por algún desacierto de quien conducía las torres, se encuentra el cotejo del torneo internacional del Círculo de Ajedrez, de 1941, entre el maestro Czerniak y Puiggrós, lucha más interesante que técnicamente irreproachable. La partida fue así:

BLANCAS: CZERNIAK

NEGRAS: PUIGGRÓS

- | | |
|----------|------|
| 1. c4 | e6 |
| 2. d4 | d5 |
| 3. ♖f3 | ♙f6 |
| 4. ♖c3 | ♙e7 |
| 5. ♗g5 | ♙bd7 |
| 6. e3 | O-O |
| 7. ♗d3 | dxc4 |
| 8. ♗xc4 | c5 |
| 9. O-O | a6 |
| 10. a4 | b6 |
| 11. ♔e2 | ♙b7 |
| 12. ♖fd1 | ♙d5 |

Hasta ahora la partida se desarrolla dentro de alguna de las corrientes típicas de la variante Ortodoxa. El principal problema que entraña para las negras esta variante es la dificultad de hallar una buena casilla para su dama, un tanto presionada en d8. El puesto ideal es el cuadro e7 que ocupa el alfil. Tampoco se puede jugar ♖e4, porque el alfil de b7 quedaría sobrecargado en el sostén del caballo y del peón de a6. Esto crea algún problema que Puiggrós trata de resolver con esta movida, que tie-

ne el inconveniente de aislar sin compensaciones un peón y, lo que es más serio, debilitar el cuadro f5.

- | | |
|----------|------|
| 13. ♗xd5 | exd5 |
| 14. ♗xe7 | ♔xe7 |
| 15. dxc5 | ♔xc5 |
| 16. ♖d4 | ♖fe8 |
| 17. ♖ad1 | |

El peón aislado no es siempre un mal definitivo y a menudo ni siquiera es prácticamente una desventaja. Abundan las posiciones en las que, en cambio, surgen muchas perspectivas de esa situación, pero puede afirmarse que es decididamente una falla irremediable cuando se carece del alfil que actúa en casillas de distinto color del peón aislado. En este caso la ausencia del alfil rey negro es una seria contrariedad para los planes de este jugador.

- | | |
|----------|-----|
| 17. | ♙f6 |
| 18. g4 | |

AUDACIA INNECESARIA

Maniobra típica del estilo agresivo

vo de Czerniak. Sin creer que esto sea un error, puede afirmarse que desentona con el espíritu de la partida, ya que la ventaja posicional blanca permite intentar vencer sin apelar a este tipo espectacular de maniobra que puede debilitar el enroque y ser fuente de eventual/s "contrachances". Quizá fuera más sólido primero dar el cuadro d4 al caballo de f3, mediante ♖f4, seguido de ♔d4, con una presión sostenida y sin crear desarticulación alguna en la conformación de peones.

- | | |
|----------|------|
| 18. | ♔c8 |
| 19. ♔h4 | h6 |
| 20. ♔f5 | ♔d7 |
| 21. ♔f3 | ♔e6 |
| 22. h4 | ♖ad8 |
| 23. ♔e2 | ♗c8 |
| 24. ♖f4 | |

Evidentemente las blancas mantienen la iniciativa, pero lo han hecho a costa de alguna debilidad en su esqueleto de peones, lo que no es habitualmente censurable, ya que a menudo es el verdadero camino de la victoria, y no suele ganar quien nada arriesga, pero que en la posición típica de esta partida era innecesario. Mas, hecha esta consideración de orden general, es forzoso convenir que la posición de las negras ofrece las mismas fallas técnicas del comienzo, las que subsistirán mientras no logren hacer desaparecer el propio peón de d5.

- | | |
|----------|-----|
| 24. | ♔d7 |
|----------|-----|

Ante la desagradable situación que nace de la existencia del peón en d5,

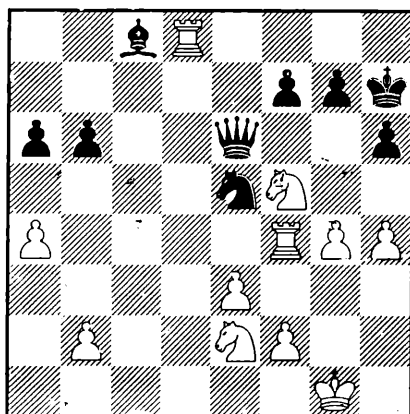
Puiggrós hábilmente opta por entregarlo y cambiar sus dos torres por la dama adversaria. La fuerza de los acontecimientos lo lleva a buscar ese cambio habitualmente poco agradable, pero lo hace, además, porque la posición de los peones del ala rey blanca ofrece debilidades que acentuarán la fuerza agresiva de la dama negra.

25. ♔xd5

UN MAL NEGOCIO

Es probable que en este caso más valiera despreciar el peón, ya que éste es la verdadera fuente de sinsabores de las negras. Quizá jugar ♔ed4, seguido, si ♔e5, de ♔g3 mantuviera de más persistente manera la ventaja posicional del blanco, que radica precisamente en la acción negativa del peón de d5 negro. La partida es así también ejemplo para el tema del Capítulo IV del tomo III.

- | | |
|-----------|------|
| 25. | ♔e5 |
| 26. ♔xd8 | ♖xd8 |
| 27. ♖xd8+ | ♔h7 |



Y se ha llegado al ejemplo de nues-

tro tema. Las blancas tienen dos torres y un peón por la dama y además una buena posición de ataque. En cambio, tienen malos peones y, de no concretarse la ventaja posicional, difícil resultará hacer valer las dos torres, pues la situación del rey blanco tampoco ofrece muchas garantías contra un eventual empate por jaque perpetuo.

28. ♖ed4 ♔c4
 29. ♖d6 ♔c1+
 30. ♕g2 ♔c7
 31. ♖xc8 ♔xd6

Las negras han salvado otro escollo y desde este momento se hace difícil para el blanco afirmar que la partida está ganada. Se ha cambiado el mal alfil, base de sus últimas contrariedades, por un buen caballo, y la posición del monarca blanco abunda en recursos de jaques continuos.

32. h5 ♔d7
 33. ♖b8 ♖xg4
 34. ♖xb6 ♖f6

Esta parte de la partida fue jugada casi al "ping-pong", por falta de tiempo de ambos adversarios, y es probable que no sean las movidas efectuadas las más fuertes. Pero puede afirmarse que las torres, así dislocadas, no ofrecen ventaja sobre la dama y que, por otra parte, la situación del rey blanco, excesivamente "ventilado", como derivado de la atrevida pero innecesaria maniobra basada en 13. g4, es generosa en posibilidades para la dama, que en las posiciones abiertas y con peones débiles es habi-

tualmente más fuerte que las dos torres.

35. ♖xa6 ♔d5+
 36. f3 ♔g5+
 37. ♕f1

EXCESO DE AMBICIÓN

Las blancas no se resignan a buscar el empate y tratan de rehuirlo, porque no se conforman con empatar una partida que les fue favorable. Estado psicológico que es la base de gran número de contrastes. No han podido ensamblar la acción de las torres y esto es un peligro permanente en una posición tan abierta como la presente. Era mejor jugar ♕f2, para sostener el peón de e3.

37. ♖xh5
 38. ♖xf7 ♔xe3
 39. ♖d6

Es evidente que la posición de las negras es ya superior. Todas las piezas blancas están dislocadas y el rey carece de prudentes recursos para oponerse a los jaques de la dama que domina gran número de casillas.

39. ♔c1+
 40. ♕f2 ♔d2+!

• No ♖xb2+ a causa de ♖e2, que brindaría al monarca blanco buena defensa.

41. ♕g1 ♔e1+
 42. ♕g2 ♔g3+
 43. ♕f1 ♔xd6

(0-1)

Las blancas abandonaron ante la desventaja de material. Como era previsible, las torres no podrían sostenerse sin apoyarse entre sí, situación fundamental para luchar contra la dama. La partida, con algunas fallas técnicas, es instructiva quizá por esa misma causa.

UN MODELO RECIENTE

Pondremos punto final al estudio de las posibilidades tácticas que brinda la acción de las dos torres contra la dama. Sabemos ya, a través de finales compuestos y de partidas vivas, cosas importantes, pues hemos visto ganar alternativamente a la dama o a las torres, si bien hemos apreciado que estas últimas son habitualmente más penetrantes en su acción. Veremos ahora una partida jugada en el torneo internacional del Círculo de Ajedrez, entre el maestro lituano Luckis y el ajedrecista holandés De Ronde. En ella se observa un duelo técnico entre estas dos piezas. Quizá no pueda mostrarse en todos sus momentos como un modelo de precisión, pero sí de la fuerza de dos torres y del dominio estratégico que las mismas tienen en todas aquellas posiciones en que la abundancia de peones retacea la acción de la dama.

BLANCAS: LUCKIS

NEGRAS: DE RONDE

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | ♞f6 |
| 2. ♞c3 | e5 |
| 3. ♞f3 | ♞c6 |
| 4. ♞c4 | ♞c5 |
| 5. d3 | d6 |
| 6. ♞g5 | h6 |
| 7. ♞xf6 | ♞xf6 |
| 8. ♞d5 | ♞d8 |

La variante escogida por las blancas, a pesar de estar en algunos textos de aperturas, no es absolutamente aconsejable. No puede ser técnicamente bueno ceder de esta manera las casillas negras del tablero. Por principio debe repudiarse toda maniobra de planteo donde se cambie el alfil que actúa por casillas de distinto

color de los peones centrales más avanzados.

- | | |
|---------|------|
| 9. c3 | ♞e7 |
| 10. ♞e3 | O-O |
| 11. O-O | ♞g6 |
| 12. d4 | exd4 |

Las negras no han jugado con verdadero concepto del plan. Cuando se dispone de un punto fuerte (en este caso el cuadro f4) no se debe cambiar primero el peón central de e5, necesario punto de sostén del caballo, porque es preciso, para que la debilidad no se diluya, evitar que el adversario pueda nunca avanzar el peón central y también evitar la posible jugada f4. Además efectúan este movimiento

para cambiar más tarde el buen alfil dama por el caballo adversario. Era mejor conservar el alfil y jugar primero c6.

- | | |
|----------|------|
| 13. cxd4 | ♙b6 |
| 14. ♖d5 | ♙g4 |
| 15. ♖xb6 | axb6 |
| 16. h3 | ♙xf3 |
| 17. ♚xf3 | ♜a5 |

Aun ahora nos parece mejor continuar con la idea modular del tema, jugando primero ♚g5 para seguir con ♚f4, o con ♖f4, explotando el punto débil de las blancas.

- | | |
|---------|-----|
| 18. ♚e3 | ♜e8 |
| 19. b4 | ♜f5 |

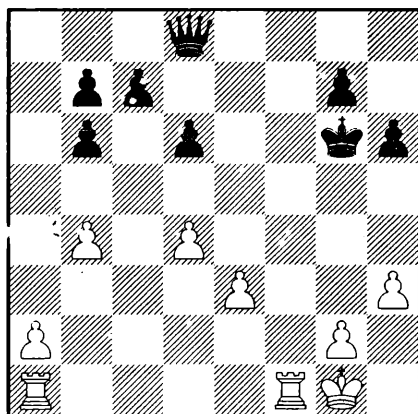
LA FUERZA DE LA COLUMNA ABIERTA

Para evitar f4. Pero se cambian las dos torres por la dama, lo que suele ser peligroso en posiciones donde hay cadenas de peones y puede abrirse una columna central, ya que las torres suelen filtrarse por ella a la séptima u octava línea, donde habitualmente hace crisis el combate, por ser zonas de protección habituales para el monarca.

- | | |
|-----------|-------|
| 20. exf5 | ♜xe3 |
| 21. ♙xf7+ | ♚xf7+ |
| 22. fxg6+ | ♚xg6 |
| 23. fxe3 | |

(Véase el diagrama siguiente)

Hemos llegado a una posición típica de lucha entre dos torres y la dama. La única columna abierta es la



de "f", que dominarán las torres. Veremos de qué manera se manobra para imponer la ventaja, que se hace habitualmente decisiva si las torres penetran en la séptima línea.

- | | |
|----------|-----|
| 23. | ♚e7 |
| 24. ♜f3 | d5 |
| 25. ♜af1 | b5 |
| 26. a3 | c6 |

La posición de las negras es muy delicada a pesar de que en apariencia ningún riesgo las acecha. La fuerza de la presión blanca estriba en la posibilidad de ubicar una torre en e5 para dominar de esta suerte ambas columnas (la f y e), por donde necesariamente puede tejerse la maniobra que permitirá dominar la séptima línea.

- | | |
|----------|-----|
| 27. ♜g3+ | ♚h7 |
| 28. ♜f5 | g6 |

¡Triste obligación! Con esta jugada se posterga el dominio de la séptima línea, inevitable si el peón quedara en g7, después de una maniobra basada en ♜e5- ♜f3- ♜f8 y ♜fe8. Es

necesario para evitar esto que el rey custodie la casilla f8 para impedir la entrada de la torre, ya que la dama será desplazada. Pero esto crea una nueva y grave debilidad en los peones del enroque negro.

29. ♖e5 ♔d7

30. h4 ♕g7

31. h5 g5

LA DAMA DISMINUYE DE VALOR COMO PIEZA DEFENSIVA

El ajedrecista lituano ha jugado con exacta comprensión del problema táctico en debate. El monarca negro ha quedado sin sostén y ahora existe un nuevo punto de apoyo para sus torres: la casilla g6, donde puede dar un jaque muy fuerte para doblar más tarde las torres en la sexta línea. Nueva amenaza que debe tratar de contener De Ronde con la dama y el rey; tarea superior a las posibilidades de ambas piezas y que reduce a la dama a un papel meramente defensivo. Y la verdadera fuerza de esta pieza está en sus recursos ofensivos y su gran movilidad, ahora reducida al mínimo por la gravedad de las amenazas.

32. ♖f3 ♔d6

33. ♕f2 ♔d7

34. ♖ef5

Las blancas, que aún no tienen el plan ganador, tratan de llegar a la jugada 40ª, pues sin duda disponían de poco tiempo. Esta es una pérdida de tiempo, ya que era mejor adoptar inmediatamente el plan basado en ♖ff5, seguido de g4, que es el eje de la victoria.

34. ♔e7

35. ♔e2 ♔e6

36. ♕f2 ♔e7

37. g4 ♔e6

38. ♖f8

La torre se ha filtrado en la octava línea, pero la maniobra es prematura. Debíose primero ubicar el rey en h3.

38. ♔e7

39. ♖8f5

Sigue Luckis jugando sin plan, a la espera de llegar a la jugada 40ª para suspender la partida y encontrar más tarde, en análisis caseros, la maniobra exacta para triunfar. Pero el final es ya fácil y sin esperanza para el negro.

39. ♔e6

40. ♕e2

(mejor 40. ♕g3 y 41. ♕h3)

40. ♔e7

41. ♖e5

EN LA BUENA SENDA

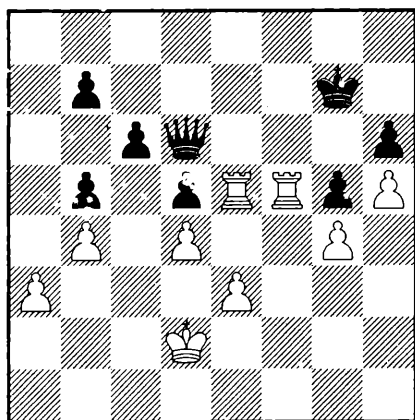
Otra vez por la buena senda. Luckis trata de llegar a la posición que pudo producirse en la jugada 34ª, ya que es ésta la verdadera manera de ganar. Sacar la dama de las columnas "e" y "f", reducirla a la columna "d", mejorar la situación del rey blanco, para evitar eventuales jaques perpetuos, y entrar luego con las torres en séptima.

41. ♔d7

42. ♖ff5 ♔d6

43. ♔d2

Las blancas han hallado el sistema de ubicar las torres, pero aún no han acertado con la exacta maniobra del rey, que es situarse en h3 o g3 para sostener el peón d4 antes de realizar la maniobra agresiva con las torres, que ahora forman una pared contra eventuales incursiones de la desesperada dama negra.



43. ♔d7

44. ♔d3 ♔d6

45. ♖e8

Por fin las blancas se lanzan a la ofensiva. Ahora con el rey en relativa seguridad, es decir, sin los riesgos de que la dama entre con jaque, se apo-

deran de la octava línea, como camino indispensable para entrar más tarde en la séptima línea.

45. ♔d7

46. ♖b8 ♔e7

Hay que evitar ♖ff8.

47. ♖e5 ♔f7

48. ♔e2

Para evitar un eventual empate por jaque perpetuo, recurso típico de la dama en estas posiciones.

48. ♔d7

49. ♔f3 ♔f7+

50. ♔g3 ♔d7

51. ♖e8 ♔c7+

52. ♔g2

No ♔h3 por ♔f7 con la amenaza de ♔f1+.

52. ♔f7

53. ♖bd8 ♔h7

No se puede jugar ♔c7, por ♖g8+, seguido, si ♔h7, de ♖h8+ y luego ♖dg8+, ganando la dama con jaque en h7.

54. ♖e5 (1-0)

Ha quedado construída la posición ganadora que se logra doblando las torres en la columna "e" en momentos en que el adversario no pueda ubicar su rey en f7 para tomar con rey y dama el cuadro e7 y d7. El final es muy instructivo, porque encuadra típicamente en el tema que estamos considerando. Las mismas indecisiones que se observan en la ejecución del plan son aleccionadoras, ya que se pone en evidencia de qué manera la situación agresiva de las torres limita el radio de acción de la dama, y con cuánto cuidado debe actuarse para evitar eventuales filtraciones de esta última pieza.

UNA PARTIDA SENSACIONAL

Se jugó en el torneo de Hastings, de 1930-31, entre el extraordinario maestro hindú Sultan - Khan y el ex campeón mundial José Raúl Capablanca; ella significó una ruidosa victoria para el primero, y muestra la enorme fuerza de las dos torres en el dominio de una columna abierta, y no puede faltar en todo estudio sobre tema tan interesante.

BLANCAS: SULTAN-KHAN

NEGRAS: CAPABLANCA

1. ♖f3 ♖f6
2. d4 b6
3. c4 ♗b7
4. ♖c3 e6
5. a3 d5
6. cxd5 exd5

No es posible aplaudir técnicamente el sistema estratégico del planteo adoptado por Capablanca. Cuando se efectúa el "fianchetto" debe tenerse la seguridad de que la diagonal que abandona el alfil no quedará sin sostén. Ya comentamos el tema de los planes antagónicos y establecimos que uno de los más típicos es el que nace de la jugada b6 y la desaparición del peón de e6, por la debilidad que se produce en la casilla f5. Por eso que una vez efectuada la movida d5, que nos parece inferior al sistema d6, seguido de ♖bd7 y e5, debió considerarse, una vez realizado el exacto cambio de peones que ensayó Sultan-Khan, seguir con ♖xd5 para mantener el peón en e6 y evitar que la diagonal c8-h3 quede debilitada.

7. ♗g5 ♗e7
8. e3 O-O

9. ♘d3 ♖e4
10. ♗f4 ♖bd7
11. ♔c2

Ante el problema básico que afecta su posición, la debilidad del cuadro f5, Capablanca opta por mantener el caballo en e4 para oponer una sólida barrera a la eventual acción del alfil. Por otra parte, resuelve el mal orgánico de su posición ocupando la casilla afectada con un peón, de manera que la torre colabore en la acción sobre ese punto.

11. f5
12. ♖b5 ♗d6
13. ♖xd6 cxd6
14. h4 ♗c8
15. ♔b3

La posición es muy instructiva. Capablanca, por imperio de la debilidad inicial de su posición, ha debido construir una conformación de peones débil para un final, si bien sólida como bloqueo del centro. Además hay dos poderosos alfiles blancos que bien compensan la acción punzante del caballo negro de e4.

15. ♔e7
 16. ♖d2 ♖df6
 17. ♖xe4 fxe4
 18. ♗e2 ♜c7
 19. g4 ♜fc8
 20. g5 ♖e8

Capablanca no sospechó sin duda que este caballo volvería a moverse 43 jugadas más tarde, por imperio de la presión que ejerce el alfil de f4 y la urgencia de evitar que una torre blanca penetre en el cuadro c7.

21. ♗g4 ♜c1+
 22. ♔d2 ♜8c2+
 23. ♔xc2 ♜xc2+
 24. ♔xc2

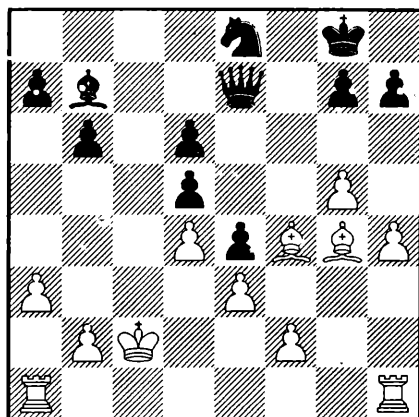
LA LUCHA TÍPICA DE DOS TORRES Y LA DAMA

Inesperadamente la partida ha sufrido un vuelco estratégico. Se ha cambiado la dama blanca por las dos torres y ahora se produce una compleja lucha totalmente acorde con nuestro tema. La partida nos interesa más aún por ser Capablanca quien nada podrá hacer con la dama contra las todavía inactivas torres blancas, pero que dispondrán de la poderosa columna "c".

(Véase el diagrama siguiente.).

24. ♔c7+
 25. ♔d2 ♔c4
 26. ♗e2

Con esta jugada, más que atacar la dama, lo que se busca es quitarle al alfil negro la posibilidad de ir a a6.



Asimismo se fiscaliza el cuadro d3, punto de coincidencia de una eventual agresión negra.

26. ♔b3
 27. ♜ab1 ♔f7
 28. ♜hc1 ♔e7
 29. ♜c3 ♔a4

No servía ♔a2 por ♔c1, seguido de ♗d1 y ♗b3, ganando la atrevida dama negra.

30. ♖b4 ♔d7
 31. ♜bc1 a6
 32. ♜g1 ♔h3
 33. ♜gc1 ♔d7
 34. h5 ♔d8

El rey pasa a fiscalizar junto con el caballo el cuadro c7 para que la dama readquiera su perdida movilidad.

35. ♜1c2 ♔h3
 36. ♔c1 ♔h4
 37. ♔b2 ♔h3

Es evidente que no puede jugarse

♔xf2 a causa de ♖xa6. Pero la verdad es también que Sultan-Khan no tiene un plan claro, ya que mientras no logre penetrar con sus torres en las líneas avanzadas enemigas: c6-c7 o c8, no se podrá imponer la fuerza de las mismas.

- | | |
|----------|-----|
| 38. ♖c1 | ♔h4 |
| 39. ♖3c2 | ♔h3 |
| 40. a4 | ♔h4 |
| 41. ♔a3 | ♔h3 |
| 42. ♖g3 | ♔f5 |
| 43. ♖h4 | |

Para provocar el bloqueo de peones en el ala rey y consolidar los mismos, evitando así que la rotura del conjunto pueda agrandar la eficiencia de la dama.

- | | |
|----------|-----|
| 43. | g6 |
| 44. h6 | ♔d7 |
| 45. b5 | a5 |
| 46. ♖g3 | ♔f5 |
| 47. ♖f4 | ♔h3 |
| 48. ♔b2 | ♔g2 |
| 49. ♔b1 | ♔h3 |

Tampoco es posible ahora capturar el peón, por cuanto después de 49., ♔xf2; 50. ♖g4, ♔h4; 51. ♖g1 y ♖h2 la dama quedará copada.

- | | |
|---------|-----|
| 50. ♔a1 | ♔g2 |
| 51. ♔b2 | ♔h3 |
| 52. ♖g1 | ♖c8 |

¡CINCUENTA JUGADAS INACTIVO!

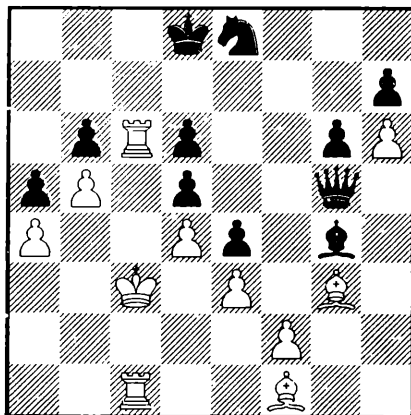
Hace 50 jugadas que el alfil estaba inmóvil en b7. Ahora necesita

evitar ♖g4, pero debe ceder la casilla c6. Luego de una serie de maniobras un tanto confusas, por fin Sultan-Khan halla el camino de la victoria. La dama, entretanto, ha debido ser mera espectadora de los planes infructuosos de las torres.

- | | |
|----------|-----|
| 53. ♖c6 | ♔h4 |
| 54. ♖gcl | ♖g4 |
| 55. ♖f1 | ♔h5 |

Tampoco ahora puede capturarse el peón "f", ya que luego de ♔xf2+; 56. ♖6c2, ♔h4; 57. ♖h2, se ganaría la dama.

- | | |
|----------|------|
| 56. ♖e1 | ♔h1 |
| 57. ♖ec1 | ♔h5 |
| 58. ♔c3 | ♔h4 |
| 59. ♖g3 | ♔xg5 |



La dama ha logrado ganar uno de los peones tan tenazmente perseguidos, pero nada puede hacerse contra las torres una vez que penetren en la octava o séptima línea. Por otra parte, el peón "b" ha de decidir la lucha. Se observa claramente la escasa acción de

una dama en las posiciones donde la abundancia de peones propios y adversarios le traba la movilidad.

60. ♖d2 ♔f5

61. ♜xb6 ♚e7

62. ♜b7+ ♚e6

63. b6 ♜f6

64. ♖b5 ♚f3

65. ♜b8 (1-0)

Las negras abandonaron ante la fuerte amenaza que significa el peón "b" tan avanzado.

V. A MANERA DE ADVERTENCIA

La experiencia nos ha enseñado, a través de la serie de casos que venimos considerando en estas páginas, que es preciso marchar con desconfianza en el terreno de los postulados; que la famosa relatividad de los principios impera en ajedrez, y que las verdades más recónditas ofrecen tal número de excepciones, que no es prudente hacer afirmaciones categóricas.

Cada posición es un problema distinto y hay sutiles detalles que alteran todos los principios. Pero también es cierto que en líneas generales es posible establecer principios técnicos de muy rara alteración. Un peón puede valer más que una dama, pero esto no autoriza a afirmar, ni mucho menos, que esas piezas tienen algún paralelo de eficiencia. Por una situación en la que un peón puede valer de esta manera, existen miles en las que la dama mantiene su valor. Lo mismo pasa en la lucha de la torre contra una pieza menor. Es verdad que en estos casos suelen abundar los ejemplos en que la pieza menor centralizada y sostenida combata sin desventaja frente a la torre, pero generalmente esto sólo dura mientras la lucha no se simplifica y en la mayoría de las posiciones es sólo un detalle transitorio que a lo sumo obliga a jugar con cautela.

CONCLUSIONES TÉCNICAS

En el caso que hasta ahora nos ocupó, la lucha de dos torres contra la dama, o viceversa, el problema es más difícil, ya que se trata de fuerzas casi equivalentes. Pero a través de los ejemplos que hemos estudiado y de muchos otros que nos resistimos a publicar para dar cabida a nuevos temas técnicos, hemos logrado llegar a conclusiones interesantes. Veamos:

1ª Las dos torres pueden cambiarse sin temor por la dama en la mayoría de las posiciones, pues no son en ningún caso inferiores en eficiencia.

2ª En la mayoría de las posiciones las dos torres son más peligrosas en su acción agresiva.

3ª Las dos torres superan ampliamente a la dama en las posiciones con cadenas de peones sólidas en las que hay una o dos columnas abiertas.

4ª Si las torres logran apoderarse de la séptima línea, la ventaja suele ser decisiva.

5ª Cuando ambos reyes están en seguridad absoluta, las dos torres son

igualmente más fuertes, ya que pueden atacar un punto y apoderarse de él, por cuanto se apoyan mutuamente.

6ª Si se tiene un peón de ventaja ambas torres pueden con su solo esfuerzo coronarlo contra la mejor defensa de la dama.

7ª La dama vale más que ambas torres en las posiciones con conformaciones de peones débiles.

8ª Es ella muy poderosa cuando la posición es muy abierta y ambas torres no se apoyan entre sí.

9ª La dama posee recursos inagotables de jaque perpetuo cuando los reyes no tienen buenos peones que los resguarden y hay pocos elementos en el tablero.

10ª La dama es muy fuerte como pieza agresiva y reduce su eficiencia cuando se ve obligada a defender peones. Pero, en cambio, es más fuerte que las torres si logra meterse tras los peones enemigos.

De todo esto y mucho más que podría decirse se desprende que la dama es más eficaz que las torres en las posiciones abiertas con abundantes brechas, e inferior cuando la única columna abierta la domina el adversario.

CAPÍTULO X

LOS CAMBIOS DE DAMAS

Múltiples son los problemas que el ajedrez ofrece. Los hemos puntualizado a través del permanente hurgar en el laberinto real y supuesto de la técnica del juego. Pero estamos muy lejos de haber acaparado todos los problemas importantes. A menudo, una pregunta, una consulta, pone sobre el tapete un nuevo tema importante.

Uno de estos casos se produjo con motivo de la polémica suscitada en un torneo mayor alrededor de una partida en la que un cambio de damas significó el desequilibrio de la lucha, hasta ese momento perfecta.

El cambio de las piezas no es siempre el canje de valores exactamente iguales, ya que las piezas cambian de valor de acuerdo con la posición que todas en general ocupan en el tablero. Y si esto sucede con las piezas menores, en el caso de las damas el problema suele magnificarse, como lo ha probado el doctor Alekhine en los comentarios con que da jerarquía a una de las partidas (la novena) por él jugadas en el "match" que por el título máximo disputó con Bogoljubow. Establece el Dr. Alekhine, en la versión castellana de su último libro, ya editado en nuestro país, de qué manera los maestros más fuertes suelen engañarse cuando se ven frente a la posibilidad de un cambio de damas en el medio juego, lo que suele ser el comienzo de sus dificultades futuras.

La partida que damos a continuación, con notas del campeón mundial, es clara al respecto y destaca, con la admirable precisión de sus comentarios, la importancia de este detalle estratégico.

BLANCAS: BOGOLJUBOW
NEGRAS: ALEKHINE

1. d4 c5

Considero que la elección de esta jugada (que a raíz de mi éxito en la actual partida se convirtió en moda durante algún tiempo) constituye uno de mis pecados ajedrecísticos. Porque si un campeón, por el hecho de ser humano, no puede siempre evitar el empleo de jugadas inferiores en la apertura, debe por lo menos no realizar aquellas que él mismo conceptúa poco convenientes.

2. d5 e5

3. e4 d6

4. f4

Esta respuesta, decididamente prematura, sólo puede explicarse por la circunstancia de que Bogoljubow, habiendo desperdiciado otra oportunidad de ganar la partida anterior, estaba ansioso por hacer una demostración que lo rehabilitara. Una línea natural y buena era 4. ♖c3, y, en caso de 4., a6; continuar con 5. a4, seguido por ♖f3-d2-c4, etcétera, lo que aseguraría a las blancas una larga iniciativa.

4. ... exf4

5. ♖xf4 ♙h4+

No valía la pena desperdiciar un tiempo de desarrollo para provocar la jugada debilitante g3. La sencilla continuación 5., ♖e7; seguida por, ♖g6; etc., habría conservado el

control de e5 con buena partida.

6. g3

El sacrificio de un peón, 6. ♖g3, no sería correcto debido a 6., ♙xe4+; 7. ♖e2, ♖f5; etc.

6. ♙e7

7. ♖c3?

Era esencial jugar 7. ♖f3!, para impedir la próxima jugada de las negras. Después de la del texto la continuación 7., ♙xe4+; 8. ♖f2, etc., sería demasiado peligrosa y el negro habría preferido 7., ♖g4; 8. ♖c3, a6; seguido por ♖bd7, etc., con probabilidades más o menos parejas.

7. g5!

La fuerte posición de su alfil rey en la diagonal larga asegura a las negras una partida cómoda y agradable.

8. ♖e3 ♖d7

9. ♖f3 h6

10. ♙d2

En cambio, 10. ♖b5, ♖d8!, etc., no tendría objeto.

10. ♖gf6

11. O-O-O ♖g4

12. ♖e2

12. ♖h3 (aconsejada por Bogoljubow), ♖xe3; 13. ♙xe3, ♖g7;

etcétera, tampoco habría aliviado las dificultades de las blancas.

12. ♖g7
13. ♜hf1 ♜xe3

Era sin duda tentador agregar la ventaja de los dos files a la ya obtenida. Pero como el caballo estaba bien colocado en g4 y el alfil dama blanco era inofensivo por el momento, 13., a6; habría sido mas consecuente.

14. ♔xe3 a6
15. ♜g1 b5
16. ♜de1 ♜b7
17. ♜d1

Este caballo debe ser llevado a f5, único punto fuerte de la posición blanca.

17. O-O-O
18. ♜g4

Corno el alfil tiene pocas perspectivas, su cambio por el peligroso caballo negro no puede ser criticado.

18. ♖b8
19. ♜xd7 ♜xd7
20. ♔d2

Consecuencia natural de la maniobra iniciada en su jugada 17ª.

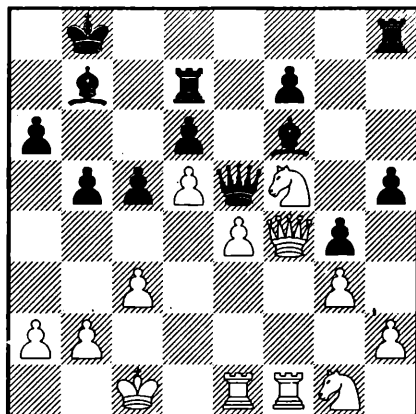
20. g4!

Inmovilizando el caballo rey de las blancas, y, en consecuencia, asegurando la importante casilla e5 para su dama.

21. ♜e3 ♔e5

22. c3 h5
23. ♜f5 ♜f6
24. ♔f4?

EL MAL CAMBIO DE DAMAS



El cambio de damas que va a seguir convierte una posición difícil, pero no sin esperanza, en una partida perdida.

(Las blancas pudieron ensayar 24. ♜b1, por ejemplo, como preparación para 25. ♜h4.)

Es interesante hacer notar que este error no es ocasional, sino casi característico de Bogoljubow; en la 11ª partida del mismo "match", por ejemplo, en la posición producida después de la jugada 34ª de las negras, a saber:

Blancas (Bogoljubow): ♔g1; ♜c4; torres, d1 y d3; ♜g3; peones, a4, e3, f2, f4 y h4. Negras (doctor Alekhine): ♔h8; ♔f6; torres, b2 y f8; ♜c5; peones, a5, d6, f5, g6 y h5, en lugar de ensayar un contraataque, si bien de resultado inseguro, mediante 35. ♔a6, prefirió cambiar las damas: 35. ♔c3?, ♔xc3; 36. ♜xc3, ♜a2; 37. ♜c4, ♜b8!;

y tuvo que abandonar después de unas cuantas jugadas.

Cosas parecidas, aunque no tan típicas, ocurrieron en las partidas 5ª y 22ª de nuestro primer encuentro. Y lo que es más extraño aún, mi otro adversario, el Dr. Euwe, tiene la misma tendencia singular de cambiar damas en momentos inapropiados: compárense, por ejemplo, las partidas 7ª y 24ª del "match" de 1935; la 2ª del encuentro de 1937, y especialmente la 3ª partida de exhibición del mismo año.

Y si menciono estas coincidencias no es en manera alguna con el fin de criticar indebidamente a mis adversarios, sino para recordar a los aficionados lo difícil que es resolver sobre la oportunidad de un cambio de damas y cuánta atención merece este asunto. Si los más altos exponentes de nuestro juego fallan tan a menudo en la apreciación exacta de sus probabilidades en los finales, ¿qué puede esperarse de los menos experimentados?

24. ♔xf4
25. gxf4 ♚dd8!

Amenazando desalojar al caballo de f5, cuya posición se ha debilitado por haber quedado obstruida por un peón la columna "f". Aparte de otras ventajas, las negras han logrado ahora mayoría de peones en el ala opuesta a la ocupada por el rey blanco. La partida está estratégicamente terminada.

26. c4

Esta tentativa de encontrar otra casilla segura para el caballo (c4) será refutada por la jugada 27ª de las negras. Pero, de todos modos, 26.,

♙c8, etc., sería fatal para las blancas.

26. : bxc4
27. ♙e3 c3!
28. b3 ♙d4
29. ♙c4 f5!

Poniendo el segundo alfil en actividad; las blancas podrían abandonar desde ahora.

30. e5 dxe5
31. fxe5 ♙xd5
32. ♚xf5 ♚df8
33. ♚xf8+ ♚xf8
34. e6 ♚e8
35. e7 ♙xc4
36. bxc4 ♙xg1
37. ♚xg1 ♚xe7
38. h3 gxh3.
39. ♔c2 h2
40. ♚b1+ ♚b7
41. ♚h1 ♚b2+
42. ♔xc3 ♚xa2
43. ♔d3 ♔c7
44. ♔e4 ♔c6
45. ♔f5 a5
46. ♔g5 a4

(0-1)

Ejemplo expresivo, magnífico, por la técnica del final y especialmente por la minuciosidad del análisis, que prueba la importancia del tema. A través de otros ejemplos, muchos de ellos locales, trataremos de sacar las debidas conclusiones, derivadas de este interesante problema.

OTRA VEZ ALEKHINE

Que el valor de las piezas es mutable en ajedrez, es una verdad añeja. Hemos ya observado en otros lugares de qué manera la configuración de peones adquiere importancia para asignarle a un alfil o al otro mayor fuerza. Analizamos también cómo en ciertas configuraciones de peones los caballos son más fuertes que los alfiles, o viceversa, y aun sabemos que las torres cambian de valor según estén en la defensiva o en la ofensiva. Por ejemplo, si llegamos a una posición en la que exista un peón en a4 (a5) de cada bando y ambos jugadores disponen de una torre en a1 (a8), estará decididamente mejor quien pueda jugar en ese momento, porque podrá atacar al peón rival de flanco, y a la vez que esclavizar la torre adversaria en la defensa del peón, tendrá posibilidad de actuar en la ofensiva.

En los casos de las damas el problema es más sutil, pero existe de idéntica manera. La dificultad es grande para saber, en muchas posiciones, por qué una dama vale más que otra, hasta el punto que los propios maestros de mayor prestigio tropiezan con inconvenientes para establecerlo en la lucha viva. Así se explica que Alekhine pueda afirmar que tanto Bogoljubow como Euwe fueron batidos por él en diversas oportunidades por esta razón.

Y para comprobarlo una vez más comentaremos la tercera partida del "match" de exhibición con Euwe que realizaron el 12 de diciembre de 1937, después de haber recobrado Alekhine el título de campeón mundial. La partida se desarrolló de esta suerte:

BLANCAS: ALEKHINE
NEGRAS: EUWE

- | | |
|--------|-----|
| 1. ♖f3 | d5 |
| 2. c4 | c6 |
| 3. e3 | ♙f5 |

Las negras aprovechan el tipo de planteo adoptado por Alekhine para buscarle solución al siempre difícil problema de poner en juego el alfil dama. Pero la variante no parece totalmente satisfactoria porque el sostén del peón "b" negro ofrece algunas dificultades. Lo correcto parece ser 3., ♖f6; fiel al principio de que, entre llevar una pieza a su casilla natural y obligarla prácticamente

(el caballo rey a f6), o a una de las posibles buenas posiciones (el alfil a f5, que puede estar mejor en g4 y aun en c8), lo justo es hacer siempre lo primero, reservando al alfil la opción de jugar.

- | | |
|---------|------|
| 4. cxd5 | cxd5 |
|---------|------|

Las blancas han cambiado los peones en el momento exacto, es decir, antes de que el negro jugara e6 y pudiera retomar con el peón "e". Ahora tendrán que jugar e6 para sostener oportunamente el peón de d5, y aun para completar su desarrollo del alfil

rey, lo que automáticamente separará la acción del alfil dama negro del flanco dama, y lo convertirá en un alfil malo, fuera de la cadena de peones, donde también suele ser de un valor agresivo relativo, porque los propios peones lo traban en su agilidad.

5. ♖b3 ♙c7
6. ♜b5+

Según el Dr. Alekhine, es ésta una jugada débil. Afirmó el campeón mundial, al comentar esta partida, que lo justo era 6. ♜c3, para seguir si e6 con 7. ♜b5+, y luego ♖a4, con ventaja posicional neta, por la presión desagradable que sobre el punto c6 ejercerían todas las piezas blancas en acción.

6. ♜d7!

Y las negras han logrado económicamente retirar su alfil y cambiarlo luego por el blanco o, en su defecto, ganar un tiempo en el desarrollo.

7. ♜c3 e6
8. ♜xd7+ ♜xd7
9. d4

Y ahora puede afirmarse que las negras tienen ventaja posicional por la debilidad que ofrecen los cuadros centrales blancos por la ausencia del alfil rey blanco.

9. ♜gf6
10. ♜d2 a6

Anticipándose a la amenaza de ♜c1, seguido de ♜b5.

11. O-O ♜d6

12. ♜fc1 ♖b6
13. ♖c2 ♜c8
14. a4 O-O

No sería buena la jugada aparente ♜e4 que fija el caballo dec3, a causa de la maniobra 15. a5, ♖d8; 16. ♜xe4, ♜xc2; 17. ♜xd6+, ♜e7; 18. ♜xc2, ♜xd6; 19. ♜b4+, ganando.

15. a5 ♖c7
16. ♖b1 ♖b8
17. h3

Con suma habilidad el Dr. Alekhine ha logrado ventaja en espacio en el ala dama y especialmente ha evitado que el negro pueda apoderarse rápidamente con el caballo dama de la casilla c4, ya que está dominada la vía natural b6. Así mismo domina el punto e4, y de esta suerte compensa, mediante una hábil distribución táctica de sus piezas, la carencia de su alfil bueno en esta conformación de peones.

17. ♜c6
18. b4 ♜c4
19. ♜a4 ♜xc1+
20. ♜xc1 ♜e4
21. ♜c5 ♜xc5
22. dxc5

Mejor que bxc5, que era en realidad la jugada natural, por la aparente fuerza de la columna "b" abierta. Pero las negras, luego de ♜c3, seguido de ♜b5, obstruyéndola, quedarían con ventaja, porque el alfil blanco no tendría ninguna perspectiva por la obstrucción de los propios peones. Ahora, en cambio, Alekhine

se asegura una fuerte base para el caballo en d4 y además una diagonal importante para el alfil. No debe desdenarse tampoco la serie de recursos que pueden brotar de la mayoría de peones en el ala dama.

22. ♖e5
 23. ♖xe5 ♔xe5
 24. ♜b2 ♔c7
 25. ♔d3 f6
 26. ♜c1

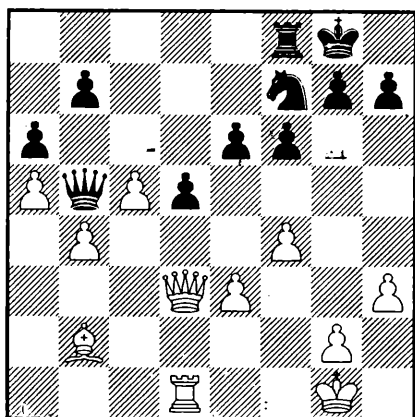
Ahora Alekhine amenaza c6. Para evitarlo deberá Euwe colocar su dama en un punto menos agradable.

26. ♔c6
 27. f3 ♜g5
 28. ♜d1 ♜f7
 29. f4

Con esta maniobra las blancas evitan ♖e5 y amenazan la fuerte maniobra tendiente a romper los peones centrales negros: f5.

29. ♔b5?

GRAVE ERROR DE CONCEPTO



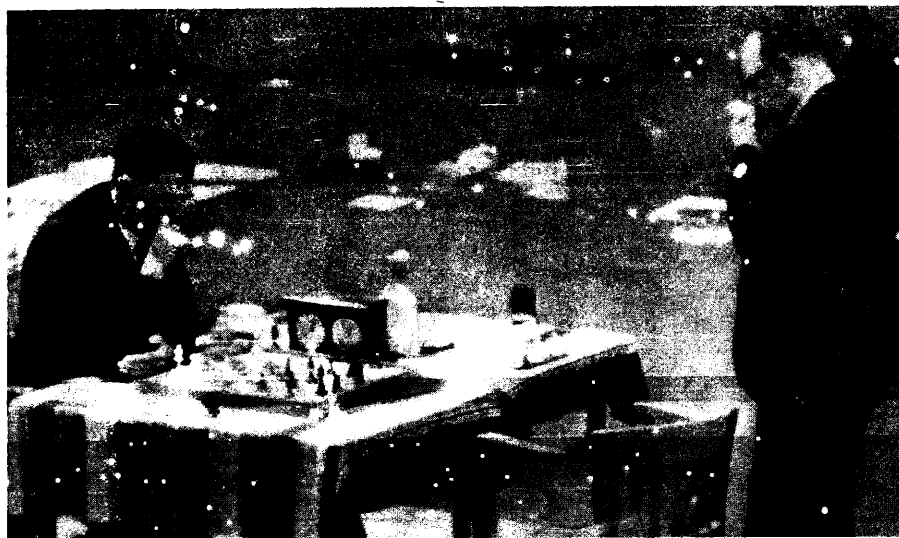
Y hemos llegado a la posición que en realidad nos interesa. El doctor Euwe, impaciente por la aparentemente pobre acción de su dama, busca cambiarla por la blanca sin reparar en que aquella era indispensable como pieza defensora, a raíz de la escasa resistencia que ofrecen los peones negros y la dominante situación de la torre blanca. En realidad, el cambio que plantea Euwe es lógico, pero debe considerarse que la dama desde c6 está evitando la rotura central por medio de e4, y que, en realidad, de la fiscalización de los cuadros blancos depende la resistencia de Euwe. La jugada, que Alekhine califica de suicidio, es típica como error de apreciación en juzgar la eficiencia de las piezas, ya que no siempre la más agresiva es la más eficaz. En cambio, era muy probable que la partida fuera tablas mediante 29. ♜d8.

30. ♔xb5 axb5
 31. e4!

Con este sacrificio de peón las blancas se aseguran una ventaja posicional decisiva. Si ahora 31., dxe4; 32. ♜d7, seguido, si ♖d8, de ♔f2 y las negras quedarían en posición de "zugzwang".

31. ♜d8
 32. exd5 exd5
 33. ♜e1!

Y ahora viene una interesante serie de maniobras tácticas por la posesión de la séptima línea, que Euwe evita, pero a cambio de males mucho mayores aún.



Alekhine (parado) y Euwe (por mover) en un momento de la disputa que ambos sostuvieron por el título mundial en 1937.

33. ♖f8

No d4, a causa de ♜xd4!, especulando con la posición de mate.

34. ♜d4 ♜a8

No servía tampoco 34., ♜e8; por el cambio de torres, seguido de c6, para ganar con el peón "a".

35. c6 ♜d8

No era bueno 35., bxc6; a

causa de 36. ♜c5+, ♖g8; 37. a6!, ♜d8; 38.a7, seguido de ♜e7 y ♜b6, según análisis del propio Alekhine.

36. ♜c5+ ♖g8

37. ♜e8+ (1-0)

Las negras abandonaron, pues si ♜f7 sigue cxb7, y luego de ♜b8, la simple maniobra 39. ♜xd8, seguida de a6, ganando fácilmente.

La partida es un nuevo modelo de las dificultades que surgen de los cambios de damas y de la mayor fuerza que en muchas ocasiones ofrece esta pieza, más como elemento defensivo que por su acción agresiva. Es otra demostración de la verdad aquella de que cambiar piezas del mismo valor está lejos de ser un problema fácil; porque difícilmente mantienen a través de la lucha su valor teórico de origen.

I. EL PELIGRO DE LA RUTINA

Mostremos algunos ejemplos de infortunados cambios de damas en posiciones lógicas y claras, para tratar de llevar al ánimo del ajedrecista bisoño, y aun de quienes actúan en categorías altas, que en este tema radica gran parte de la mayor o menor capacidad de los jugadores.

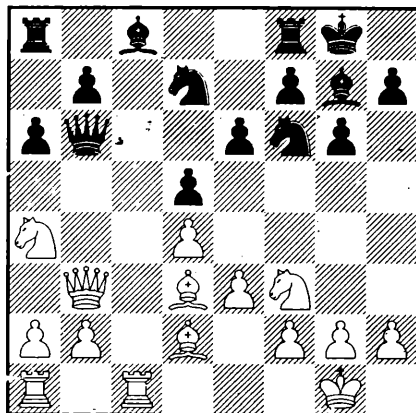
En la 9ª rueda del torneo internacional del Círculo de Ajedrez, realizado el 17 de julio de 1940, se jugó la partida entre Grau (blancas) y Czorniak, que será nuestro primer ejemplo. Se inició así:

- | | |
|---------|-------|
| 1. d4 | d5 |
| 2. c4 | c6 |
| 3. e3 | ♘f6 |
| 4. ♘c3 | g6 |
| 5. ♘f3 | ♙g7 |
| 6. ♙d3 | O-O |
| 7. O-O | ♘bd7 |
| 8. cxd5 | cx-d5 |
| 9. ♙b3 | e6 |
| 10. ♙d2 | ♙b6 |

Las negras, que están un tanto inferiores por la debilidad de la columna "c" (debilidad que nació de la jugada 7., ♘bd7; que es un desacierto cuando el rival puede cambiar los peones centrales y debe retomarse con el peón "c"), buscan en la simplificación la manera de atenuar sus dificultades en ciernes. Por otra parte, la simplificación es siempre ventajosa para quien tiene desventaja en espacio.

- | | |
|----------|----|
| 11. ♖fc1 | a6 |
| 12. ♘a4 | |

Este es un error de concepto. No es una mala jugada, pues las blancas quedan con ventaja suficiente para mantenerla a través de toda la partida y reducen los riesgos de una reacción adversaria; pero por exceso de precaución y, si se quiere, por exceso de rutina o de apego a las normas técnicas, cambian una dama que puede ser agresora por otra que tiene mucho menos porvenir en una gran etapa de la lucha.



La jugada justa, aun cuando un tanto antipática, habría sido 12. ♔a3, rehuendo el cambio de damas y amenazando ♖a4, seguido de ♜b4 y aun ♜b5, con la misma amenaza, ahora más seria, de ♜a5. Con esto se observa la fuerza de la dama blanca, que puede apoyar la agresión de sus piezas menores a la mal ubicada dama negra, y además gravitar desde a3 en la fiscalización de puntos débiles negros.

El cambio que ahora fuerzan las blancas es así *ex ciso* de prudencia y escasez de ambición. Las blancas quedaron siempre con alguna ventaja, no atravesaron por ningún peligro; pero a pesar de los tenaces esfuerzos realizados, se estrellaron ante la sólida defensa de las negras, y el cotejo, que debió ganarse, terminó empatado en la movida 51^a.

Pero volvamos a los ejemplos de grandes maestros, siempre más autorizados, y recordemos otra partida del “match” que por el campeonato mundial jugaron Alekhine y Euwe en 1937. Se trata de la cuarta partida, que se desarrolló así:

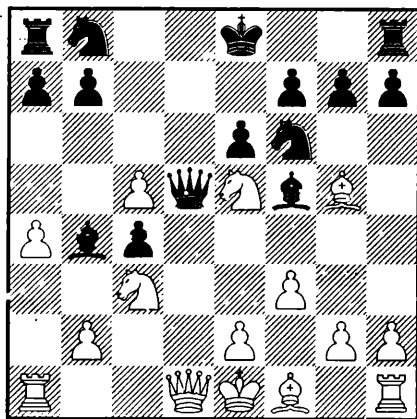
BLANCAS: ALEKHINE

NEGRÁS: EUWE

1. d4	d5
2. c4	c6
3. ♖f3	♙f6
4. ♖c3	dxcc4
5. a4	♙f5
6. ♖e5	e6
7. f3	♙b4
8. ♙g5	c5
9. dxc5	♚d5

(Véase el diagrama siguiente)

El Dr. Alékhine, al comentar esta partida, dijo que el Dr. Euwe “ensayó una novedad importada de América del Sur”. Se trata en realidad de una jugada que Piazzini había estudiado y que en el transcurso de una conversación sostenida en Estocolmo con Euwe sometió a la opinión de éste. Tanto le agradó al entonces campeón, que la puso en práctica, pero Alekhine la



refutó de notable manera en la presente partida. El actual campeón del mundo califica esta jugada de error típico, pues lleva un deseo de simplificación y se superesiman, dice, las posibilidades de empate que de ese cambio pueden nacer.

Estamos, pues, frente a otro caso típico de mal cambio de damas, que

prueba una vez más lo delicado de este tipo de simplificaciones. Aparentemente la jugada es notable y revela en su creador una admirable dosis de ingenio. Ataca al caballo y al peón y centraliza la dama. Parece forzar el cambio de damas, y en realidad lo hace, pero hay un fino detalle táctico que escapó a quienes estudiaron la variante y que Alekhine captó rápidamente.

10. ♖xd5 exd5

La aparente jugada 10., ♖xd5; sería un grave error a causa de la ingeniosa maniobra siguiente: 11. e4, ♜xc3; 12. ♜d2!, recobrando la pieza con posición ganadora.

11. e4!

Y luego de este avance se desmorona la posición negra por causa del desdichado cambio de damas, que sólo sirvió para crear debilidades insalvables en el centro y darle poderosa fuerza al avance demolidor del peón e4.

11. dxe4

12. ♜xc4 O-O

Mejor que 12., ♜xc5; 13. ♜xf6, gxf6; 14. ♜d5, con posición ganadora.

13. ♜xf6 gxf6

14. O-O-O exf3

15. ♜d5

Y ahora es el Dr. Alekhine quien se equivoca y malogra la ventaja lograda por el cambio de damas. En realidad la partida ya carece de interés para nuestro tema, pues sólo bastaría con mostrar de qué manera, mediante la

notable jugada de 15. ♜d6!, en lugar de la del texto, habría ganado el actual campeón ventaja neta y decisiva, pero para satisfacer al lector, que por naturaleza desea ver el fin de los buenos esfuerzos, seguiremos insertando las jugadas, al solo objeto de atender esa curiosidad.

La jugada justa era, como dijimos, 15. ♜d6, a lo que habría seguido probablemente: 15., ♜xc3 (no 15., ♜g4; por 16. ♜d4, y menos 15., ♜c8; por 16. ♜d5); 16. bxc3, ♜c8; 17. gxf3, con la amenaza de 18. ♜g1+, y luego ♜xf7+; para poder entrar con la torre dama en d8.

La movida de Alekhine da buenas posibilidades de reacción a Euwe, que empató la partida luego de las siguientes jugadas:

15. ♜c6

16. gxf3

Nuevo error. Era aún mejor 16. ♜d6!.

16. ♜xc5

17. ♜xf6+ ♜h8

18. ♜d5 ♜d4!

19. ♜e4 ♜xe4

20. fxe4 ♜ad8

21. ♜e5 ♜xd5

22. exd5 ♜e8!

23. ♜xf7+ ♜g7

24. ♜g5 h6

25. ♜e6+ ♜xe6

26. dxe6 ♜xe6

27. ♜c4 (1/2-1/2)

de común acuerdo.

Partida muy interesante a pesar del empate final, y muy instructiva.

SIGUE ALEKHINE DANDO LECCIONES

Varios son los ejemplos magistrales que hemos hallado para mostrar el alto grado de dificultad que ofrecen las partidas donde en el medio juego o planteo deben cambiarse las damas. Se dirá que idéntica o mayor importancia pueden adquirir estos cambios en el final, pero la verdad es que en esta etapa de la lucha suele ser más claro apreciar el grado de bondad o los defectos de ese tipo de maniobra. Donde se hace más complejo establecerlo y aún fijar normas claras es en el medio de la lucha y aún mucho más en el planteo, pues hay abundancia de casos donde de un cambio aparentemente inocuo surge una desagradable serie de dificultades.

La dificultad está en pulsar cuándo una dama vale más que otra y cuándo puede llegar a ser más eficaz que la anterior. Por principio podría establecerse que nunca debe cambiarse una dama activa; que tampoco conviene cambiar las damas cuando se está atacando, y aún menos cuando se tiene ventaja en espacio.

La ventaja en espacio significa posibilidades inmensas para la dama, y ésta puede tener así un valor enorme. Las damas, como los alfiles, tienen gran importancia en las posiciones abiertas y mucha menos en las posiciones donde hay un gran bloqueo de peones. Es, pues, posible captar los detalles que pueden valorizar más una dama que otra.

Observaremos esto a través de una nueva partida del "match" Alekhine-Euwe. Veremos a Euwe perder la lucha precisamente a raíz de un inoportuno cambio de damas, sin duda un tanto impresionado por la posición agresiva de su rival y por el temor al poder de combinación del campeón mundial, que suele agrandarse en las posiciones complejas, donde abundan las piezas y, en consecuencia, las combinaciones.

Pero en el afán de simplificar cambia precisamente la pieza más poderosa con que contaba, y se ve privado de un empate que habría tenido notable relieve, como lo indica el propio Alekhine al comentar la partida que transcribimos.

BLANCAS: ALEKHINE
NEGRAS: EUWE

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | e6 |
| 2. d4 | d5 |
| 3. ♖c3 | ♙b4 |
| 4. ♖ge2 | dxe4 |
| 5. a3 | ♙e7 |

Era preferible 5., ♙xc3+; 6. ♖xc3, ♙c6; con partida por lo menos igual. Esta posibilidad refuta

prácticamente la cuarta jugada de las blancas.

- | | |
|---------|-----|
| 6. ♖xe4 | ♙c6 |
|---------|-----|

La jugada del caballo es buena también en este momento. En la quinta partida de este "match" había ensayado aquí 7. ♙e3 (si 7. c3, entonces 7., e5); pero después de

7., ♖f6; 8. ♖2c3, O-O (amenazando desde luego ♖xe4, seguido por f5), sólo obtuve una partida igual. Por eso resolví recurrir a la jugada aparentemente paradójica que sigue, cuya idea es combinar el desarrollo del alfil rey por "fianchetto" con un posible ataque de peones en el flanco rey.

7. g4! ♖b6

Esto no es ni siquiera una tentativa de refutación, y las blancas obtendrán pronto el tipo de posición a que aspiraban. Es verdad que la respuesta 7., e5; tampoco convencería a causa de 8. d5, ♖d4; 9. ♖2c3 (pero no 9. ♖xd4, ♗xd5!), y si 9., f5, entonces 10. gxf5, ♖xf5; 11. ♖e3, etc., con buenas probabilidades de lucha para las blancas; pero 7., ♖f6!; 8. ♖xf6+, ♖xf6; 9. ♖e3, ♗d5; etc., habría asegurado a las negras un cómodo desarrollo de todas sus fuerzas, probándose así la ineficacia de la séptima jugada de las blancas.

8. ♖g2 ♖b7
9. c3 ♖f6
10. ♖2g3 O-O?

UN ENROQUE ATREVIDO

Aun cuando se probase que las negras pueden encontrar una defensa apropiada contra el próximo ataque sobre el rey, la jugada del texto debería condenarse, puesto que pone la partida en peligro sin ningún provecho ni necesidad. Jugando sencillamente 10., ♗d7; y luego enroque largo, si bien las blancas manten-

drían una ventaja de espacio sin mayor importancia, no poseerían probabilidad alguna de realizar un verdadero ataque.

11. g5 ♖xe4
12. ♖xe4 ♗h8

Preparándose para jugar f5, lo cual es impedido por las blancas con la fuerte jugada que sigue:

13. ♗h5!

Si ahora 13., f5, entonces, es claro, 14. g6, que sería de efecto mortal.

13. ♗e8

Amenazando otra vez f5, pero permitiendo al adversario llevar a cabo la combinación que se verá: 13., ♖a5; era más seguro, porque la variante 14. b4, ♖b3; 15. ♖f6, gxf6; 16. ♖xb7, f5!, etc., no ofrecía peligro para las negras. En ese caso las blancas habrían aumentado su presión completando su desarrollo mediante 14. ♖f4, seguido eventualmente por O-O-O, etcétera.

14. ♖f6!

Mediante esta correcta entrega de un peón, las blancas se aseguran una fuerte ofensiva aparentemente irresistible

14. ♖xf6

La alternativa era: 14., gxf6; 15. gxf6, ♖a5 (si 15., ♖xf6?, entonces 16. ♖e4, y mate a la si-

guiente); 16. fxe7, ♖xe7; 17. ♙xb7, ♜xb7; 18. ♙g5, f6; 19. ♙h6, ♜g8; 20. O-O-O, ♙d6; 21. ♜h1, etcétera, con ventaja evidente para las blancas.

15. gxf6 gxf6
16. ♖h4 ♖d8

Obligado, porque si 16., ♖e7; perderían una pieza después de 17. ♙e4!

17. ♙f4!

Esta manera de continuar el ataque —cuyo punto esencial es la retirada siguiente del alfil— no era nada fácil de encontrar. Ahora, la mejor probabilidad relativa de las negras sería devolver su peón de ventaja jugando 17., f5; aunque después de 18. ♖xd8, ♜axd8; 19. ♙xc7, ♜d7; 20. ♙f4, ♙a5; 21. ♜g1, etc., las blancas tendrían un final preferible.

17. e5
18. ♙g3! f5

Es difícil encontrar ahora algo mejor. Si, por ejemplo, 18., exd4; entonces 19. O-O-O!; etcétera, con fácil ataque.

19. dxe5

19. O-O-O, también era fuerte. Pero, dadas las posibilidades de ataque de las blancas, la simple recuperación del material sacrificado basta para convencer.

19. ♜g8
20. ♙f3?

Pero esta jugada inexacta permite a las negras iniciar un contraataque salvador. En cambio, 20. ♖h3!, habría sido prácticamente decisivo, porque 20., ♖d3; se refutaría con 21. ♙h4! y 20., ♜g4, con 21. O-O!, amenazando f3, ganando material y persistiendo en el ataque.

20. ♖d3!

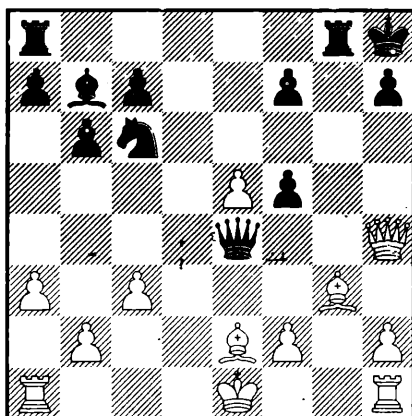
La combinación demuestra que las negras, al emplear este ingenioso recurso, no se dieron cuenta cabal del sinnúmero de interesantes probabilidades que le ofrecía.

21. ♙e2

Y AHORA EL ERROR TÍPICO

Las blancas no disponen de nada mejor, puesto que 21. ♙xc6?, sería de fatales consecuencias a causa de 21., ♙a6!; 22. ♖h5, ♜g4!; etcétera.

21. ♖e4?



Esto conduce a un final perdido: caso típico del mal cambio de damas.

Desde un punto de vista objetivo, es una lástima que las negras rehuyan las complicaciones fantásticas que se derivarían de 21., ♖c2!; después de lo cual se asegurarían las tablas mediante una continuación correcta. Doy en seguida la variante principal, así como algunas posibilidades secundarias:

22. ♖f6+, ♜g7; 23. ♜g1 (a), ♖xb2; 24. e6!!, ♖xa1+; 25. ♙d1, ♙d4!! (b); 26. ♖xg7+! (c), ♜xg7; 27. ♙h4+ descubierto, ♜h6! (d); 28. ♙g5+, ♜ (a cualquier parte); 29. ♙h4+ descubierto, etc. Tablas por jaque perpetuo.

(a) La jugada plausible, 23. e6 no es buena, a causa de 23., ♜e8!; 24. ♜g1!, ♙a6! (si ♜xe6; 25. ♙e5! y ganan) 25. ♙xa6, ♜xe6+; 26. ♙e5, ♖e4+; 27. ♜f1, ♖xe5; etc., y las negras obtienen superioridad.

(b) Pero no 25., ♜d8; ni 25., ♖b1; debido a la respuesta 26. ♙d6!!, que daría el triunfo a las blancas.

(c) Las blancas no tendrían probabilidades de ganar si continuaran 26. ♖xd4, f6!; 27. ♖xf6, ♙f3; 28. ♜d2, ♖a2+; 29. ♙c2, ♙e4; etc.

(d) En cambio, 27., ♜f8; perdería; 28. e7+, ♜e8; 29. ♜g8+, ♜d7; 30. ♜d8+, y ganan.

22. ♖xe4 fxe4

23. ♙h4!

Es probable que las negras, al jugar 21., ♖e4, no hayan considerado esta jugada, que es la ganadora. En caso de 23. O-O-O, habrían tenido muy buenas probabilidades de tablas continuando 23., ♜xg3!;

24. hxg3, ♙xe5, etc.

23. h6

24. O-O-O ♜ae8

25. ♙f6+ ♜h7

26. f4! exf3

27. ♙xf3

Mucho más fuerte que ganar la calidad mediante 27. ♙d3+, etc. Los alfiles blancos dominan ahora el tablero y las negras no pueden impedir la entrada de la torre hostil en su segunda fila.

27. ♙a5

El cambio de alfiles, que probablemente habría salvado la batalla al principio del medio juego, no tiene ya importancia a esta altura.

28. ♙xb7 ♙xb7

29. ♜d7

Comienza la ejecución.

29. ♙c5

30. ♜xf7+ ♜g6

31. ♜xc7 ♙d3+

32. ♜b1

♜c2 era también suficiente.

32. ♜f5

33. ♜d1 ♙xe5

34. ♜f1+ ♜e4

35. ♜xa7 ♙c4

Si 35., ♙f3, entonces 36. ♜a4+, ♜e3; 37. ♙d4+, etc. Ya no hay esperanzas para las negras.

36. ♜d7 ♜e3

37. ♖e1+	♔f3	40. ♖h4	♕f5
38. ♖xe8	♖xe8	31. ♖b4	(1-0)
39. ♖d4	♕e3		

II. ALGUNAS REGLAS VALIOSAS

Error grave es cambiar la dama por el mero hecho de evitar complicaciones, ya que quien ofrece el cambio, o lo propone, sabe por qué lo hace y lo primero que ha calculado es que el adversario no rehuya el cambio. En la partida que ahora veremos sucede lo contrario. En una posición relativamente inferior, Tartakower comprende, y con razón (jugada 25*), que debe cambiar las damas para anular la enorme agresividad de la dama rival. Tiene dos opciones y se decide por la que aparentemente gana un tiempo, pero que, en cambio, lo lleva a un final que su rival gana magistralmente. En cambio, de haber buscado otro lugar para cambiar la valiosa pieza adversaria habría salvado la partida. Detalles sutiles, que son afortunadamente la esencia misma del juego y los que le asignan su renovada atracción. Pero es bueno estar advertido que en cada cambio de damas está habitualmente el germen del desnivel de posiciones aparentemente iguales. Y como otra regla, y muy poderosa, podríamos establecer aquello de que no deben cambiarse las damas cuando se tiene la más sutil desventaja en la configuración de los peones.

UNA PARTIDA MAGNÍFICA

Veamos entretanto el ejemplo de la partida mencionada, excelente desde cualquier ángulo que se la observe.

BLANCAS: RUBINSTEIN

NEGRAS: TARTAKOWER

- | | |
|--------|------|
| 1. c4 | e6 |
| 2. ♖f3 | d5 |
| 3. d4 | ♕f6 |
| 4. ♖c3 | dxc4 |
| 5. e3 | a6 |
| 6. a4 | |

peones en el flanco dama y que adquieran superioridad en espacio en dicho sector. Para ello, empero, ha de crearse una casilla débil en b4.

- | | |
|---------|-------|
| 6. | c5 |
| 7. ♗xc4 | ♕c6 |
| 8. O-O | cx d4 |

Con esta maniobra, las blancas impiden que las negras logren construir una sólida y agresiva posición de

En la partida que estos dos mismos maestros jugaron en Baden Ba-

den se arribó a una situación idéntica y Tartakower adoptó en la octava jugada la variante 8., ♖e7.

9. ♖xd4

La jugada 9. exd4, daría lugar a que las negras obtuvieran ciertas posibilidades teóricas, a causa del peón aislado y débil de d4. Rubinstein aconseja en el "Collijn Larobok" la maniobra por él practicada en la presente partida, afirmando que proporciona a las blancas una situación preferible.

9. ♖xd4

Era de considerarse ♖d7. La jugada del texto favorece el desarrollo del juego blanco, sin alcanzar el propósito aparente de fijar un peón débil en el centro del tablero.

10. exd4 ♖e7

11. d5!

La jugada exacta. Esta correcta maniobra no sólo hace desaparecer el peón débil de d4, sino que marca el comienzo de una seria presión sobre el flanco dama enemigo. Si en cambio las blancas hubieran jugado ♖e3, seguiría O-O; 12. ♖e2, ♖d5; y las negras se habrían librado de todas las dificultades de la apertura.

11. exd5

12. ♖xd5 ♖xd5

13. ♖xd5 O-O

14. ♖f3

Con encantadora sencillez, el campeón polaco ha logrado emplazar una vigorosa presión sobre la casilla b7 adversaria, mediante la acción con-

junta de la dama y del alfil. La excelente respuesta de las negras, tendiente a contraatacar en el flanco rey, parece a primera vista suficiente para restablecer el equilibrio, a punto de ser roto.

14. ♖d6!

15. ♖e1

Lo mejor. Esta jugada tiende a evitar que la dama negra se ubique en e7, posición indispensable para pretender obtener la igualdad. Veamos: 15. ♖e3, ♖e7; 16. ♖fe1, ♖e6!!; y si 15. ♖d1, ♖e7; 16. ♖f4, ♖xf4; 17. ♖xf4, ♖e6!; y en ambos casos las negras conseguirían equilibrar la partida.

15. ♖h4

Las maniobras que ahora las negras inician han merecido del propio Tartakower el calificativo de artificiales. La jugada correcta habría sido 15., ♖b6; 16. ♖e8, ♖e6; 17. ♖xa8, ♖xa8; 18. ♖xb7, ♖e8; con buenas perspectivas.

16. h3

Otra vez lo correcto. Si g3, seguiría 16., ♖b4; y las blancas no podrían responder ni 17. ♖d1, ni 17. ♖e2, a causa de ♖g4. Deberían, en consecuencia, jugar 17. ♖e4, ♖c5 (si 17., ♖a5; 18. ♖h5!, ♖e6; 19. ♖xe6, etc. Si en lugar de 18., ♖e6; las negras optaran en esta subvariante por 18., b6; seguiría 19. b4. Y finalmente, si jugaran 18., ♖c7; se continuaría con 19. ♖h4 y 20. ♖xh6, etc.); 18. ♖c4 (si 18. ♖h5, g6), ♖a5; 19. ♖h5, ♖e6; 20. ♖h4, h6; etc.

16. ♖b4

Si ahora 16., ♖b8; 17. ♖e4, ♖d8; 18. ♖h5, con ataque irresistible.

17. ♖d1

La torre elude la amenaza negra y se ubica en la mejor línea. Ataca indirectamente al alfil rey negro. 17. ♖e2, sería la jugada natural, pero no la más eficaz. Malo habría sido, en cambio, 17. ♖e8, por ♗e6, y tampoco sería suficiente ♖e4 por ♖c5, y la partida se podría desarrollar en forma similar a lo que detalláramos en el comentario anterior.

17. ♖b8

18. b3

Jugada ingeniosa que resuelve el problema del desarrollo del alfil dama, sin perder un peón. Amenaza simultáneamente ♗a3.

18. ♗e6

Las negras, que se encuentran en situación casi incómoda, tratan de complicar la partida estérilmente, por cuanto el único beneficiado con dichas complejidades será el blanco. Más prudente habría sido ♖h4 y las negras tendrían siempre una partida difícil pero defendible. Por ejemplo: 18., ♖h4; 19. ♗e3, b6; etcétera.

19. ♗xe6

Sin efecto sería la jugada 19. ♗a3, por ♖b6; 20. ♗xe6, a causa de 20., ♗xa3!

19. fxe6

20. ♖e2 ♗c5

21. ♖xe6+ ♖h8

22. ♗a3 ♖a5

23. ♖d5!

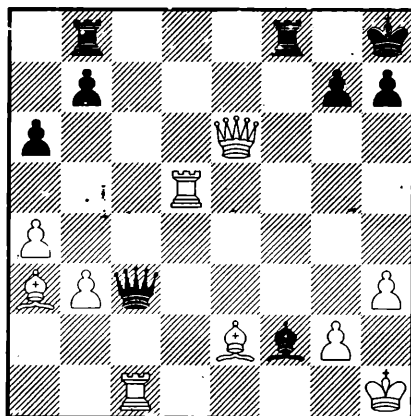
La circunstancia de que Rubinstein, el notable jugador de finales, evite la variante simplificada 23. ♗xc5, ♖xc5; 24. ♖e3 (lo mejor), ♖xe3; 25. fxe3, ♖fe8; 26. ♖d3, ♖e7; etc., demuestra que el peón de ventaja de las blancas no es suficiente como para aspirar a un seguro triunfo. Con notable claridad, el polaco Rubinstein ha entrevisto un plan basado en la devolución del peón ganado, que le ha de permitir alcanzar una brillante victoria.

23. ♗xf2+

24. ♖h1 ♖c3

25. ♖c1

Malo sería 25. ♖ad1, a causa de ♖fe8



25 ♖f6

EL ERROR TÍPICO

Esta es la jugada que justifica el ejemplo que hemos escogido para mostrar una vez más lo difícil que es saber cuándo y dónde debe cambiarse la dama.

Tartakower se sabe inferior y busca eliminar la poderosa dama enemiga. Lo hace en f6 para ganar el tiempo al retomar con la torre atacada y queda con una debilidad que Rubinstein transforma admirablemente en una victoria. En cambio, pudo hacerlo en otro sector del tablero y probablemente habría salvado la partida.

Es por eso que se puede afirmar que en los cambios de damas estriba quizá la máxima dificultad táctica que brinda el ajedrez, aun para los maestros de gran relieve.

Más interesante y viable sería
25., ♖e3; 26. ♖xe3 (la mejor "chance"; si las blancas jugaran 26. ♖e5, seguiría ♖f4, y no 26., ♖d2; por 27. ♖e2, ♖f4; 28. ♖c4; o 27. ♖e2, ♖g5; 28. ♖cc2, etc. A 26., ♖f4; se continuaría con 27. ♖c4, ♖f7; etcétera, y si 27. en vez de ♖c4, las blancas continuarán con ♖e4, ♖g5; 28. h4!?, ♙xh4; 29. ♖g4, ♖f6; o si 29. ♖g4, ♖h5; salvando la calidad), ♙xe3; 27. ♖cd1 (si 27. ♖c7?!, ♖f1+, ganando. Esto no sucedería si las blancas jugaran 27. ♖e1, ♖fe8; 28. ♖d7, b5; 29. ♙b2, ♙h6; etcétera); 27., ♖g8; 28. ♖d7, b5; y destrozarían el flanco dama.

26. ♖xf6 ♖xf6
27. ♖d7! ♙e3

ron jugar 27., b6; 28. ♙b2, ♖g6; 29. ♖cc7, ♖g8; seguido de h6, ♙h7 y a5, etc., y las negras podrían defenderse.

28. ♖xb7 ♖b6
29. ♖xb6 ♙xb6
30. ♖c6

* Amenazando 31. ♙d6, y bloquear con esa jugada la movilidad de las piezas negras. El final que sigue es de una encantadora corrección.

30. h5
31. ♙d6 ♖b7
32. b4!

Con esta jugada, las blancas rompen las hostilidades en forma definitiva en el ala de la dama y logran pasar un peón, comenzando a imponer la superioridad material.

32. a5
33. b5 ♙h7
34. g4

Es interesante estudiar cómo Rubinstein elabora el triunfo. Primero, ha asegurado en el flanco dama la situación predominante de su peón de más y, simultáneamente con el ataque decisivo que en ese sector está gestando, trata de limitar aún más la movilidad del juego negro, mediante una sutil maniobra en el ala del rey. Las negras, para evitar que el peón caballo quede indefenso cuando los acontecimientos fueren al rey a acudir en apoyo del flanco dama, deben avanzar el peón a g5 y en esa forma el peón autobloqueará al alfil negro,

El error decisivo. Las negras debie-

limitando su acción. La jugada del texto tiende a fijar la posición de ese peón cuando esto se produzca.

- | | |
|----------|------|
| 34. | hxg4 |
| 35. hxg4 | ♙g8 |
| 36. ♖g2 | ♖f7 |
| 37. ♖f3 | ♙d8 |
| 38. ♖e4 | ♖e8 |
| 39. ♖d5 | g5 |
| 40. ♖e6 | ♙b6 |
| 41. ♖c8+ | ♙d8 |
| 42. ♙c5 | |

Preparando el plan final. Resulta instructivo observar la hábil forma en que Rubinstein está reduciendo al alfil adversario a total impotencia.

42. ♖b8!

Bonito, pero estéril.

43. ♖c6

Es fácil observar que si ♖xb8, las negras quedarían ahogadas.

43. ♖b7

44. b6

El avance decisivo. La forma de rematar la lucha es realmente impresionante.

44. ♖b8

45. ♖c7!

El golpe de gracia. Esta bonita jugada corona elegantemente una característica producción del campeón polaco.

45. ♙xc7

46. bxc7 ♖c8

47. ♙b6 ♖a8

48. ♙a7! (1-0)

ALARDE TÉCNICO DE RESHEVSKY

Observaremos otra partida plena de alternativas de interés, en la que dependió del oportuno cambio de las damas, hábilmente provocado por Reshevsky, una victoria técnicamente magnífica y valiosa para el vencedor, ya que el punto le sirvió para conquistar una vez más el campeonato de ajedrez de los Estados Unidos. Se trata de una experiencia distinta. No es ya el cambio erróneo que provoca la derrota o malogra una victoria aparentemente inobjetable, sino que se trata de una maniobra exacta para provocar el cambio de esa pieza y, luego de eliminar la dama enemiga, asegurarse una ventaja microscópica, que hábilmente explotada se transformó en una victoria impresionante.

El final de la partida tiene especial interés y puede afirmarse que se trata de una obra maestra de Reshevsky, ya que ganó luego de sutiles planes en una lucha de alfil contra caballo y peones iguales. Pero, en realidad, todo surge del cambio inicial de las damas, que en este caso se convirtió en la llave maestra de la victoria. Dejemos que la partida y sus comentarios aclaren todas las dudas y hablen con el expresivo lenguaje de la lucha viva y del resultado inobjetable.

BLANCAS: KASHDAN**NEGRAS: RESHEVSKY**

1. ♖f3 d5
2. d4 ♖f6
3. c4 e6
4. g3 dxc4
5. ♔a4+

Esta maniobra ha sido denominada la variante Nottingham por el uso y abuso que de la misma se hizo en el torneo realizado en esa importante estación balnearia británica. En realidad se está en una de las tantas formas del sistema catalán, que tanto auge tomó en los últimos años por la poderosa acción que logra ejercer el alfil blanco desde g2.

5. ♖bd7
6. ♗g2 a6
7. ♔xc4 c5

Quizá sea más efectivo seguir con 7., b5; ya que la aparente maniobra 8. ♔c6, no parece buena después de 8., ♖a7; 9. ♗f4, ♗b7; y no sería bueno ahora 10. ♔xc7, por ♔xc7; 11. ♗xc7, ♗xf3!; etcétera.

8. O-O b5
9. ♔d3

Parece mejor ♔c2, alejando la dama todo lo posible de futuras agresiones. Quizá la serie de jugadas que tiene que hacer la dama sea en realidad la falla fundamental de esta variante, aun cuando hasta ahora no se haya podido demostrar.

9. ♗b7
10. a4

Este sistema de agresión lateral contra las cadenas de peones es siempre eficaz y hasta necesario. Pero es probable que las blancas habrían hecho mejor en jugar para la nulidad mediante 10. dxc5, ya que están retrasadas en el desarrollo del ala dama y las negras dominan los cuadros centrales.

10. b4

Es verdad que ahora las negras tendrán un punto débil en c4, o, mejor dicho, que las blancas dispondrán de una excelente ubicación para su caballo en c4, lugar de vital importancia por cuanto se presiona las casillas e5 y d6. Pero también es cierto que no será tarea fácil colocar de manera indeseable un caballo en ese punto, única pieza que en realidad es eficaz cuando domina un "hole".

11. ♖bd2 cxd4!

Este oportuno y fino cambio central permitirá a las negras ganar un importante tiempo y llevar a las blancas al cambio de damas que variará el curso de la lucha. Reshevsky saca provecho de la circunstancia de que las blancas no pueden seguir con 12. ♖xd4, a causa de la siguiente bonita combinación: 12., ♗e5; 13. ♔e3 (única), ♖eg4; 14. ♔f4, e5, etc. En consecuencia, es necesario

capturar con la dama y esto permitirá a las negras desarrollar el alfil rey, ganando un tiempo precioso.

12. ♔xd4 ♖c5

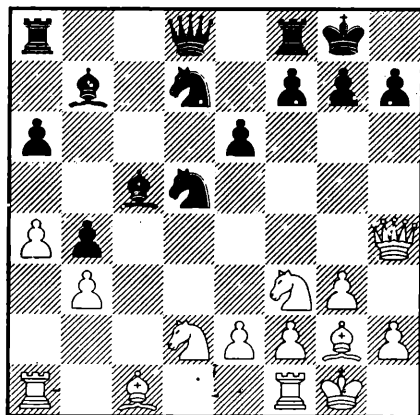
13. ♜h4 O-O

14. b3

Esta jugada, aparentemente lógica, ya que permite al alfil dama desarrollarse por vía b2, tiene el grave inconveniente de que acentúa la debilidad de la casilla c3 que tan tesonera ha de fiscalizar el peón negro de b4. Parece ser más prudente, según el Dr. Euwe, jugar ♖e1, buscando un empate y evitando graves complicaciones en el ala dama.

14. ♖d5

SEIS TIEMPOS CONTRA NINGUNO



Ahora las negras prácticamente fuerzan el cambio de damas. La andariega dama blanca ha realizado seis jugadas después del cambio y la de las negras ninguno, con el agregado de que al retomar una excelente torre se

ubicará en d8. La ganancia de tiempo no puede en realidad considerarse con este criterio simple, pero en verdad siempre resulta un mal negocio realizar muchas jugadas con una pieza para cambiarla por otra inactiva, si en el curso de la acción de aquélla no se han asegurado ventajas muy apreciables.

15. ♔xd8 ♜fxd8

16. ♖b2 ♖c3!

Las negras tienen ventaja posicional evidente, pero sólo apreciable entre jugadores de gran capacidad. Es admirable la forma en que Rcshevsky saca provecho de la debilidad del cuadro c3 en el campo blanco y de los tiempos ganados que le significó el cambio de las damas.

17. ♜fe1

Es claro que si ♖xc3, las negras quedarían con dos poderosos alfiles y con un peón en c3 de evidente gravitación a pesar de estar aislado, por la sólida defensa que le podría prestar el alfil y por quedar en una columna que las torres negras dominarían con gran facilidad.

17. ♜ac8

18. ♜ac1 ♖f6

19. ♙c3

El caballo de c3 se defiende solo, por la amenaza, si ♖xc3, de bxc3, y no podría seguirse ♜xc3, a causa de ♖xf2+, ganando calidad. No pudiendo eliminarse el caballo, hay que resignarse a este avance que crea un nuevo problema estratégico: la debi-

lidad del punto d3, importante por la carencia de sostén cómodo que tiene el peón de b3.

19. ♖a7

20. ♜c4 ♜ce4

Mejor que la aparente réplica ♜fe4, a causa de ♜g5. Mantener la fiscalización del cuadro c3 y d3 es la base de la estrategia de las negras y esto justifica la excelente retirada del caballo agresor.

21. ♜g5 ♜d5

22. ♜xe4 ♜xe4

23. ♜ed1 f6

24. ♜f1 ♜f8

Es evidente que no ♜f7, por la amenaza de un doble en d6, luego de ♜xe4.

25. ♜d4 ♜xd4

26. ♜xd4 ♜d2+

Una verdadera sorpresa y sin duda el momento exacto para simplificar la partida. No habría sido bueno primero ♜xc4+ a causa de ♜cxc4. La ventaja estratégica de las negras, hasta ahora embozada, sale a la luz con claridad.

27. ♜xd2 ♜xg2+

28. ♜e1 ♜xd2

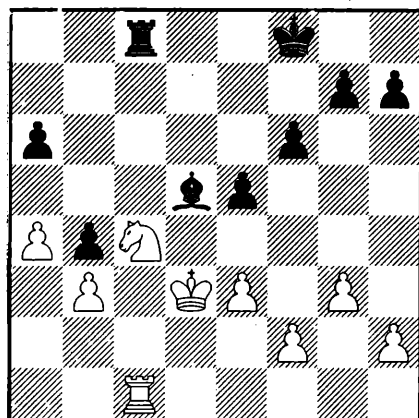
29. ♜xd2 ♜d5

30. ♜d3 e5

LA LUCHA DEL ALFIL CON EL CABALLO

Se ha llegado a un final muy instructivo en el que actúa un caballo —

que no puede hacerse fuerte en c4 sin riesgo de ceder un peón pasado y sostenido y en cambio quedar con un peón aislado— contra un alfil bueno que custodiará los cuadros que los propios peones hayan desamparado.



31. e4 ♜e6

32. ♜c2 ♜e7

33. ♜d2

Las blancas, contra su voluntad, deben provocar el cambio de torres, pues están prácticamente en una posición de "zugzwang", ya que no es posible dejarse cambiar el caballo de c4 y retomar con el peón "b". Y las jugadas de peón para dilatar la simplificación tienen un límite.

33 ♜xc2

34. ♜xc2 ♜d6

35. ♜d3 ♜c5

Sigue la lucha en torno al punto crítico de c4. Las negras no permitirán que se perpetúe allí el caballo y, si le impiden, ganarán.

36. ♜e3 g6



Una rara fotografía de Samuel Reshevsky, jugando con Charles Jaffe, en un pequeño torneo de seis maestros jugado en Nueva York en 1922. Reshevsky tenía solamente 11 años cuando jugó este torneo y terminó con un puntaje de 2½ sobre 5, delante de Edward Lasker y Jaffe, pero detrás de Janowski, Bigelow y Bernstein.

37. ♖d3 f5

38. f3 f4!

La ventaja de las negras es cada vez más clara. Han logrado inutilizar el rey y el caballo adversarios y ahora buscan una mayoría de peones en el ala rey, que exija una definición de las dos piezas inmovilizadas de las blancas, pues deben atender a la posible entrada del rey negro en d4 y la defensa del peón de b3.

39. gxf4 exf4

40. h4 h6

41. a5

Las jugadas de las blancas se acaban. Se trata de una agonía estratégica, ya que necesariamente se deberá dejar el cuadro d4 para que el rey adversario penetre por la rígida acción de su caballo. Una pérdida de tiempo de las negras y todo ha concluido en la empeñosa lucha sobre el punto c4 y d4.

41. ♕d7!

¡Y qué pérdida de tiempo! Ahora amenazan lograr el punto d4 de prepotencia, por medio de ♖xb5+.

42. ♖c2

Es evidente que luego de ♖c4 seguiría ♖b5, ganando en seguida, también por "zugzwang".

42. ♖d4

Y AHORA EL DERRUMBE

43. ♖c4 ♖e6

44. ♖d2 ♖e3

Lo que resta es simple. El rey

negro se filtra hacia la victoria.

45. ♖d1 ♖f2

46. ♖c2 ♖e2

47. ♖c1 h5!

Amenaza coronar el peón "h", luego de g5.

48. e5 g5

49. ♖e4 gxf4

50. ♖g5 h3

51. ♖xe6 h2

52. ♖xf4+ ♖xf3

(0-1)

Espléndida partida y final magistral.

CONCLUSIONES

El capítulo de los cambios de damas que acabamos de estudiar nos permite sacar algunas conclusiones que interesa señalar, a fin de sintetizar, de acuerdo con nuestro método, lo estudiado en cada tema.

1ª El cambio de damas es uno de los problemas más difíciles que ofrece el arte de la simplificación en ajedrez, y, en cada caso, debe ser analizado escrupulosamente.

2ª Cuando la dama reemplaza al alfil en la custodia de las diagonales debilitadas por la ausencia de éste, el cambio de la dama acentúa la debilidad de las diagonales precitadas.

3ª El cambio de damas en las partidas con desventaja en espacio suele ser favorable al bando que se defiende, pues se elimina una pieza rica en posibilidades, por otra del mismo valor técnico pero limitada en su acción por la carencia de espacio para desplazarse.

4ª Cambiar una dama que ha realizado varias jugadas en el planteo por otra inactiva, suele traducirse en tantas pérdidas de tiempo como movidas de más se hayan hecho con la dama cuyo cambio se efectúa.

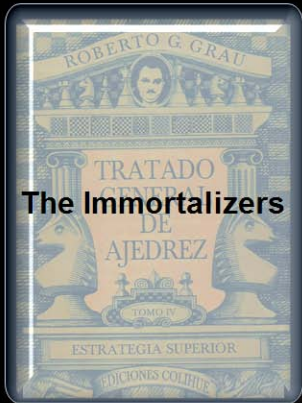
5ª Casi nunca es bueno cambiar una dama activa por una dama inactiva y menos cambiar las damas cuando se tiene posición de ataque sobre un sector con desventaja en espacio.

6ª Cuando se tiene desventaja en la configuración de peones, debe rehuirse el cambio de damas, ya que el final suele ser inferior, y en cambio se puede intentar

hallar compensaciones tácticas en el medio juego con el hábil maniobrar de la pieza precitada.

.7ª En síntesis, el cambio de damas favorece siempre a quien tiene mejor configuración de piezas para el final, y debe ser rehuido cuando se tiene ataque, ventaja en espacio o puntos débiles. Cuando se lucha con una posición abierta contra una posición cerrada, la dama debe conservarse, porque dispone de mayor cantidad de amenazas. Y las piezas valen, en realidad, por la cantidad de amenazas que pueden realizar.

The Immortalizers



CAPITULO XI

LOS FINALES DE TORRES Y PEONES

Entraremos en la etapa final de nuestro ambular por el accidentado terreno de la técnica del ajedrez. Luego de analizar problemas estratégicos modulares del medio juego, nos dedicaremos a estudiar un aspecto de vital interés de los finales de partida.

Los finales de torres y peones comprenden más del sesenta por ciento de los que se plantean en la partida práctica a los ejecutantes. La mayoría de las partidas que logran atravesar la etapa del medio juego se resuelven en finales de torres y peones, y la razón para que esto ocurra es también clara. Las torres son las piezas que más tarde entran en el combate. Una vez agorada la acción de caballos y alfiles y aun de la dama, que en el medio juego, por su mayor agilidad, es elemento valioso para realizar ataques fulminantes, comienzan las torres a hacerse valer.

Y sucede que éstas entran en acción, ya en finales equilibrados con peones bien ubicados de ambas partes, lo que origina casi siempre empates, o con peones iguales pero de deficiente colocación en uno de los bandos, lo que significa una apreciable ventaja para quien lucha contra ellos con torres; o con desnivel de material —algún peón perdido en las escaramuzas del medio juego— y entonces es cuando más se necesita el estudio de finales de torres y peones. Hay infinidad de finales teóricamente tablas. El conocimiento de los mismos ahorrará al aficionado bisoño y aun a multitud de los que no creen serlo, pero que desconocen reglas técnicas elementales, muchos disgustos; les permitirá ganar cuando deben ganar y, además, les mostrará detalles fundamentales en materia de finales de estudio.

NADIE EN EL MUNDO JUEGA BIEN LOS FINALES DE TORRES

Hay, asimismo, muchas reglas que, conocidas, facilitan el análisis, y luego daremos finales maestros en los que se ve de qué manera se deben explotar las

pequeñas ventajas estratégicas en este tipo de finales, cuyo conocimiento profundo escapa a la capacidad de todos los jugadores del mundo.

No vaya a suponerse que es ésta una afirmación temeraria e irrespetuosa para los grandes jugadores. En la revista "Mundial", que se editaba en 1927 en Montevideo, el Dr. Alejandro Alekhine, próximo entonces a poseer el título que luego recobró, decía lo siguiente al referirse a los finales de torres:

"La opinión general conceptúa los finales de torres como pertenecientes a la técnica del juego. Esta creencia puede aceptarse siempre que se agregue que el dominio aproximado de esta técnica, especialmente difícil, aún no está al alcance de todos y que en nuestros tiempos no existe ningún jugador de finales de torres que pueda considerarse perfecto, ni aun teniendo en cuenta a los campeones del mundo."

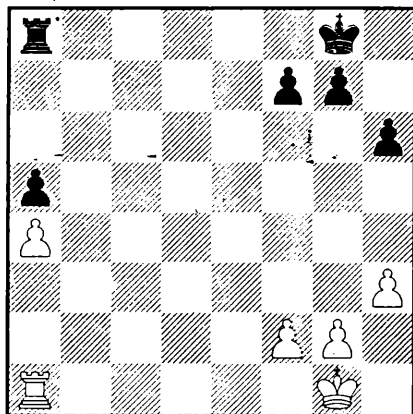
La gama de recursos del que ataca y del que defiende es muy dilatada y existe infinidad de posiciones en las que no basta un peón de ventaja para vencer, y hasta en algunos casos dos no logran triunfar. Pero como generalmente no sucede esto, pasaremos a explicar, mediante ejemplos simples, reglas fundamentales.

I. LA VENTAJA DE LA INICIATIVA.

Antes de penetrar de lleno en la técnica de estos finales expliquemos un factor que tiene decisiva importancia: la acción de la torre en el mismo momento en que se inicia el final. La torre agresiva posee una ventaja vital contra la torre defensiva. La ventaja de la iniciativa, la posibilidad de asumir primero el ataque a los peones rivales, es casi siempre decisiva. Para evitarlo, es habitualmente mejor contraatacar que resignarse al papel pasivo de una defensa. Veamos:

EJEMPLO 1

Se trata de una posición absolutamente simétrica. ¿Quién está mejor? Desde el punto de vista puro de la lógica, la posición es absolutamente equilibrada, pero no es así. En esta posición está mucho mejor quien juega primero. La ventaja de la iniciativa es casi decisiva. Quien juega, ubicará su torre en una columna abierta, por ejemplo, b1 (b8), para seguir inmediatamente con ♖b5 (♜b4), atacando el peón de a5 (a4) rival. Esto permitira tener una torre agresiva, la de b5 (b4), que ataca al peón de a5 (a4), contra una defensiva, la de a8 (a1); la comodidad de quien tenga esa posición dominante será extraordinaria.



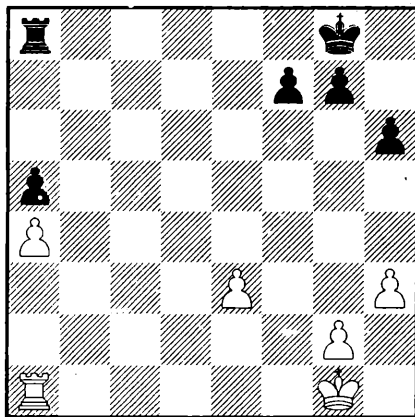
UN PRINCIPIO VITAL

El principio estratégico que justifica la importancia de la ventaja de un tiempo en las conformaciones simétricas de peones es el siguiente: una torre necesita dos tiempos para atacar a cualquier peón adversario cuando no está en una columna abierta y cuando tiene peones propios delante de los peones rivales. Quiere esto decir que quien inicia las maniobras agresivas obliga a la torre rival a inmovilizarse en el sostén de sus propios peones desde atrás de los mismos, lo que le resta movilidad.

Nada de esto pasaría si la posición que acabamos de dar no ofreciera simetría en la situación de los peones y las negras, por ejemplo, pudieran ganar un tiempo en mérito a la posibilidad de atacar de frente a algún peón rival. Observemos la posición que damos en seguida:

En este caso serían las negras las que tendrían la iniciativa, aun cuando les correspondiera jugar a las blancas. ¿Por qué esa diferencia? Pues por la existencia de un peón aislado en e3, que permitirá ganar un tiempo y por lo menos equilibrar las "chances".

En ese caso, contra 1. ♖b1, sigue 1., ♜e8; atacando al peón, no para capturarlo, como es natural, sino para ganar el tiempo que permita atacar antes que el rival al peón de a5 si es defendido el de e3. Si 2. ♕f2, entonces 2., ♜e4; obligando a la torre blanca a replegarse al escaque a1 para apoyar el peón y las negras quedarían con gran ventaja posicional.

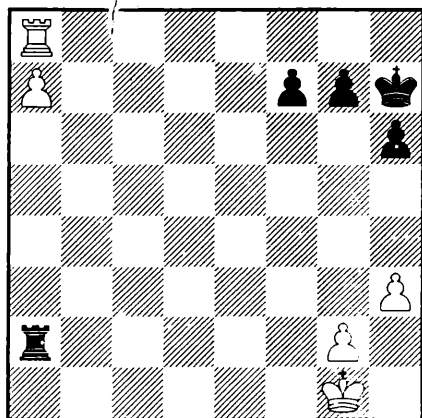


OTRA REGLA BÁSICA

Si, en cambio, 1. ♖b1, ♜e8; 2. ♖b5 (que es lo mejor), ♜xe3; 3. ♖xa5, y ahora se produce un final de peones iguales probablemente tablas, pero con alguna ventaja para el negro, porque se habrá llegado a la posible aplicación de otro principio fundamental: en los finales de torres tiene ventaja la torre que ataca al peón libre rival desde atrás. Esto obliga a defenderlo con la otra torre, lateralmente, lo que le resta movilidad y no apoya el avance del peón, o a defenderlo como en esa posición desde adelante, lo que, si bien permite el avance, va atacando de parálisis progresiva a la torre defensora. Por ejemplo, si en la posición del texto las negras juegan 3., ♜a3; 4. ♖a8+, ♕h7; 5. a5, ♜a2; 6. a6, g5; 7. a7, se observa que mientras los avances del peón "a" han aumentado el radio de acción de la torre ofensiva y defensiva negra, la torre defensiva blanca se encuentra ahogada en a8 y no puede moverse. A pesar de esto el final sería probablemente tablas, porque el peón en séptima significa una fuerza compensadora muy valiosa en esta posición. Pero las blancas deben jugar bien para no

perder. Las negras, en esta posición, deben tratar de no dejar nunca ninguno de sus peones a merced de la agresión de la torre blanca, pues hay que evitar que mediante ese simple expediente ganen el tiempo, o para coronar el peón de a7, o para recobrar la autonomía con la torre, a costa de la pérdida de ese peón o de un jaque, lo que sería mucho más grave. Veamos:

EJEMPLO 3



En esta posición, que es la misma a que llegamos en el ejemplo anterior, la única posibilidad de victoria de las blancas estriba en poder sacar la torre de a8, dando jaque, para coronar el peón rápidamente y ganar la torre, o atacar un peón adversario para cambiarlo por el de a7, recobrar la autonomía con su torre ahogada en a8 y hacer rápidamente tablas en lugar de tener que soportar un largo final.

Analizando sobriamente se observa que el peón de f7 no corre peligro de ser atacado, porque la torre negra al capturar el peón a7 lo defiende. El punto

fuerte para escudar el rey es, pues, la columna alfil "f", ya que no hay riesgo de que sea atacado con éxito el peón que cubrirá al rey negro de los jaques rivales.

DONDE NO TIENE IMPORTANCIA UN PEÓN DE MÁS

Para facilitar el raciocinio del jugador se puede anticipar que este final es tablas, ya perdiendo las blancas el peón de a7, o teniéndolo de ventaja. Por ejemplo, si se sacan del tablero los tres peones negros del ala rey y los dos blancos de ese sector, el final es también tablas, pues no es posible sacar la torre sin perder el peón. La técnica es la siguiente: debe conservarse el rey negro en h7 o g7, y cuando el rey blanco va a b1, atacando a la torre, replegarse con ésta para después a medida que avance el rey, colocarla en la primera línea y cuando el rey defienda el peón de a7, dar jaque.

¿Y por qué dejar el rey negro en h7 o g7?, preguntarán algunos ajedrecistas. bisonños, pero impacientes, que no se resignarán a este papel pasivo del rey en el siguiente final: Rg1 - ♖a8-a7 contra ♔h7 - ♜a2.

Pues porque apenas salga el rey de la segunda línea, el blanco puede dar jaque y luego coronar el peón. Y si para evitar estos jaques en la primera línea, el rey negro juega a g7 y luego a f7, entonces viene el chiste táctico ganador de ♜h8, para seguir, si ♜xa7, con ♜h7+, ganando la torre.

Esto es muy elemental para los jugadores avezados y ha de ser, en cambio, muy instructivo para los principiantes. Y no debe olvidarse que del conjunto de

sutilezas tácticas de este tipo se hacen los grandes problemas que iremos desentrañando una vez que sepamos estas cosas elementales.

ENSAYO DE MANIOBRA TÍPICA

Conocido esto, que es muy importante, volvamos al ejemplo 3 (póngase la posición sobre el tablero). El plan de las blancas es llevar el rey a b1, atacar la torre, desplazarla de la séptima línea, explotar la circunstancia de que no puede abandonar la columna "a", y luego remontar con el rey hasta que éste tome contacto con el peón de a7. Quedándose quietas las negras, el final es tablas, ya que apenas el rey blanco se ubique en b6 (puede colocarse para facilitar el análisis), la torre de a2 da jaque, y una vez que el rey deja de apoyar al peón, la torre vuelve a a2. Para hacer esto, la única precaución que debe adoptarse es ubicar el rey negro en g6 o en f6, para que el rey blanco no pueda capturar el peón de f7.

Pero en cambio las negras pueden intentar algún plan que, sin duda, fracasará pero obligará a las blancas a jugar con cuidado. Puede seguirse (vuélvase a la posición del ejemplo 3) con 1., g5 (hay que colocar el peón en h4 y el otro en g5, antes de sacar el rey de la segunda línea, para evitar que la torre de a8 se mueva atacando uno de esos peones, como pasaría si 1., ♖g6; 2. ♖f1, ♜f6; 3. ♜e1, g5; 4. ♜h8, para seguir si ♜xa7 con ♜xh6+, que da tablas rápidamente); 2. ♖f1, ♜g7; 3. ♜e1, h5; 4. ♖d1, h4; 5. ♜c1, ♜f6; 6. ♜b1, ♜a6; 7. ♜b2, ♜f5 (el rey pierde el contacto con el peón de f7, especulando con que éste no puede ser atacado mediante ♜f2, porque después de ♜xa7 las negras defenderían el peón base. Esto quiere decir que en los finales de torre de este tipo, el rey debe guarecerse en la columna donde el peón, base de la segunda línea, esté más cerca del peón en séptima rival. En este caso el de la columna "f"); 8. ♜b3, ♜f4; 9. ♜b4, f5; 10. ♜b5, ♜a2; 11. ♜b6.

Las blancas han logrado, en un temerario afán de ganar, apoyar el peón "a" y ahora amenazan sacar la torre. Si las negras quieren hacer tablas, no tienen nada más que hacer que dar jaque al rey para ubicarse de nuevo en a2 cuando el rey abandone el contacto con el peón de a7, pero pueden complicar el final mediante el posible sacrificio de la torre por el peón torre, después de: 11., ♜b2+; 12. ♜c7 (si ♜a6, es igual por el jaque en a2 luego de ♜xg2), ♜xg2 13. ♜g8 (o cualquiera casi de la octava línea), ♜a2; 14. a8=♚, ♜xa8; 15. ♜xa8, ♜g3; 16. ♜a3+, ♜g2.

El final sería probablemente tablas, pero las blancas deben jugar con cierto cuidado. La maniobra para empatar sería traer el rey rápidamente sobre los peones negros mediante 16. ♜d6, para seguir si g4 con 17. hxc4, fxc4; 18. ♜a2+, dando jaque perpetuo, pues el rey no puede irse de la zona de influencia de sus peones, para no perderlos. También podría empatarse con 18. ♜e5, h3; 19. ♜f4, h2; 20. ♜xc4, h1=♚; 21. ♜a2+, ♜g1 o f1; 22. ♜a1+, tomando la dama. Contra 21., ♜g1; no sería bueno 22. ♜g3, para dar mate en a1, por la réplica ♜h8, defendiendo el mate, y ganando.

En este primer paso sobre finales de torres hemos visto, pues, cosas elementales pero muy necesarias para comprender temas más complejos que iremos desarrollando y que han de interesar aun a los jugadores de primera fuerza, que, como dice Alekhine, están lejos de ser infalibles en la partida práctica e ignoran muchas cosas aún. Como es natural, no las desentrañaremos nosotros, pero sí recopilaremos lo que la experiencia ha enseñado hasta ahora. Que es mucho.

II. EL ABUSO DE EMPATES PARA EVITAR RIESGOS

Empezaremos a conocer finales más complejos de torre y peones. Ya hemos dicho cuál es la importancia de los mismos. Afirmamos que ningún gran maestro puede enorgullecerse de jugar esta etapa de la lucha a la perfección y robustecimos nuestra afirmación con las palabras indiscutibles del actual campeón mundial.

Y si pasamos revista a nuestro medio, podría llegarse a afirmaciones más serias: casi ningún jugador comprende claramente la técnica de estos finales, ya que las partidas indican a menudo, no errores graves, que éstos aun podrían disculparse si se tratara de jugadas sino falta de técnica elemental para conducir la torre en la etapa final de la lucha. Es un permanente dialogar con la incertidumbre, un navegar a tientas, aun cuando a veces provoca victorias, porque quien se defiende tampoco logra arrancarle a la posición el máximo de recursos.

Hay una razón para que los jugadores de nuestro medio no logren dominar racionalmente la técnica de los finales de partida. Muy pocas son las oportunidades en que se llega al final en nuestro país, en igualdad de condiciones, o con desequilibrio pequeño. Cuando así sucede, el cotejo se declara tablas, porque todos temen fracasar en esta etapa de la lucha. Sólo siguen finales de este tipo cuando compiten con rivales débiles, y los ganan, por los errores en que el contendor incurre, que facilitan la tarea. Pero finales propiamente dichos, en los que sólo hay imperceptibles diferencias posicionales, casi nunca se disputan entre jugadores de la misma calidad. El cómodo expediente del empate resuelve todo, pero conspira contra la eficiencia de nuestros mejores ajedrecistas, pues es precisamente ésta la etapa donde suelen ser superados por los maestros de manera más concreta.

Ya hemos explicado de qué manera sabia logran los jugadores de gran calidad simplificar el combate en el momento oportuno para llegar a finales aparentemente iguales, en los que luego imponen pequeños detalles estratégicos y su mayor experiencia en esta etapa de la lucha. Podríamos citar infinidad de partidas en las que los maestros ganaron simplemente por esto, y, sin ir muy lejos, es posible recordar el final de Landau con Grau, el de Flohr con Bolbochán, el de éste con Lilienthal o con Keres, el de Euwe con Piazzini y otros en los que se puso en evidencia lo afirmado.

LA POSICIÓN DE PHILIDOR

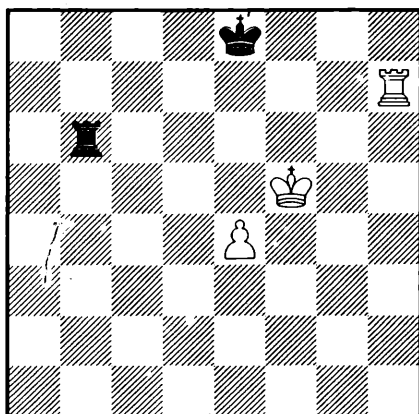
El final madre de toda la teoría, el primer interrogante que se les presentó a los maestros fue el de Philidor, que es así:

EJEMPLO 4

El enigma era éste. ¿Quién gana este final? Lo desentrañó Philidor al demostrar que era tablas, pero aun ahora hay buen número de jugadores de tercera y cuarta categoría, y aun otros, que no conocen la regla teórica que facilita el análisis y permite hacer tablas matemáticamente. La regla es la siguiente:

Cuando el rey del bando en desventaja está en la casilla que debe ocupar el peón que amenaza coronarse, el final se hace tablas manteniendo la torre en la tercera línea, a la espera de que sea el peón, y no el rey, el que llegue primero a sexta. Una vez que el peón rival se ubica en la sexta línea, y sólo entonces, la torre debe ir a la línea extrema para dar jaques apenas haya una amenaza de mate.

Por ejemplo: 1., ♖a6; 2. e5, ♖b6; 3. ♖a7, ♖c6; 4. e6, ♖c1!; 5. ♔f6, ♖f1+; y tablas por jaque continuo si el rey se conserva cerca del peón. La razón técnica es clara. Lo que debe evitarse es que el rey blanco pueda guarecerse delante del peón que posee. Por esto hay que provocar primero el avance del peón a sexta.



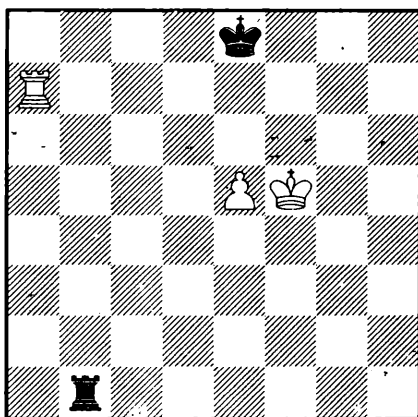
EL FINAL DE BERGER

Esto no quiere decir que se gane matemáticamente si la torre no está en tercera, pero en ese caso el final es bastante más difícil. Durante mucho tiempo, por ejemplo, se creyó que el siguiente final lo ganaban las blancas:

EJEMPLO 5

Si en esta posición juegan las negras, hacen tablas fácilmente con 1., ♖b6; para evitar ♔f6 antes del avance del peón. Las blancas deberían jugar, tarde o temprano, e6, pues la torre negra se mantiene en la tercera línea y, cuando así lo hiciera, se empataría con el procedimiento anterior.

El gran teórico Berger había afirmado que en aquella posición las blancas ganaban si les correspondía jugar, y en la partida práctica sucede generalmente esto. Pero Cheron descubrió que no era así, con lo cual contribuyó de manera poderosa a la técnica de los finales de torres y peones.



CÓMO LA DESTRUYÓ CHERON

Este final es muy importante, pues a él se llega en casi todas las posiciones de torre y peón contra torre, cuando el negro logra la mejor situación de su rey, que es ubicarlo en la columna donde debe avanzar el peón rival.

Se juega así: 1. ♔f6 (malo sería ♔e6 por ♖b6+ llegando a la posición tablas que ya conocemos), ♖e1!!

Esta es la sutil jugada que halló Cheron para hacer tablas y no la aparente de ♖f1+ que hacía jugar Berger y daba origen a la victoria del blanco. Pero como es interesante ver por qué se pierde con 1., ♖f1+; lo veremos a continuación: 2. ♔e6, ♔f8!; 3. ♖a8+, ♔g7; 4. ♔e7, ♖f7+; 5. ♔d6, ♖b7; 6. e6, ♖b6+; 7. ♔d7, ♖b7+; 8. ♔c6, y las blancas ganan.

Este final sería tablas, en cambio, si hubiera más de dos columnas libres entre el peón que amenaza coronarse y la torre que jaquea al rey blanco. Por ejemplo, si la torre negra estuviera en la columna “a” y la torre blanca en la columna “b”.

En cambio, el empate se produce jugando como indica Cheron (póngase el ejemplo cinco):

1. ♔f6, ♖e1!; 2. ♔e6, ♔f8; 3. ♖a8+, ♔g7; 4. ♔d6! (si ♖e8 se haría tablas mediante ♖a1!, poniendo la torre en situación que deje tres columnas libres entre ella y el peón que avanza, secreto táctico fundamental), ♔f7! y tablas.

LA RAZÓN TÉCNICA

De ello se deduce que colocando el rey en sexta, delante del propio peón que avanza, se puede desalojar al rey adversario de la octava línea, pero no se logra triunfar cuando la torre del bando en desventaja logra ubicarse en una casilla lateral que deje tres columnas libres entre ella y el peón, o cuando se coloca justo en la columna detrás del peón que amenaza coronarse y éste se halla aún en quinta.

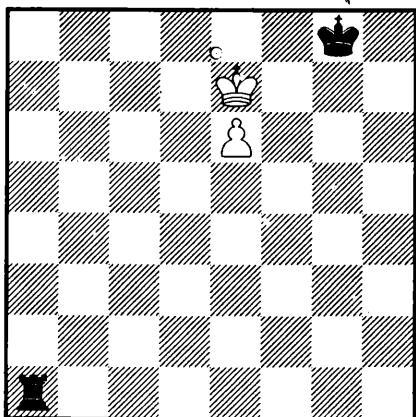
En el caso del ejemplo anterior la torre blanca se encuentra en la columna ideal, que es la “a”. Quiere decir que si el peón, en lugar de estar en e5 estuviera en d5 se debe ubicar la torre blanca en h7.

Cheron sintetiza el principio relativo a este final, de la siguiente manera: “La torre de la defensa ejerce su máximo de resistencia si se ubica dejando tres columnas libres entre ella y el peón rival. La posesión de este espacio intermedio constituye la posición correcta de la torre defensora”.

UN PROBLEMA DIFÍCIL

Estos dos finales tienen una gran importancia porque la mayoría de finales de torres con varios peones por bando se resume en uno de los que hemos explicado, cuando ambos juegan bien y la posición no ofrece otros desniveles.

Más adelante reproduciremos íntegramente la recopilación hecha por el estudioso Cheron sobre el clásico final de Tarrasch, siguiente, que es el ideal a que aspiran llegar quienes tienen un peón de ventaja y el rey rival está delante del peón.



Veamos: -

¿En qué posición debe estar la torre blanca para ganar, y en qué posición hace tablas? Pregunta imposible de contestar para quien no conozca plenamente la técnica de estos finales. Obsérvese que la torre negra está en la mejor casilla (lo más lejos posible del rey y el peón que avanza, lista para dar jaques horizontales o verticales dejando tres columnas libres). Podemos anticipar que jugando las negras en esta posición, las blancas ganan estando la torre en h2 - g2 - d2 - c2 - b2 - h3 - g3 - d3 - c3 - b3 - h4 - g4

- d4 - c4 - b4 - h5 - g5 - d5 - c5 - b5 - g6 - d6 - c6 - d7 - d8 - c8 - b8. O sea, que ganan estando en 27 casillas de las 64 del tablero, y sólo empatan de estar la torre en cualquiera de las otras casillas libres que no hemos enumerado, que son, en realidad: h6, cualquiera de las columnas "f" o "e" y las casillas b6 - c7 - b7, ya que no podría estar en ninguna de la primera línea ni en la columna "a", pues la torre negra la capturaría. ¿Por qué esto? Conviene que el aficionado trate de averiguarlo antes que le demos la solución completa de este importante y capital problema técnico de los finales de torres y peones.

CÓMO SE GANA

La razón es clara en líneas generales. La torre en la columna "d" tapa los jaques laterales de la torre negra que está en el mejor sitio en que debe ubicarse siempre la torre cuando combate contra el peón de ventaja: lo más lejos posible del rey rival y, en último caso, en una casilla separada por otras tres del monarca adversario.

Ubicando la torre en b5 - c5 - d5 - h5, se gana por la posibilidad de cubrir los jaques de la torre negra. Estas deben jugar ahora, primero, 1., ♖g1; para evitar el jaque en la columna "g" con la torre blanca, que desalojaría al rey de esa zona, lo replegaría a la columna "h" y permitiría ganar fácilmente. Seguiría 2. ♜f6 (amenaza ♖g5+), ♖f1+; 3. ♖f5, ♜xf5 (si 3., ♜e1; 4. e7, seguido de ♖g5+ y ♖e5); 4. ♜xf5, ♜f8; 5. ♜f6, ♜e8; 6. e7, ganando.

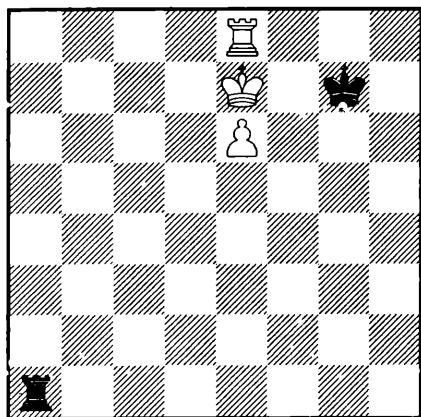
Si la torre blanca se ubica en b4 - c4 - d4 o h4, se gana aun cuando como en el caso anterior las negras jueguen primero 1., ♖g1. Las blancas replican con 2. ♜e8, ♜g7 (la torre negra no debe irse de la columna "g" por la amenaza del jaque vertical de la torre); 3. e7, ♖g2; 4. ♖d4, amenazando ♜d7, etcétera.

Es tablas, en cambio, si la torre estuviera en en h6 - b6 - c7 y b7, por la réplica ♜g7, que quita al rey blanco la posibilidad de ubicarse en f6. Se observa que, como principio general, podría establecerse que es sólo tablas en estas posiciones si está el rey blanco delante del peón que avanza, cuando la torre blanca no

amenaza jaques en la vertical o cuando el rey blanco no puede ir a f6 por impedírselo el rey negro desde g7.

EJEMPLO 7

Veamos ahora un final muy usual y difícil de conducir:



Este final es tablas, sea cualquiera el que juegue, y la razón se funda en lo que dijimos antes. No se amenaza jaque con la torre blanca en la columna "g", y el rey negro está en la mejor casilla en que puede ubicarse cuando no puede estar delante del peón rival. Esa casilla es la que, en línea horizontal, esté separada sólo por un cuadro con el peón que avanza.

El final se hace tablas así: 1. ♖d8!, ♖a7+; 2. ♜d7 (malo sería ♜d6 por ♜f6, seguido de ♖e7); 2., ♖a8!

UNA REGLA VITAL

Esta es la única jugada que permite empatar. Hay que evitar en este tipo de posiciones que el bando en ventaja ubique su rey en la octava línea, apoyando desde ella el avance del peón, especialmente cuando se pueden cubrir con la torre ios jaques horizontales.

El sistema para empatar es el siguiente: mientras la torre blanca ocupe una de las casillas d6 - d7 o c6, la torre negra debe mantenerse inmóvil en a8 y el rey negro debe jugar alternativamente de g7 a g6. La razón de estas jugadas de rey estriba en impedir que el rey blanco pueda girar alrededor del peón cuando se inicien los jaques horizontales de la torre y, además, para que el rey negro esté pronto a ubicarse en f6 o g6, en una sola jugada.

Son estas reglas del Dr. Tarrasch, ya que el final es de él, así como los análisis que damos. Sus afirmaciones no pudieron nunca ser destruidas en este final. Pero sigamos jugando, pues es muy instructiva la maniobra.

Es de hacer notar que hay que evitar que el rey blanco vaya a la octava línea, sólo cuando la torre blanca está en d6 - d7 o c6. Por ejemplo, si la torre blanca estuviera en d1, seguiría 2., ♖a7+; 3. ♜d8, ♜f6, etcétera.

3. ♜d6+

No serviría 3. ♜d6, por 3., ♜g6 (única jugada que hace tablas. Contra cualquier jugada vertical de la torre negra seguiría ♜c8 y contra cualquier

movida horizontal de la misma, ♖d8. Ejemplo: 3. ♖d6, ♖b8?; 4. ♖d8, ♖b7+; 5. ♘d6, ♖b6+; 6. ♘d7, ♖b7+; 7. ♘c6, ganando. Este es un caso típico de comprobación de lo malo que es tener la torre que defiende tan cerca del rey que apoya el avance del peón. Al jugar ♖b8, las negras colocaron la torre sólo a dos columnas libres del monarca adversario, y por eso es posible la maniobra del texto). Quedamos en que contra 3. ♖d6, en lugar de ♘d6+, se hace tablas mediante 3., ♘g6!! La maniobra seguiría así: 4. ♖c6 (si ♘d7, ♘f6), ♘g7!; y tablas.

3., ♘f6 (también hace tablas ♘f8); 4. ♖f7+, ♘g6; 5. ♖f8, ♖a6+; y comienzan los jaque horizontales de la torre, mientras el rey negro evita que el monarca blanco se ubique en f6, única casilla que anula los jaques horizontales en esta posición.

LA DIVISIÓN DE CHERON

Cheron divide el estudio de los finales de torre y un peón contra torre, en dos partes, y, en realidad, es lo exacto. Primero los finales en que el peón de ventaja ha llegado a séptima, apoyado por el rey, y se trata de peón "b" ("g"), "c" ("f") o peón del centro; la otra parte la comprenden los finales de peón "a" ("h").

Para hacer tablas aquellos finales no debe olvidarse nunca el famoso principio de Tarrasch, de las tres columnas libres entre el rey que apoya el peón y la torre que amenaza dar jaques horizontales. En síntesis, que la torre debe estar siempre ubicada en la zona más alejada posible del rey rival que avanza con el peón.

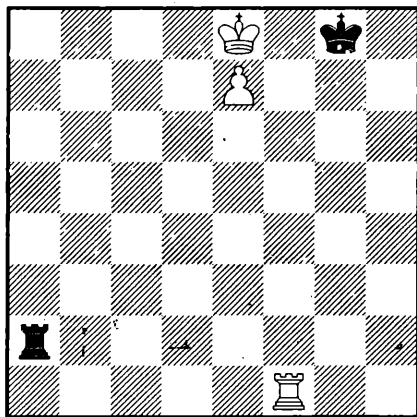
Veamos otro ejemplo de Tarrasch:

EJEMPLO 8

Esta posición es muy común, ya en esta situación del peón y rey, como en otras similares de otras columnas. La posición puede correrse colocando el rey en d8 y el peón en d7, etc., pero en ese caso la mayor resistencia se lograría con la torre negra en h2 y el rey negro en b8.

Obsérvese, en la posición del ejemplo 8, que el rey negro ocupa la peor posición posible dentro de las tres únicas casillas en las que es probable hacer resistencia. El rey negro estaría mucho mejor en g7 o aun en g6, que en la casilla del texto, por la fuerza que ahora tiene la amenaza ♖g1+, que lo lleva a la columna "h".

El ejemplo 8 muestra una posición en que las blancas ganan, aun cuando jueguen las negras mediante 1., ♖a8+; 2. ♘d7, ♖a7+; 3. ♘e6, ♖a6+; 4. ♘e5! (no ♘f5 por ♘f7, haciendo tablas), ♖a5+; 5. ♘f6, ♖a6+; 6. ♘g5,



♖a5+ 7. ♔g6, ♖a6+; 8. ♖f6, tapando los jaques y ganando, pues ahora la única jugada sería: 8., ♖a8, a lo que seguiría ♖d6 y luego ♖d8, etcétera.

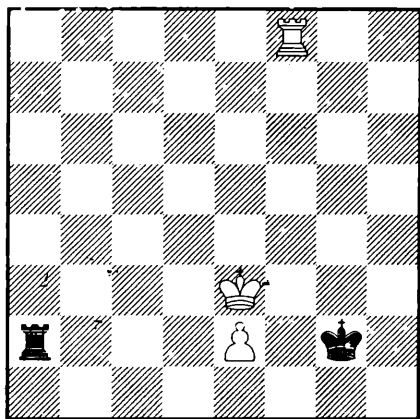
Como se verá, es éste un final muy instructivo. Resulta admirable la sutil maniobra del rey blanco para ponerse a cubierto de los jaques horizontales, y se gana, precisamente, porque la afortunada posición de la torre blanca permite cubrir los jaques en la columna "f".

En cambio, el final que acabamos de ver habría sido tablas con sólo estar el rey negro en g7 o g6, pues se empataría por jaque perpetuo con la torre en la horizontal. Perpetuo que es posible por estar el rey a tres columnas de la torre jaqueadora.

EL REY DELANTE DEL PEÓN

Por lo pronto, ya sabemos que para tener posibilidades de triunfo debemos poder colocar nuestro rey delante del peón que poseamos cuando se trate de finales de rey, peón y torre contra rey y torre. En estas posiciones se gana casi siempre, salvo cuando el rey adversario está en la misma columna del peón que avanza, lo que sólo permite ganar, como hemos visto, en determinadas posiciones, o cuando la torre apoya al peón que avanza desde la casilla donde éste debe coronarse, lo que también hace muy probable el empate, y aun en otras posiciones que también estudiamos.

Pero en la generalidad de los casos el rey delante del peón que avanza, si el rey adversario no está entorpeciendo ese avance, sirve para asegurar posiciones ganadoras.



EJEMPLO 9

En esta posición las blancas ganan, aun cuando jugaran las negras primero. Pero este ejemplo es en realidad una excepción, ya que se trata de la única posición en que se gana cuando, aun estando el rey blanco delante del peón, el monarca adversario se encuentra sólo con una columna que lo separe del peón que avanza y por lo menos en la misma línea que éste. Quiere esto decir que el final es tablas cuando el rey negro está justo en la misma línea que el peón rival,

aun de costado, si sólo lo separa una columna y la torre negra mantiene tres columnas de distancia con el rey blanco.

Y entonces, ¿por qué causas el final que damos como ejemplo se gana? ¿Acaso

el rey negro no se halla en la segunda línea, igual que el peón, y la torre no está separada por tres columnas libres del rey blanco? Sí, pero también es cierto que el peón en su casilla inicial es el único que gana cuando el rey negro está en séptima, como ahora, por el hecho accidental de que puede saltar dos casillas de golpe. Este final sería tablas si colocáramos el rey blanco en e4, el peón blanco en e3 y el rey negro en g3. Pero ahora se gana así:

- | | |
|---------|------|
| 1. | ♖a3+ |
| 2. ♔f4 | ♔f2 |
| 3. ♖e8 | ♖a7 |
| 4. e4 | ♖f7+ |
| 5. ♔e5 | ♔e3 |
| 6. ♔e6 | ♖a7 |
| 7. e5 | ♖a6+ |

(si 7., ♔e4; 8. ♔f6)

8. ♔f5!

Única para ganar. No serviría 8. ♔f7, por ♔f4; 9. e6, ♔f5; que lleva a una posición típica de tablas, que ha hecho conocer un viejo final de Kling y Horwitz, pues si 10. e7, seguiría ♖f6+; 11. ♔g7, ♖g6+; 12. ♔h7, ♔f6; 13. ♖f8+, ♔xe7; y tablas. Si, en cambio, 10. ♖h8, ♖xe6; 11. ♖h5+, ♔g4 y tablas. Pero es interesante hacer notar que este final se ganaría con la maniobra indicada en último término si corriéramos la posición de las piezas una columna a la izquierda, o sea el peón en la columna "d", etc. Estas sutilezas muestran la dificultad de estos finales.

- | | |
|---------|------|
| 8. | ♖a5 |
| 9. ♔f6 | ♔f4 |
| 10. e6 | ♖f5+ |

Si 10., ♖a6; 11. ♖f8, ♔e4, 12. ♔f7, ♔e5 o f5; 13. e7, ganando.

- | | |
|---------|-----|
| 11. ♔e7 | ♖a5 |
|---------|-----|

Si ♖h5 o ♔e5; 12. ♖a8. Si, en cambio, 11., ♔g5; 12. ♖g8+.

12. ♖f8+, seguido de ♔f7, ganando.

UNA LEVE MODIFICACIÓN Y TODO CAMBIA

Veamos ahora otro ejemplo, parecido en posición, pero que es tablas por la mejor situación del rey negro y especialmente de la torre negra, que puede atacar al rey adversario por dos sectores.

EJEMPLO 10

Este final es tablas si les corresponde mover a las negras, a causa de que podría jugarse:

1. ♖a8

Esta ubicación de la torre en la primera línea es ineficaz contra los peones más avanzados, pero estando el peón solo en la cuarta línea, o más atrás, el procedimiento más cómodo para empatar es el de los jaques frontales cuando la torre blanca no puede cubrirlos.

En cambio, son malos los jaques frontales con la torre cuando el rey está más adelantado, porque existe el procedimiento, que ya veremos, de desalojar a la torre con el rey sin peligro de perder el peón.

2. ♔d6

(si 2. ♖f7, ♖a5+; 3. ♔f6, ♔f4; etcétera)

2. ♔g4

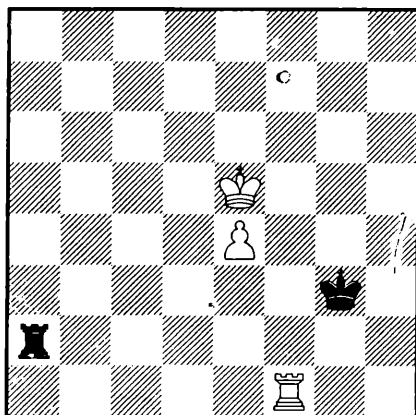
3. e5 ♔g5

4. e6 ♔g6

Como se observa, el secreto del empate es no perder en ningún momento la posesión con el rey de la misma línea en que el peón rival se ubica, siempre, claro está, que sólo le separe una columna del mismo, pues en todos los demás casos el peón gana.

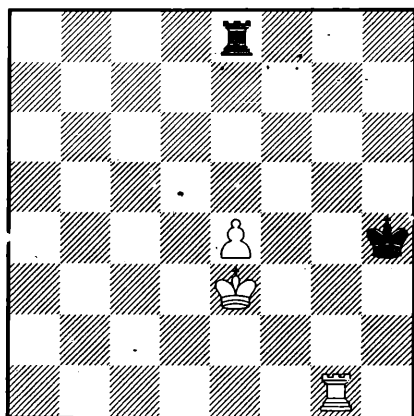
5. e7 ♖a6+

Ahora se hace tablas por jaque perpetuo por estar la torre separada tres columnas del peón enemigo. No serviría 6. ♔c5, por ♖e6!. Ni tampoco ♔d5, por ♖a5+, seguido ya de un nuevo jaque de ♖e5, si el rey ataca la torre.



LOS PELIGROS DEL REY EN LA BANDA

En cambio, como ya hemos dicho, toda la dificultad desaparece cuando el rey negro está en la banda (columna "a" ("h")) a un costado del peón que avanza y separado por dos columnas del mismo. En esos casos se gana si se tiene la prudencia de confinar al rey negro en ese sector.



EJEMPLO 11

En esta posición ganan las blancas, cualquiera que sea el que juegue. Se trata de la posición más compleja de las que pueden producirse cuando el rey está separado por dos columnas lateralmente del peón de ventaja y en la columna "a" o "h". Y es la mejor posición para el negro, pues la torre entorpece el avance del peón y hay tres líneas de espacio entre el peón blanco y la torre que lo contiene. Se gana así:

1. ♔h5

Ahora podremos aprender algo interesante. Si 1., ♜e7; aparentemente una buena jugada de espera, se perdería en seguida por no estar más la torre separada tres casillas con el peón que avanza. Se lograría desalojarla con una típica maniobra del rey, mediante 1., ♜e7; 2. ♔d4, ♜d7+; 3. ♔c5!, ♜e7; 4. ♔d5, ♜d7+; 5. ♔e6, expulsando la torre y avanzando victoriosamente el peón. Esto no sería posible con la torre en la línea extrema, pues seguiría ♜e8+ y el rey tendría que regresar para apoyar el peón. Sabemos, pues, ahora, cómo se maniobra cuando la torre trata de contener al peón de frente y lo separan de éste menos de tres casillas libres.

Es ingeniosa la maniobra para ganar si las negras juegan primero 1., ♔h3. Debe partirse de la base de que no se puede mover, por ahora, el rey blanco, por la amenaza de un jaque que lo obligue a retornar a su situación actual para evitar el perpetuo, o para no verse en la obligación de jugar ♜e1, devolviéndole la libertad al monarca negro. Se hace, pues, más complejo el triunfo, que se produce así: si 1., ♔h3; 2. ♜g7, ♔h4; 3. ♜g2!, ♔h3; 4. ♜g1!, ♔h2 (si 4. ♔h4; 5. e5!!, ♜xe5+; 6. ♔f4!, etc.); 5. ♜g5!, ♔h3; 6. e5, ♔h4; 7. ♜g1!!, y nuevamente se especula con la amenaza de mate.

2. ♜g3 ♔h4
3. ♜g2 ♔h5

Si ♔h3, se gana con ♜g1, como en la variante anterior. Es decir, que el secreto está en llegar a la posición del ejemplo y que les corresponda jugar a las blancas, las que ganan con e5!! por la posibilidad de mover el rey, atacando la torre desde f4 y amenazando mate con ♜h1.

4. ♜g1!!

UN "ZUGZWANG" RARO

Y se ha llegado a una rara posición de "zugzwang". Las negras tienen muchas jugadas pero todas pierden.

4. ... ♔h6

Si ♔h4, sigue e5, como ya vimos.

5. ♔f4

Ahora puede salir el rey por un detalle accidental, y es la amenaza de mate que permitirá ganar un tiempo y colocar el peón en quinta, donde gana siempre.

5. ♕f8+

6. ♔e5

Amenaza ♔d6, que gana en seguida.

6. ♕e8+

7. ♔f6

Por lo que se hace valer la amenaza de mate. Es interesante observar, como muestra el mismo Chron, que si el rey negro estuviera en h7 o h8, también se ganaría mediante el siguiente procedimiento 7. ♔f5, ♕f8+; 8. ♔e6, ♕e8+; 9. ♔f7, y nuevamente se gana por la amenaza de mate.

7. ♕f8+

8. ♔e7

Desaloja a la torre de la columna "e" y gana en seguida, después de e5.

De lo que se deduce que cuando el peón está en la cuarta línea, el rey atrás y la torre adversaria delante del peón, sólo se gana si el rey negro está separado dos columnas del peón blanco y se encuentra arrinconado en la banda. Y se gana por las amenazas de mate, que permiten avanzar el peón, por lo menos, un paso.

En cambio, este final se gana siempre en toda otra posición de la torre negra y peón blanco más avanzado, y fácilmente, cuando entre la torre que contiene al peón y éste no hay un mínimo de tres casillas libres.

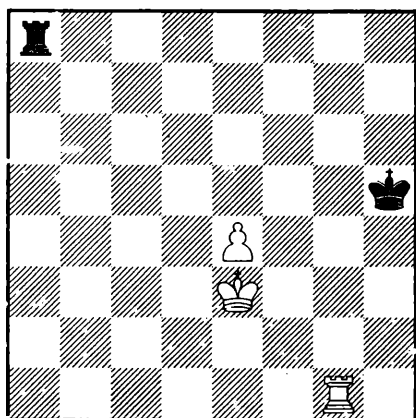
III. RESUMEN DE LO ESTUDIADO

Estos finales son tablas cuando el rey que lucha contra el peón está delante de éste y si la torre que coopera con el rey contra el peón está en la tercera línea. También sabemos que en estos finales la torre debe pasar a la línea extrema justo cuando el peón llega a la sexta línea, para dar jaque desde atrás al rey que apoya

También sabemos que la torre que lucha contra el peón debe estar lo más lejos posible del peón cuando el rey del bando en desventaja ha sido desalojado de la columna en la que el peón avanza. Para hacer el máximo de resistencia debe estar separada tres columnas del peón que avanza.

Otro detalle importante es el que surge de la gran resistencia y la abundancia de posiciones de empate que emanan de la buena ubicación del rey cuando éste lucha de costado contra el peón y el rey que apoya a éste se encuentra delante del mismo. En esos casos deb. colocarse el rey separado por una casilla del peón que avanza y, de ser posible, mantenerlo en línea horizontal con el rey rival o con el peón. Por ejemplo: contra un rey blanco en séptima y un peón blanco en sexta, la buena ubicación del rey negro es g7 o g6.

Y finalmente hemos llegado a los finales en que el peón se encuentra contenido por la torre, el rey que apoya al peón está atrás de éste y el rey adversario se halla separado dos columnas del peón que avanza. Estos finales se ganan sólo cuando entre el peón y la torre hay menos de tres casillas de diferencia. Por ejemplo: e5-♔e4 contra ♚e8. Pero son tablas cuando hay tres casillas entre ellos; por ejemplo: e4-♔e3 contra ♚e8. Y también se ganan cuando el rey del bando en desventaja está en la columna "a" o "h", por las posibilidades que ofrecen las abundantes posiciones de mate que se producen.



EJEMPLO 12

El secreto de la victoria en este final, que transformaremos en el final número 12, es el de mantener alejado al rey negro en la banda, o sea que para ganar hay que perpetuarse con la torre en la columna "g".

La dificultad para ganar estriba en que luego de e5 sigue ♚a4 y el rey blanco no puede avanzar para apoyar al peón; pero todo esto tiene remedio, como lo mostrará la solución que damos:

1. e5 ♚a4!
2. e6!!

Este es el secreto de la victoria. Significa el sacrificio del peón, pero especula con la amenaza de mate, similar a la de los ejemplos que dimos en nuestro parágrafo anterior.

2. ♔h6

Si 2., ♔h4; 3. e7!!, ♚a8; 4. ♔f4, ♔h3; 5. ♔f5, seguido de ♔f6,

ganando. Tampoco serviría 2., ♖a6; por 3. ♔f4, ♖xe6; 4. ♔f5, atacando la torre y amenazando mate.

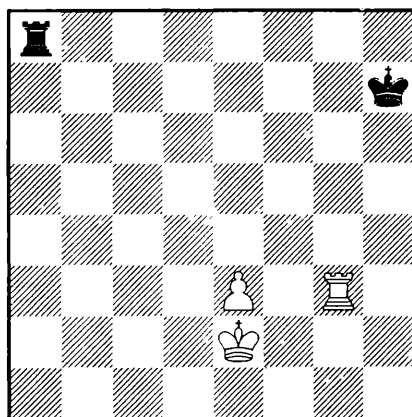
3. e7!! ♖a8
4. ♔f4 ♖e8
5. ♔f5 ♖xe7
6. ♔f6

Ganando la torre por la amenaza de mate, típica de esta posición.

EJEMPLO 13

Ahora veremos un nuevo y sutil ejemplo, también original de Cheron, que tanto se especializó en la técnica de estos finales.

En esta posición, si juegan las blancas ganan, y si juegan las negras hacen tablas. Se trata de la mejor posición de torre para las blancas, por cuanto apoya al peón de e3 y, además, anula al rey negro al retenerlo en la banda del tablero. Asimismo, las negras están también en la mejor posición de su torre, ya que ésta se halla lo más alejada posible del peón que avanza y puede dar jaques laterales o frontales sin temor a que el blanco la anule.



EL MATE COMO DETALLE TÁCTICO

El secreto del final estriba en explotar con las blancas una amenaza de mate con el rey blanco que permita ganar un tiempo y avanzar un paso el peón de e3. Las negras, para salvarse, deben tratar de atacar rápidamente con el rey la torre de g3 para dejar al peón de e3 sin defensa de la torre y dar jaques o atacar al peón cuando el rey blanco se aleje, lo que obligará a éste a replegarse en apoyo del peón indefenso. Ya sabemos la idea madre que anima a cada uno. Veamos cómo hacen las blancas para ganar:

1. ♔d3

Dijimos que el blanco ganaba aun cuando la torre negra estuviera en otra posición y que aun se triunfaba más fácilmente. De estar la torre en d8 se ganaría con 1. ♔f3, ♖f8+; 2. ♔e4, ♔h6; 3. ♔e5, y luego igual que como se produce en la variante que daremos.

1. ♔h6

Si 1., ♖d8+; 2. ♔c4, ♖e8; 3. ♔d4, ♖d8+; 4. ♔e5, ♖e8+; 5. ♔f6, ♖f8+ (si 5., ♖e4; 6. ♔f5, seguido de e4); 6. ♔e6, ♖e8+; 7. ♔f7, ganando.

2. ♔d4 ♖d8+

Si 2., ♖a4+; 3. ♔e5, ♖a5+; 4. ♔f4, seguido de e4.

3. ♔e5 ♖e8+

4. ♔f5 ♖f8+

5. ♔e6 ♖e8+

6. ♔f7 ♖e5

7. ♔f6

Ganando, pues las negras no pueden evitar simultáneamente las amenazas de ♖h3++, o, en su defecto, ♔f5, seguido de e4.

En cambio, si jugaran primero las negras sería tablas, por la siguiente maniobra:

1. ♔h6!

2. ♔d3

Malo sería e4, a causa de ♖a2+, cambiando las torres apenas el rey avance y haciendo tablas el final de reyes.

2. ♔h5

El rey negro sigue avanzando, pues explota el hecho de que no es posible aún el avance de peón por la amenaza de ♖a2+ y cambiar las torres si el rey blanco avanza.

3. ♔d4 ♔h4!

4. ♖g7

Si 4. ♖g1, seguiría ♖d8+ y apenas el rey se acerque a la torre, entonces ♖e8. Si 4. ♖g6, se empata con ♔h5, volviendo a atacar la torre. Como detalle interesante conviene hacer notar que este final se hace tablas, jugando las negras, sólo si la torre negra está en a8, como en el texto, o en b8 o en d8. En cualquier otra casilla se ganaría.

4. ♖d8+

5. ♔e5 ♖e8+

6. ♔f5 ♖f8+

No ♖xe2, a causa de ♔f4, que amenaza a la torre y mate.

- | | |
|---------|-------|
| 7. ♔e6 | ♚e8+ |
| 8. ♚e7 | ♚xe7+ |
| 9. ♔xe7 | ♚g4 |

Tablas, pues se ganaría el peón.

ALGUNAS CONCLUSIONES FUNDAMENTALES

Como resumen de todo lo que hemos visto podría establecerse lo siguiente: que la posición ideal para combatir a un peón cuando el rey que lo apoya está delante del mismo es aquella que permite al monarca que juega contra el peón estar en el costado corto, o sea el que ofrece un menor espacio entre el peón y la banda (si se trata de peón "e" el costado rey, o si se trata de peón "d" el costado dama). Esto permite que la torre que lucha contra el peón esté en el costado largo, o sea el que deja mantener tres columnas o más libres entre el peón y la columna que la torre ocupa.

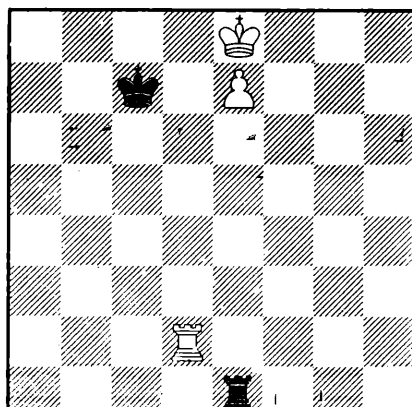
Cuando el rey que lucha contra el peón está separado dos columnas del peón, sólo hay probabilidades de tablas cuando el peón está en la segunda o tercera línea. Apenas el peón llega a la cuarta línea, el final se gana matemáticamente, cualquiera que sea la situación del rey negro, pues si bien la posición de la banda da probabilidades de mate, en cambio las otras tienen otra deficiencia grave. Si, por ejemplo, el rey negro se halla en la columna "g", la torre que lo detiene en la columna "f" y el peón blanco en la columna "d", la torre que colabora con el rey, que se halla en la columna "g", estará necesariamente separada del peón "d" por sólo dos columnas libres en su mejor posición, que sería siempre la columna "a". Y *sólo hace tablas la torre que está separada tres columnas del peón que avanza.*

Ahora estudiaremos algunos finales en los que el rey de la defensa está en el costado largo, o sea si, por ejemplo, el peón que avanza apoyado por el rey se halla en la columna "e", el rey negro se encuentra en la columna "c" y la torre negra en el costado corto, o sea el de rey. En síntesis, para nuestra definición, costado largo es el que deja más espacio entre el peón y la banda y costado corto el que deja menos columnas libres.

EJEMPLO 14

Veamos un famoso ejemplo de Kling y Horwitz, que ya en 1851 estaban preocupados por la técnica de estos finales.

Esta es una de las posiciones típicas de estos finales, que se ganan siempre, salvo si el peón en séptima estuviera en la columna "a" o "h". En cualquier otra



columna, se gana matemáticamente, de acuerdo con la maniobra del texto.

1. ♖c2+ ♔b7

(si 1., ♔d6: 2. ♔d8, ♖xe7; 3. ♖d2+, seguido de ♖e2+, ganando la torre. Si 1., ♔b6; 2. ♖c4, ♔b5; 3. ♖f4, etcétera);

- | | |
|----------------|------|
| 2. ♖c4 | ♖e2 |
| 3. ♔d7 | ♖d2+ |
| 4. ♔e6 | ♖e2+ |
| 5. ♔d6 | ♖d2+ |
| 6. ♔e5 | ♖e2+ |
| 7. ♖e4 ganando | |

En cualquier otra posición de la torre negra también se gana. La del texto es la que ofrece más resistencia.

EL PEÓN "a" O "h" OFRECE MENOS POSIBILIDADES

En cambio, con el peón "a" o "h" es muy difícil de ganar en casi ningún caso cuando este peón está muy atrasado o cuando la torre que lo apoya se encuentra delante del peón que avanza, o cuando es el rey el que está en esa situación. Pero no nos extenderemos sobre estos finales técnicos, que podrían dar lugar a docenas de estudios como el presente, ya que existen textos voluminosos que los tratan sin agotarlos en todas sus sutilezas.

Con lo visto nos ingeniaremos para entrar en los finales de partidas de torres y peones, finales prácticos que nos serán muy útiles. Por otra parte, se amoldan mejor a este curso nuestro, que más que un curso de técnica pura es un curso de alta estrategia del ajedrez en todos sus aspectos. Y veremos de qué manera gravita ésta en los finales de partidas de torres y peones.

IV. LA EXPERIENCIA EN FINALES DE PARTIDAS

Entraremos ahora en otra etapa más agradable del estudio sobre los finales de torres. Hasta el momento estudiamos solamente finales teóricos analizados. Nos hemos preocupado de analizar los finales que la teoría agotó y que sin embargo muy pocos jugadores dominan, por ese hábito de no estudiar nunca cosas útiles que domina al hombre en casi todas las actividades. El aspecto ameno del ajedrez agrada siempre más que el estrictamente teórico, cuya aridez reconocemos, pero es evidente que antes de entrar en el terreno semi anecdótico, como ahora haremos, o en el estratégico, que vendrá más tarde, es necesario enseñar detalles elementales de la técnica de estos finales, para que el aficionado comprenda con claridad lo que mostraremos en el curso de estos análisis de finales de torres y peones.

Antes de estudiarlos desde el punto de vista estratégico es prudente que probemos una afirmación repetida por nosotros varias veces, sobre la inseguridad manifiesta de la gran mayoría de los maestros en estos finales. Y para que esa afirmación no sea atrevida, repetiremos algunos ejemplos que hace varios años dio el Dr. Alekhine, entonces aspirante al campeonato mundial, en el artículo que publicó en la revista "Mundial". Con ellos, y algunos otros que agregaremos trataremos de probar la verdad de aquella afirmación, que se hace más evidente en las posiciones irregulares de peones.

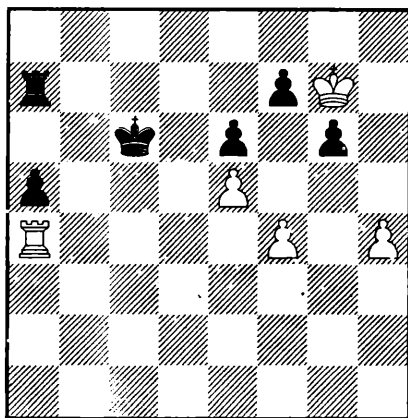
SERIO ERROR DE LASKER

Pocos maestros han tenido en el mundo un prestigio más justificado que Lasker, como conductor de finales. Quizá sólo el de Capablanca ha sido más merecido. Y, sin embargo, veremos cómo ambos, en posiciones críticas, evidencian inseguridad y dejan de obtener victorias hasta ese momento pacientemente gestadas.

En el torneo de Moscú de 1925 Lasker fue derrotado por Löwenfisch por haber omitido en un final de torres la jugada exacta que le habría permitido empatar el juego. La posición era la siguiente:

Esta posición se produjo después de la jugada 48 de las negras. Le correspondía así jugar al Dr. Lasker, quien se encuentra en una posición delicada. Tiene su rey entre los peones rivales, pero el peón base de f7 está bien defendido por la torre negra, estratégicamente situada en a7. Su adversario posee un peón libre en la columna "a", apoyado en la mejor forma, desde atrás, y además el rey negro está listo para cooperar al avance. Es necesario, pues, apelar a procedimientos enérgicos para realizar algún plan antes que el peón de a5 de las negras se torne más peligroso.

Lo único que podría brindar a las blancas posibilidades de "contrachances" sería tratar de valorizar su peón torre rey, o en su defecto agredir nuevamente el peón base de f7, eje de toda la cadena negra de peones. Y de la unión de estos dos proyectos surge como única jugada posible 49. f5!, que entrega un peón, pero crea al negro el dilema de tomar con el peón "g", lo que permitiría el avance inmediato del peón "h", o con el peón "e", lo que facilitaría el avance del peón "e" a e6, para provocar que el peón "f" negro desaparezca de su situación actual y poder capturar el peón "g", única pieza que se opone al avance del peón "h" blanco. Lasker concibe el plan, pero con una jugada de atraso, lo que le es fatal.



EL TIEMPO ADQUIERE DECISIVA IMPORTANCIA EN LOS FINALES

El final ofrece como error fundamental la pérdida de un tiempo, factor decisivo en los finales de partidas. Siguió así:

49. ♔f6

La pérdida de tiempo. Lo justo era 49. f5!

49. ♔b5

50. ♖a1 a4

51. f5

¡Tarde piaste!

51. exf5

52. e6 fxe6

53. ♔xg6 f4

54. h5 f3

55. h6 e5!!

56. ♖e1

No sería bueno ♔f5 a causa de ♖h7.

56. a3

57. ♖xe5+

No alcanzaría a empatar 57. h7, a causa de ♖xh7; 58. ♔xh7, e4; 59. ♖xe4, f2; etcétera.

57. ♔c4

58. ♖e1 a2

59. h7 ♖a8

60. ♔g7 f2

61. ♖a1 ♔b3

62. ♖f1 a1=♔

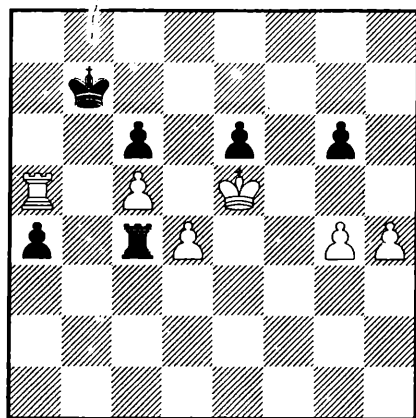
63. ♖xa1 ♖xa1

Las blancas abandonan, ya que ni siquiera les queda el recurso de dar muchos jaques, pues si 64. h8=♔, seguiría 64., ♖g1 +; 65. ♔f7 (para evitar ♖h1+), f1=♔ +; ganando fácilmente.

ERROR DE LASKER CON ACOMPAÑAMIENTO DE SPIELMANN

Nuevamente ese torneo de Moscú ofrece un ejemplo gráfico de la dificultad que encierran los finales prácticos de torres y peones. Y el hecho adquiere mayor importancia si se considera que a un error de Lasker sigue otro no menos importante de Spielmann, que se ha especializado precisamente en el análisis de estos finales de torre desde el punto de vista puramente estratégico. La posición después de la jugada 35 era la siguiente:

Es evidente que la posición de las blancas es muy superior. Hay más armonía en la ubicación de sus peones, que colaboran entre sí, y además el rey se halla muy bien situado. En cambio, los peones negros están totalmente desconectados, pero la situación un tanto rígida de la torre blanca crea algunas dificultades tácticas. El final se debe ganar mediante el avance del peón "g". La maniobra justa, según Alekhine, sería: 36. g5!, ♖b4; 37. h5, g×h5; 38. g6, ♖b1; 39. g7, ♖g1; 40. ♔f6, h4; 41. ♖xa4, h3; 42. ♖a2, seguido de ♔f7, ♔g6 y ♔h7, que gana matemáticamente. Pero Lasker se precipita y juega:



36. h5	g×h5
37. g×h5	♖c1?

Y en este momento Spielmann le devuelve la atención al ex campeón del mundo. Mediante una sutileza táctica notable, por cierto difícil de percibir aun para un jugador de primera categoría, la partida pudo haber sido tablas. Era necesario, en este caso, perder un tiempo para capturar el peón "h" blanco cuando se halle en h6, para simultáneamente apoyar los peones de la tercera línea. Por ejemplo: 37., ♖b4!; 38. h6, ♖b3; 39. ♖xa4, ♖h3; 40. ♔d6, ♖xh6; 41. ♖b4+, ♔c8; 42. ♔xc6, e5+; y la partida habría sido

En cambio, ahora las negras están completamente perdidas. Veamos:

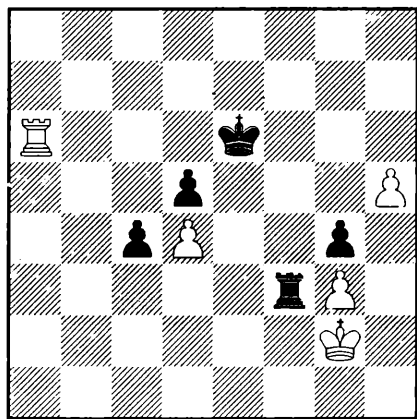
38. ♖xa4	♖h1
39. ♔d6	♖xh5
40. ♖b4+	♔c8
41. ♔xc6	♖d5
42. ♖a4	♔b8
43. ♔b6	(1-0)

TAMBIÉN CAPABLANCA SE EQUIVOCA

Y que tenía razón Alekhine cuando afirmaba que casi nadie sabía jugar a la perfección los finales de torres y peones lo demuestra el ejemplo que damos a continuación, también del torneo de Moscú de 1925. En él Capablanca, que jugaba con Spielmann, tenía una posición favorable por la acción de un peón libre en c4; pero el entonces campeón del mundo se impresionó por la acción de un inofensivo peón pasado de Spielmann, y sólo consiguió empatar. Fuerza es reconocer, sin embargo, que Spielmann jugó de magistral manera a partir de la jugada 73 de su rival.

El dilema de las negras, en la posición del diagrama, después de la jugada 73 de las blancas, es serio.

Deben mover el rey agredido por la torre y hay dos planes distintos. Si va a f5 deben desistir de contener el peón con el rey, para en cambio apoyar con esa pieza el peón de c4 en su avance futuro. Si marcha a f7, han de contener el peón con el rey, pero no tendrán apoyo para el avance del peón. Capablanca escogió este último procedimiento, que es precisamente el que no basta para ganar. En cambio, habría ganado con ♖f5, de la siguiente manera: 73., ♖f5; 74. h6, ♜e4; 75. ♜g6, ♜f8!; 76. ♜xg4+, ♜d3; 77. ♜h4, c3; 78. g4, c2; 79. ♜h1, ♜h8!; 80. g5, ♜g8!; 81. h7, ♜xg5+, seguido de ♜f5+ y ♜f8, que gana.



Capablanca prefirió “atrapar al inocente peón “h” del adversario”, según el comentario de Alekhine, y la partida, por esta causa, fue tablas. Siguió así:

73., ♜f7?; 74. ♜d6, ♜f5; 75. h6, ♜g8; 76. ♜d7, ♜h8; 77. ♜g1, c3; 78. ♜c7, ♜f3; 79. ♜g2, ♜d3; 80. ♜f2, ♜f3+; 81. ♜g2, ♜e3; 82. ♜f2, ♜d3; 83. ♜c5, ♜h7; 84. ♜xd5, ♜xh6; 85. ♜c5, ♜g6; 86. ♜e2!, ♜xg3; 87. ♜f2!, ♜h3; 88. ♜g2, ♜d3; 89. ♜h2, ♜f6; 90. ♜g2, ♜e6; 91. ♜h2, ♜d6; 92. ♜g2, ♜d2+; 93. ♜g3, c2; 94. ♜h4, ♜g2; 95. ♜g5!, ♜g1; 96. ♜xc2, ♜d5; 97. ♜f4, ♜xd4; 98. ♜d2+, y tablas de común acuerdo.

A través de los tres ejemplos que hemos visto se observa lo difícil que es jugar bien estos finales cuando se trata de posiciones poco usuales, o con formaciones de peones desiguales.

V. POR QUÉ SE DESCONOCEN LOS FINALES

El jugador se inicia en la práctica del ajedrez y sus primeros esfuerzos mentales son para aprender planteos. Trata de evitar que lo derroten rápidamente y no alcanza en realidad a comprender la utilidad de los finales, por la importante causa de nunca llegar a esa etapa de la lucha, y cuando por un azar arriba a la misma es tal el desequilibrio material que no interesa ningún conocimiento teórico.

Y así avanza por las categorías si resuelve convertir el ajedrez —vehículo admirable para entretenerse— en una pequeña fuente de vanidad. Y en pocas oportunidades necesita conocer finales. ¿Para qué, si sus verdaderos problemas están en evitar desenlaces vertiginosos en los planteos? Y en verdad que tiene bastante razón. ¿Para qué preocuparse de la vejez cuando se tiene la certeza de morir en la juventud? ¿Para qué averiguar cómo se ganan finales, cuáles son las sutilezas de los mismos, si el aficionado muere o triunfa apenas sale del planteo o en la propia etapa inicial de la lucha?

¿POR QUÉ SON DÉBILES TODOS LOS JUGADORES EN FINALES?

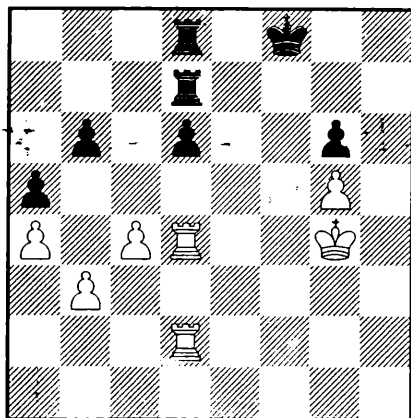
Progresar más tarde el jugador y se encuentra con un desequilibrio grande de conocimientos. Sabe bastante de aperturas, tiene un concepto estratégico más o menos lógico en el medio juego y en los finales de partidas se equivoca fundamentalmente. No es en realidad porque los errores sean más abundantes, sino porque son más graves, ya que muy a menudo no tienen salvación. Y esto les pasa aun a muchos jugadores de primera categoría, especialmente en nuestro medio, donde son pocas las partidas que llegan a finales más o menos razonables.

Hemos visto claramente esto al exagerar los ejemplos y buscarlos entre los grandes maestros.

NUEVO ERROR DE CAPABLANCA

En el torneo de Nueva York de 1927, Capablanca, con las blancas, empató el siguiente final, frente al Dr. Milán Vidmar:

Después de la jugada 41 de las negras se arribó a esta posición, favorable para Capablanca por la mejor distribución de sus peones, divididos en dos grupos, contra tres del adversario, y además por la ventaja que significa la iniciativa en estos finales, como vimos al iniciar el tema. Las torres blancas tienen ventaja en espacio y pueden emprender cualquier plan. Para ganar se hace necesario cambiar una de las torres y tratar de entrar con la otra torre en la octava línea,



para atacar por atrás a los peones negros, o ubicarla en f6 para penetrar con el rey.

Capablanca realiza este plan de manera defectuosa y sólo logra empatar, con lo que perjudica una labor excelente cumplida en la primera etapa de la lucha.

El plan ganador era el siguiente, según Alekhine: 42. ♖4d3 (colocando ambas torres en líneas cuyo acceso a la columna "h" sea fácil), ♔e8; 43. ♜h2, ♕f8 (si ..., ♜f7; 44. ♜h6); 44. ♜f3+, ♕g7; 45. ♜f6 (amenaza ♜h6), ♜f8; 46. ♜xf8 (ahora el cambio), ♜xf8; 47. ♜h8+, seguido de ♜b8, ganando fácilmente.

En cambio Capablanca jugó así:

- | | |
|----------|------|
| 42. ♜f2+ | ♜f7 |
| 43. ♜f6 | ♜xf6 |
| 44. gxf6 | ♕f7 |
| 45. ♔g5 | ♜e8! |

El recurso táctico que escapó sin duda a Capablanca al iniciar la maniobra.

- | | |
|----------|------|
| 46. ♜xd6 | ♜e5+ |
| 47. ♕f4 | ♜e6 |
| 48. ♜d5 | ♕xf6 |

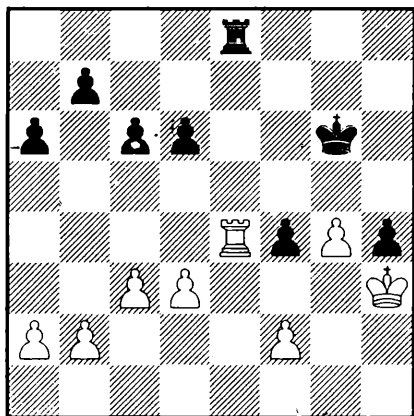
En la jugada 56 el final fue tablas, pero ya ese resultado es evidente en la posición del texto.

DE LA BREVE ACTUACIÓN DE ALEKHINE EN RUSIA SOVIÉTICA

Veremos ahora un segundo ejemplo de Alekhine, frente a Iljin Genevsky, uno de los líderes del movimiento comunista ruso, cuya calidad de excelente ajedrecista el mismo Alekhine, ya declarado enemigo político de él, reconoció hace muchos años. Esa partida fue jugada en Moscú en 1920, cuando el campeón

mundial vivía bajo el régimen comunista. Genevsky, con las blancas, acaba de hacer la jugada 36, proponiendo el cambio de torres y haciendo clara nuestra afirmación de que quien desea jugar correctamente los finales de torres debe aprender también minuciosamente los de peones.

En los finales de peones es necesario analizar minuciosamente, pues el concepto "tiempo" pasa a primer plano. Esos finales se definen habitualmente por "zugzwang", o sea imposibilidad de



jugar sin incurrir en un error, y por dicha causa no están regidos por leyes lógicas, sino que gana quien tenga mayor capacidad para analizar las consecuencias de una intrascendente movida de peón.

Volviendo al final del texto, las negras podrían eludir el cambio de torres, que a primera vista parece lo más atinado, pero a eso seguiría. si 36. ♖f8; 37. ♖e7, ♖b8; 38. ♖e6+, ♔g5; 39. ♖xd6, ♖e8; y “la situación de las negras”—según Alekhine—, si no totalmente desesperada, sería digna de compasión”.

Pero el cambio de torres es a primera vista muy malo, ya que luego de 36., ♖xe4; ?7. dxe4, ♔g5; 38. f3, las negras quedarían con el rey inmovilizado en el sostén del peón de h4 y parece que sus jugadas de peones debieran agotarse. Aumenta la resistencia a cambiar las torres el hecho de que en el final de peones no existe ni siquiera la posibilidad de que las blancas se equivoquen, tan fácil es jugar por la preponderante acción del peón pasado y sostenido de g4.

FINAL DE PEONES INSTRUCTIVO

Pero Alekhine halló la maniobra sutil para empatar el final, de la siguiente manera:

36.	♖xe4
37. ♗xe4	♔g5
38. f3	a5!

Esta es la única jugada que permite empatar el final. En este tipo de finales habitualmente debe avanzarse primero, cuando el contacto con el enemigo es inminente, el peón que no está apoyado en el avance, manteniendo el de reserva que posee un buen sostén, pues éste será necesario cuando los peones rivales controlen las casillas de la quinta línea.

Si 38., d5; las blancas ganarían con 39. exd5, cxd5; 40. b4, b6; 41. a4, y si a5, b5, o si b5, a5, obligando a las negras a jugar el rey. Si 38., c5; 39. a4!, b5; 40. axb5, cxb5; 41. b3, ganando. Si 38., b6; 39. a4, b5; 40. a5, c5; 41. b3, ganando. Si 38., b5; 39. b4, etc.

Se observa a través de estos análisis, cuyo autor es el propio Alekhine (damos el origen de los mismos, no para escudarnos ante eventuales errores, sino para no adornarnos con méritos ajenos), la dificultad para conducir esta etapa de la partida por la trascendencia que adquieren minúsculas transposiciones de jugadas.

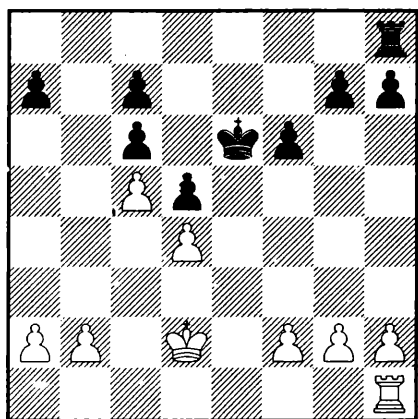
39. c4

Eran, asimismo, insuficientes las siguientes réplicas: 39. a4, por b5; 40. b3, bxa4; 41. bxa4, d5, etcétera. Así como también 39. b3, por b5; 40. a3 y c5. Y, en cambio, las blancas perderían jugando: 39. b4, por axb4; 40. cxb4, d5.

39. - b5!
 40. cxb5 cxb5
 y tablas.

UN FINAL MAGNÍFICO

Por último veremos un ejemplo de extraordinaria importancia por su complejidad y lo instructivo de su desarrollo, que jugó Alekhine contra Spielmann, especializado en finales de torres, en el torneo de Nueva York de 1927.



Las blancas (Alekhine) están mejor por dos causas que ya conocemos. Los peones están más armónicamente distribuidos, pues se encuentran en dos grupos; en cambio, los peones negros están en tres grupos, y uno de ellos, el de a7, está aislado. Además, les corresponde jugar a las blancas, y esto es muy importante, pues sabemos lo que significa la iniciativa en los finales de torres, y esto se acentúa si se observa que se puede ganar cómodamente un tiempo mediante ♖e1+ apoderándose de la columna abierta.

Pero sabremos más cosas inmediatamente. ¿Dónde debe actuar la torre blanca en esta posición y en todas las similares? Pues en donde pueda hacerlo horizontalmente y verticalmente a la vez, sobre mayor número de casillas. Hay dos ubicaciones que le brindan catorce casillas de dominio. Son e1 y e3. ¿Cuál es la mejor de ambas? Pues claro resulta ver que e3, ya que desde allí su dominio de la horizontal adquiere poder agresivo, puesto que no hay peones propios que entorpezcan su marcha, como desde la primera línea. Nótese la gran diferencia que hay entre jugar ♖h3 o ♖h1 o ♖a3 y ♖a1.

Conocemos el plan blanco; ahora hay que tratar de ver cómo compensa esto el negro. Pues por la posibilidad de vulnerar el peón de d4 blanco, que es débil y puede ser atacado desde e4. Ahora que —dirán algunos aficionados— esto se puede evitar con f3, pero eso resulta desagradable, pues el peón, al ubicarse en f3, restará a la torre blanca, que se ubicará en e3, casillas muy valiosas para debilitar los peones rivales, como son h3 y g3, y no conviene achicar el poder ofensivo de la torre blanca.

El final, después de la jugada 19 de las negras, siguió así:

20. ♖e1+ ♔d7

Tampoco bastaba 20., ♙f7 por la siguiente maniobra: 21. ♙c3!, ♖b8 22. ♖e3 seguido de a3! - ♙c2 - f3! y ♖b3, tras lo que, si las torres se

cambian, se gana el final de reyes y peones, y si la torre negra juega a e8, entonces ♖d2, para impedir que la torre penetre, y luego ♜b7, ganando.

21. ♖c3 ♜b8

22. ♜e3 ♜f8

LA TORRE SE CONVIERTE EN UN PÉNDULO

Un comentario muy gráfico hace Alekhine a estas jugadas negras. Dice que “como los movimientos de peones son muy malos, sólo resta a las negras mover la torre como un péndulo”.

23. ♜g3! ♜f7

24. ♜b4

Las blancas no están seguras del camino de la victoria; lo exacto era ♜h3, como se produce más tarde.

24. ♜e7

25. ♖c3

Si ♖a5, ♜e2; 26. ♜xg7+, ♖c8; y tablas.

25. ♜f7

26. ♜h3 h6

27. ♖d2! ♜e7

En este momento el aficionado debe detenerse y analizar con cuidado. El camino de la victoria pura era seguir ahora con 27. ♜e3, para continuar si ♜f7 con 28. ♜a3, ganando un peón, y si 28. ... ♜, ♜xe3; con 29. ♖xe3, ♖e6; 30. ♖f4, g6; 31. g4!, que permitiría bloquear totalmente el ala rey y ganar luego con el rey blanco en el flanco dama. Así: 31., g5+; 32. ♖e3, ♖d7; 33. ♖d3, ♖c8; 34. ♖c3, ♖b7; 35. ♖b4, ♖a6; 36. ♖a4, ♖b7; 37. ♖a5, a6; 38. a4, ♖a7; 39. b3!, ♖b7; 40. b4, ♖a7; 41. b5!, axb5; 42. axb5, ♖b7!; 43. b6!!, jugada clave de toda la maniobra, que escapó al análisis de Alekhine, según él mismo lo declara. Por eso no jugó lo justo en esta posición. El final, luego de b6, podría seguir así: 43., cxb6; 44. cxb6, ♖b8; 45. ♖a6, c5; 46. dxc5, d4; 47. b7, d3; 48. ♖b6, d2; 49. c6, d1=♔!; 50. c7++. Alekhine jugó en cambio:

28. ♜a3 ♜e4

29. ♜a4 ♖c8

30. f3 ♜h4

31. h3 ♖b7

32. ♖e3 f5!

33. ♖b4+ ♔c8
 34. a4 g5?

Y ahora son las negras las que se equivocan. Lo justo era f4+; 35. ♔f2, ♖h5; 36. ♖b3, ♖f5; 37. ♖d3, ♖f7; 38. ♖d2, ♖e7; 39. ♖e2, ♖xe2+; seguido de a5, que hace tablas matemáticamente.

35. a5 g4
 36. hxg4 fxg4
 37. a6! gxf3
 38. gxf3 ♖h1
 39. ♖b7 ♖e1+
 40. ♔f4! ♖d1
 41. ♔e5 ♖e1+
 42. ♔f5 ♖d1
 43. ♖xa7 ♖xd4
 44. ♖a8+ ♔d7
 45. f4 ♖a4
 46. a7 h5
 47. b3!

EL REY COMO PIEZA DE COMBATE

El final es muy instructivo. La torre negra está en la mejor posición posible, pues ataca al peón "a", inmoviliza a la torre e impide ♔e5 por la amenaza de ♖e4+, que obliga a retornar con el rey a f5. Ahora la torre debe salir de esa posición ideal, el peón "f" blanco se valoriza y el rey blanco decidirá la lucha.

47. ♖a1
 48. ♔e5 ♖e1+
 49. ♔d4 ♖d1+
 50. ♔c3 ♖a1
 51. f5! ♔e7 (única)
 52. ♔d4 h4
 53. ♔e5 ♖e1+
 54. ♔f4 ♖a1
 55. ♔g5 ♖g1+

Malo sería h3 por 56. ♖h8, ♖xa7; 57. ♖xh3, ♖a1; 58. f6+, ♔f7; 59. ♖h7+, seguido de ♖xc7, etcétera.

56. ♔xh4	♖a1
57. ♔g5	♖g1+
58. ♔f4	♖a1
59. ♔e5	♖e1+
60. ♔d4	♖a1
61. ♔c3	♖a3
62. ♔b2	♖a6
63. b4	♔f7
64. ♔b3	♖a1
65. f6!	♖a6
66. b5!	cxb5
67. ♔b4	

ganando, pues si c6; 68. ♖h8, etcétera.

Es éste uno de los finales más hermosos y difíciles que conocemos. Los dos errores señalados no atenúan su mérito, especialmente por la notable labor de Alekhine en la etapa final de la lucha. Esa doble incursión del rey para capturar el peón “h”, regresar para atacar la torre y luego la rotura en el ala dama es realmente extraordinaria y de un gran valor técnico.

VI. LA META DE LA TORRE

En otra oportunidad hablamos de la importancia de la ubicación de una torre en séptima. Vimos partidas en las que, en realidad, toda la estrategia consiste en realizar largas combinaciones para ocupar zona tan dominante de la lucha con una torre. Cuando un jugador se apodera de una columna abierta con una torre, aspira a dominar cuando le convenga la séptima línea, para decidir así el combate.

Es claro que una torre en séptima no tiene importancia por el mero hecho de estar en esa situación. Las casillas del tablero de ajedrez valen todas, en realidad, olvidándose de la existencia de las piezas que las ocupan, exactamente igual; pero desde que se ubican las piezas en el tablero ese valor cambia, pues hay zonas más propicias para atacar y defenderse con rapidez, como ser los cuadros centrales.

EL SECRETO DE LA SÉPTIMA LÍNEA

La importancia de la séptima línea radica, en verdad, en dos detalles fundamentales. Habitualmente hay buen número de peones rivales en ese sector, que al entrar la torre en esa zona quedan atacados, lo que condena generalmente a la torre rival a una precaria ubicación para apoyarlos y al hecho más importante técnicamente en los finales de que en el noventa por ciento de las posiciones el rey está en la línea extrema y automáticamente queda bloqueado en ese sector por la acción de la torre en séptima.

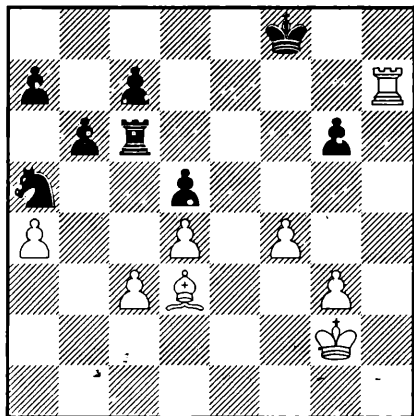
Y es más importante esto porque los peones tienen el recurso (recurso habitualmente precario, porque la torre los ataca por retaguardia) de avanzar, y el rey no goza del derecho de soportar estoicamente un ataque o pasar por una casilla atacada. Al quedar anulado el rey en la primera línea, se crea automáticamente un desequilibrio grave, ya que un bando posee un rey activo y el otro un rey inutilizado, lo que es fuente de infinidad de derrotas, dada la enorme fuerza del rey como pieza de combate en los finales de partidas.

Como es natural esto se acentúa en los finales, porque quedan pocas piezas en el tablero. De lo que se deduce que en los finales de torre, quien logre apoderarse de una línea o columna abierta desde la cual se fiscalice la acción del rey enemigo y se le aparte de la lucha, aun cuando sea por algún rato tendrá todas las probabilidades de vencer.

UNA LECCIÓN TÍPICA DE CAPABLANCA

Esto lo veremos a través de un final muy instructivo en el que se impone el dominio de la séptima línea, y luego en otro que se ganó por el dominio de una columna que separa al rey, dominio que se transformó en posesión de la séptima línea en el momento oportuno. Y veremos en ambos casos cómo la distinta fuerza agresiva de los reyes decide la lucha.

En el torneo de Nueva York de 1924 se produjo la siguiente posición después de la jugada 30 de las negras, en una partida por muchos conceptos magnífica, que Capablanca le ganó a Tartakower:



La posición es muy instructiva. Las blancas dominan la séptima línea, y desde ella, no sólo apartan al rey enemigo de la lucha al tenerlo localizado en la primera línea, sino que atacan al peón base de c7. Asimismo, el alfil de d3 vulnera al peón de g6, y esto obliga a la torre negra a perpetuarse en c6, desde donde ataca al peón de c3, por ahora intocable por la gravedad de la réplica $\text{A} \times \text{g6}$. Aparte de esto, la posición blanca ofrece la posibilidad de que el rey coopere en la acción y vaya en busca de su colega negro para abusar de la inercia a que está condenado. El hecho de que

los peones blancos estén divididos en tres sectores y los negros en dos no alcanza, en este caso, a nivelar el juego, pero ofrece una dificultad mayor para las blancas por la serie de bases débiles que poseen. Pero Capablanca sortea esto de precisa manera:

Las blancas comienzan a valorizar la ventaja material en el ala del rey.

31. ... ♖c4
 32. g5 ♗e3+
 33. ♕f3 ♗f5

Esta es una posición muy difícil, que ambos rivales analizaron cuidadosamente, pues justo en ese momento se suspendió la partida. Se creyó que hacía tablas la siguiente variante: 33., ♖d1; 34. ♜h6, ♕g7; 35. f5, ♖xc3. Tanto si 36. f6+, a lo que sigue ♜xf6, como 36. fxg6, a lo que continúa ♖e4, dan lugar a posiciones en que el blanco no puede ganar, pero el final se decide de la siguiente manera: 36. ♕f4!!, ♖e4; 37. ♗xe4, dxe4; 38. f6+, ♜xf6+; 39. gxf6+, ♕xh6; 40. ♕xe4!, ♕h7; 41. ♕d5!!, ♕g8; 42. ♕c6, g5; 43. ♕xc7, g4; 44. d5, g3; 45. d6, g2; 46. d7, g1=♚; 47. d8=♚+, y gana.

Este final de reyes y peones, en el que se impone la mayor agilidad del rey blanco, obligó a Tartakower a buscar un final puro de torres para que, al desaparecer la amenaza de ♗xg6, su torre de c6 recobre la autonomía en la columna "c". El final parece ahora muy difícil de ganar, pero... la torre en séptima es demasiado fuerte.

34. ♗xf5 gxf5
 35. ♕g3!!

EL REY, PIEZA OFENSIVA

Obsérvese la diferencia. Mientras el rey negro sigue arrinconado en la banda del tablero, Capablanca no vacila en sacrificar su peón "c" con jaque antes que ver reducido su rey a la misma situación o muy parecida. Ahora perderá el peón, pero el rey blanco "pasará el Rubicón" y se ubicará delante de la torre rival que se apodera de la sexta línea, lo que, a los fines tácticos, quita valor al dominio de la línea avanzada sobre el juego enemigo. Además, explota la posición del rey negro y quiere colaborar con el monarca para amenazar mate con ♜h8 al tomarle las casillas e7 y g7 con el rey en f6. Posición típicamente ganadora cuando, como en el caso actual, hay un peón rival delante de la casilla donde debe ubicarse el rey. (El peón negro def5, que protegerá al rey blanco de todos los jaques posibles por retaguardia en la columna "f"),

35. ♜xc3+
 36. ♕h4 ♜f3

No serviría tampoco ♜c1 por ♕h5. Ni a6 por ♜d7. Ni c5 por g6. Ni a5 por g6, seguido de ♕g5 y ♕f6.

37. g6

Obsérvese la sangre fría con que Capablanca entrega todos sus peones para poder penetrar con el rey sobre el desventurado monarca negro, atacado de parálisis en la primera línea.

37. ♖xf4+

38. ♘g5 ♗e4

Si 38., ♗xc4, 39. ♘f6. Y ahora el blanco cosecha los frutos de los peones sembrados.

39. ♘f6 ♖g8

40. ♗g7+! ♘h8

41. ♗xc7

Al comentar esta partida, el propio Tartakower decía gráficamente en esta posición: "...y los veía caer rama por rama".

41. ♗e8

42. ♘xf5 ♗e4

43. ♘f6! ♗f4+

44. ♘e5 ♗g4

45. g7+ ♖g8

46. ♗xa7 ♗g1

47. ♘xd5 ♗c1

48. ♘d6 ♗c2

49. d5 ♗c1

50. ♗c7 ♗a1

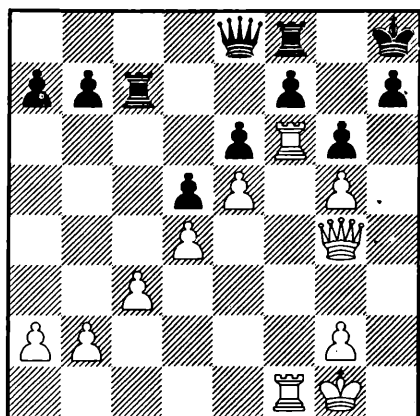
51. ♘c6 ♗xa4

52. d6 (1-0)

El final es una verdadera catedral de energía para explotar la ventaja de la torre en séptima, que se transforma en superioridad del rey ágil en los finales de partidas.

UN ENGRANAJE PERFECTO

Veremos ahora un final de otro tipo, de origen local, que algunos textos europeos han reproducido como modelo de posición típica de dominio de columna abierta en finales de torres. Es, además, un buen modelo de "zugzwang", situación a la que suele arribarse en estos finales. Se trata del final de la partida que jugué con el brasileño Souza Mendes, la que decidió el primer puesto en el



torneo sudamericano de 1928. Se llegó, después de la jugada 27 de las negras, a la siguiente posición:

Las blancas están mucho mejor. Tienen sólo ventaja en espacio, pero ésta es muy neta, ya que las piezas negras se hallan encerradas. Todo indica que lo plausible es tratar de seguir la presión mediante la explotación de la columna "h", pero las negras, luego de ♖g8 y ♖g7, lograrían una posición pasiva, pero casi inexpugnable, por la ausencia de un peón que pueda abrir una brecha en el ala rey.

Ante esta dificultad las blancas optan por llegar a un final con un peón de ventaja, pero escasamente ofensivo, por estar otro doblado y aislado en la columna "g". ¿En qué fundan entonces sus pretensiones de triunfo? En la fuerza que les dará la columna abierta y el rey negro encerrado en el reducido grupo de casillas: g7-h7-g8 y h8.

- | | |
|-----------|------|
| 28. ♔xe6 | ♔xe6 |
| 29. ♖xe6 | fxe6 |
| 30. ♖xf8+ | ♕g7 |
| 31. ♖f2 | |

Con esta jugada las blancas apoyan su peón "b", que puede ser atacado por la torre rival. El negro debe tratar de impedir el avance de los peones del ala dama de las blancas, pues precisamente el peón de ventaja está en ese sector. Malo sería 31., ♖f7, por 32. ♖f6, atacando al peón y, luego de inmovilizar la torre negra en e7, ♕f2, ganando por medio de una maniobra de ♕c2-♕d3-c4, o b3 previamente, apoyando ese avance.

- | | |
|----------|-----|
| 31. | ♖c6 |
| 32. ♕f1 | ♖a6 |
| 33. a3 | ♖b6 |

El Dr. Souza Mendes jugó de la mejor manera. Trata de inmovilizar los peones blancos del ala dama y primero necesita provocar a3 para quitarle un punto de apoyo al avance del peón "b", muro sobre el que debe sostenerse la maniobra de toda la configuración de peones de esa zona, ya que b3 apoya a c4.

34. ♕e1

El rey acude en apoyo del peón de b2 para darle a la torre de f2 mayor poder agresivo y para decidir la partida.

34. a5

¡Muy bien! Para jugar a4 y quitarle, aparentemente, toda acción al peón "b", "pivot" de toda la maniobra de peones del ala dama, por ser b3 el punto de apoyo del avance del peón "c".

35. ♖d1 a4

36. ♖c2 h6

El Dr. Souza Mendes cede aparentemente por obligación la séptima línea, pero lo que en realidad busca es darle a su monarca un programa de acción. Así, después de 37. gxf6+, ♖xf6; 38. ♔f7, seguiría ♖h5 y el rey negro tendría un buen programa sobre el peón de g2 blanco y además la torre en séptima haría poco de bueno, porque no atacaría puntos sin sostén.

LA PARÁLISIS DEL "ZUGZWANG"

37. ♔f1!

Una sutileza táctica. Se entrega un peón, pero se infiltra el virus de la parálisis a todo el juego negro. En realidad, las blancas gestan una posición de "zugzwang" muy instructiva, cuya fuerza radica precisamente en la posibilidad de entrar con la torre en séptima y mantener al rey enemigo en la primera línea.

37. hxg5

38. g4!

Y el bloqueo de peones se produjo. Ahora comienza el problema técnico de las negras.

38. ♖b3

39. ♔f6 ♖b6

Este es el momento crítico de la lucha. Las blancas, para ganar, necesitan que el rey pueda entrar en la brega. Si, por ejemplo, jugaran las negras en esta posición, no se ganaría ni aun con la torre en séptima, porque el rey no coopera. Es necesario explotar la situación de la torre que se encuentra atada en b6, en el sostén del peón de e6, y crearle, si es posible, otro problema. Y este razonamiento permitió a las blancas hallar la jugada aparentemente absurda de:

40. b3!!

que entrega un peón, pero permitirá la entrada del rey en el ala dama por la

inmovilidad absoluta a que estará sometida la torre negra en b6, única posición desde la cual puede apoyar su peón de e6, eje de la defensa, y el de b3, que traba al rey blanco en su inevitable avance.

40. axb3+

41. ♖b2

En este momento la partida se suspendió y el campeón brasileño abandonó, porque los análisis mostraron que no había defensa posible. Se trata de un “zugzwang” perfecto. Las negras pierden porque deben jugar y permitir la entrada de la torre en séptima, que decidirá la lucha mediante una simple sutileza táctica. Por ejemplo:

41. ♔h7

42. ♜f7+ ♔g8

43. ♜c7 ♔f8

44. ♜d7!

Y ahora nuevamente hay que jugar, debiendo alejarse con el rey de la columna “g”, lo que permitirá ♜g7, o irse a g8, lo que dejará jugar ♜d6, cambiando las torres y ganando con el rey; así: 44., ♔g8; 45. ♜d6, ♜xd6; 46. exd6, ♔f7; 47. ♔xb3, ♔e8; 48. ♔b4, ♔d7; 49. ♔c5, seguido de a4, a5 y ♔b6, que gana fácilmente.

Es éste otro final valioso que muestra la enorme desproporción de eficiencia entre una torre agresiva y otra defensiva, y la fuerza vencedora del dominio de una columna o línea desde la cual se restringe la acción del rey enemigo.

VII. NO SE DEBE GENERALIZAR, PERO...

Difícil es generalizar en los finales de torres y peones. Cada posición es un problema distinto que debe encararse particularmente, pues sutiles detalles, a menudo imperceptibles para el aficionado y aun para el maestro, truecan todas las reglas más o menos fundadas que puedan establecerse.

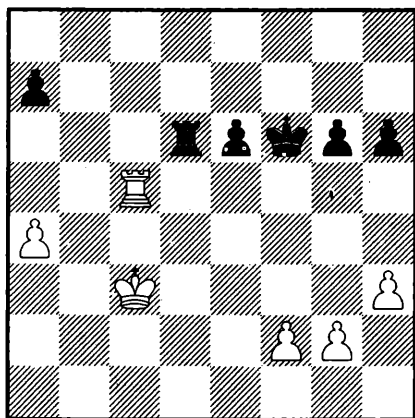
Pero hay algunos principios, entre los que hemos dado, casi indiscutibles, y uno nuevo y hasta un poco desconcertante es el afirmar que en algunas posiciones es conveniente tener un peón aislado. En los casos de peones aislados y libres, la verdad es más fácil de captar, pero en el caso que mostraremos, producto de una partida entre Bogoljubow, con las blancas, y Maróczy, es menos claro porque ambas torres actúan bien.

Este ejemplo nos mostrará otra causa que suele gravitar poderosamente en este tipo de finales. Y es la que se refiere a la necesidad de que el rey se mantenga en apoyo del ala de peones más numerosa, cuando la torre no defiende la base de los mismos.

LECCIÓN DE MARÓCZY

Pero mejor será que rápidamente penetremos en el ejemplo, que nos facilitará la explicación técnica del por qué de su raro desenlace.

A la posición que nos muestra el diagrama siguiente se arribó después de la jugada 42ª de las blancas en la partida Bogoljubow - Maróczy en el torneo de Carlsbad de 1929. La última jugada de las blancas fue rey de d2 a c3, pues el monarca se encontraba jaqueado por la torre negra. Y esa movida del rey fue el error fundamental de la lucha.



Bogoljubow debió resignarse a jugar ♔e3, para que el peón de f2 esté apoyado y no pueda quedar a merced de la agresión de la torre negra. Es claro que él confió en que nada pasaría, pues directamente la torre no puede ir a d2; pero Maróczy dispone de una maniobra que le ha de permitir atacar los peones del ala rey blanca y con esto valorizar el peón de e6, que, si bien está aislado, se encuentra cómodamente defendido por el rey, y, de débil que sería con el rey blanco delante, se convierte en fuerte, porque el rey rival se encuentra alejado de la columna "e". Y de esto se desprende una regla elemental, pero que a menudo se olvida, y es la

siguiente: el rey debe ubicarse en la columna donde se encuentre el peón aislado del adversario para evitar su avance y sacar provecho de la debilidad que significa el carecer de apoyo.

LA HABILIDAD DE LOS JUGADORES VIEJOS

Maróczy, viejo y sagaz maestro, que como todos los jugadores de larga experiencia juega magistralmente los finales, saca provecho de esos detalles del siguiente modo:

42:

♖d1

43. ♖b5

Si ♖a5 seguiría ♖f1, que ahora no es posible por la réplica ♖b2 de las blancas, que permitiría luego el viaje del rey blanco sobre el peón "a" negro. Pero Maróczy hará el "bluff" de un ataque al peón "a" rival, que en realidad tiene por objeto quitarle a la torre blanca su excelente ubicación. Obsérvese que la torre blanca está en la casilla que le da el máximo de movilidad: siete casillas horizontales y siete verticales.

43. ♖a1
 44. ♖a5 ♖a2

Y ahora los peones del ala rey sucumbirán por culpa del abandono en que los sumió el rey al alejarse de ellos. Pero veremos una lucha interesante entre el peón "a" libre de las blancas y la superioridad material negra en el ala rey.

45. ♖xa7 ♖xf2
 46. ♖h7 h5
 47. a5 ♖xg2
 48. a6 ♖a2
 49. a7 ♔g5
 50. ♖e7 ♔h4

El final está definido. Las negras quedarán con dos peones libres y unidos en el ala rey.

51. ♔b3 (si ♖xe6, g5) ♖a1
 52. ♖xe6 ♖xa7

Ahora no se podía g5 por ♖e4+, seguido de ♖a4, ganando.

53. ♖xg6 ♔xh3
 54. ♔c2

Este es un final instructivo, que merece ser conocido, pues ahorra mucho trabajo mental a quien lo domina. En los finales de rey, torre y peón "a" o "h" de ventaja, contra rey y torre solos, gana habitualmente el peón cuando el rey está delante del mismo, si el rey adversario está separado del peón por cuatro columnas. Es decir, que para ganar con el peón "h", el rey adversario debe estar desde la columna "c" para atrás, y para ganar con el peón "a", el rey adversario debe hallarse en la columna "f", "g" o "h". En estos casos se gana matemáticamente. En los demás casos es casi siempre tablas. El ejemplo más claro lo habría dado Bogoljubow si hubiera jugado ♔c3 en vez de ♔c2; en ese caso la partida se remataría así: 54. ♔c3, ♖d7! (necesario para evitar que el rey se salga de su mal sector); 55. ♖g5, h4; 56. ♖g6, ♔h2; 57. ♖g4, h3; 58. ♖g8, ♔h1; 59. ♖g6, h2; 60. ♖g8 (y ahora viene la maniobra ganadora con la torre para permitir que el rey negro salga de su situación encerrada), ♖f7; 61. ♔d3, ♖f1; 62. ♔e2, ♖g1; 63. ♖h8, ♔g7; 64. ♖g8+, ♔h3; 65. ♖h8+, ♔g3; seguido de ♔f4, ganando. Este es el único procedimiento para ganar este final, y sólo es posible cuando el rey se halla alejado, como en el ejemplo.

- | | |
|----------|-----|
| 33. ♔xg4 | ♚e3 |
| 34. ♚b7 | h5+ |
| 35. ♔h4 | |

La lucha ha entrado en su período crítico. No caben ya dilaciones, pero es claro que quien está mejor es el negro por la situación dislocada de todos los peones blancos y la mala ubicación del rey de ese bando.

- | | |
|-----------|-------|
| 35. | ♚xc3 |
| 36. ♚xc7 | ♚f3 |
| 37. a5 | ♚xf4+ |
| 38. ♔g3 | ♚g4+ |
| 39. ♔f3 | ♔f6 |
| 40. ♚xa7 | ♚a4 |
| 41. ♚d7 | ♔e5 |
| 42. ♚xf7 | ♚xa5 |
| 43. ♚h7 | ♔xd5 |
| 44. ♚xh5+ | ♔d4 |
| 45. ♚h4+ | ♔c3 |
| 46. ♚h5 | ♚a4 |
| 47. h4 | ♚d4 |
| 48. ♔g3 | c4 |
| 49. ♚f5 | ♚e4 |
| 50. h5 | ♔d4 |
| 51. h6 | c3 |
| 52. ♚f8 | ♚e7 |
| 53. ♔g4 | ♚c7! |

El final está matemáticamente ganado, pero necesario es proceder aún con cautela.

- | | |
|----------|------|
| 54. ♚f4+ | ♔d3 |
| 55. ♚f3+ | ♔e2 |
| 56. h7 | ♚xh7 |
| 57. ♚xc3 | d5 |
| 58. ♔f4 | d4 |
| 59. ♚c2+ | ♔d3 |

61. ♖a8 ♔d2
 62. ♖a2+

Las únicas posibilidades de empate en estos finales surgen, como estudiamos al iniciar este capítulo, de la ubicación de la torre a tres columnas libres de la columna en que el peón avanza y de la existencia del rey blanco en el otro flanco. Aquí las cosas están al revés, y, como es natural, salen al revés de las esperanzas blancas.

62. ♔c3
 63. ♖a3+ ♔b4
 64. ♖a8 d3
 65. ♖b8+ ♔c3
 66. ♖c8+ ♔b2
 67. ♖d8 ♔c2
 68. ♖c8+ ♔d1
 69. ♕f3 d2
 70. ♖h8 ♖c7
 71. ♕e3 ♔c1

(0-1)

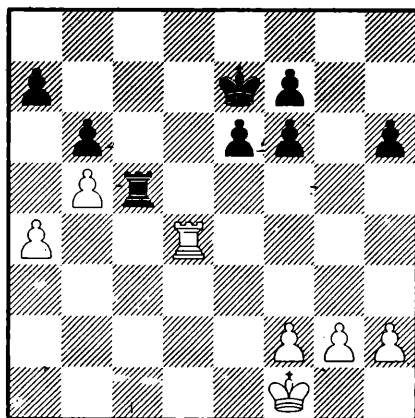
Este final también es una demostración típica de la manera cómo debe jugarse en estos casos.

RECUERDOS DEL TORNEO DE MONTECARLO DE 1903

Y finalmente veremos un ejemplo breve, pero instructivo, del doctor Tarrasch, considerado en su época y fuera de ella como uno de los técnicos más acabados en este tipo de finales. Tarrasch fue el primero que probó la enorme ventaja de la torre que apoya al peón que avanza desde detrás y la desventaja de tenerla delante del propio peón. Ahora lo veremos imponiendo magistralmente un peón de ventaja en un final muy difícil por la acción libre de la torre rival.

La posición era la siguiente después de la movida 33 de la partida que jugó con Marshall en el torneo de Montecarlo de 1903:

Las negras tienen un peón de ventaja, pero el de h6 está aislado, y esto es un



problema serio. Ambas torres juegan eficientemente.

34. ♖h4 h5

35. f3

Para darle paso al rey por vía f2 sobre el peón aislado de h5.

35. ♔f8

El rey negro abandona el centro para apoyar el peón y darle libertad de acción a la torre de c5 que lo sostiene.

36. ♖d4 ♖c1+

37. ♔f2 ♖a1!

Ahora la torre negra es la más poderosa.

38. ♔g3 ♔g7

39. ♔h4 ♔g6

40. g4 hxg4

41. ♖xg4+ ♔h6

42. ♖c4

Las blancas han logrado un peón libre en la columna "h", pero éste no tiene ninguna fuerza, porque el rey negro está delante de él.

42. e5

43. ♔g3 f5

44. ♔f2 ♔g6

45. ♔g3 ♖a3

46. ♔f2 f4

47. h4 ♔h5

48. ♖c7 ♖a2+

49. ♔e1 ♔xh4

50. ♖xf7 ♔g3

51. ♖f5 ♔xf3

52. ♖xe5 ♖xa4

53. ♖f5 ♖a1+

54. ♔d2 ♖a5

55. ♔d3 a6

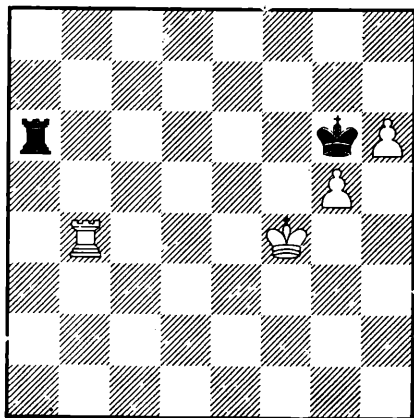
VIII. OTROS TIPOS DE FINALES CON TORRES Y PEONES

Entraremos en otra etapa de los finales de torres para tratar de mostrar hasta qué punto ofrece dificultad su técnica.

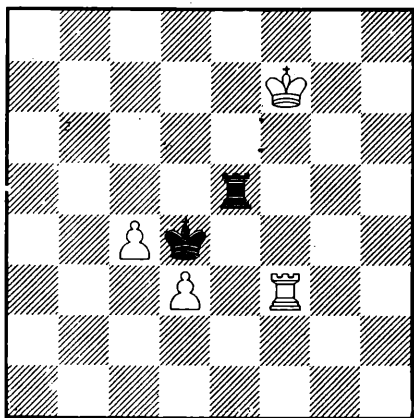
Mucho más de lo que hemos hablado sobre estos finales podría escribirse. Hay libros íntegros dedicados a desentrañar sus sutilezas y hay ininidad de eruditos que se han empeñado en agotar el tema. Pero para nosotros, que más que detalles tácticos nos preocupan principios estratégicos fundamentales y tratar de atrapar la idea de todas las posiciones, nos basta con lo que hemos visto a través de finales puramente teóricos y otros prácticos de no menor fundamento teórico.

DE CÓMO DOS PEONES DE VENTAJA DE NADA SIRVEN

Ahora veremos cómo hay posiciones en las que es imposible vencer con dos peones de ventaja, según la teoría, y también en la práctica. No nos referiremos a posiciones muy conocidas, en las que se hace claro esto, como ser en la famosa de Kling, que es así



Esta posición es tablas y es fácil apreciar la causa. La torre blanca no puede dar jaque en el horizontal sin permitir que el negro sea quien primero ataque al rey blanco. Este rey no puede guarecerse entre sus propios peones por estar los peones en la banda. Si, por ejemplo, 1. ♖b8, ♙a4+; 2. ♔e3 o e5, ♙a7 (amenaza ♔xg5); 3. ♙g8+, ♔h7; y tablas, pues si la torre se va, el rey vuelve a g6.



Antiguamente se decía que sólo había cuatro o cinco posiciones de tablas con dos peones de ventaja, pero Cheron encontró como 50 y aún omitió este tratadista francés algunas. Por ejemplo, son de él las siguientes posiciones de tablas:

El final del diagrama es tablas típicamente, pues la posición puede producirse en otros sectores del tablero con idéntico resultado. El secreto está en mantener la torre en la columna "e" para impedir que el rey blanco apoye a los peones. Sobre esta base pueden hallarse ininidad de finales tablas. Más curioso es el del diagrama de la página siguiente:

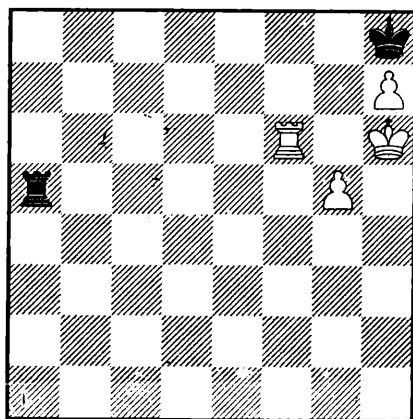
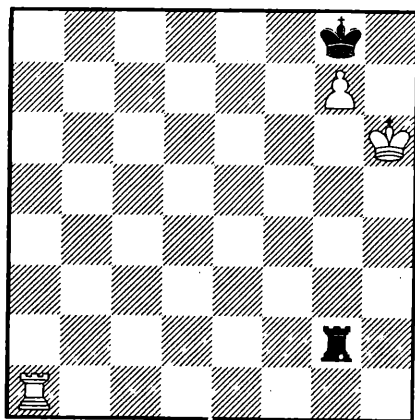
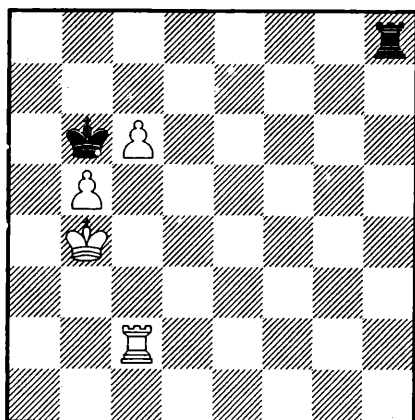
Este final es tablas, cualquiera que

juego de ambos. El peón no puede adelantarse, porque seguiría ♖c8. El secreto para empatar está en mantener la torre negra en la primera línea y dar jaques apenas el rey blanco quiera apoyar a los peones. Los jaques deben darse en horizontal. La razón del empate radica en que el rey no puede cobijarse entre los peones y esto muestra una vez más la gran debilidad de los peones en escalera (b5 y c6), mucho menos fuertes que en horizontal, pues a la par que impiden que una pieza rival se meta entre ellos (en este caso el rey), brindan mayor protección al monarca, que puede guarecerse entre ellos.

En otras posiciones más accidentales se especula con el ahogado, como ser en las siguientes:

Este final, cuyo autor es Salvio (1723), se hace tablas mediante 1., ♖h2+; 2. ♔g6, ♖a2; 3. ♖c1 (si 3. ♖xa2, sería ahogado); ♖c2; y tablas, porque la torre impide el mate, entregándose, especulando con el ahogado. Otro es el de Horwitz, que con variantes más o menos complejas se presenta en multitud de posiciones. Es así:

El final es tablas, jugando las negras, mediante 1., ♖a6; pues si ♖xa6, sería ahogado. Si 2. ♔g6, ♖b6; 3. ♔h5 (si ♔f7, ♖b7+; 4. ♔e6, ♖b6+, y tablas), ♖b5 (para impedir g6); 4. ♖h6 (si ♖f7, entonces ♖xg5+, entregando la torre y produciéndose otro empate típico que origina el peón torre en séptima), ♖a5; 5. ♔g4 (si ♔g6, seguiría ♖a6+ y luego ♖xh6 con tablas, por ahogado), ♖a4+; 6. ♔f3, ♖a3+; 7. ♔e4, ♖a4+; 8. ♔d3, ♖g4; 9. ♖h5 (malo sería también g6 por ♖g1, manteniendo la torre en la columna "g" para dar jaque

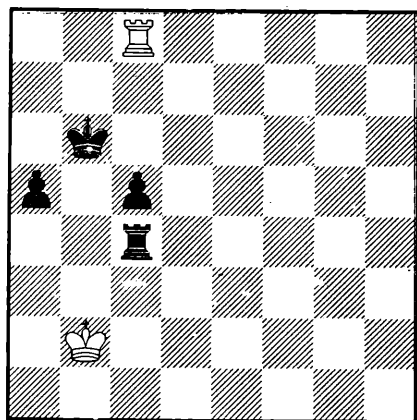


apenas el rey blanco quiera apoyar al peón de g6), ♖a4!, y la partida sería tablas, pues la torre impide la marcha del rey desde la quinta columna, y si g6, seguiría ♖g4, haciendo tablas como en el caso anterior.

UN FINAL HISTÓRICO

Pero esto es pura teoría y no son solamente éstos los finales tablas con dos peones de ventaja. También es tablas el final, aunque estando los peones separados, en que luchan un peón "a" o "h" y un peón "c" o "f" del mismo sector contra un rey ubicado delante de los peones agresores. Este final se ha producido en repetidas partidas. No hace mucho, Capablanca debió resignarse a hacer tablas con Spielmann en una posición similar a la de la partida Marshall-Rubinstein del

torneo de San Sebastián de 1911, que es la que mostramos en el diagrama.



Al comentar esta posición, decía el Dr. Tarrasch que "el final es razonablemente tablas por la buena situación del rey blanco delante de los peones". El secreto del empate radica en que el bando débil ubique su rey, cuando deba salir de la columna "b", en la columna "c", para dejarle al rey adversario el fianco donde las maniobras son menos cómodas por la falta de espacio para moverse, si desea ubicarse entre los propios peones. El final siguió así:

- | | |
|---------|------|
| 1. | ♔b5 |
| 2. ♖b8+ | ♔a4 |
| 3. ♖c8 | ♖b4+ |
| 4. ♔c2 | |

(no sería bueno ♔c3 por ♖b1!),

- | | |
|---------|-----|
| 4. | ♖b5 |
| 5. ♖h8 | ♔b4 |
| 6. ♖h1 | a4 |

Con esta jugada las negras tratan de obligar al rey blanco a que vaya hacia la columna "a", para darle a su peón "c" y al propio rey más elasticidad. Si 6., c4; seguiría 7. ♖b1+, ♔c5; 8. ♖a1, y no hay forma de sostener los peones y avanzar con el rey.

- | | |
|--------|-----|
| 7. ♔b2 | a3+ |
|--------|-----|

Si 7., c4; 8. ♖h8, a3+; 9. ♔c2 (no ♔a2, a causa de que después de 9., ♜g5; amenazando ♜g2+ y c3 el rey negro podría penetrar) y tampoco se podría forzar el final.

- | | |
|----------|-----|
| 8. ♔a2 | ♔a4 |
| 9. ♜c1 | ♜a5 |
| 10. ♜b1 | c4 |
| 11. ♜b8 | ♜c5 |
| 12. ♜a8+ | ♔b4 |
| 13. ♜xa3 | c3 |

Si 13., ♜h5; 14. ♜g3, y si 14., c3; 15. ♜g8, etc.

- | | |
|----------|-----|
| 14. ♜b3+ | ♔c4 |
| 15. ♜b8 | |

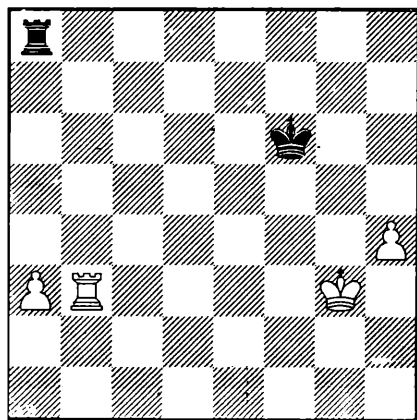
Tablas, de común acuerdo. El rey blanco se coloca en todos los casos delante del peón.

Es un final típico que luego ha sido mejorado en varias oportunidades por maestros maduros. Es tablas en todos los casos, pero quien lo conduce debe ajustarse a ciertas normas, para no ser batido.

GÖTEBORG CONTRA ESTOCOLMO

Otro final instructivo es el de la partida que disputaron por correspondencia Göteborg y Estocolmo. Es tablas, porque la torre que apoya los peones lo hace horizontalmente y en esta forma carece de poder agresivo. Veamos la posición:

El secreto de este final, como el de casi todos los finales de torres, es apoderarse de la quinta línea cuando el rey adversario está detrás de la misma. A primera vista parece imposible que el negro no pierda, pero se hace tablas jugando como sigue:



1. ♜a4!

Paralizando al peón y al rey enemigos.

- | | |
|---------|------|
| 2. ♜f3+ | ♔g6 |
| 3. ♔f2 | ♜xh4 |

La única posibilidad de ganar es entregar el peón "h" para ver si se llega con el rey rápidamente en apoyo del avance del otro.

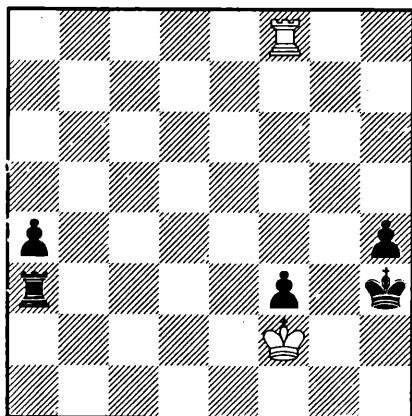
- | | |
|--------|-----|
| 4. ♔e2 | ♜a4 |
|--------|-----|

- | | |
|---------|-------|
| 5. ♔ d2 | ♖ a6 |
| 6. ♖ c2 | ♖ f6! |
| 7. ♖ d3 | ♔ f7 |

y tablas teóricamente

BUEN EJEMPLO LOCAL DE 1917

Este ejemplo ofrece mucho interés teórico y podría agregarse a los casos típicos mostrados por Cheron. Se trata de un final que jugué en 1917 con Enrique Ruiz. La posición era la siguiente, después de la jugada 63 de las negras:



El final parece perdido por las blancas, pero no es fácil comprobarlo, luego de la siguiente jugada que crea un perfecto "zugzwang".

64. ♖ f4!

Y ahora las negras deben jugar. No pueden mover el rey por la amenaza de ♖ xh4++. Ni la torre, en la horizontal, por la réplica de ♖ xa4, lo que llevaría a una de las posiciones tablas de dos peones ("f" y "h") que ya vimos. No queda, pues, nada más que:

- | | |
|---------------|------|
| 64. ♖ a1 | |
| 65. ♖ xf3+ | ♔ g4 |
| 66. ♖ c3! | |

En estos casos los jaques en la horizontal son más fuertes porque atacan a la vez los peones y, por otra parte, la torre en esa situación impide que el rey negro avance y se coloque detrás de su propio peón.

- | | |
|----------|-------|
| 66. | ♖ a2+ |
| 67. ♔ g1 | ♖ a3 |

Si h3, seguiría ♔ h1, y no se ve cómo podrían hacer las negras para ganar sin entregar uno de los peones y arribar a una posición típica de tablas.

- | | |
|-----------|------|
| 68. ♖ c4+ | ♔ f5 |
| 69. ♖ c3! | |

No ♖ xh4, por la réplica 69., ♖ b2; seguido de a2 y ♖ b1+, etcétera.

69. ♔e5
 70. ♖h3 ♔d5
 71. ♔f1 ♖a1+

Es evidente que si 71., ♔c4; seguiría 72. ♖xh4+, ♔b3; 73. ♖h3+, ♔b2; 74. ♖h2+, ♔b1; 75. ♖h3, ♖a1; 76. ♔e2, ♔b2; 77. ♖h8, y tablas teóricas, pues el rey blanco está demasiado cerca, ya que sólo se gana cuando está confinado a cuatro columnas libres del peón lateral que avanza.

72. ♔g2 a2
 73. ♖a3

Y ahora sí que es teóricamente tablas este final, que resulta a la vez muy instructivo y digno de ser sumado a la serie que publicó Cheron.

73. ♔c4
 74. ♖a8

Tablas, pues no es posible evitar los jaques apenas el rey intente sostener el peón de a2 y devolverle a la torre "ahogada" de a1 su perdida elasticidad.

UNA PARTIDA MEMORABLE

Pondremos punto final a este largo estudio que sobre los finales de torres y peones hemos realizado.

Pero antes de terminar con el tema hemos querido publicar la famosa partida final del "match" por el campeonato mundial que disputaron Alejandro Alekhine y José Raúl Capablanca en Buenos Aires en 1927, bajo el auspicio del Club Argentino de Ajedrez. Esa partida ofrece tema variado y práctico para considerar estos finales, tan delicados en su manejo, y permite ver de qué manera Alekhine impone la ventaja de un peón en una posición en la que, frente a Capablanca, la gran mayoría de los maestros sólo hubiera alcanzado la nulidad.

BLANCAS: ALEKHINE

NEGRAS: CAPABLANCA

- | | | | |
|--------|------|--------|------|
| 1. d4 | d5 | 5. e3 | c6 |
| 2. c4 | e6 | 6. a3 | ♗e7 |
| 3. ♗c3 | ♗f6 | 7. ♗f3 | O-O |
| 4. ♗g5 | ♗bd7 | 8. ♗d3 | dxc4 |

- | | |
|----------|-------|
| 9. ♖xc4 | ♙d5 |
| 10. ♖xe7 | ♚xe7 |
| 11. ♙e4 | ♙f6 |
| 12. ♙g3 | c5 |
| 13. O-O | ♙b6 |
| 14. ♖a2 | cx d4 |
| 15. ♙xd4 | g6 |
| 16. ♜c1 | ♙d7 |
| 17. ♚e2 | ♜ac8 |
| 18. e4 | e5 |
| 19. ♙f3 | ♙g7 |
| 20. h3 | h6 |
| 21. ♚d2! | |

JUGADA ESTUPENDA

Hemos evitado los comentarios hasta ahora y seremos muy parcos hasta llegar a la posición que a nosotros nos interesa. Pero no podemos substraernos al deseo de explicar algunas jugadas sutiles que abundan en esta partida, emocionante por su desarrollo y por la trascendencia que tuvo en el desenlace del campeonato.

La ubicación anormal del caballo negro de b6 sugiere al Dr. Alekhine un plan tendiente a crearle complicaciones a esa pieza por medio de la amenaza ♚a5, que además atacará a un peón desagradable de defender. Obsérvese que la dama desde a5 también ataca al peón central, que se resiente por la situación del caballo dama fuera de su casilla natural de c6. La sutileza mayor de esta jugada está en que, en realidad, evita el cambio de las torres, que llevaría a la nulidad, pues si 21., ♜xc1; 22. ♜xc1, ♜c8; 23. ♜xc8+, y si 23., ♙xc8; entonces ♚c3, atacando al

peón de e5, que no podría sostenerse, y si 23., ♙xc8; entonces ♚a5, que ataca simultáneamente ambos peones.

Tampoco sería réplica satisfactoria 21., ♙c6; por la jugada 22. ♙h4!!, ♙xe4; 23. ♚e3, con la amenaza de ♙f5+, ganando la dama. Si 22., ♙xe4; entonces 23. ♙f5+, gxf5; 24. ♙xf5+, ♙f6; 25. ♚xh6+, seguido de g4++. Se observará la difícil concepción de la aparentemente anodina jugada de Alekhine.

- | | |
|----------|------|
| 21. | ♙e6 |
| 22. ♙xe6 | ♚xe6 |
| 23. ♚a5 | ♙c4 |
| 24. ♚xa7 | ♙xb2 |

Ahora se inicia una lucha intensa y difícil por la ganancia de material, de la que sale triunfante el doctor Alekhine, pues ganará un peón.

- | | |
|----------|------|
| 25. ♜xc8 | ♜xc8 |
| 26. ♚xb7 | ♙c4 |
| 27. ♚b4 | ♜a8 |
| 28. ♜a1 | |

LA LUCHA POR UN PEÓN

El final se va esbozando. Las blancas fundan todas sus esperanzas de triunfo en el peón libre de la columna "a" y saben también que para imponerlo han de soportar un largo final de torres. El ideal sería un final de damas, pues en esos casos los peones libres alejados del monarca se tornan muy fuertes, pues la dama los apoya y desaloja a la vez a la dama enemiga de la zona defensiva, pero esto no lo permitirá Capablanca. En cambio, le

conviene eliminar las piezas menores que entorpecen con sus maniobras tácticas el plan general de la lucha.

28. ♖c6!

Aparentemente esta jugada sirve para recobrar el peón, pero Capablanca no ha previsto la formidable táctica de Alekhine, en el centro del tablero, que ha de permitirle llegar a un final propicio para su victoria.

29. a4! ♜xe4

30. ♜xe5 ♖d6!

Es éste un momento dramático de la partida. Había la noche en que este cotejo se disputaba una extraordinaria emoción en el local del Club Argentino de Ajedrez, pues se presentía que el título de campeón mundial estaba por cambiar de mano. Ambos maestros juegan de la mejor manera, y aún no es claro el resultado de esta lucha por la reconquista de un peón.

31. ♖xc4 ♖xe5

32. ♜e1 ♜d6

33. ♖c1 ♖f6

34. ♜e4 ♜xe4

35. ♜xe4

Y se ha llegado, luego de una apertura instructiva y de un medio juego de alta tensión, al final que deseábamos mostrar. Se trata de un final de dama, torre y peones; pero en potencia se trata de un final de torres. Alekhine sabe que las damas han de cambiarse en algún momento y espera hacerlo cuando pueda colocar su torre detrás del peón libre, única forma de poder imponerlo, al reducir, a

medida que el peón avance, la torre enemiga. Será una lucha de torre agresiva contra torre defensiva, pero por ahora es muy difícil lograr esa transformación.

35. ♜b8

Capablanca quiere seguir con ♖b2 para llegar al final con la torre negra detrás del peón que avanza. Pero quizá hubiera sido más prudente ♜a5.

36. ♜e2 ♜a8

37. ♜a2

La torre blanca está detrás del peón, pero, en cambio, el peón "a" está muy retrasado. La posición actual sería fuerte si el peón estuviera en la quinta línea.

37. ♜a5!

38. ♖c7!

CONQUISTANDO LA GRAN DIAGONAL

Muy sutil. Alekhine pone a Capablanca en un desagradable dilema. O se repliega con la torre, lo que permitiría el avance ganador del peón de a4, o juega ♖a6, apoyando a la torre, pero cediendo la gran diagonal que era hasta este momento la base más sólida de la resistencia negra.

38. ♖a6

39. ♖c3+ ♜h7

40. ♜d2

Amenaza ♜d8 y ♜d7, según los casos.

40. ♔b6
 41. ♚d7 ♔b1+
 42. ♚h2 ♔b8+
 43. g3 ♚f5
 44. ♔d4 ♔e8
 45. ♚d5

Con esto, Alekhine se anticipa a la amenaza ♚xf2+, y, además, desaloja la torre de la columna "f". No es posible ♚xd5, porque el peón "a" sería muy fuerte apoyado por la dama. Ganaría fácilmente.

45. ♚f3
 46. h4

Esto amenaza h5, que debilitaría seriamente el enroque negro, y asimismo ♚d8, pues si ♚xf2+, seguiría ♔xf2, y no habría jaque perpetuo de las negras, porque el rey iría a h3.

46. ♔h8

Capablanca busca el final de torres que ahora le sería cómodo, pues su torre se colocaría detrás del peón que avanza.

47. ♔b6!

Cediendo la gran diagonal, pero por poco tiempo.

47. ♔a1
 48. ♚g2 ♚f6

Si ♚a3 entonces a5, y el peón sería ya muy peligroso.

49. ♔d4

Ahora sí que es bueno el cambio

de damas para el blanco, ya que la torre negra no puede colocarse detrás del peón "a".

49. ♔xd4
 50. ♚xd4 ♚g7!

Si ♚a6, entonces ♚f3, seguido de ♚e4 y ♚d5, imponiendo la mejor ubicación del rey.

51. a5 ♚a6
 52. ♚d5

Esta es una pérdida de tiempo que Alekhine enmienda rápidamente.

52. ♚f6
 53. ♚d4 ♚a6
 54. ♚a4

Esa es la posición típica de la torre en estos finales, pues inmoviliza a la torre rival y deja la lucha librada a los reyes.

54. ♚f6
 55. ♚f3 ♚e5
 56. ♚e3 h5

Capablanca desea evitar que a ♚d5 le repliquen con h5, seguido, si g5, de ♚h4, o si g5, de la eventual entrada del rey, vía f5. Pero abre una brecha peligrosa.

57. ♚d3 ♚d5
 58. ♚c3 ♚c5
 59. ♚a2

LA TORRE DETRÁS DEL PEÓN

Ahora se ve la ventaja de la torre detrás del peón, sosteniéndolo. Puede

perder tiempo, mientras la torre negra está inmovilizada, pues cualquier jugada que haga avanzará el peón de a5, que, por otra parte, no puede ser capturado con la colaboración del rey, porque las blancas ganarían el final de reyes por la mayor proximidad de su rey al sector donde los peones actúan.

59. ♖b5
 60. ♜b2+ ♖c5
 61. ♜a2 ♖b5
 62. ♖d4! ♜d6+
 63. ♖e5 ♜e6+
 64. ♖f4 ♖a6
 65. ♖g5 ♜e5+
 66. ♖h6 ♜f5
 67. f4

Alekhine ha logrado penetrar con el rey sobre los peones rivales y ya se aclara mucho su victoria. Obsérvese la trascendencia que adquiere el movimiento aparentemente prudente de la jugada 56 de las negras, tendiente a evitar h5. Abrió una vía de acceso cómoda al monarca blanco.

67. ♜c5
 68. ♜a3

Apoyando la base g3.

68. ♜c7
 69. ♖g7 ♜d7
 70. f5

Esto gana, pero era más enérgico primero ♖f6!! para seguir luego con

la movida del texto. Veamos:
 70. ♖f6, ♜c7; 71. f5, gxf5;
 72. ♖xf5, ♜c5+; 73. ♖f6, ♜c7;
 74. ♜f3, seguido de ♜f5, etc.

70. gxf5
 71. ♖h6 f4!
 72. gxf4 ♜d5
 73. ♖g7 ♜f5
 74. ♜a4 ♖b5
 75. ♜e4! ♖a6

No ♖xa5 por ♜e5+.

76. ♖h6 ♜xa5

Tampoco salvaría la partida
 76., ♖b7 o ♖a7; por 77. ♜e5,
 ♜xf4; 78. ♖g5, ♜f1; 79. ♖xh5,
 f5; 80. ♖g5, f4; 81. ♜f5, f3;
 82. ♖g4, capturando el peón.

77. ♜e5 ♜a1
 78. ♖xh5 ♜g1
 79. ♜g5 ♜h1
 80. ♜f5 ♖b6
 81. ♜xf7 ♖c6
 82. ♜e7

La partida se suspendió en este momento para abandonar Capablanca al día siguiente. Es claro que nada resta que hacer, porque los dos peones, aun siendo de torre y alfil, se imponen cuando el rey adversario no está delante de los mismos.

Es éste un final magistral que muestra las dificultades que deben vencerse, aun con superioridad de material, para imponerse cuando de torre y peones se trata.

CONCLUSIONES GENERALES

1ª La torre agresiva tiene una ventaja capital sobre la torre defensiva. La iniciativa es así fundamental para buscar la victoria.

2ª La torre que ataca a los peones desde detrás tiene ventaja estratégica muy poderosa, que llega a compensar la desventaja material.

3ª Cuando se lucha contra torre y peón debe colocarse la torre que lucha contra el peón, en la tercera línea, para evitar que sea el rey rival y no el peón el primero que ocupe la sexta línea. Una vez jugado el peón a la sexta, entonces la torre debe partir hacia la línea extrema para jaquear al rey por retaguardia, cuando no tiene el expediente de escudarse con el propio peón.

4ª La torre del bando en desventaja debe ubicarse lo más lejos posible del rey que avanza junto con el peón cuando su propio rey está delante o cerca del peón. Tres columnas y tres líneas libres entre ambos es la posición ideal para evitar cualquier maniobra táctica con el rey, que permita ganar un tiempo.

5ª Para vencer debe tratarse de avanzar primero con el rey y después con el peón, pero próximos entre sí. Estas posiciones se ganan casi siempre, salvo cuando el rey adversario está justo en la columna donde el peón debe coronarse, o cuando la torre que colabora con el peón ocupa la casilla donde el peón debe colocarse. En estos casos el final es tablas.

6ª Los reyes que están lateralmente separados por sólo una columna del peón que avanza hacen tablas en casi todas las posiciones cuando el peón está retrasado, aun cuando el rey que apoye al peón esté delante de éste; salvo en algunas posiciones en que el peón está en su casilla inicial, por los recursos que ofrece la posibilidad de mover dos pasos el peón que avanza.

7ª Cuando se lucha contra un peón en séptima con el rey delante, el rey adversario debe estar en la segunda o tercera línea y no en la misma horizontal que el rey, para evitar jaques que lo alejen de su posición.

8ª El secreto del triunfo en los finales de torres y peones de tipo práctico estriba en el perfecto conocimiento de los finales de reyes y peones solos.

9ª La séptima línea adquiere gran importancia en los finales de torres y peones. Luego de esta ubicación de las torres, que no siempre es posible, el dominio de la quinta línea es generalmente muy importante, pues en ella hace crisis habitualmente el combate de los peones.

10ª Dos peones de ventaja no bastan para ganar en muchas posiciones cuando se trata de peones "a" y "c", o "h" y "f" cuando el rey adversario está delante de los peones que avanzan y la torre ataca desde atrás al rey agresor.

Índice

<i>Nota preliminar</i>	7
<i>Prólogo de Roberto G. Grau</i>	9

CAPÍTULO I

LA TRANSFORMACIÓN DE LAS AMENAZAS	11
---	----

El ajedrecista debe deducir sin análisis profundos	11
La transformación de las amenazas	12
Magnífico ejemplo: Nimzovich-Capablanca	12
Comienza a elaborarse la victoria	13
Alfil bueno contra alfil malo	14
El concepto magistral de Capablanca para simplificar	14
Y la lucha se concreta	15
La maniobra táctica	16
<i>La "debacle"</i>	16

I. Cómo se empalman las amenazas

La gran creación de Capablanca contra Blanco	18
Y el punto e5 cayó	19
Los peligros de la rutina	19
El final del primer acto	20
Y el equilibrio se rompe	21
<i>El fin del drama</i>	21
Obra de arte técnica	23
Una partida magnífica: Petrovs contra Grau	23
El primer error... y definitivo	24
Explicación magistral	25

II. Los puntos de coincidencia de las piezas

Problema puramente táctico	27
Ejemplo de Nimzovich	27
Alarde técnico de Capablanca	28
<i>Casillas conjugadas</i>	30

III. Las casillas vinculadas	32
El ajedrez clásico	32
Como venció Pillsbury a Tarrasch	33
La suerte está echada.....	34
Comienza a mostrarse el plan	35
<i>¿Cuál es el punto crítico?</i>	35
IV. La red de amenazas	38
La gravedad de las debilidades centrales	38
La partida de Reti con Belgrano	38
La notable lección de Reti.....	38
Los primeros acordes del “leitmotiv”	39
Los peligros de la rutina.....	40
La estrategia y su relación con la conformación de peones	41
Apareció el punto de coincidencia	41
El otro caballo en danza.....	42
<i>Comenzó la agonía del negro</i>	43
 CAPÍTULO II	
LA LUCHA DEL ALFIL CONTRA EL CABALLO	44
 I. Algunas reglas fundamentales	45
Importancia de la mayoría de peones en un flanco	45
Ejemplo absurdo.....	46
La superioridad del alfil	46
La fuerza de dos alfiles juntos	47
Ejemplo clásico	47
Una partida excelente: F. Coria - L. Martínez	48
Detalle táctico fundamental	50
 II. El alfil es superior en las posiciones de peones móviles	51
Lo que desnivela toda teoría pura	52
La debilidad del adversario como recurso propio	52
Ejemplo muy expresivo: Grau contra Ojeda.....	52
El peligro de la simplificación	53
La ganancia de tiempo.....	54
Cómo se razona en ajedrez.....	55
Importancia de pequeños problemas tácticos	56
<i>Cómo se gana un tiempo</i>	56
 III. Los caballos son superiores en las posiciones de bloqueo	58
Algunos detalles valiosos de la lucha de caballo contra alfil.....	58
Importancia de un detalle táctico	58
Cómo le ganó Bogoljubow a Gilg	59

El punto de coincidencia de las piezas	60
Ejemplo famoso: Bogoljubow-Romanovski	61
El duelo estratégico de dos caballos	62
El caballo sigue huyendo	63
<i>Se eliminó al caballo, pero a demasiado precio</i>	64
IV. Cuándo es superior el alfil	65
Cómo se gana un tiempo	65
Importancia de los peones	65
Nimzovich en acción	66
El caballo inutilizado como sostén	67
La inolvidable lección de Yates a Alekhine	68
<i>El caballo va en busca de un enemigo, pero en vano</i>	69
V. Lo que ya sabemos	71
La fuerza de dos alfiles unidos	71
Dónde debe colocarse el alfil	71
Sin querer, Capablanca comprobó su teoría frente a Marshall	72
La jugada maestra	74
<i>La casilla c6 o el punto de coincidencia</i>	76
Notable modelo de Spielmann	77
<i>La ventaja de poder pasar un peón cuando hay alfiles</i>	77
VI. La ventaja del alfil en las posiciones abiertas	79
Una obra maestra de Flohr	79
El sacrificio del peón débil	80
Una excepción en las posiciones de bloqueo	81
Conclusiones técnicas	82
CAPÍTULO III	
LA LUCHA DE CABALLO CON ALFIL CON PEÓN DE VENTAJA	84
I. Con un solo peón en el tablero, es casi siempre tablas	86
Ejemplo muy valioso: Hansen contra Grau	86
Una maniobra típica	88
Comienza el acto final	89
Cada jugada un problema táctico	90
Posición extraordinaria	91
<i>Victoria matemática</i>	92
II. Algunos finales teóricos a manera de ejercicios	92
Un ejemplo del año 1851	93
Sutileza importante	94
Cómo gana el "c" ("f")	94

<i>El error del autor del final</i>	95
El peón “b” o “g” gana más fácilmente	96
Recursos del peón “a” o “h”	96
<i>El principio general</i>	96
Para empatar el alfil necesita dos diagonales	97
Una excepción a la regla de los peones centrales	97
 I. El alfil gana casi siempre con peón de ventaja	98
El alfil gana aún contra el rey cerca	98
Cómo debe razonarse	99
El caballo copado	100
El caballo lucha con dificultad contra un peón “a” o “h”	101
Una de las pocas excepciones	101
La lucha con varios peones por bando	102
 IV. Los finales con ventaja en un famoso ejemplo	104
El modelo de Capablanca	104
Las primeras dificultades	106
El error de Alekhine	106
Conclusiones técnicas	108
 CAPÍTULO IV	
LA VENTAJA DE DOS ALFILES CONTRA DOS CABALLOS O CABALLO Y ALFIL	109
 Partida notable: De Witt contra Belgrano	109
Un error técnico, sutil y grave	110
Y ahora el dilema	111
Comienza el segundo acto	111
La última etapa	112
 I. Sólo en las posiciones de bloqueo los caballos son superiores	113
La hazaña de Chigorin contra Lasker	114
Contra todos los dogmas	115
Peones rígidos, peones débiles	116
Y ahora sobre el ala de rey	118
<i>Todo un documento técnico</i>	120
 II. Dos alfiles y alfil y caballo	120
Alarde técnico de Rubinstein contra Tarrasch	120
El primer desnivel	122
Comienza el conflicto	122
La teoría de Capablanca	123
<i>¡Por fin... pero tarde!</i>	125

Un modelo de Lilienthal contra Bolbochán	125
<i>El momento crítico</i>	126
¿Un error?, pero.....	126
La tragedia del “zugzwang”	128
<i>Y todo se derrumba</i>	128
La razón de la insistencia	129
Alekhine contra Euwe.....	129
<i>Ventaja de tiempo contra superioridad estratégica</i>	130
Un modelo de la técnica: Flohr contra Grau	131
Y los caballos se enredan	133
 III. El porqué de nuestra prédica	133
El primer técnico de ajedrez	134
El prestigio de la incultura en ajedrez	134
Steinitz en acción hace más de 70 años	135
<i>El anulamiento del caballo</i>	137
Cómo derrotó Steinitz a Englisch en 1883	137
<i>La primera sutileza</i>	138
<i>Sigue tejiendo Steinitz</i>	138
Víctima de sus principios: Steinitz contra Schlechter	139
Sigue Steinitz perdiendo tiempos	141
<i>El detalle táctico omitido</i>	141
Un final instructivo	142
La partida que mostró Alekhine	143
El desnivel se produce	145
Una maniobra estupenda	146
La maniobra táctica final	147
<i>La última humorada</i>	147
 IV. Secreto de la simplificación	148
Flohr frente a Botvinnik	149
Una jugada difícil	151
Comienza la obra maestra	151
La batalla táctica	152
<i>Un trabajo de hormiga</i>	154
Resumamos	154
La lentitud de los caballos	155
El ejemplo final: Grau contra Maróczy	156
<i>No parece, pero el blanca está muy inferior</i>	157
Conclusiones generales	158

CAPÍTULO V

POR QUÉ DEBE ENCERRARSE CON EL NEGRO EL ALFIL DAMA	160
--	-----

La fuerza oculta del alfil malo.....	161
El alfil suele actuar menos eficazmente fuera de la cadena de peones	161
La eficacia de un “alfil malo”: Maróczy-Tartakower	162
<i>Ataque sin desarrollo</i>	163
<i>Tarde, pero eficazmente</i>	165

I. El alfil suele ser “malo” fuera de la cadena de peones	166
Grau contra Corte	166

II. El alfil dama y la teoría de las aperturas	169
La defensa Eslava	170
El alfil debe jugar encerrado	171
El verdadero sentido del tema	171
Ejemplo de alfil malo desarrollado: Grau contra Maderna	172
<i>La relatividad del ajedrez</i>	173
La mejor casilla: c1(c8)	174
Montalbán contra Grau	174
Ejemplo valioso: Fenoglio contra Grau	177
<i>El error más grave</i>	178
Alfil malo contra alfil bueno: Letelier-Grau	179
Una combinación típica	180
<i>La rotura clásica</i>	181
Partida inolvidable: Zukertort-Blackburne	182
Una jugada perfecta	183
El principio de una gran combinación	184
<i>La primera sorpresa</i>	185

III. La experiencia de los planteos modernos	186
El gambito de la dama	186
La variante Buenos Aires	187
<i>Un buen modelo: Falcón contra Ojeda</i>	188
Otros planteos con alfil encerrado	189
<i>Grünfeld contra Grau</i>	189
En la defensa Francesa	191
Conclusiones técnicas	192

CAPÍTULO VI

LOS ALFILES DE DISTINTO COLOR	194
-------------------------------------	-----

I. La teoría de Philidor	195
Un principio fundamental	196

Lo que debe saberse	197
Los peones en cuarta no ganan	198
Los peones separados	199
Opinión exagerada	199

II. La coordinación de las piezas es vital en ajedrez	200
Ejemplo simple e instructivo	201
Importancia de la diagonal abierta	202
<i>Y el "zugzwang" entró a gravitar...</i>	203
Obra de arte de Tartakower contra Yates	204
Tras la tempestad, la calma	204
<i>Cómo una ventaja trae la otra</i>	205

III. Ventaja de tener en juego también una torre	207
Partida extraordinaria: Bogoljubow-Kostics	207
Excepción a una regla	208
El recurso táctico	209
<i>Otra vez la torre en séptima</i>	210
Otra lección de Capablanca a Nimzovich	211
El castigo por tener peones defectuosamente ubicados	213
<i>El alfil no puede actuar en dos ángulos a la vez</i>	214
Conclusiones	214

CAPÍTULO VII

LA LUCHA DE LA COLUMNA "F" ABIERTA CONTRA EL PUNTO FUERTE e4 (e5)	216
--	------------

La posición básica de los peones	217
La victoria de Lasker sobre Steinitz	217
<i>Tema fundamental: la conservación del caballo</i>	218
<i>Un detalle táctico feliz que deslució todo un plan</i>	219

I. Tema de planteos conocidos	220
Ejemplo de Guimard contra Gerschman	221
<i>El momento crítico</i>	221
Otra victoria de Guimard contra Iliescú	223
La lucha por el cuadro e4	224
<i>Buen caballo contra alfil ominoso</i>	225

II. No debe cederse íntegramente la columna abierta	226
Lasker contra Janovsky	227
Lucha de casillas	228
Las debilidades aumentan	229
<i>Un rey que se defiende solo</i>	231

III. Lo relativo de las afirmaciones	232
Un buen modelo: Guimard contra Rebizzo	232
Nuevamente la casilla e4 contra la columna "f" abierta	233
IV. La torre en la casilla fuerte de e4 (e5)	235
Tarrasch contra Lasker	236
V. El punto d4 (d5) contra la columna "c"	239
Una partida técnicamente valiosa: Guimard y Alles contra Palau y Ojeda	239
Otra experiencia de valor	241
VI. Casilla fuerte: pieza centralizada	242
La partida Lasker-Pillsbury	243
Conclusiones	244
Capítulo VIII	246
LA CENTRALIZACIÓN DE LA DAMA	
Nimzovich dicta cátedra a Rubinstein	247
Dominio del centro	249
<i>Y ahora un notable remate</i>	251
I. El esqueleto de peones, eje del ajedrez	252
Fino modelo del Doctor Alekhine, contra Mindeno	252
II. Las dificultades para centrar la dama	254
Partida extraordinaria: Capablanca-Alekhine	254
El caballo centralizado	255
Un modelo del año 1886: Zukertort-Steinitz	257
La lucha por la estabilidad del centro	258
Viejas novedades	258
<i>La rotura típica</i>	259
Ejemplo de Nimzovich	260
III. Un caballo centralizado suele valer más que una calidad	261
¿Los caballos son superiores a los alfiles en posición abierta?	261
Peón pasado como saldo: Grau contra Pleci	262
<i>Peón pasado, pero...</i>	263
IV. Síntesis de lo estudiado	264
El desalojo de la pieza deja peones débiles	265
El esqueleto de la posición	266
El modelo de Ahues contra Bogoljubow	266
Comienza la combinación	267

<i>Recurso heroico pero inútil</i>	269
V. Lo que ya sabemos	269
La lucha por el punto crítico	270
Holzhausen contra Nimzovich	270
La terquedad del alfil	271
<i>Maniobra atrevida</i>	272
VI. Síntesis de ejemplos	274
Conclusiones	276
CAPÍTULO IX	
DOS TORRES CONTRA DAMA	278
I. Dos torres son más fuertes que una dama	278
La partida Illa-Palau de 1924	279
II. Es más difícil conducir las dos torres que la dama	282
La victoria de Éuwe sobre Rubinstein	283
<i>Notable ejemplo de dos torres contra dama</i>	284
III. La fuerza de las dos torres	285
Las torres ganan con un peón de ventaja	286
Dos viejos finales de Venturini	286
La partida de Guimard con Möller	287
Como di tablas en una posición ganada	289
La obra maestra de Rinck	290
Y ahora ganan las dos torres	291
El final compuesto	292
Un ejemplo favorable a la dama	293
Ejemplos extraordinarios	294
La desventaja del rey bloqueado	295
La fuerza de la dama en posiciones abiertas: Minckwitz contra Steinitz	296
<i>El fruto de la ventaja</i>	297
Ejemplo magistral de hace más de 70 años	298
Anderssen contra Steinitz	299
<i>Dos torres contra dama</i>	300
IV. Sólo los errores aleccionan de verdad	301
La fuerza de la dama: Czerniak-Puiggrós	302
Audacia innecesaria	302
Un mal negocio	303
Exceso de ambición	304
Un modelo reciente: Luckis contra De Ronde	305

La fuerza de la columna abierta	306
La dama disminuye de valor como pieza defensiva	307
<i>En la buena senda</i>	307
Una partida sensacional: Sultan -Khan contra Capablanca	309
La lucha típica de dos torres y la dama	310
<i>¡Cincuenta jugadas inactivo!</i>	311

V. A manera de advertencia	312
Conclusiones técnicas	312

CAPÍTULO X

LOS CAMBIOS DE DAMAS	314
----------------------------	-----

Bogoljubow contra Alekhine	315
<i>El mal cambio de damas</i>	316
Otra vez Alekhine, pero contra Euwe	318
<i>Grave error de concepto</i>	320

I. El peligro de la rutina	322
Alekhine contra Euwe	323
Sigue Alekhine dando lecciones	325
Alekhine contra Euwe	325
Un enroque atrevido	326
<i>Y ahora el error típico</i>	327

II. Algunas reglas valiosas	329
Una partida magnífica: Rubinstein-Tartakower	329
<i>El error típico</i>	332
Alarde técnico de Reshevsky contra Kashdan	333
Seis tiempos contra ninguno	335
La lucha del alfil con el caballo	336
<i>Y ahora el derrumbe</i>	338
Conclusiones	338

CAPÍTULO XI

LOS FINALES DE TORRES Y PEONES	340
--------------------------------------	-----

Nadie, en el mundo, juega bien los finales de torres	340
--	-----

I. La ventaja de la iniciativa	341
<i>Un principio vital</i>	342
Otra regla básica	342
Donde no tiene importancia un peón de más	343
<i>Ensayo de maniobra típica</i>	344

II. El abuso de empates para evitar riesgos	345
La posición de Philidor	345
El final de Berger	346
Cómo la destruyó Cherón	347
<i>La razón técnica</i>	347
Un problema difícil	347
Cómo se gana	348
<i>¿Una regla vital</i>	349
La división de Cherón	350
El rey delante del peón	351
Una leve modificación y todo cambia	352
Los peligros del rey en la banda	353
<i>Un "zugzwang" raro</i>	355
III. Resumen de lo estudiado	355
<i>El mate como detalle táctico</i>	357
Algunas conclusiones fundamentales	359
El peón "a" o "h" ofrece menos posibilidades	360
IV. La experiencia en finales de partidas	360
Serio error de Lasker	361
<i>El tiempo adquiere decisiva importancia en los finales</i>	362
<i>Error de Lasker con acompañamiento de Spielmann</i>	363
<i>También Capablanca se equivoca</i>	364
V. Por qué se desconocen los finales	365
<i>¿Por qué son débiles todos los jugadores en finales?</i>	365
<i>Nuevo error de Capablanca</i>	365
De la breve actuación de Alekhine en Rusia Soviética	366
<i>Final de peones instructivo</i>	367
Un final magnífico	368
La torre se convierte en un péndulo	369
<i>El rey como pieza de combate</i>	370
VI. La meta de la torre	371
<i>El secreto de la séptima línea</i>	371
Una lección típica de Capablanca	372
<i>El rey, pieza ofensiva</i>	373
Un engranaje perfecto	374
<i>La parálisis del "zugzwang"</i>	376
VII. No se debe generalizar, pero... ..	377
Lección de Maróczy	378
<i>La habilidad de los jugadores viejos</i>	378

Nueva derrota de Bogoljubow	380
Recuerdos del Torneo de Montecarlo de 1903	382
VIII. Otros tipos de finales con torre y peones	384
<i>De cómo dos peones de ventaja de nada sirven</i>	<i>384</i>
<i>Un final histórico</i>	<i>386</i>
Göteborg contra Estocolmo	387
Buen ejemplo local de 1917	388
Una partida memorable: Alekhine-Capablanca	389
Jugada estupenda	390
La lucha por un peón	390
Conquistando la gran diagonal	391
<i>La torre detrás del peón</i>	<i>392</i>
Conclusiones generales	394