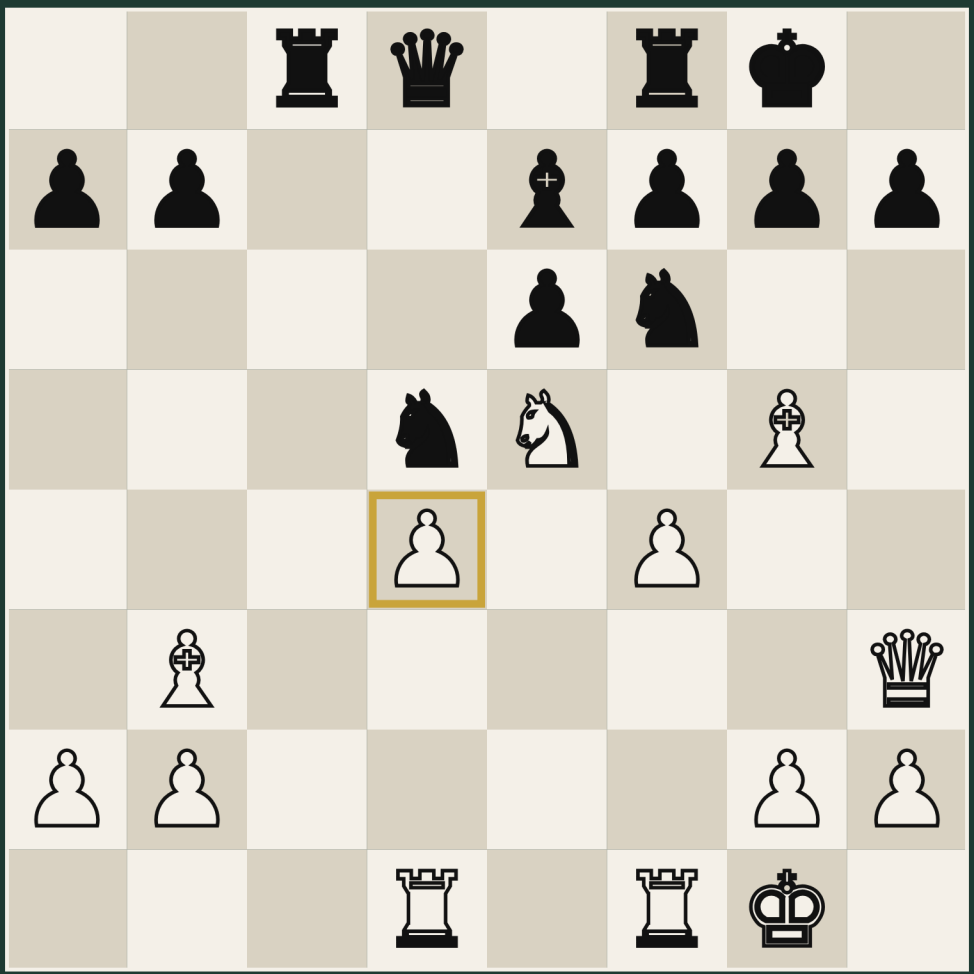
100 TEMAS ESTRATÉGICOS

TOMO 1 · ESTRUCTURAS DE PEONES



Botvinnik – Vidmar, Nottingham 1936 · el peón aislado de d4

Diez temas y veinte partidas modelo

JOSE SANDE

Los 100 temas estratégicos

Tomo 1. Estructuras de peones

Jose Sande

Índice

1. Peón aislado de dama 3
2. Peones colgantes 9
3. Peones doblados 14
4. Peones retrasados 19
5. Peones pasados y pasados protegidos 24
6. Mayoría de peones 29
7. Cadenas de peones 34
8. Islas de peones 39
9. Estructuras simétricas 44
10. La cuña de peones. 49
Índice de partidas 54
Las posiciones en Lichess 55

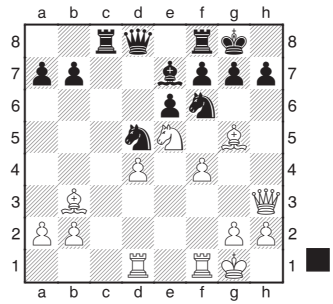
1. Peón aislado de dama

Un peón está aislado cuando no tiene peones propios en las columnas vecinas. El aislado de d4 tiene dos caras. Da espacio, sostiene un caballo en e5 o en c5 y deja a las torres las columnas c y e. Pero ningún peón puede defenderlo, y la casilla d5, delante de él, es un puesto ideal para una pieza rival: allí ningún peón puede expulsarla.

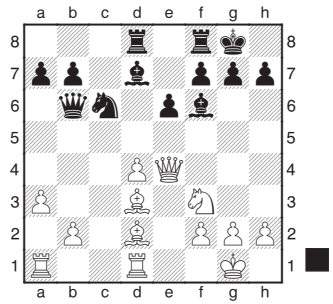
De esas dos caras salen los dos planes. El bando del aislado juega con las piezas: las coloca activas, busca el ataque contra el rey y prepara la ruptura d4-d5, que abre el juego y libera el peón. El bando contrario quiere lo contrario: bloquear d5, cambiar las piezas que atacan y llegar a una posición tranquila en la que el aislado sea solo una debilidad.

Las dos partidas de este tema muestran ambos lados. Botvinnik demuestra que bloquear d5 no basta si el rival conserva la iniciativa. Karpov, con el bloqueo asentado, primero apaga el ataque y después hace valer la debilidad.

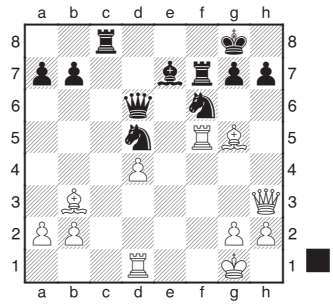
¡Usted juega!



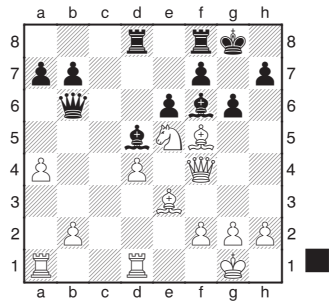
1. ¿Cómo abren las blancas líneas contra el rey negro?



3. Antes del aislado, ¿qué problema urgente resuelven las negras?



2. ¿Cómo derriban las blancas el bloqueo de d5?



4. ¿Con qué peón deben recapturar las negras en f5?

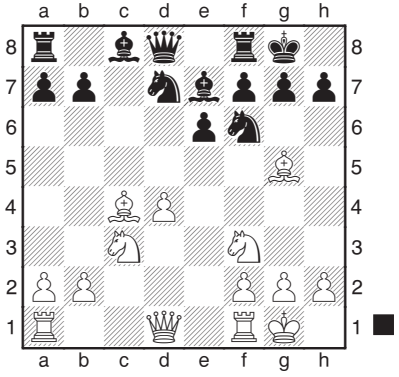
Botvinnik – Vidmar [D40]

Nottingham, 1936

Las negras hacen lo que aconseja la teoría: desde la jugada 12 un caballo bloquea d5. Aun así pierden en 24 jugadas. Siga la partida con una pregunta en la cabeza: ¿por qué no basta el bloqueo?

1.c4 e6 2.♘f3 d5 3.d4 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.♘c3 0–0 6.e3 ♘bd7 7.♗d3 c5 8.0–0 cxd4 9.exd4 dxc4 10.♗xc4

Tras 8...cxd4 9.exd4 dxc4 10.♗xc4 tenemos la estructura del tema. Haga el balance. Las blancas tienen más espacio, la casilla e5 para un caballo apoyado por d4 y la columna e semiabierta. Las negras tienen d5 para bloquear y, a largo plazo, un peón débil al que apuntar. Mientras haya muchas piezas en el tablero, pesa más lo primero.



Juegan negras

10...♘b6 11.♗b3 ♗d7 12.♕d3 ♘bd5

El bloqueo ya está en marcha: el caballo de d5 frena el peón y ningún peón blanco puede expulsarlo. Pero bloquear el peón no es bloquear las piezas. Más precisa era 12...♘fd5, que ofrece 13.♗xe7 ♘xe7 y quita de en medio el alfil de g5, uno de los futuros atacantes. Contra el aislado, cada cambio de una pieza atacante vale tanto como el propio bloqueo.

13.♘e5

Primera función del aislado: sostener un caballo en e5. Solo ...f6 podría expulsarlo, y esa jugada debilitaría e6 y la diagonal a2-g8, donde ya apunta el alfil de b3. Desde e5 el caballo vigila f7 y c6 y prepara la llegada de la dama al flanco de rey.

13...♗c6 14.♖ad1 ♘b4 15.♕h3

Tras 14...♘b4, que echa a la dama de d3, Botvinnik la lleva a h3, frente al enroque. Ahora dama, caballo de e5 y alfiles de b3 y g5 apuntan al rey negro, mientras la torre de d1 defiende d4. El aislado no necesita la ayuda de la dama: mientras las negras tengan que defender su rey, nadie atacará el peón.

15...♗d5 16.♘xd5 ♘bxd5

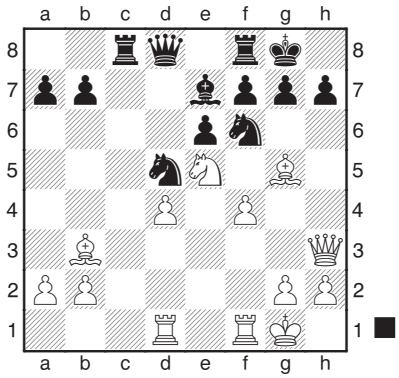
Este es el momento clave de la partida. Después de 15...♗d5 16.♘xd5 las negras tenían que elegir cómo recapturar. Con 16...♘fxd5 ofrecían 17.♗xe7 ♕xe7 y desaparecía el alfil de g5; el bloqueo seguía en pie y el ataque perdía una pieza. Con 16...♘bxd5 el bloqueo también se restablece, pero el alfil de g5 sigue presionando f6 y todas las piezas blancas continúan activas. El motor confirma la diferencia: casi un peón entero.

17.f4

El peón de f refuerza el caballo de e5 y gana espacio en el flanco de rey.

Botvinnik no tiene prisa por jugar d4-d5: el aislado ya le ha dado espacio y el puesto de e5. Observe el orden: todas las piezas están en su sitio, con la dama en h3, los alfiles en b3 y g5, el caballo en e5 y las torres en d1 y f1.

17... ♖c8



Usted juega 1

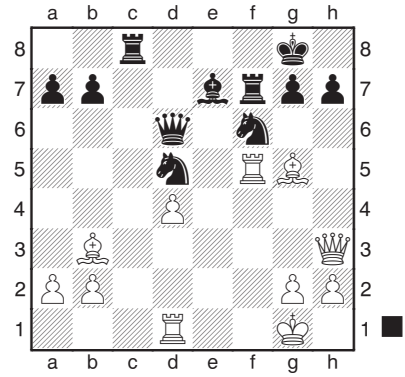
18.f5

La ruptura. Si 18...exf5 19.♖xf5, la torre entra en juego por la columna abierta y, sin el peón de e6, el alfil de b3 mira a través de d5 hacia f7 y g8: el caballo bloqueador queda sobre una diagonal peligrosa. El bloqueo de d5 sigue en pie, pero ya no sirve de nada porque el ataque llega por el flanco de rey.

18...exf5 19.♖xf5 ♕d6 20.♘xf7

El sacrificio cobra la cuenta. Tras 20...♖xf7 la torre queda en la diagonal b3-g8, detrás del caballo de d5: si el caballo se mueve, ♗xf7+. El caballo bloqueador está atado.

20...♖xf7



Usted juega 2

21.♗xf6

Cuente defensores y atacantes del caballo de d5: lo defienden el caballo de f6 y la dama de d6, y lo atacan la torre de f5 y el alfil de b3. Primero se elimina un defensor y después se captura el bloqueador: 21.♗xf6 ♗xf6 22.♖xd5. Si 22...♕xd5, 23.♗xd5 gana la dama. La pieza que debía frenar al aislado cae por la actividad que el propio aislado hizo posible.

21...♗xf6 22.♖xd5 ♕c6 23.♖d6 ♕e8 24.♖d7 1–0

La enseñanza de esta partida no es que las negras fueran incapaces de bloquear el peón aislado: un caballo negro ocupó d5 desde la jugada 12 y las negras restablecieron ese bloqueo con 16...♘bxd5. Lo importante es que el bloqueo no neutralizó la actividad de las piezas blancas. El peón de d4 sostuvo el caballo de e5, mientras la dama y los alfiles dirigían sus amenazas contra el enroque.

Botvinnik no necesitó liberar el aislado mediante d4-d5. Eligió otra transformación: f4-f5 abrió líneas para atacar al rey. Más adelante, 21.♗xf6 eliminó el caballo que defendía d5 y permitió capturar al

bloqueador con 22.♖xd5. Tras 24.♖d7 la torre de f7, atacada y clavada contra el rey, ya no se salva.

Al jugar contra un aislado, por tanto, no basta con colocar una pieza delante de él. También hay que reducir la iniciativa rival y controlar sus rupturas. Si el adversario conserva piezas activas y puede abrir líneas contra el rey, la debilidad estática del peón puede resultar menos importante que las amenazas inmediatas.

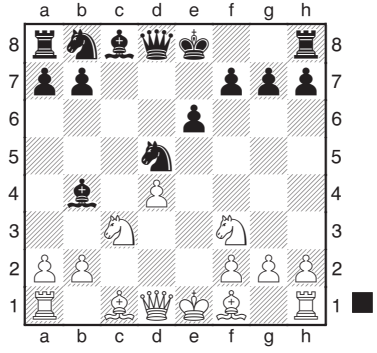
Kamsky (2735) – Karpov (2770) [B14]

Campeonato del mundo FIDE, Elista, 1996

Ahora el aislado es de las blancas y el defensor es Karpov. Compare cada fase con la partida anterior: aquí las negras primero neutralizan el ataque contra su rey, después cambian las piezas atacantes y solo al final atacan el peón.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 ♘f6 5.♘c3 e6 6.♘f3 ♗b4 7.cxd5 ♘xd5

La Panov deja a las blancas con el aislado en d4, y el caballo negro ocupa d5 desde el primer momento. Los planes ya están claros. Las blancas buscarán actividad, con el alfil en d3, el caballo hacia e4 y la dama hacia el flanco de rey. Las negras buscarán cambios y el control de d5.

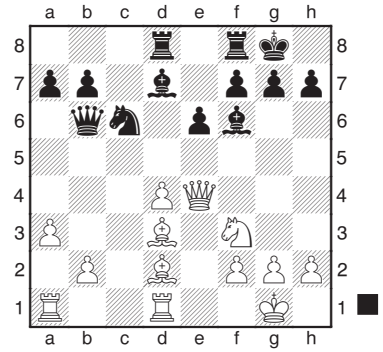


Juegan blancas

8.♗d2 ♘c6 9.♗d3 ♗e7 10.0–0 0–0 11.♕e2 ♘f6 12.♘e4 ♕b6 13.a3 ♗d7 14.♖fd1 ♖ad8 15.♘xf6+ ♗xf6

Primer cambio: desaparece el caballo que, desde e4, iba a g5 o f6 contra el enroque. Y el alfil que recaptura en f6 gana una tarea nueva: desde la gran diagonal ya apunta a d4. Cada pieza menor que se cambia resta fuerza al ataque blanco y deja más solo al aislado.

16.♕e4



Usted juega 3

16...g6

La única jugada. La dama y el alfil de d3 amenazan 17.♕xh7 mate. 16... e5 permite ese mate, y 16...♖fe8 no basta: 17.♕xh7+ ♔f8 deja al rey negro expuesto. Karpov acepta debilitar las casillas negras de su enroque porque el alfil de f6 las cubre. Esta es la primera regla del defensor: antes de pensar en el aislado, hay que apagar el ataque.

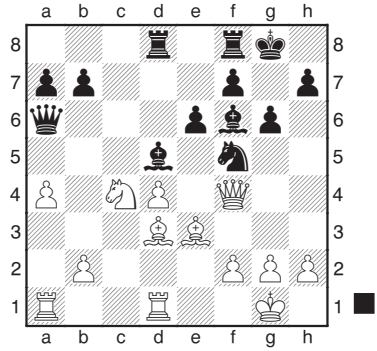
17.♗e3 ♘e7 18.♘e5 ♘f5

Tras 17.♗e3 ♘e7 18.♘e5 el caballo negro continúa hacia f5. Desde allí ataca d4 y e3 y cubre las casillas negras que debilitó ...g6. Es una pieza que defiende el rey y a la vez presiona el peón aislado.

19.♘c4 ♕a6 20.a4 ♗c6 21.♕f4 ♗d5

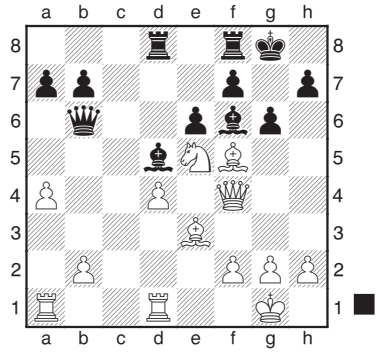
El alfil se instala en d5. Es el bloqueador ideal: ningún peón blanco puede atacarlo y desde d5 presiona el caballo de

c4 y la diagonal hacia g2. A diferencia del caballo de Vidmar, este bloqueador no está expuesto a clavadas ni a sacrificios, porque el ataque blanco ya se ha apagado.



Juegan blancas

22.♘e5 ♕b6 23.♗xf5



Usted juega 4

23...exf5

Kamsky cambia su alfil por el caballo de f5 y Karpov recaptura con el peón de e. Así conserva intacto el alfil de d5 y el escudo de peones de su rey. Con 23...gxf5 habría abierto la columna g, y 24.♕g3+ llega pronto. Contra el aislado no se cambia por cambiar: se cambian las piezas atacantes y se conservan las bloqueadoras.

24.♖d2 ♗g7 25.h4 ♖fe8 26.♕g3 ♖c8 27.♘d7 ♕c6 28.♘c5 b6 29.♘d3 ♕d7 30.a5 ♖e4

Con el ataque blanco apagado y el bloqueo asentado, llega la segunda fase: el aislado pasa a ser un objetivo. La torre en e4 ataca a la vez d4 y h4, y las blancas tienen que defender en lugar de atacar.

31.♘f4 b5 32.♖dd1 ♗c4 33.♖ac1 h6 34.♖c3 b4 35.♖c2 ♖c6 36.♖dc1 ♗b5 37.♔h2 ♔h7 38.♖xc6 ♗xc6 39.♖c4 ♗f8 40.♘d3 ♕e6 41.d5

Por fin avanza el aislado, aunque forzado por la presión negra. Tras 41...♗xd5 42.♖xe4 ♗xe4 el peón ha desaparecido sin abrir ninguna línea útil para las blancas. El alfil negro domina el tablero y el rey blanco está expuesto. La ruptura d4-d5 solo es un arma cuando hay piezas activas preparadas para aprovecharla.

41...♗xd5 42.♖xe4 ♗xe4 43.♗xa7 ♗d6 44.♘f4 ♕e5 45.♘h3 ♕e7 0–1

La dama ataca a la vez el alfil de a7 y el peón de h4, y Kamsky abandonó.

Compare las dos partidas del tema. En Botvinnik–Vidmar el bloqueo existía, pero las piezas blancas seguían activas y el ataque decidió. Aquí Karpov siguió un orden: primero cortó el ataque con 16...g6, después cambió las piezas atacantes y conservó su bloqueador (15...♗xf6, 23...exf5) y solo entonces atacó el peón con 30...♖e4. Cuando el aislado avanzó, con 41.d5, ya era tarde. Contra el aislado, ese es el orden de prioridades: primero la seguridad del rey, después el bloqueo y los cambios, y por último el ataque al peón.

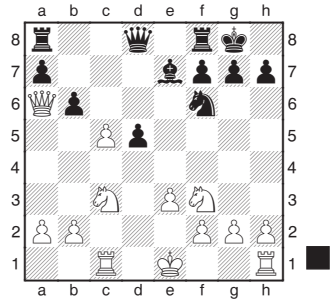
2. Peones colgantes

Los peones colgantes son dos peones vecinos, casi siempre en c5 y d5 (o en c4 y d4), sin peones propios en las columnas b y e. Juntos controlan cuatro casillas centrales: c5 vigila b4 y d4, y d5 vigila c4 y e4. Dan espacio y columnas a las piezas, pero ningún peón puede defenderlos: si el rival los ataca, hay que sostenerlos con piezas.

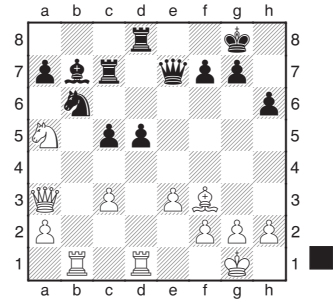
El bando de los colgantes busca actividad y el momento de avanzar uno de ellos. Al avanzar, la pareja se transforma: ...c4 cede la casilla d4, ...d4 cede c4, y el peón que queda puede convertirse en un pasado o en una debilidad. Por eso el avance debe traer algo a cambio: una columna, un pasado, un ataque.

El rival hace lo contrario: ataca los peones con las piezas pesadas, cambia las que los defienden y busca un avance prematuro. Capablanca avanza con ...c4 en el momento justo y consigue un pasado. Kasparov presiona hasta forzar la ruptura ...d4 en mal momento, y después sus piezas activas ganan el peón débil de a7.

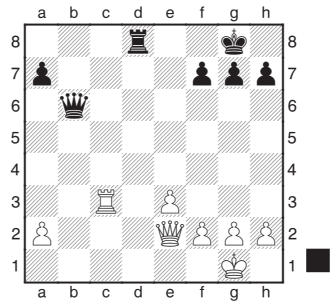
¡Usted juega!



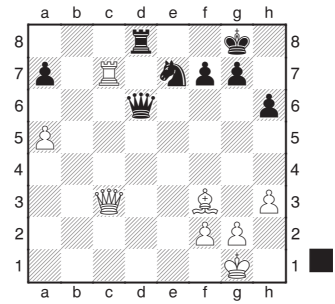
5. ¿Cómo recapturan las negras en c5?



7. ¿Qué defensor de d5 pueden eliminar las blancas?



6. ¿Cómo aprovechan las negras la primera fila blanca?



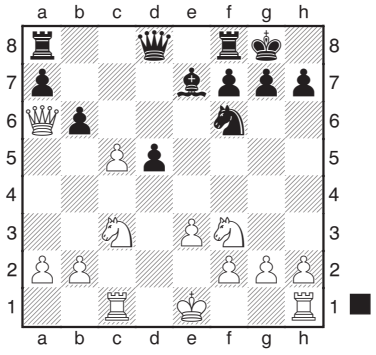
8. Sin colgantes, ¿cuál es el nuevo objetivo blanco?

Bernstein – Capablanca

Moscú, 1914

Aquí los colgantes son de Capablanca. Observe cómo los usa: los forma en la jugada 13, avanza ...c4 aunque cede d4, y cuando las blancas atacan con b3, el peón que queda es un pasado. Fíjese también en el error del rival: eliminar el pasado a cualquier precio.

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4 e6 4.♘c3 ♗e7 5.♗g5 0–0 6.e3 ♘bd7 7.♖c1 b6 8.cxd5 exd5 9.♕a4 ♗b7 10.♗a6 ♗xa6 11.♕xa6 c5 12.♗xf6 ♘xf6 13.dxc5



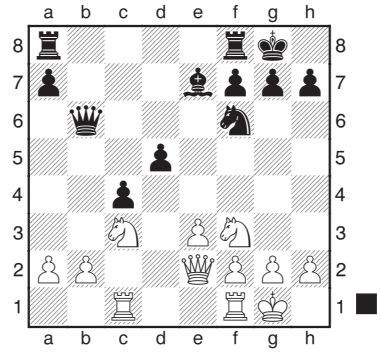
Usted juega 5

13...bxc5

Capablanca recaptura hacia el centro y forma los colgantes de c5 y d5. Con 13... ♗xc5 el peón de d5 quedaría aislado sin compensación, y el motor lo considera unas siete décimas peor. Ahora las negras controlan b4, c4, d4 y e4, y la columna b queda semiabierta frente al peón de b2.

14.0–0 ♕b6 15.♕e2 c4

El momento de la transformación. 15... c4 gana espacio en el flanco de dama y la dama de b6 presiona b2. El precio es claro: d4 queda libre para un caballo blanco, y el peón de c4 puede ser atacado con b2-b3. El motor lo da igualado, igual que 15... ♖fd8. Un colgante puede avanzar cuando lo que se gana vale tanto como la casilla cedida.



Juegan blancas

16.♖fd1 ♖fd8 17.♘d4

El caballo se instala en d4, delante del peón de d5, que ya no puede avanzar. Es el bloqueo típico tras ...c4. Pero el peón de c4 sigue libre: su casilla de avance es c3. Por eso las blancas preparan b3, para atacarlo antes de que avance.

17... ♗b4 18.b3 ♖ac8 19.bxc4 dxc4

Tras 18.b3 ♖ac8 19.bxc4 dxc4 los colgantes han desaparecido. Queda un solo peón en c4, y como las blancas ya no tienen peones en las columnas b y d, es un pasado. Las blancas han cambiado un problema por otro. El motor prefería no abrir aún el juego: con 19.♘b1, que vigila c3, la igualdad era completa.

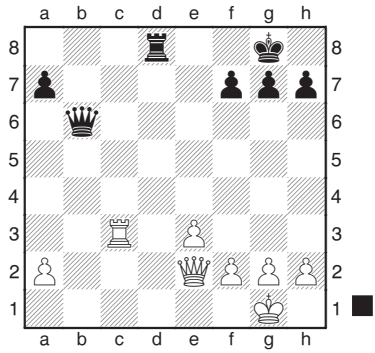
20.♖c2 ♗xc3 21.♖xc3 ♘d5 22.♖c2 c3

El pasado llega a c3, apoyado por el caballo de d5 y la torre de c8. Ahora ata a las blancas: las torres tienen que vigilarlo y el caballo de d4 no puede alejarse. El motor mantiene el equilibrio y prefería 22...♘f4, pero defenderse durante muchas jugadas contra un pasado tan avanzado es muy difícil en la práctica.

23.♖dc1 ♖c5 24.♘b3 ♖c6 25.♘d4 ♖c7 26.♘b5 ♖c5 27.♘xc3

El error decisivo. Con 27.♘d4 la posición seguía igualada; tras 27.♘xc3 el motor ya da a las negras más de cuatro peones de ventaja. Antes de capturar un peón peligroso, mire qué piezas lo capturan y qué dejan de defender al hacerlo.

27...♘xc3 28.♖xc3 ♖xc3 29.♖xc3

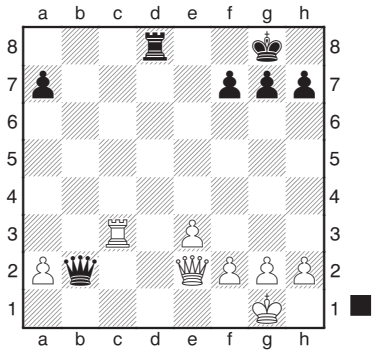


Usted juega 6

29...♕b2 0–1

La dama ataca a la vez la torre de c3 y la dama de e2, la única pieza que defiende d1. Si 30.♕xb2, 30...♖d1 mate. Si 30.♖c8, 30...♕b1+ 31.♕f1 ♕xf1+ 32.♔xf1 ♖xc8 y las negras ganan una torre. Bernstein abandonó.

El pasado de c3 cumplió su misión aunque fue capturado: para eliminarlo, las blancas cambiaron las piezas que protegían su rey. Esa es la historia completa de los colgantes de esta partida: se formaron en la jugada 13, se transformaron con ...c4, dejaron un pasado y el pasado decidió.



Juegan blancas

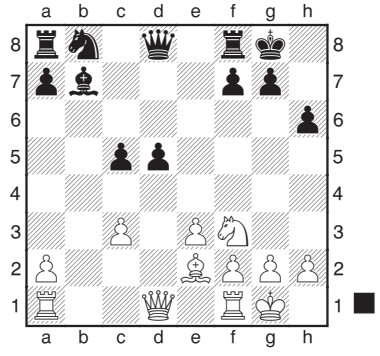
Kasparov (2625) – Torre (2550) [D58]

Moscú, 1981

Ahora los colgantes son del rival y presiona Kasparov. Siga el método: la dama y las torres atacan los peones, el caballo cambia uno de sus defensores, y cuando las negras rompen con ...d4, la posición abierta deja sus debilidades a la vista.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5 4.♘c3 ♗e7 5.♗g5 0–0 6.e3 h6 7.♗h4 b6 8.♗e2 ♗b7 9.♗xf6 ♗xf6 10.cxd5 exd5 11.0–0 c5 12.dxc5 ♗xc3 13.bxc3 bxc5

Se forman los colgantes de c5 y d5, y la columna b queda abierta para los dos bandos. El peón blanco de c3 vigila d4 y frena el avance ...d4. Kasparov empieza enseguida a buscar los peones con 14.♖b1 y 15.♕b3.

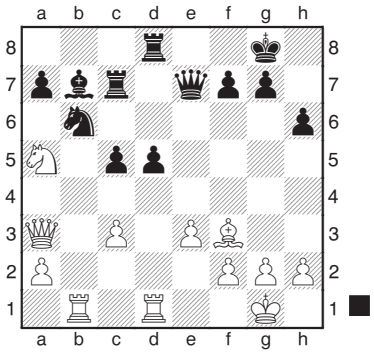


Juegan blancas

14.♖b1 ♕e7 15.♕b3 ♗c6 16.♕a3

Una jugada típica contra los colgantes. Desde a3 la dama ataca c5 por la diagonal a3-f8, en la que también está la dama negra de e7. El peón de c5 queda atado: si avanza a c4, deja la diagonal abierta y ♕xe7 gana la dama. Así Kasparov frena ...c4 sin gastar ninguna pieza en bloquear.

16...♖c8 17.♘d4 ♖c7 18.♘b3 ♘d7 19.♖fd1 ♘b6 20.♗f3 ♗b7 21.♘a5 ♖d8



Usted juega 7

22.♘xb7

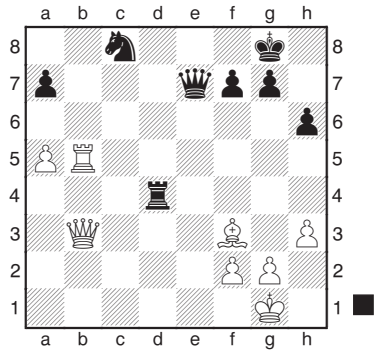
El caballo cambia el alfil de b7, la pieza que defendía d5 desde la gran diagonal. Contra los colgantes, cambiar sus defensores es tan útil como atacarlos. Tras 22...♖xb7 el peón de d5 está atacado por el alfil de f3 y la torre de d1, y lo defienden solo el caballo de b6 y la torre de d8.

22...♖xb7 23.h3 ♖bd7 24.♖b5 ♖c7 25.♕b3 ♖cd7 26.a4 d4

La ruptura llega, pero en mal momento: el motor pasa de cinco décimas a casi un peón y medio de ventaja blanca. Tras 27.exd4 cxd4 28.a5 el caballo debe retirarse de b6 a c8, y el nuevo peón de d4 queda aislado frente a las piezas blancas. Era mejor esperar con 26...g6. El bando de los colgantes debe romper cuando

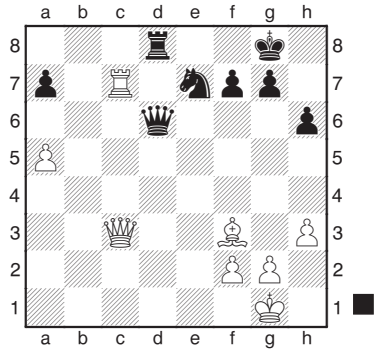
sus piezas están listas para aprovechar las líneas, no cuando la presión le obliga.

27.exd4 cxd4 28.a5 ♘c8 29.cxd4 ♖xd4 30.♖xd4 ♖xd4



Juegan blancas

31.♕c3 ♖d8 32.♖b7 ♕d6 33.♖c7 ♘e7



Usted juega 8

34.♖xa7

Liquidado el centro, quedaba un objetivo: el peón aislado de a7. La torre, ya instalada en la séptima fila, lo captura, y el peón de a5 se convierte en un pasado. Así termina el plan contra los colgantes: la presión obligó a romper, la ruptura abrió el juego y las piezas activas encontraron el siguiente objetivo.

34...♘g6 35.♕c7 ♕f6 36.♕xd8+ 1–0

36.♕xd8+ ♕xd8 37.♖a8 clava la dama contra el rey. Tras 37...♕xa8 38.♗xa8 las blancas quedan con alfil y un pasado contra caballo, una ventaja decisiva. Torre abandonó.

Compare las dos partidas. Capablanca avanzó sus colgantes cuando el avance le daba un pasado y piezas activas. Torre rompió con ...d4 cuando ya no podía sostener la presión, y la ruptura solo abrió el camino a las piezas blancas. Con los colgantes, el avance es la idea correcta; lo decisivo es el momento.

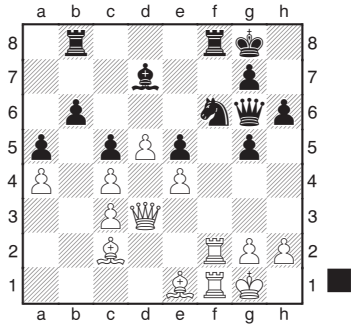
3. Peones doblados

Dos peones del mismo bando en una columna están doblados. El doblaje nace de una recaptura, y esa recaptura siempre trae algo a cambio: una columna semiabierta, un peón más en el centro o la pareja de alfiles. Por eso los peones doblados no son malos ni buenos en sí mismos; hay que mirar qué pueden hacer.

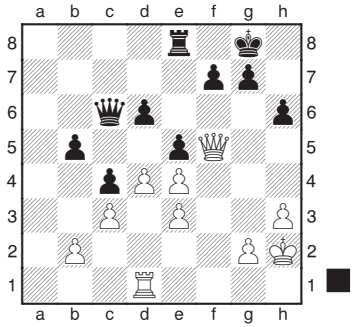
Dos preguntas ayudan a valorarlos. Primera: ¿pueden moverse? Un peón doblado bloqueado no puede ganar espacio ni cambiarse, y deja casillas fijas para el rival. Segunda: ¿hay un peón vecino que los defienda? Si lo hay, son sólidos; si desaparece, quedan doblados y aislados, y entonces son un objetivo.

El rival tiene dos caminos. Puede fijarlos y jugar en otra parte del tablero, aprovechando lo que el doblaje dejó atrás. O puede eliminar su peón vecino y después atacarlos. Fischer hace lo primero contra Spassky; Carlsen, lo segundo contra Anand.

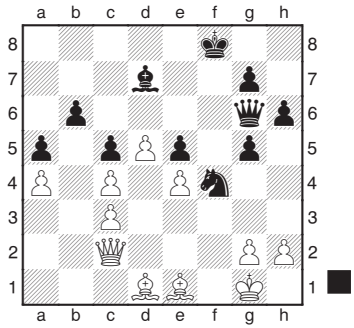
¡Usted juega!



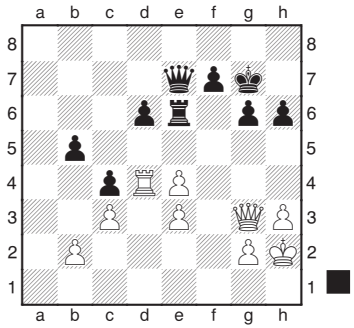
9. ¿Qué maniobra de caballo prepara Fischer?



11. ¿Cómo deja Carlsen aislados los peones doblados?



10. ¿Qué peón blanco sin vecinos cae ahora?



12. ¿Cómo gana Carlsen los peones doblados?

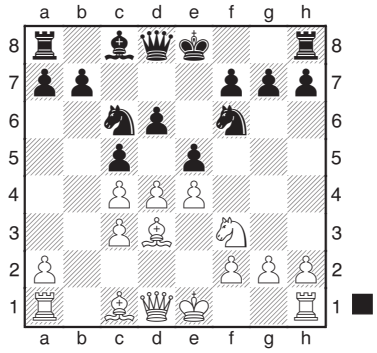
Spassky (2660) – Fischer (2785) [E41]

Campeonato del mundo, Reikiavik, 1972

Fischer dobla los peones blancos en la jugada 6 y cierra el centro con ...e5. Siga lo que eso produce: los peones de c3 y c4 no pueden moverse, los alfiles blancos pierden fuerza y el peón de a4, que ya no tiene vecino en la columna b, se convierte en el objetivo.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♘f3 c5 5.e3 ♘c6 6.♗d3 ♗xc3+ 7.bxc3 d6 8.e4 e5

Fischer cambió en c3 para doblar los peones blancos y ahora cierra el centro. Tras 9.d5 el peón de c4 queda bloqueado por el de c5, y el de c3 por su propio compañero: los dos peones doblados ya no pueden moverse. Además, con peones en c4, d5 y e4, el alfil blanco de casillas claras tropieza con sus propios peones. Por eso Fischer cedió la pareja de alfiles: en una posición cerrada, los caballos valen tanto como ellos.

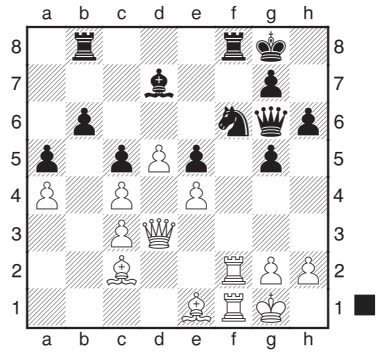


Juegan blancas

9.d5 ♘e7 10.♘h4 h6 11.f4 ♘g6 12.♘xg6 fxg6 13.fxe5 dxe5 14.♗e3 b6 15.0–0 0–0 16.a4

Spassky gana espacio en el flanco de dama, pero su peón de a ya no tiene vecino: el peón de b se convirtió en el de c3 al recapturar en la jugada 7. Fischer responde 16...a5 y lo fija en a4, una casilla clara que el alfil negro alcanzará desde d7. En lo inmediato no pierde nada; a largo plazo, es un objetivo.

16...a5 17.♖b1 ♗d7 18.♖b2 ♖b8 19.♖bf2 ♕e7 20.♗c2 g5 21.♗d2 ♕e8 22.♗e1 ♕g6 23.♕d3

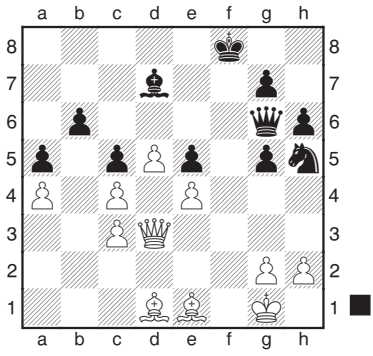


Usted juega 9

23...♘h5

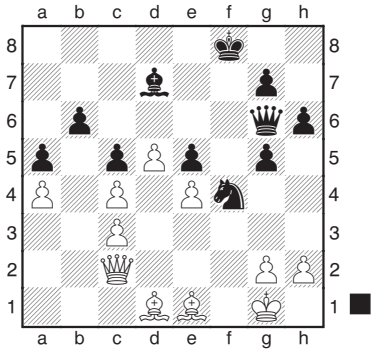
El caballo va a f4 por h5. Allí será muy difícil expulsarlo: las blancas ya no tienen peón de f, y g3 debilitaría su enroque. 23.♕f3, que vigila h5 y f4, era más tenaz que 23.♕d3. Compare las piezas menores: el caballo encuentra una casilla ideal, mientras los alfiles blancos siguen tapados por sus propios peones.

24.♖xf8+ ♖xf8 25.♖xf8+ ♔xf8 26.♗d1



Juegan negras

26...♘f4 27.♕c2



Usted juega 10

27...♗xa4 0–1

27.♕c2 fue el error decisivo (27.♕f3 aguantaba) y Fischer captura el peón de a4. Si 28.♕xa4, 28...♕xe4 amenaza mate en g2, apoyado por el caballo de f4, y las blancas no tienen defensa. Spassky abandonó.

Fíjese en que los peones doblados de c3 y c4 nunca cayeron. Su daño fue indirecto: inmóviles, dejaron sin juego a los alfiles blancos, y la recaptura que los creó dejó solo al peón de a4. Para valorar unos peones doblados, mire si pueden moverse y qué ha quedado sin protección a su alrededor.

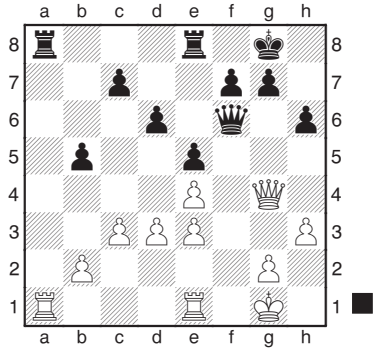
Anand (2775) – Carlsen (2870) [C65]

Campeonato del mundo, Chennai, 2013

Aquí los peones doblados están en e3 y e4, y al principio son sólidos porque el peón de d3 los defiende. Observe cómo Carlsen cambia eso: primero ataca d3, después cambia el peón de d y solo entonces gana los peones de e.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♘f6 4.d3 ♗c5 5.c3 0–0 6.0–0 ♖e8 7.♖e1 a6 8.♗a4 b5 9.♗b3 d6 10.♗g5 ♗e6 11.♘bd2 h6 12.♗h4 ♗xb3 13.axb3 ♘b8 14.h3 ♘bd7 15.♘h2 ♕e7 16.♘df1 ♗b6 17.♘e3 ♕e6 18.b4 a5 19.bxa5 ♗xa5 20.♘hg4 ♗b6 21.♗xf6 ♘xf6 22.♘xf6+ ♕xf6 23.♕g4 ♗xe3 24.fxe3

Anand recaptura hacia el centro y acepta los peones doblados de e3 y e4. A cambio obtiene la columna f semiabierta y control sobre d4 y f4. El motor lo considera igualado. Ahora los doblados son sólidos, porque el peón de d3 defiende el de e4. Recuerde ese detalle: todo el plan negro consistirá en eliminar ese apoyo.

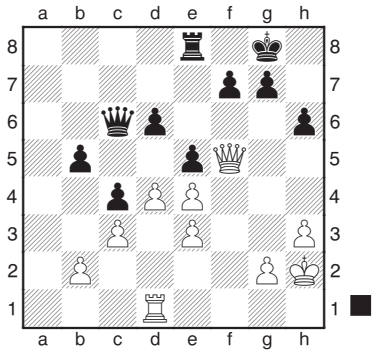


Juegan negras

24...♕e7 25.♖f1 c5 26.♔h2 c4

Carlsen ataca el peón vecino. Si d3 desaparece, los dos peones de e quedarán aislados. 26...c4 presiona d3, y las blancas responden 27.d4, algo imprecisa según el motor: 27.♖ad1 mantenía la igualdad.

27.d4 ♖xa1 28.♖xa1 ♕b7 29.♖d1 ♕c6 30.♕f5

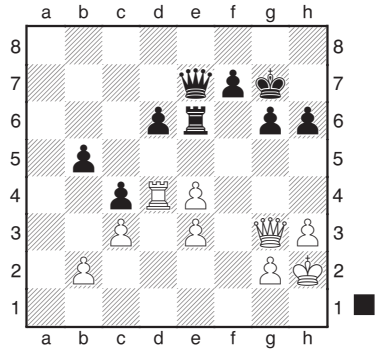


Usted juega 11

30...exd4

La transformación clave. Tras 31.♖xd4 las blancas ya no tienen peones en las columnas d y f: los peones de e3 y e4 son doblados y además aislados. Ningún peón puede defenderlos, y la torre negra los atacará desde e5. Recapturar con 31.exd4 no ayudaba: 31...♖xe4 gana un peón.

31.♖xd4 ♖e5 32.♕f3 ♕c7 33.♔h1 ♕e7 34.♕g4 ♔h7 35.♕f4 g6 36.♔h2 ♔g7 37.♕f3 ♖e6 38.♕g3

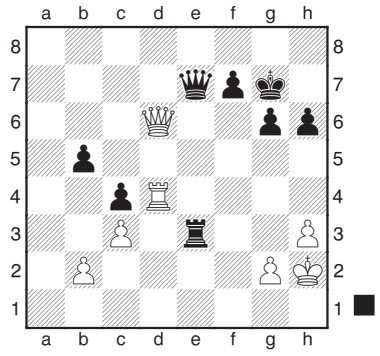


Usted juega 12

38...♖xe4

Después de varias jugadas de maniobra, Carlsen cobra la debilidad: 38...♖xe4 39.♕xd6 ♖xe3. Las negras han ganado los dos peones de e a cambio del de d6 y quedan con un peón de ventaja.

39.♕xd6 ♖xe3



Juegan blancas

40.♕xe7 ♖xe7 41.♖d5 ♖b7

Las negras tienen cinco peones contra cuatro: b5, c4, f7, g6 y h6 frente a b2, c3, g2 y h3. La ventaja de un peón está en el flanco de rey; en el de dama hay dos contra dos. La torre defiende b5 desde b7 y deja libre al rey. Pero un peón de más en un final de torres no siempre gana: durante muchas jugadas el motor considera la posición defendible.

42.♖d6 f6 43.h4 ♔f7 44.h5 gxh5 45.♖d5 ♔g6 46.♔g3 ♖b6 47.♖c5 f5 48.♔h4 ♖e6 49.♖xb5 ♖e4+ 50.♔h3 ♔g5 51.♖b8 h4 52.♖g8+ ♔h5 53.♖f8 ♖f4 54.♖c8 ♖g4 55.♖f8 ♖g3+ 56.♔h2 ♔g5 57.♖g8+ ♔f4 58.♖c8 ♔e3 59.♖xc4 f4 60.♖a4

El error decisivo del final. Con 60.b4 las blancas seguían en tablas; tras 60.♖a4 h3 61.gxh3 el peón de f avanzará con el apoyo del rey negro.

60...h3 61.gxh3 ♖g6 62.c4 f3

El peón avanza con el rey en e3 a su lado, y la torre de g6 aísla al rey blanco. Las blancas no pueden detenerlo sin entregar la torre.

63.♖a3+ ♔e2 64.b4 f2 65.♖a2+ ♔f3 66.♖a3+ ♔f4 67.♖a8 ♖g1 0–1

La torre apoya la coronación en f1, y Anand abandonó.

Compare las dos partidas. Fischer nunca capturó los peones doblados de c3 y c4: los dejó inmóviles en una posición cerrada y aprovechó lo que el doblaje dejó atrás, el peón de a4 sin vecino. Carlsen sí ganó los suyos, pero antes tuvo que aislarlos: mientras el peón de d3 los sostenía, los peones de e3 y e4 eran sólidos. Un peón doblado es débil cuando no puede moverse o cuando ningún peón vecino puede defenderlo.

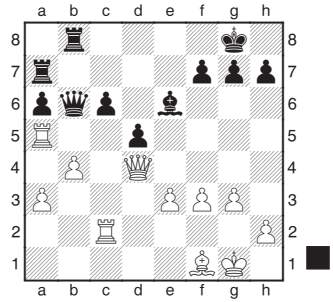
4. Peones retrasados

Un peón está retrasado cuando sus vecinos han avanzado y ninguno puede ya protegerlo ni apoyar su avance. Suele estar en una columna semiabierta, donde las torres rivales lo atacan, y la casilla que tiene delante no la controla ningún peón propio: es un puesto ideal para una pieza enemiga.

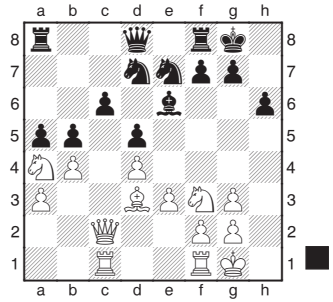
El plan contra un peón retrasado tiene tres pasos. Primero, impedir que avance: si consigue avanzar y cambiarse, la debilidad desaparece. Segundo, ocupar la casilla que tiene delante con una pieza, y cambiar las piezas rivales que la disputan. Tercero, atacarlo por la columna y, cuando el rival tenga que defenderlo con sus piezas, abrir un segundo frente.

El bando del peón retrasado busca lo contrario: preparar el avance liberador, o crear juego en otra parte antes de que la presión sea decisiva. Rubinstein ataca el peón de c6 hasta ganar material; Kasparov usa la casilla c5 como base y decide en el otro flanco.

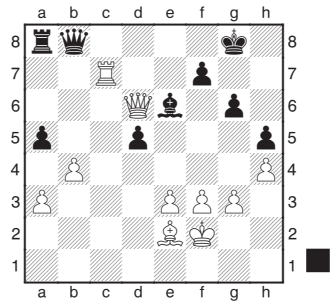
¡Usted juega!



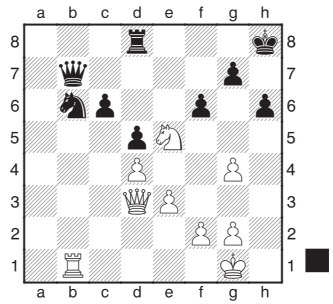
13. ¿Cómo gana material Rubinstein atacando c6?



15. ¿Dónde instala Kasparov su caballo?



14. ¿Cómo crea Rubinstein un peón pasado?



16. El caballo de e5 está atacado. ¿Adónde salta?

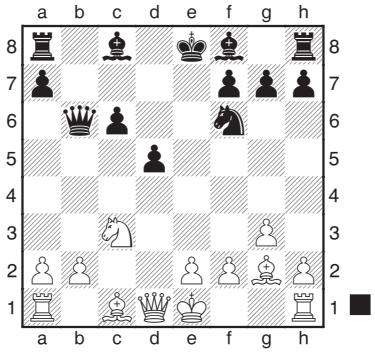
Rubinstein – Salwe [D33]

Lodz, 1908

El peón de c6 nace retrasado en la jugada 9. Siga el plan de Rubinstein paso a paso: controla c5, cambia el alfil que la defiende, instala allí una torre, ataca c6 por la columna y abre un segundo frente contra a6.

1.d4 d5 2.♘f3 c5 3.c4 e6 4.cxd5 exd5 5.♘c3 ♘f6 6.g3 ♘c6 7.♗g2 cxd4 8.♘xd4 ♕b6 9.♘xc6 bxc6

Tras 9...bxc6 (9...♕xc6 deja a las negras muy mal según el motor) aparece el peón retrasado: el de c6 se ha quedado detrás del de d5 y no tiene peón de b que lo apoye. Si consigue jugar ...c5, el problema desaparece. Por eso todo el plan de Rubinstein gira alrededor de una casilla: c5.



Juegan blancas

10.0–0 ♗e7 11.♘a4

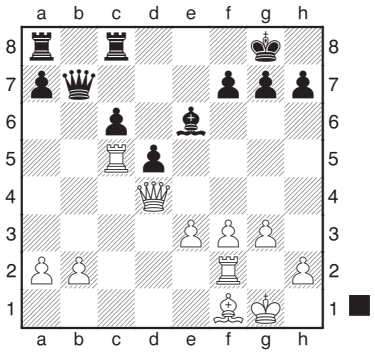
El caballo ataca la dama y se dirige a c5, la casilla delante del peón retrasado. Ningún peón negro controla c5, así que una pieza blanca instalada allí solo podrá ser cambiada, nunca expulsada.

11...♕b5 12.♗e3 0–0 13.♖c1 ♗g4 14.f3 ♗e6 15.♗c5 ♖fe8 16.♖f2 ♘d7 17.♗xe7

Rubinstein cambia el alfil de e7, la pieza negra que defendía c5 desde la diagonal e7-a3. Contra un peón retrasado, cambie las piezas que controlan su casilla de avance: cuantos menos defensores tenga c5, más difícil será jugar ...c5.

17...♖xe7 18.♕d4 ♖ee8 19.♗f1 ♖ec8 20.e3 ♕b7 21.♘c5 ♘xc5 22.♖xc5

Tras 21.♘c5 ♘xc5 22.♖xc5 una torre bloquea c5. Desde allí frena el peón y puede desplazarse por la quinta fila. El peón de c6 está fijo y atacado por la columna c, y las negras tienen que defenderlo con piezas. Según el motor, 22...a5, que impedía b4, era mejor que 22...♖c7.



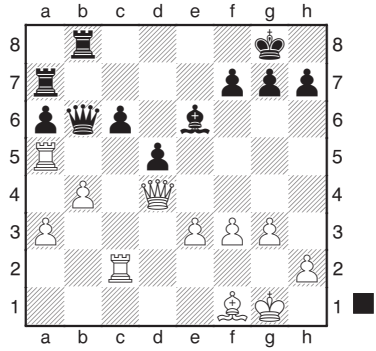
Juegan negras

22...♖c7 23.♖fc2 ♕b6 24.b4 a6 25.♖a5

Con el peón de c6 inmóvil, Rubinstein abre un segundo frente: la torre ataca a6. Es la técnica clásica contra una debilidad fija: atacar otra para que el defensor no

llegue a todo. Las negras debían cambiar damas con 25...♕xd4; tras 25...♖b8 el motor ya da a las blancas casi dos peones y medio de ventaja.

25...♖b8 26.a3 ♖a7

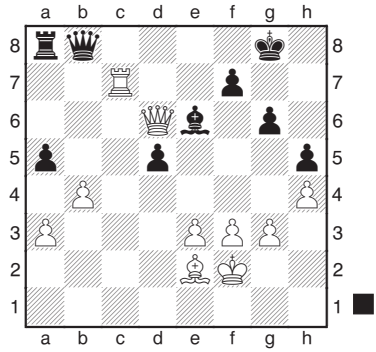


Usted juega 13

27.♖xc6 ♕xc6 28.♕xa7

27.♖xc6 ♕xc6 28.♕xa7: la dama de b6 defendía a la vez el peón de c6 y la torre de a7, y no podía hacer las dos cosas. El sacrificio en c6 es el fruto de toda la presión acumulada sobre el peón retrasado.

28...♖a8 29.♕c5 ♕b7 30.♔f2 h5 31.♗e2 g6 32.♕d6 ♕c8 33.♖c5 ♕b7 34.h4 a5 35.♖c7 ♕b8



Usted juega 14

36.b5

36.b5 escapa del peón de a5 y se convierte en un pasado: ningún peón negro puede detenerlo. El peón de b4, que servía para fijar el flanco de dama, pasa a ser la pieza decisiva.

36...a4 37.b6 ♖a5 38.b7 1–0

Si 38...♖a7, 39.♖c8+ ♕xc8 40.bxc8=D+ y las blancas ganan la dama a cambio de la torre. Salwe abandonó.

Repase el plan completo. El peón de c6 quedó retrasado en la jugada 9. Rubinstein cambió el alfil que defendía c5, instaló allí una torre, atacó c6 por la columna y abrió un segundo frente contra a6. Cuando la dama negra tuvo que defender demasiado, el sacrificio en c6 ganó material.

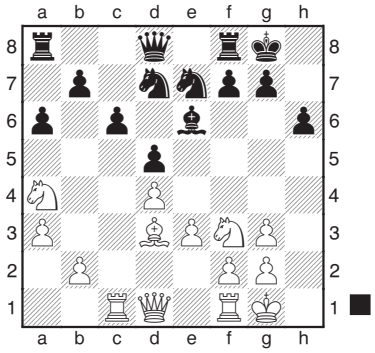
Kasparov (2785) – Yermolinsky (2610) [E10]

Olimpiada de Ereván, 1996

Aquí el peón retrasado de c6 aparece en la jugada 17, cuando las negras avanzan ...b5. Observe cómo Kasparov ocupa c5, primero con el caballo y después con la dama, y usa la columna a para abrir juego. La decisión llega en el flanco de rey.

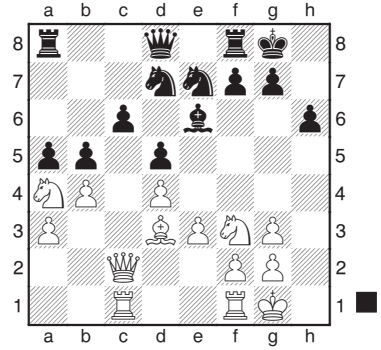
1.d4 ♘f6 2.c4 ♘c6 3.♘f3 e6 4.a3 d5 5.♘c3 a6 6.cxd5 exd5 7.♗g5 ♗e7 8.e3 h6 9.♗h4 0–0 10.♗d3 ♗e6 11.0–0 ♘d7 12.♗g3 ♗d6 13.♖c1 ♗xg3 14.hxg3 ♘e7 15.♘a4 c6

Las negras refuerzan d5 con 15...c6. Por ahora el peón no es débil: puede avanzar a c5 si las negras lo preparan, y el peón de b7 puede ir a b6 para controlar c5. Pero las blancas ya apuntan a esa casilla con el caballo de a4.



Juegan blancas

16.♕c2 a5 17.b4 b5



Usted juega 15

18.♘c5

Tras 17...b5 el peón de c6 se ha quedado retrasado: los de b5 y d5 han avanzado y ya no controlan c5. El caballo se instala allí y solo un cambio puede quitarlo. Desde c5 presiona e6, d7, b7 y a6. El motor prefería 17...axb4, que no creaba la debilidad.

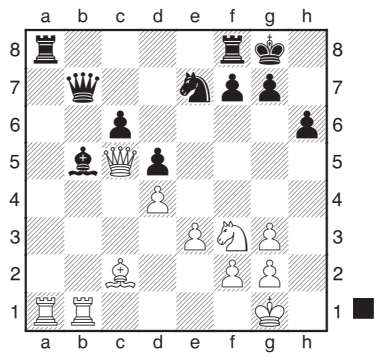
18...♘b6 19.bxa5 ♘c4 20.a6 ♗c8 21.a4 ♗xa6 22.♖a1 ♕d6 23.axb5

Con 19.bxa5 y 23.axb5 Kasparov abre las columnas del flanco de dama. Tras 23...♗xb5 el peón de c6 sigue retrasado y la columna a pertenece a las torres blancas. La debilidad de c6 funciona como un ancla: mientras las negras la vigilan, las blancas ganan terreno en otro sitio.

23...♗xb5 24.♕c3 ♕c7 25.♖fb1 ♘d6 26.♗c2 ♘b7 27.♘xb7 ♕xb7 28.♕c5

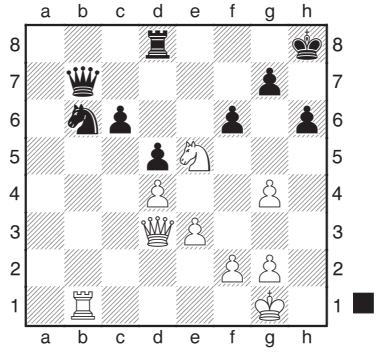
El caballo se cambió en b7 y ahora es la dama la que ocupa c5. Una casilla fuerte delante de un peón retrasado puede

pasar de una pieza a otra. Desde c5 la dama ataca c6 y vigila el flanco de dama. 28... ♖fb8 fue imprecisa según el motor: tras 29. ♘e5 las negras tienen que defender a la vez c6 y f7.



Juegan negras

28... ♖fb8 29. ♘e5 ♖xa1 30. ♖xa1 ♘c8 31.g4 ♘b6 32. ♗f5 ♖d8 33. ♖b1 ♘a4 34. ♕c2 ♘b6 35. ♗h7+ ♔h8 36. ♗d3 ♗xd3 37. ♕xd3 f6



Usted juega 16

38. ♘g6+

37...f6 atacó al caballo de e5, pero dejó sin protección de peones las casillas e6 y g6. El caballo salta con jaque a g6. Fíjese en el conjunto: la presión sobre c6 y la columna a mantuvo ocupadas a las piezas negras en el flanco de dama, y el rey negro se quedó con pocos defensores.

38... ♔g8 39. ♕f5 ♖e8 40. ♘f4 ♕c7 41. ♕g6 ♖e7 42. ♘h5 ♘d7 43. ♖c1 ♘f8 44. ♕c2 ♖e6 45. ♘f4 ♖d6 46. ♖a1 ♕c8 47. ♕c5 ♖d8 48. ♕b6 ♖d6 49. ♖a7 ♕xg4 50. ♕b8 ♖d7 51.f3 1–0

49... ♕xg4 fue el error final. Tras 50. ♕b8 ♖d7 51.f3 la dama está atacada, y si 51... ♕f5, 52.g4 la obliga a cambiarse por el caballo de f4. Yermolinsky abandonó.

Compare las dos partidas. Rubinstein atacó directamente el peón retrasado hasta ganar material sobre él. Kasparov usó la casilla c5 como base y las columnas del flanco de dama como camino, y la victoria llegó en el otro flanco. El método fue el mismo en ambas: ocupar la casilla delante del peón retrasado y obligar al rival a defenderse.

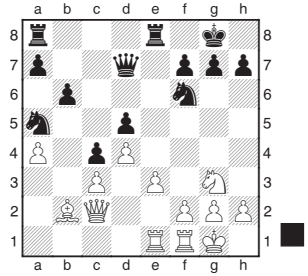
5. Peones pasados y pasados protegidos

Un peón es pasado cuando ningún peón rival puede detenerlo: no hay peones enemigos delante de él, ni en su columna ni en las vecinas. Si además lo defiende otro peón, es un pasado protegido. La diferencia importa: el pasado protegido no necesita piezas que lo cuiden y conserva su valor en cualquier final; el pasado sin protección depende de las piezas que lo acompañan.

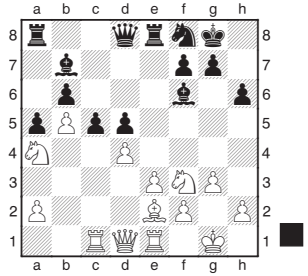
Un pasado se fabrica. La forma más común es movilizar una mayoría, más peones propios que rivales en un sector, hasta que uno de ellos quede libre. Después, el pasado trabaja de dos maneras: amenaza con coronar y obliga al rival a bloquearlo con una pieza. Esa pieza bloqueadora queda atada, y a menudo puede ser desviada.

El defensor tiene que bloquear el pasado lo antes posible, con una pieza que no sufra en esa casilla, y buscar contrajuego en otro sector. Botvinnik fabrica un pasado con su mayoría central y lo usa en un ataque; Kramnik crea un pasado protegido, lo deja quieto mientras apaga el contrajuego y lo moviliza en el momento justo.

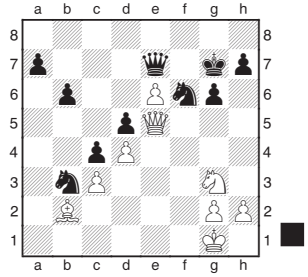
¡Usted juega!



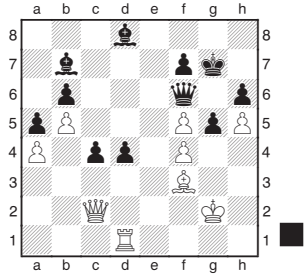
17. ¿Cómo pone en marcha Botvinnik su mayoría central?



19. ¿Cómo crea Kramnik un pasado protegido?



18. ¿Cómo desvía Botvinnik al bloqueador del pasado?



20. ¿Cómo avanzan las negras sus pasados ganando tiempo?

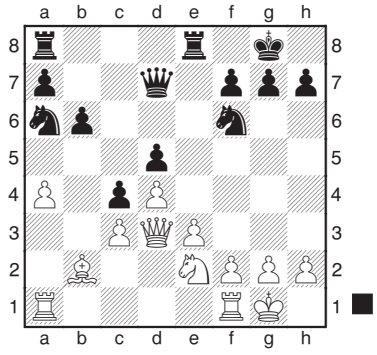
Botvinnik – Capablanca [E49]

Torneo AVRO, 1938

Botvinnik tiene una mayoría central (peones en d4, e3 y f2 contra d5) y Capablanca juega en el flanco de dama. Siga cómo esa mayoría avanza con f3, e4, e5, f4 y f5 hasta dejar un pasado en e6, y cómo ese peón decide sin llegar a coronar.

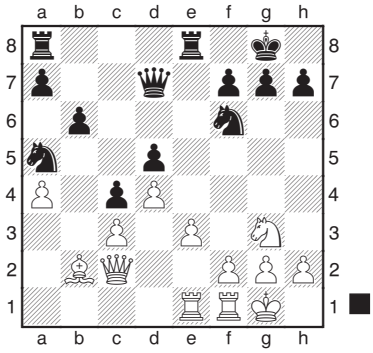
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 d5 5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3 c5 7.cxd5 exd5 8.♗d3 0–0 9.♘e2 b6 10.0–0 ♗a6 11.♗xa6 ♘xa6 12.♗b2 ♕d7 13.a4 ♖fe8 14.♕d3 c4

Capablanca cierra el flanco de dama con 14...c4 y gana espacio allí. El motor no ve nada malo a corto plazo, pero la jugada tiene un coste estratégico: sin tensión en el centro, las blancas tienen las manos libres. Su plan será f3 y e4, para movilizar la mayoría central y crear un peón pasado.



Juegan blancas

15.♕c2 ♘b8 16.♖ae1 ♘c6 17.♘g3 ♘a5



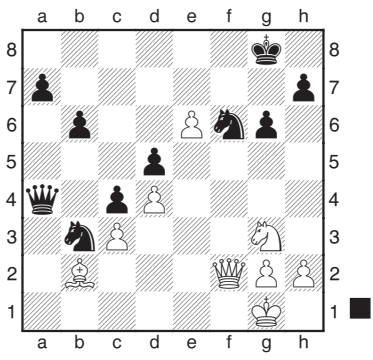
Usted juega 17

18.f3

17...♘a5 fue un error serio, según el motor (17...♘e4 era mejor): el caballo se va lejos, hacia b3, justo cuando el centro está a punto de abrirse. 18.f3 prepara e4. Con la mayoría central en marcha, Botvinnik busca un pasado en el centro, mucho más cerca del rey negro que el juego negro del flanco de dama.

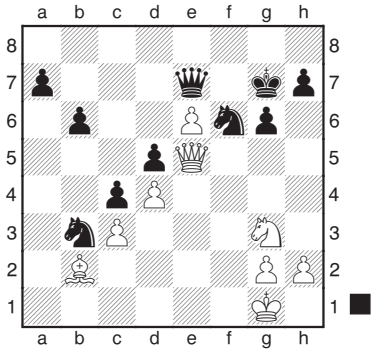
18...♘b3 19.e4 ♕xa4 20.e5 ♘d7 21.♕f2 g6 22.f4 f5 23.exf6 ♘xf6 24.f5 ♖xe1 25.♖xe1 ♖e8 26.♖e6 ♖xe6 27.fxe6

La mayoría central ha dado su fruto: tras 19.e4, 20.e5, 22.f4 y 24.f5, Botvinnik tiene un pasado en e6. Lo apoyan las piezas, no otro peón (el de d4 controla e5, no e6), y le faltan dos casillas para coronar. Mientras tanto, la dama negra se fue a a4 a ganar un peón. En el flanco de dama las negras ganaron material; en el centro, las blancas ganaron un pasado.



Juegan negras

27...♔g7 28.♕f4 ♕e8 29.♕e5 ♕e7



Usted juega 18

30.♗a3

29...♕e7 bloquea el pasado, pero la dama tiene dos tareas: frenar el peón de e6 y defender el caballo de f6, clavado por la dama de e5. 30.♗a3 la desvía. Si 30...♕xa3, 31.♘h5+ gxh5 32.♕g5+ ♔f8 33.♕xf6+ ♔g8 34.e7 y el peón llega a la séptima con la dama blanca a su lado. Según el motor, 29...h5 resistía mucho más.

30...♕xa3 31.♘h5+ gxh5 32.♕g5+ ♔f8 33.♕xf6+ ♔g8 34.e7 ♕c1+ 35.♔f2 ♕c2+ 36.♔g3 ♕d3+ 37.♔h4 ♕e4+ 38.♔xh5 ♕e2+ 39.♔h4 ♕e4+ 40.g4 ♕e1+ 41.♔h5 1–0

El rey blanco ha escapado de los jaques y nada detiene el peón de e7. Capablanca abandonó.

El pasado de e6 nunca coronó sobre el tablero, pero decidió la partida: obligó a la dama negra a bloquearlo, y una pieza que bloquea un pasado puede ser desviada. La historia empieza en la jugada 14: cuando las negras cerraron el flanco de dama, Botvinnik movilizó su mayoría central y fabricó ese pasado.

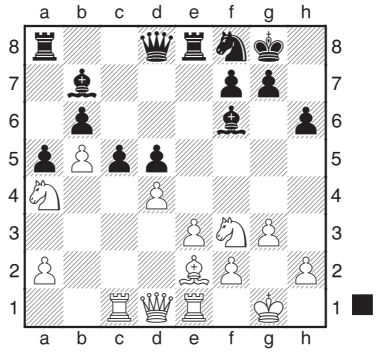
Partida 10

Topalov (2740) – Kramnik (2790) [D58]

Linares, 1998

Kramnik crea un pasado protegido en la jugada 17. Observe que no se apresura a avanzarlo: primero frena el contrajuego de Topalov en el flanco de rey. Cuando entrega la calidad en la jugada 41, consigue un segundo pasado y los dos juntos deciden.

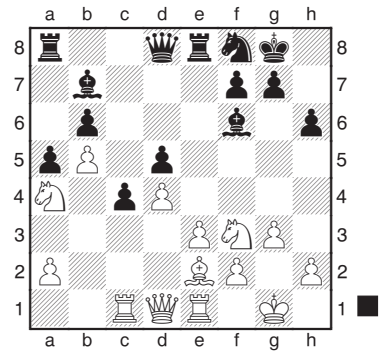
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5 4.♘c3 ♗e7 5.♗g5 h6 6.♗h4 0–0 7.e3 b6 8.♗e2 ♗b7 9.♗xf6 ♗xf6 10.cxd5 exd5 11.b4 c6 12.0–0 a5 13.b5 c5 14.♖e1 ♖e8 15.♖c1 ♘d7 16.g3 ♘f8 17.♘a4



Usted juega 19

17...c4

Con 17...c4 nace un pasado protegido: ningún peón blanco puede detenerlo y el de d5 lo defiende. El motor lo confirma como la mejor jugada; 17...cxd4 dejaba a las blancas mejor. Un pasado protegido es una ventaja que no caduca: no necesita piezas para defenderse y en cualquier final será un arma. Por ahora está lejos de coronar, y la lucha se trasladará al otro flanco.



Juegan blancas

18.♗f1 ♕d6 19.♗g2 ♖ad8 20.h4 ♘e6 21.♘c3 g6 22.♘d2 ♗a8 23.h5 g5 24.♘f1 ♗e7 25.g4

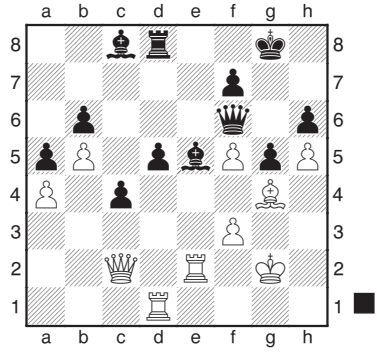
Topalov busca contrajuego en el flanco de rey con h4, h5 y g4. Es la idea correcta contra un pasado protegido: si la partida se vuelve lenta, el pasado decidirá en el final. Kramnik no se precipita a avanzar el peón; primero neutraliza el ataque y mejora sus piezas. Según el motor, 25.g4 debilitó la posición blanca y 25.♘d2 era más sólido.

25...♕d7 26.♘g3 ♘g7 27.a4 ♗b4 28.♗h3 ♗b7 29.♕c2 ♗d6 30.♘f5 ♘xf5 31.gxf5 ♗b4 32.♔g2 ♕d6 33.f3 ♖e7 34.♖e2 ♖de8 35.♖ce1 ♕f6 36.♗g4 ♗d6 37.♕d1 ♗b4 38.♕c2 ♖d8 39.♖d1 ♗c8 40.e4 ♗xc3 41.e5 ♖xe5

Kramnik entrega la calidad. Tras 42.dxe5 ♗xe5 las negras tienen dos pasados unidos en c4 y d5, la pareja de alfiles y casillas para todas sus piezas. El motor les daba más de dos peones de ventaja:

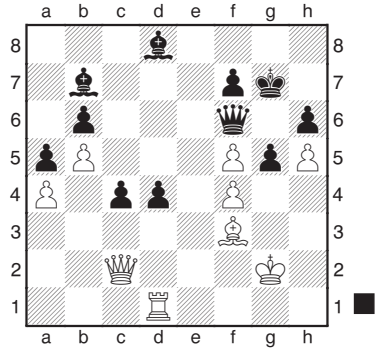
dos pasados unidos valen aquí mucho más que la calidad.

42.dxe5 ♗xe5



Juegan blancas

43.♖de1 ♗c7 44.♖e8+ ♔g7 45.♖xd8 ♗xd8 46.♖d1 ♗b7 47.f4 d4+ 48.♗f3



Usted juega 20

48...d3 0–1

48...d3 ataca la dama, y el peón está protegido por el de c4. Los dos pasados, unidos y apoyados por los alfiles, ya no se pueden detener. Topalov abandonó.

Compare las dos partidas. Botvinnik fabricó su pasado con la mayoría central y lo usó en el ataque: la amenaza de coronar desvió al defensor clave. Kramnik creó un pasado protegido, lo dejó quieto mientras apagaba el contrajuego y lo movilizó cuando la entrega de calidad le dio un segundo pasado al lado. Un pasado protegido puede esperar; un pasado apoyado por piezas tiene que actuar mientras las piezas lo acompañan.

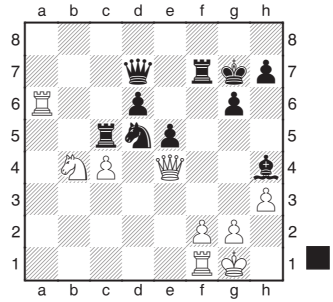
6. Mayoría de peones

Hay una mayoría cuando un bando tiene más peones que el rival en un sector del tablero: tres contra dos en el flanco de dama, por ejemplo. Casi siempre, si un bando tiene mayoría en un flanco, el otro la tiene en el contrario. La pregunta es cuál de las dos vale más.

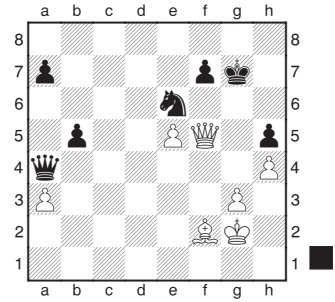
Una mayoría sirve para fabricar un peón pasado. El método es avanzar primero el peón que no tiene oponente directo, el candidato, y cambiar peones hasta que quede libre. Antes de avanzar hay que comprobar dos cosas: que los peones no queden débiles por el camino y que el rival no llegue antes con su propia mayoría.

La mayoría del flanco de dama suele ser la más valiosa en el final, porque el pasado que crea queda lejos de los reyes, y el rey rival tiene que alejarse para detenerlo. Karpov usa su mayoría para crear un candidato que ata a las piezas negras; Carlsen convierte la suya en dos pasados unidos y gana el final.

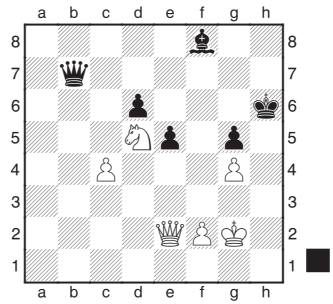
¡Usted juega!



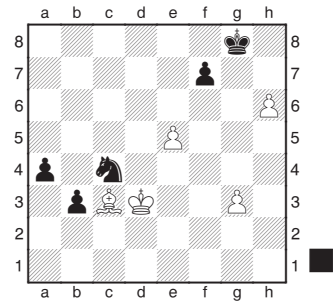
21. ¿Cómo debe recapturar Karpov en d5?



23. ¿Cómo convierte Carlsen su mayoría en dos pasados?



22. ¿Cómo coordina Karpov la dama con el caballo?



24. ¿Qué avance de peón decide el final?

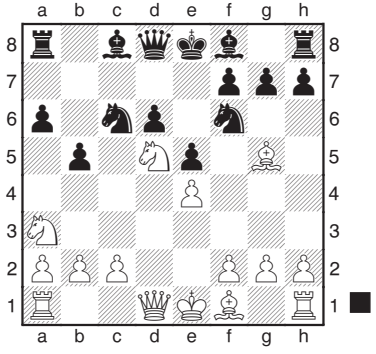
Karpov (2725) – Dolmatov (2535) [B33]

Torneo IBM, Ámsterdam, 1980

La Sveshnikov da a las negras la mayoría central y a las blancas la del flanco de dama. Observe cómo Karpov cambia peones en ese flanco hasta quedarse con un candidato en c, y cómo ese peón y el caballo de d5 atan a las negras hasta que el ataque decide.

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 e5 6.♘db5 d6 7.♗g5 a6 8.♘a3 b5 9.♘d5

La estructura de esta Sveshnikov define el tema. Las negras tienen la mayoría central y del flanco de rey (d6, e5, f7, g7 y h7 contra e4, f2, g2 y h2), y las blancas la del flanco de dama (a2, b2 y c2 contra a6 y b5). El caballo de d5 es el pilar del plan blanco: frena la mayoría negra, porque mientras esté allí ...d5 es imposible, y respalda el avance de los peones del flanco de dama.



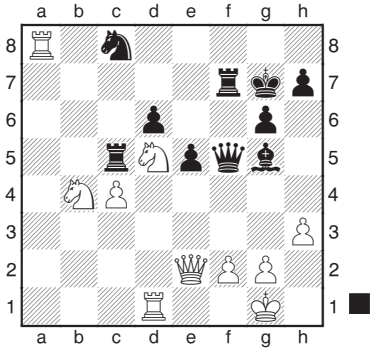
Juegan negras

9...♗e7 10.♗xf6 ♗xf6 11.c3 0–0 12.♘c2 ♖b8 13.♗e2 ♗g5 14.0–0 ♗e6 15.♕d3 ♕d7 16.♕g3 f6 17.♖fd1 a5 18.♘a3 ♘a7 19.h3 ♔h8 20.♗g4 ♖fc8 21.♗xe6 ♕xe6 22.♕d3 ♖c5 23.♘c2 g6 24.b4

Karpov pone en marcha su mayoría. Tras 24...axb4 25.♘cxb4 y 26.a4 bxa4 27.♖xa4 solo quedará un peón en el flanco de dama, el de c3, y ningún peón negro en las columnas a, b y c. Ese es el objetivo de toda mayoría: cambiar peones hasta que quede un candidato.

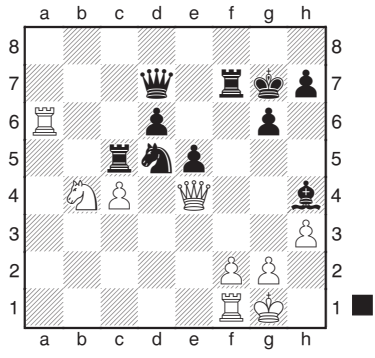
24...axb4 25.♘cxb4 ♖b7 26.a4 bxa4 27.♖xa4 f5 28.♖a6 ♘c8 29.♖a8 ♔g7 30.♕e2 fxe4 31.♕xe4 ♕f5 32.♕e2 ♖f7 33.c4

El peón de c avanza. Todavía no es pasado: el peón negro de d6 podría capturarlo si llega a c5. Pero ya cumple una función: sostiene el caballo de d5 y obliga a las negras a vigilar su avance. Mientras tanto, las torres blancas dominan la columna a.



Juegan negras

33...♗h4 34.♖f1 ♘e7 35.♖a6 ♕d7 36.♕e4 ♘xd5



Usted juega 21

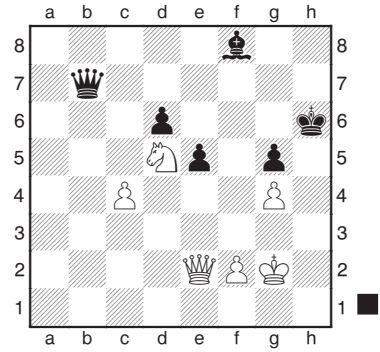
37.♘xd5

Karpov recaptura con el caballo y conserva su peón de c. Con 37.cxd5 habría perdido el candidato y su mejor pieza, y el motor pasa a ver ventaja negra. El caballo vuelve a d5, donde frena el peón de d6 y vigila b6, c7, e7 y f6.

37...♗e7 38.♖fa1 ♗f8 39.♕e2 ♖c6 40.♖6a3 ♖c5 41.♖f3 ♖xf3 42.♕xf3 ♕f7 43.♕g4 h5 44.♕e4 ♖c8 45.♖a3 ♕f5 46.♖a7+ ♔h6 47.♕e3+

La dama mejora con jaque: el rey negro está expuesto en h6 tras ...g6 y ...h5. La mayoría del flanco de dama y la columna a han atado a las piezas negras, y ahora Karpov ataca el rey. 42...♕f7 fue imprecisa según el motor.

47...g5 48.♕e2 ♖b8 49.g4 hxg4 50.hxg4 ♕b1+ 51.♔g2 ♖b7 52.♖xb7 ♕xb7



Usted juega 22

53.♕f3

Tras el cambio de torres solo quedan damas y piezas menores, y el caballo de d5 es muy superior al alfil de f8. 53.♕f3 amenaza ♕f6+ y ♕xg5.

53...♕c8 54.♕f6+ ♔h7 55.♕f7+ 1–0

Tras 55...♔h8 56.♘f6 la amenaza de mate en h7 obliga a 56...♕xg4+ 57.♘xg4, y las blancas ganan la dama. Dolmatov abandonó.

El plan de la mayoría marcó toda la partida. Karpov cambió peones en el flanco de dama hasta quedarse con un candidato en c. Ese peón sostuvo el caballo de d5, y las piezas negras, ocupadas en vigilarlo, no pudieron defender su rey. Una mayoría no tiene que coronar para ganar: basta con que ate al rival.

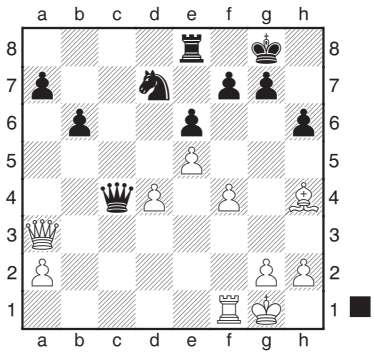
Gelfand (2740) – Carlsen (2872) [D52]

Torneo de Candidatos, Londres, 2013

Después de los cambios de la jugada 22, Carlsen tiene mayoría en el flanco de dama y Gelfand, en el centro y el flanco de rey. Siga la carrera: Carlsen convierte su mayoría en dos pasados unidos, cambia las damas y los lleva a la segunda fila.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5 4.♘c3 ♘bd7 5.♗g5 c6 6.e3 ♕a5 7.cxd5 ♘xd5 8.♖c1 ♘xc3 9.bxc3 ♗a3 10.♖c2 b6 11.♗d3 ♗a6 12.0–0 ♗xd3 13.♕xd3 0–0 14.e4 ♖fe8 15.e5 h6 16.♗h4 c5 17.♘d2 cxd4 18.cxd4 ♖ac8 19.♘c4 ♕b5 20.f4 ♖c7 21.♕xa3 ♖xc4 22.♖xc4 ♕xc4

Tras 21.♕xa3 ♖xc4 22.♖xc4 ♕xc4 la estructura queda definida. Las negras tienen mayoría en el flanco de dama (a7 y b6 contra a2) y las blancas, en el centro y el flanco de rey (d4, e5, f4, g2 y h2 contra e6, f7, g7 y h6). La mayoría negra es más valiosa para el final: el pasado que cree estará lejos de los dos reyes.

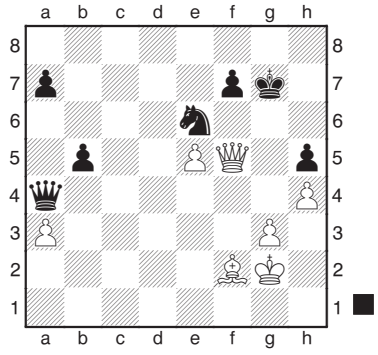


Juegan blancas

23.♗f2 ♕c7 24.♖c1 ♕b7 25.♕d6 ♘f8 26.g3 ♖c8 27.♖xc8 ♕xc8 28.d5

Gelfand rompe en el centro para activar su mayoría y su dama antes de que la mayoría negra avance. Es la reacción correcta: contra una mayoría en un flanco, hay que crear juego con la propia en el otro. El motor mantiene el equilibrio.

28...exd5 29.♕xd5 g6 30.♔g2 ♘e6 31.♕f3 ♔g7 32.a3 h5 33.h4 ♕c2 34.♕b7 ♕a4 35.♕f3 b5 36.f5 gxf5 37.♕xf5



Usted juega 23

37...♕xa3

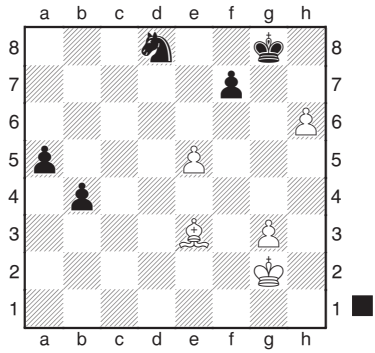
La dama captura el peón de a3 y la mayoría negra se ha convertido en dos pasados unidos, a7 y b5. A cambio, la dama blanca come en h5 y las blancas tendrán un pasado en h. Compare los dos: el peón de h está solo, mientras que los negros avanzan juntos y se protegen entre sí.

38.♕xh5 a5 39.♕g4+ ♔f8 40.h5

40.h5 fue imprecisa según el motor; 40.♕h5 mantenía el equilibrio. A partir de aquí los pasados negros avanzan más rápido que el peón de h.

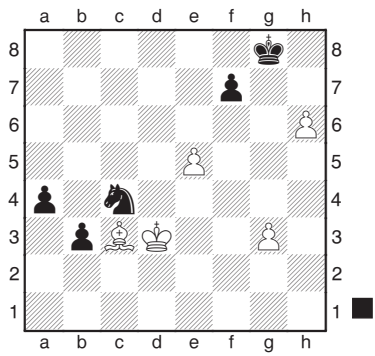
40...♕c1 41.♕e4 b4 42.♗e3 ♕c7 43.♕a8+ ♔g7 44.h6+ ♔h7 45.♕e4+ ♔g8 46.♕a8+ ♕d8 47.♕xd8+ ♘xd8

Cambiar las damas favorece a las negras. En un final de piezas menores, dos pasados unidos y alejados son muy difíciles de parar: el rey blanco está lejos y el alfil solo controla casillas de un color.



Juegan blancas

48.♔f3 a4 49.♔e4 ♘c6 50.♗c1 ♘a5 51.♗d2 b3 52.♔d3 ♘c4 53.♗c3



Usted juega 24

53...a3

53...a3 deja a las blancas sin defensa. Si 54.♔xc4, 54...b2 55.♗xb2 axb2 y el peón corona. Dos pasados unidos en la sexta fila valen más que una pieza.

54.g4 ♔h7 55.g5 ♔g6 56.♗d4 b2 57.♔c2 ♘d2 0–1

57...♘d2 cubre b1: si 58.♔xd2, 58... b1=D. Gelfand abandonó.

Compare las dos partidas. Karpov cambió peones en su mayoría hasta dejar un candidato que nunca coronó, pero que ató a las piezas negras. Carlsen convirtió la suya en dos pasados unidos, cambió las damas y los llevó hasta la segunda fila. En las dos partidas decidió la mayoría del flanco de dama, porque la mayoría rival del otro flanco no llegó a tiempo.

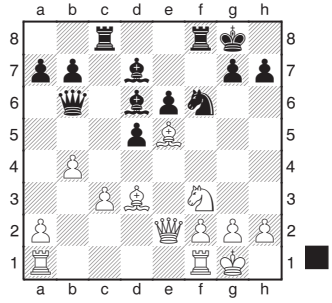
7. Cadenas de peones

Una cadena de peones es una fila diagonal de peones que se defienden unos a otros, como d4-e5 en la Francesa o d5-e4-f3 en la India de Rey. El peón más retrasado, la base, no tiene ningún peón que lo defienda; el más avanzado, la cabeza, gana espacio. La cadena apunta hacia un flanco, y ese es normalmente el flanco donde su dueño tiene espacio para atacar.

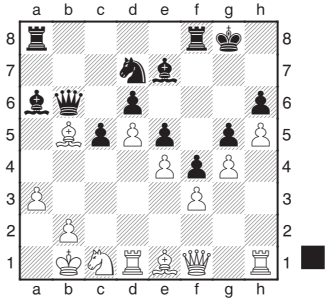
De ahí salen dos reglas clásicas. Primera: cada bando ataca en el flanco hacia el que apuntan sus peones. Segunda: la ruptura más eficaz contra una cadena va dirigida a su base, porque si la base cae, toda la cadena queda sin apoyo. En la Francesa, ...c5 ataca d4; en la India de Rey, c4-c5 ataca d6 y ...g5-g4 ataca f3.

Las reglas son un punto de partida. La posición de los reyes, las columnas que se abren y los alfiles que quedan encerrados detrás de sus peones pueden cambiar el plan. Nimzowitsch renuncia a su cadena y bloquea la del rival con piezas; Ivanchuk mantiene el centro cerrado y gana el único flanco que se abre.

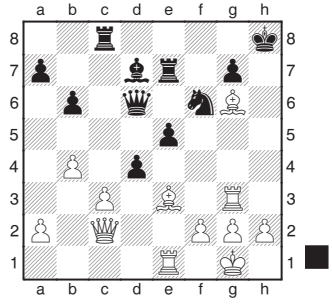
¡Usted juega!



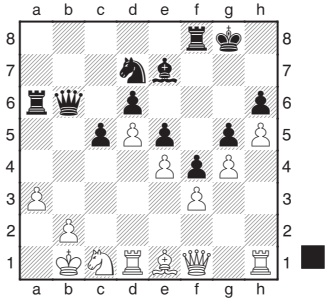
25. ¿Dónde bloquea Nimzowitsch el peón de d5?



27. ¿Qué cambio de alfiles favorece a las blancas?



26. ¿Cómo presiona Nimzowitsch el caballo de f6?



28. ¿Cómo lleva Ivanchuk una torre a la columna b?

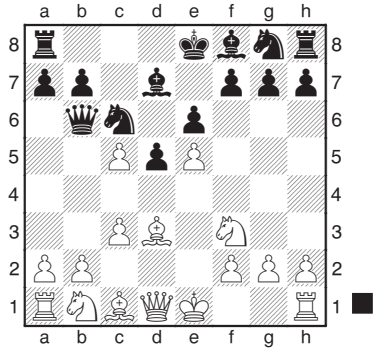
Nimzowitsch – Salwe [C02]

Karlsbad, 1911

Las negras atacan la cadena blanca con ...c5 y ...f6, como manda la teoría. Nimzowitsch responde de forma sorprendente: cambia sus propios peones de d4 y e5 y ocupa esas casillas con piezas. Siga cómo la cadena negra d5-e6 queda inmóvil durante muchas jugadas.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♘f3 ♕b6 6.♗d3 ♗d7 7.dxc5

Las negras han atacado la cadena con ...c5. Nimzowitsch elige una idea que en 1911 pareció extraña: cambia el peón de d4. El motor la confirma como la mejor jugada. Su plan no es mantener la cadena, sino controlar las casillas d4 y e5 con piezas: si un peón deja una casilla clave, una pieza puede ocuparla en su lugar.

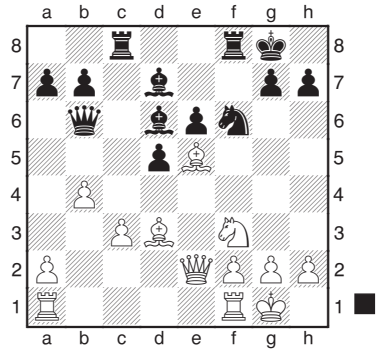


Juegan negras

7...♗xc5 8.0–0 f6 9.b4 ♗e7 10.♗f4 fxe5 11.♘xe5 ♘xe5 12.♗xe5

Tras 8...f6 9.b4 ♗e7 10.♗f4 fxe5 11.♘xe5 ♘xe5 12.♗xe5 la cadena blanca ha desaparecido y las negras conservan la suya, d5 y e6. Pero el alfil ocupa e5, delante del peón de e6, base de la cadena negra y situado en una columna semiabierta. Las negras tienen dos peones centrales y no pueden moverlos: ...e5 lo impide el alfil y ...d4, el peón de c3.

12...♘f6 13.♘d2 0–0 14.♘f3 ♗d6 15.♕e2 ♖ac8



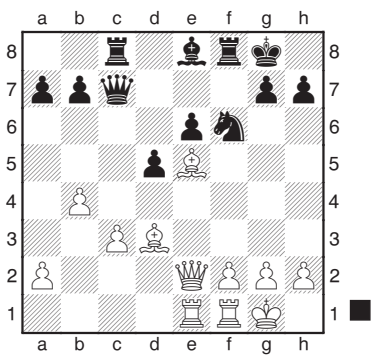
Usted juega 25

16.♗d4

El alfil se retira a d4, delante del peón de d5, y deja e5 libre para el caballo. Es el bloqueo de Nimzowitsch: una pieza en d4, otra en e5, y los dos peones centrales negros quedan inmóviles. Con 16.h3, por ejemplo, 16...♗xe5 liberaba a las negras, y el motor baja la ventaja blanca de más de un peón a medio.

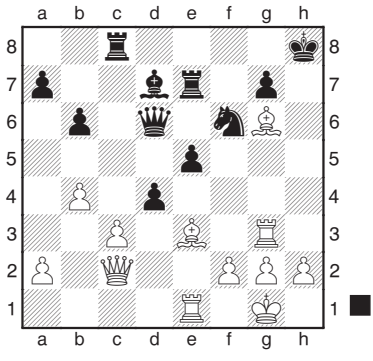
16...♕c7 17.♘e5 ♗e8 18.♖ae1 ♗xe5 19.♗xe5

18...♗xe5 19.♗xe5: el alfil vuelve a e5. Las negras han cambiado un bloqueador, pero la casilla sigue ocupada. La pieza puede cambiar; la función, no. Según el motor, 18...♘e4, más activa, ofrecía más resistencia.



Juegan negras

19...♕c6 20.♗d4 ♗d7 21.♕c2 ♖f7 22.♖e3 b6 23.♖g3 ♔h8 24.♗xh7 e5 25.♗g6 ♖e7 26.♖e1 ♕d6 27.♗e3 d4



Usted juega 26

28.♗g5

Las negras han movido por fin su cadena con 24...e5 y 27...d4, pero demasiado tarde: el alfil ya había ganado el peón de h7 y el enroque negro está debilitado. 28.♗g5 presiona el caballo de f6, clavado contra la torre de e7.

28...♖xc3 29.♖xc3 dxc3 30.♕xc3 ♔g8 31.a3 ♔f8 32.♗h4 ♗e8 33.♗f5 ♕d4 34.♕xd4 exd4 35.♖xe7 ♔xe7 36.♗d3 ♔d6 37.♗xf6 gxf6 38.♔f1 ♗c6 39.h4 1–0

Las blancas tienen un peón más y una mayoría de tres contra uno en el flanco de rey, y el peón negro de d4, último resto de la cadena, está aislado. Salwe abandonó.

La partida muestra la idea de Nimzowitsch sobre las cadenas: no hace falta conservar los propios peones si las piezas controlan las casillas clave. Cambió su cadena, ocupó d4 y e5 con piezas y dejó inmóvil la cadena negra durante muchas jugadas. Cuando por fin avanzó, solo dejó debilidades.

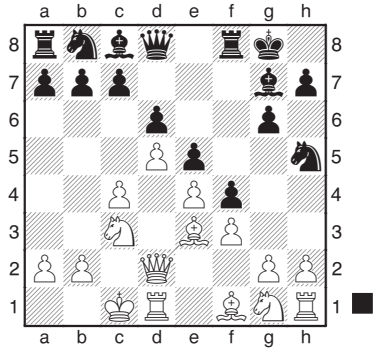
Ivanchuk (2695) – Gurevich (2650) [E87]

Linares, 1991

Dos cadenas cerradas se enfrentan: d5-e4-f3 y d6-e5-f4. Pero el rey blanco está en el flanco de dama y eso cambia las reglas. Observe cómo Ivanchuk cambia su alfil malo y lleva una torre por la tercera fila hasta la única columna que se abre.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f3 0–0 6.♗e3 e5 7.d5 ♘h5 8.♕d2 f5 9.0–0–0 f4

Con 7.d5 y 9...f4 quedan dos cadenas enfrentadas: la blanca d5-e4-f3, que apunta al flanco de dama, y la negra d6-e5-f4, que apunta al flanco de rey. Según las reglas clásicas, las blancas atacarían con c4-c5 contra la base d6 y las negras con ...g5-g4 contra la base f3. Pero el rey blanco acaba de enrocarse en el flanco de dama, y eso cambia los planes.

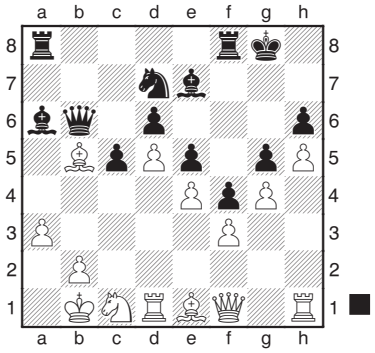


Juegan blancas

10.♗f2 ♗f6 11.♕e1 ♗e7 12.g4 ♘g7 13.h4 ♘d7 14.♘ge2 h6 15.♔b1 c5 16.a3 a6 17.♘c1 ♘e8 18.♗d3 b5 19.cxb5

Las negras atacan donde está el rey blanco, con ...c5, ...a6 y ...b5. Ivanchuk responde 19.cxb5 y acepta abrir líneas cerca de su propio rey, porque sus piezas están mejor preparadas para esa lucha. En el otro flanco, 12.g4 y 13.h4 ganaron espacio y dificultan la ruptura ...g4.

19...♘c7 20.h5 g5 21.♕f1 axb5 22.♘xb5 ♘xb5 23.♗xb5 ♕b6 24.♗e1 ♗a6

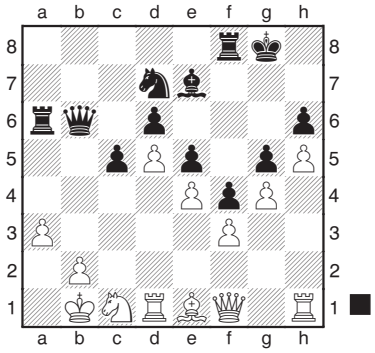


Usted juega 27

25.♗xa6

Ivanchuk cambia su alfil malo por el bueno de las negras. Con los peones blancos en d5, e4 y f3, todos en casillas claras, el alfil blanco de casillas claras era su peor pieza; el negro, en cambio, no tenía peones propios que lo estorbaran. En las estructuras de cadenas, este cambio suele ser favorable. Según el motor, 24...♗a6 fue un error por permitirlo: con 24...♖b8 las negras estaban casi igualadas.

25... ♖xa6



Usted juega 28

26. ♖d3

Con el centro cerrado, las torres no pueden usar las columnas centrales. La torre de d1 se mueve por la tercera fila: 26. ♖d3 y 27. ♖b3 la llevan a la columna b, a la que accede por encima de su propio peón de b2. La columna es semiabierta para las negras, pues no contiene peones negros, pero conserva ese peón blanco. 26. ♔c2, en cambio, era mucho peor según el motor.

26... ♕a7 27. ♖b3 ♖b6 28. ♖h2 ♖fb8 29. ♖xb6 ♖xb6 30. ♕d3 ♗d8 31. ♔a2 ♖b8 32. ♘b3 ♔f8 33. ♖c2 ♔e7 34. ♗d2 ♗c7 35. ♗c1 ♗a5 36. ♗d2 ♗d8 37. ♕c4 ♖b7 38. ♗c3 ♘b6 39. ♕e2 ♘a4 40. ♗e1 ♕b8 41. ♕c4 ♘b6 42. ♕a6 ♘d7 43. ♘d2 ♖a7 44. ♕e2 ♗a5 45. ♘c4 ♗xe1 46. ♕xe1 ♕b5 47. ♕c3 ♕a6 48. ♕b3 ♖b7 49. ♕d3 ♕a4 50. ♖c3 ♖b4 51. ♔b1 ♖b7 52. ♕c2 ♕a6 53. ♖b3 ♖a7 54. ♕d3 ♔d8 55. ♘d2 ♕xd3+ 56. ♖xd3 ♘b6 57. ♔a2 ♖a4 58.b3 ♖a6 59. ♖c3 ♔d7 60. ♘c4 ♘c8 61.b4 1–0

Tras muchas jugadas de maniobras, Ivanchuk prepara la ruptura 61.b4, que ataca el peón de c5 y abrirá líneas en el flanco de dama, donde las negras no tienen defensores suficientes. Gurevich abandonó.

Compare las dos partidas. Nimzowitsch renunció a su cadena y bloqueó la del rival con piezas. Ivanchuk mantuvo las dos cadenas cerradas, cambió su alfil malo y usó maniobras laterales para dominar el único flanco que se abrió. En ambas, la cadena decidió qué casillas eran útiles para las piezas.

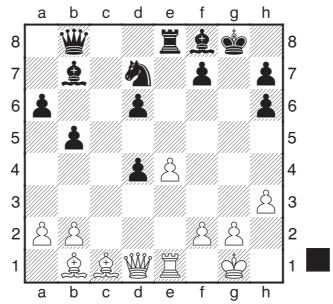
8. Islas de peones

Una isla es un grupo de peones propios en columnas vecinas, separado de los demás por al menos una columna sin peones propios. Con peones en a2, b2, f2, g2 y h2, las blancas tienen dos islas; con peones en a7, b7, d6 y h7, las negras tienen tres.

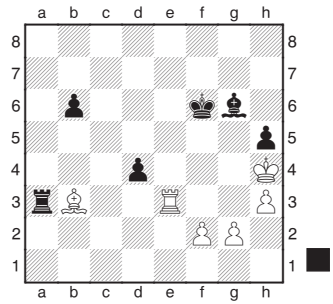
Cada isla tiene extremos que solo las piezas pueden defender, y un peón que forma isla él solo es un peón aislado. Por eso la regla general dice que el bando con menos islas tiene la mejor estructura. Pero las islas casi nunca aparecen gratis: suelen ser el precio de una columna abierta, de la pareja de alfiles o de una combinación.

Las islas pesan sobre todo en el final. Con muchas piezas en el tablero, el bando fragmentado puede compensarlo con actividad; cuando las piezas se cambian, cada peón suelto es un objetivo. Fischer crea las islas negras con una combinación y las gana una a una en un final largo; Carlsen acepta un final igualado con una isla contra tres y lo convierte con paciencia.

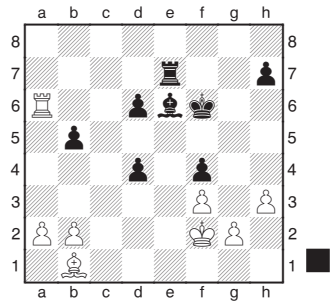
¡Usted juega!



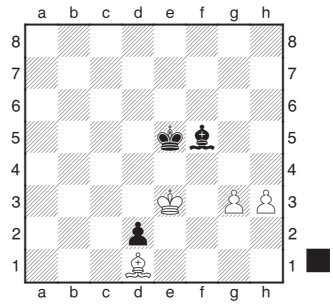
29. ¿Cómo recupera Fischer la pieza entregada?



31. ¿Cómo ataca la torre los peones aislados negros?



30. ¿Qué peón negro aislado gana la torre?



32. ¿Qué avance mantiene sanos los peones del flanco de rey?

Fischer – Keres [C99]

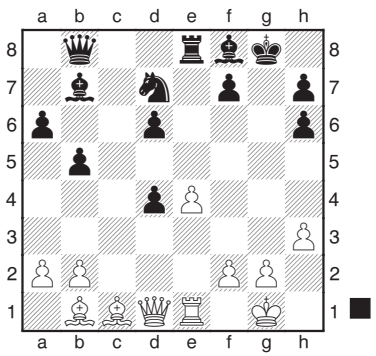
Zúrich, 1959

Fischer sacrifica un caballo en h6 para romper el enroque negro y recupera la pieza enseguida. El resultado son cuatro islas negras contra dos blancas. Siga cómo, tras el cambio de damas, la torre blanca ataca esos peones sueltos uno a uno, y cómo Keres se defiende durante muchas jugadas.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0–0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 0–0 8.c3 d6 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘bd2 cxd4 13.cxd4 ♗b7 14.♘f1 ♖ac8 15.♗d3 ♘c6 16.♘e3 ♖fe8 17.♘f5 ♗f8 18.♗g5 ♘d7 19.♖c1 ♕b8 20.♗b1 ♘xd4 21.♘3xd4 ♖xc1 22.♗xc1 exd4 23.♘h6+

Fischer sacrifica el caballo para romper el enroque. Si 23...♔h8, 24.♘xf7+ recupera material con ventaja; tras 23...gxh6 el peón de g ha pasado a la columna h y la estructura negra del flanco de rey queda partida.

23...gxh6

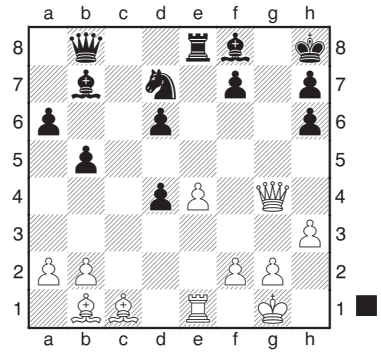


Usted juega 29

24.♕g4+

La dama da jaque y ataca a la vez el caballo de d7. Tras 24...♔h8 25.♕xd7 las blancas han recuperado la pieza y la estructura negra está rota: los peones de h6 y h7 son doblados y aislados, el de f7 queda solo, y los de d6 y d4 también son doblados y aislados. Las negras tienen cuatro islas; las blancas, dos.

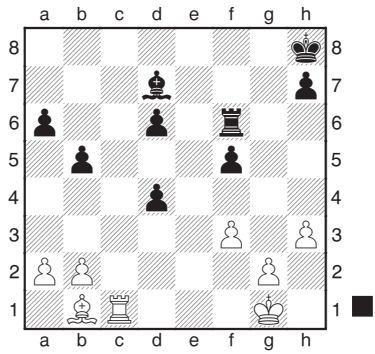
24...♔h8



Juegan blancas

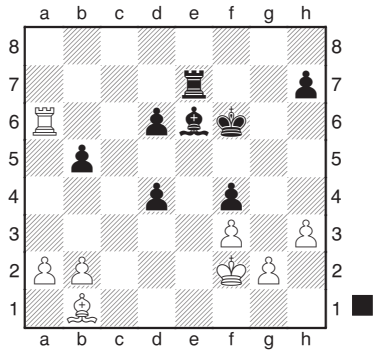
25.♕xd7 ♗d5 26.♕f5 ♖e5 27.♕f3 f5 28.♗f4 ♖e8 29.♕h5 ♗xe4 30.f3 ♗c6 31.♖c1 ♗d7 32.♗xh6 ♖e6 33.♗xf8 ♕xf8 34.♕h4 ♕f6 35.♕xf6+ ♖xf6

Con el cambio de damas llega la fase en la que las islas pesan más. Las negras tienen cuatro (a6-b5, d6-d4, f5 y h7) y las blancas, dos (a2-b2 y f3-g2-h3). Cada peón negro necesita una pieza que lo defienda, mientras que los blancos se protegen entre sí.



Juegan blancas

36.♔f2 ♔g7 37.♖c7 ♖f7 38.♔e2 f4 39.♖a7 ♔f6 40.♖xa6 ♖e7+ 41.♔f2 ♗e6



Usted juega 30

42.♖xd6

Cae el primer peón: la torre gana el de d6. Pero las negras conservan un recurso, el pasado de d4, apoyado por el rey. Explotar las islas no consiste solo en recoger peones: cada peón ganado acerca la victoria, pero el rival busca actividad a cambio.

42...♔e5 43.♖c6 ♗d5 44.♖h6 ♖c7 45.♖h5+ ♔d6 46.♖h6+ ♔e5 47.♖h5+ ♔d6 48.♖f5

Según el motor, 48.b3 conservaba más ventaja: saca el peón de b2 del alcance de la torre negra, que desde la segunda fila atacaría a la vez los dos peones blancos del flanco de dama, y deja a la torre blanca libre para ir a por el peón de b5. Con la torre en f5, la torre negra se activa por detrás de los peones blancos. A partir de aquí Keres se defiende con mucha precisión y la posición se acerca a las tablas.

48...♖c1 49.♗d3 ♖d1 50.♔e2 ♖g1 51.♔f2 ♖d1 52.♔e2 ♖g1 53.♖g5 ♗xa2 54.♗xb5 ♖b1 55.♔d3 h6 56.♖h5 ♖xb2 57.♔xd4 ♖xg2 58.♖xh6+ ♔e7 59.♔e4 ♖g5 60.♗a6 ♗f7 61.♗c8 ♖g6 62.♖h7 ♔f8 63.♗g4 ♖g7 64.♖h6 ♖g6

64...♖g6 fue el error decisivo según el motor (64...♖g5 resistía). Tras el cambio de torres queda un final de alfiles con dos peones blancos, en f3 y h3, contra ninguno negro.

65.♖xg6 ♗xg6+ 66.♔xf4 ♔g7 67.♔g5 ♗d3 68.f4 ♗e4 69.h4 ♗d3 70.h5 ♗e4 71.h6+ ♔h8 72.♗f5 ♗d5 73.♗g6 ♗e6 74.♔f6 ♗c4 75.♔g5 ♗e6 76.♗h5 ♔h7 77.♗g4 ♗c4 78.f5 ♗f7 79.♗h5 ♗c4 80.♗g6+ ♔g8 81.f6 1–0

Los dos peones blancos avanzan protegidos por el rey y el alfil, y el alfil negro no puede detenerlos a la vez. Keres abandonó.

La partida muestra el recorrido completo. La combinación de la jugada 23 dejó cuatro islas negras; el cambio de damas las convirtió en objetivos; la torre y el alfil ganaron los peones sueltos de a6, d6 y b5, y aun así hicieron falta cuarenta jugadas más y un error del rival para ganar. Una estructura mejor es una ventaja duradera, no una victoria inmediata.

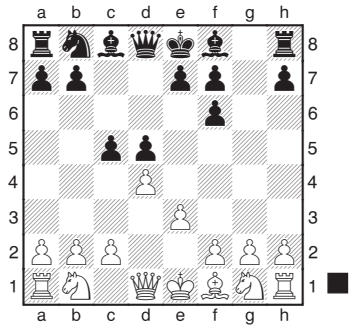
Carlsen (2864) – Kramnik (2803) [A45]

Memorial Tal, Moscú, 2013

Kramnik acepta dos islas en la jugada 4 a cambio de la pareja de alfiles. Tras los cambios de la jugada 26 tiene tres islas contra una. Observe cómo Carlsen ataca esos peones aislados con la torre y cómo un final igualado se convierte en ganado por un error del defensor.

1.d4 ♘f6 2.♗g5 d5 3.e3 c5 4.♗xf6 gxf6

Kramnik recaptura con el peón de g y acepta dos islas (de a a f, y el peón de h) frente a una sola de las blancas. A cambio obtiene la columna g semiabierta y la pareja de alfiles. El motor lo considera igualado: las islas son una desventaja a largo plazo, que solo pesa si el rival consigue llegar a un final.



Juegan blancas

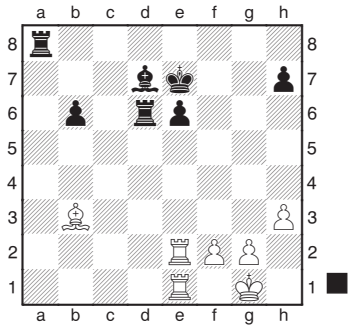
5.dxc5 e6 6.♘f3 ♘d7 7.c4 dxc4 8.c6 ♘b6 9.♘bd2 c3 10.bxc3 bxc6 11.♕c2 ♗g7 12.♗d3 f5 13.e4 ♕f6 14.♖c1 0–0 15.0–0 c5 16.♖fe1 ♖d8 17.a4 c4 18.♗f1 fxe4 19.♘xe4 ♕f5 20.♘d4 ♗xd4 21.cxd4 ♗b7 22.♘c5 ♕xc2 23.♖xc2 ♗c6 24.a5 ♖xd4 25.axb6 axb6 26.♘xe6

El caballo se entrega en e6 para recuperar la pieza enseguida y romper la estructura negra.

26...fxe6 27.♗xc4

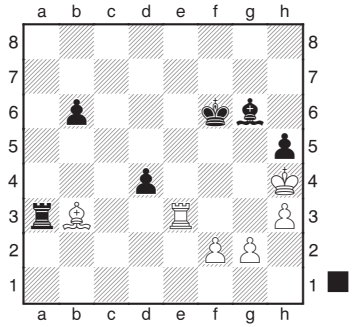
Tras 26...fxe6 27.♗xc4 el material está igualado, pero las negras tienen tres islas (b6, e6 y h7) y las blancas una (f2, g2 y h2). Cada peón negro está aislado y necesita una pieza que lo defienda; los blancos se defienden solos. El motor lo ve casi igualado, pero solo las negras pueden perder este final.

27...♗d7 28.h3 ♔f7 29.♗b3 ♔e7 30.♖ce2 ♖d6



Juegan blancas

31.♖e4 ♖a3 32.♖1e3 h5 33.♖h4 ♗e8 34.♔h2 ♗g6 35.♖b4 ♔f6 36.♔g3 e5 37.♔h4 ♖d4+ 38.♖xd4 exd4



Usted juega 31

39.♖e6+

La torre entra con jaque y ataca b6 por la sexta fila: con tres islas, cada peón negro está solo. Tras 39...♔g7 40.♖xb6 cae el primero. El pasado negro de d4 da contrajuego, y Carlsen tendrá que vigilarlo.

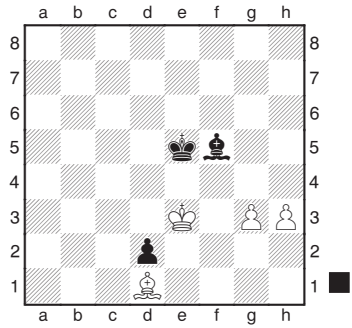
39...♔g7 40.♖xb6 d3 41.♗d1 ♖a2 42.♔g3 h4+

42...h4+ fue el error decisivo según el motor; 42...♖a1 mantenía el equilibrio. Las negras recuperan un peón, pero tras 43.♔xh4 ♖xf2 44.♔g3 ♖f6 45.♖xf6 ♔xf6 el final de alfiles favorece a las blancas: su rey llegará antes al pasado de d.

43.♔xh4 ♖xf2 44.♔g3 ♖f6 45.♖xf6 ♔xf6 46.♔f4 d2

46...d2 empeora las cosas: el peón se aleja de su rey y el blanco lo capturará. Según el motor, 46...♔e7 resistía más.

47.♔e3 ♔e5 48.g3 ♗f5



Usted juega 32

49.h4

El alfil de f5 amenazaba h3. 49.h4 salva el peón y deja los dos peones blancos unidos en g3 y h4, una sola isla que el rey negro no puede atacar. Tras 49...♗e6 50.♔xd2 cae el pasado negro y queda un final de dos peones contra ninguno.

49...♗e6 50.♔xd2 ♔e4 51.♔e2 ♗g4+ 52.♔e1 ♗e6 53.♔f2 ♔e5 54.♔e3 ♗d7 55.♗c2 ♗g4 56.♗g6 ♗d7 57.h5 ♔f6 58.♔f4 ♗e6 59.♗e4 ♔g7 60.♔g5 ♗d7 61.h6+ ♔h8 62.♔f4 ♗e6 63.♗f5 ♗f7 64.g4 ♗h5 65.g5 ♔g8 66.♗e6+ ♔h7 67.♔f5 ♗g6+ 68.♔f6 ♔h8 69.♗d7 ♗h5 70.♗c6 ♔h7 71.♗d5 ♗g6 72.♗g8+ 1–0

72.♗g8+ fuerza el cambio de alfiles: tras 72...♔xg8 73.♔xg6 el final de peones está ganado. Kramnik abandonó.

Compare las dos partidas. Fischer creó las islas negras con una combinación; Carlsen, con el cambio de la jugada 4 y la entrega temporal de la 26. En ambos casos hicieron falta muchas jugadas para ganar: cambiar piezas, atacar los peones aislados uno a uno y vigilar el contrajuego del pasado negro de d. Las islas son una debilidad de final: cuantas menos piezas quedan, más pesan.

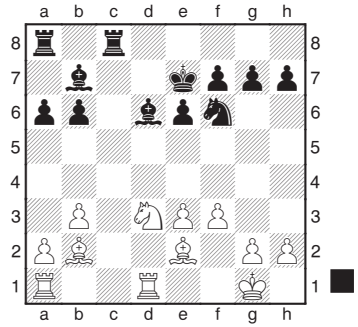
9. Estructuras simétricas

Una estructura es simétrica cuando los dos bandos tienen los peones en las mismas columnas y en posiciones equivalentes. Sin debilidades de peones que atacar, la diferencia la marcan las piezas: quién está mejor desarrollado, quién controla la columna abierta, qué piezas menores quedan y dónde están los reyes.

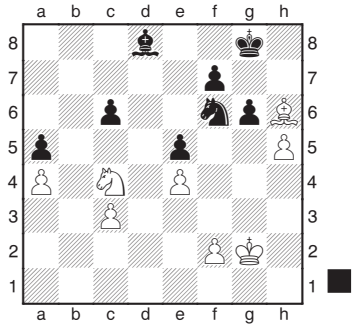
Por eso en una estructura simétrica la ventaja suele ser pequeña, y el plan consiste en hacerla crecer. Primero se mejoran las piezas. Después se busca un avance de peón que rompa la simetría a favor propio: que gane espacio, quite casillas a las piezas rivales o abra una línea para las propias.

Romper la simetría tiene un riesgo: el peón que avanza deja casillas detrás. La ruptura debe llegar cuando las piezas están preparadas para aprovechar lo que se abre. Malakhov rompe pronto con e4 y a4 y gana en 33 jugadas; Carlsen mantiene la simetría durante treinta jugadas, mejora sus piezas y rompe en el flanco de rey.

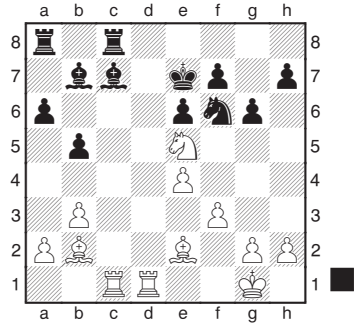
¡Usted juega!



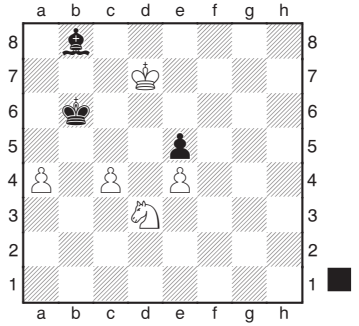
33. ¿Cómo rompe Malakhov la simetría en el centro?



35. ¿Qué cambio de piezas favorece a las blancas?



34. ¿Qué ruptura abre el flanco de dama?



36. ¿Qué avance con jaque decide el final?

Partida 17

Malakhov (2664) – Narciso Dublan (2487) [D27]

Campeonato de España por equipos, Sanxenxo, 2004

Las damas se cambian en la jugada 7 y la estructura es casi simétrica. Las blancas tienen solo una pequeña ventaja de desarrollo. Siga cómo Malakhov la hace crecer con dos avances, f3-e4 en el centro y a4 en el flanco de dama, hasta que sus torres entran en la séptima fila.

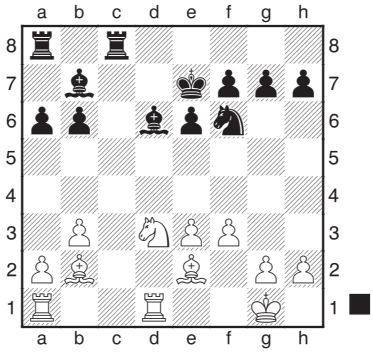
1.♘f3 d5 2.d4 ♘f6 3.c4 dxc4 4.e3 e6 5.♗xc4 a6 6.0–0 c5 7.dxc5 ♕xd1 8.♖xd1 ♗xc5

Tras el cambio de damas la estructura es casi simétrica: cada bando tiene peones en a, b, e, f, g y h, y la columna d está abierta. Con peones iguales, la diferencia la marcan las piezas: las blancas ya tienen una torre en d1 y el desarrollo más avanzado. El motor les da unas tres décimas de ventaja; en una posición simétrica, una ventaja así es la que hay que hacer crecer.

9.♗e2 ♘bd7 10.♘bd2 b6 11.♘c4 ♗b7 12.b3 ♗d5 13.♗b2 ♔e7 14.♘ce5 ♘xe5 15.♘xe5 ♗b7 16.♘d3 ♗d6 17.f3

17.f3 quita la casilla e4 al caballo y al alfil negros y prepara el siguiente paso. Fíjese en que la estructura blanca empieza a ser distinta de la negra.

17...♖hc8

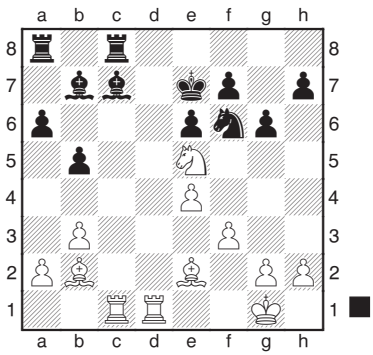


Usted juega 33

18.e4

18.e4 rompe la simetría. El peón controla d5 y f5, corta la diagonal del alfil de b7 hacia g2 y prepara e5 para expulsar al caballo de f6. Es el modelo de ruptura en una estructura simétrica: un avance que gana espacio y quita casillas a las piezas rivales.

18...♗c7 19.♖ac1 g6 20.♘e5 b5



Usted juega 34

21.a4

20...b5 fue un error según el motor: la ventaja blanca pasa de cinco décimas a más de un peón. El peón de b5 ofrece un punto de contacto y 21.a4 lo ataca enseguida. Si las negras cambian, se abren la columna b y la diagonal del alfil de e2 hacia a6.

21... ♗xe5 22. ♗xe5 bxa4 23.bxa4

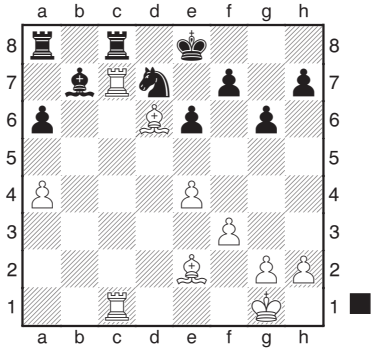
Tras 21... ♗xe5 22. ♗xe5 bxa4 23.bxa4 los peones vuelven a estar casi igualados, pero las piezas no: las blancas tienen la pareja de alfiles contra alfil y caballo, y el alfil de e2 apunta ya al peón de a6.

23... ♗c6 24. ♗d6+ ♔e8 25. ♖d4

La torre pasa por la cuarta fila hacia c4 para doblar torres en la columna c. 25... ♘d7 fue el error decisivo según el motor (25... ♘g8 resistía): tras 26. ♖dc4 la torre entra en c7.

25... ♘d7 26. ♖dc4 ♗b7 27. ♖c7

La torre llega a la séptima fila y ata a las negras: ataca a la vez el caballo de d7 y el alfil de b7. La ventaja nació de dos avances, e4 y a4, que dieron a las piezas blancas casillas y líneas que las negras no tenían.



Juegan negras

27... ♔d8 28.a5

28.a5 fija al peón de a6 y prepara ♗d1-a4 para atacar el caballo de d7.

28... ♖ab8 29. ♗d1 ♗a8 30. ♗a4 ♖b2 31. ♖d1 ♖b7 32. ♖xb7 ♗xb7 33. ♗e7+ 1–0

33. ♗e7+ ♔xe7 34. ♖xd7+ y 35. ♖xb7 gana una pieza. Narciso abandonó.

Repase el plan. La estructura era simétrica y la ventaja blanca, pequeña: desarrollo y una torre en la columna d. Malakhov la hizo crecer con dos avances: e4, que ganó espacio y cortó la diagonal del alfil de b7, y a4, que abrió líneas en el flanco de dama. En una estructura simétrica, quien rompe primero la simetría en buenas condiciones suele quedarse con la iniciativa.

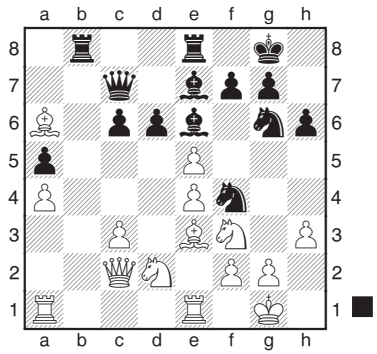
Carlsen (2855) – Rapport (2760) [C65]

Norway Chess, Stavanger, 2021

Tras 24.dxe5 dxe5 los peones son exactamente simétricos y el motor ve casi igualdad. Observe la paciencia de Carlsen: mejora sus piezas, gana espacio con h4-h5, rompe con g4-g5 y, cuando el rival se equivoca, cambia las damas y gana el final de caballo contra alfil.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♘f6 4.d3 ♘e7 5.0–0 c6 6.♗a4 ♘g6 7.♖e1 ♗e7 8.d4 d6 9.c3 0–0 10.♘bd2 h6 11.♘f1 ♖e8 12.♘g3 a5 13.♗c2 ♕c7 14.a4 ♗d7 15.h3 b5 16.♗e3 ♖ab8 17.♕d2 b4 18.♗d3 bxc3 19.bxc3 ♗e6 20.♕c2 ♖b7 21.♘f1 ♘h5 22.♘1d2 ♘hf4 23.♗a6 ♖bb8 24.dxe5

Tras 24.dxe5 dxe5 la estructura queda totalmente simétrica: peones en a, c, e, f, g y h para cada bando. El motor apenas da tres décimas de ventaja a las blancas. Carlsen necesitará muchas jugadas para crear diferencias: mejores piezas, más espacio y, al final, una ruptura.



Juegan negras

24...dxe5 25.♖ab1 ♗d7 26.♗c4 ♘e6 27.♕a2 ♘h4 28.♘xh4 ♗xh4 29.♘f3 ♗e7 30.♖bd1 ♗c8 31.♕c2 ♘f8 32.♖d2 ♗e6 33.♕a2 ♖ed8 34.♖xd8 ♗xd8 35.♖d1 ♗e7 36.h4 ♖d8 37.♖b1 ♖b8 38.♖xb8 ♕xb8 39.g3 ♗d8 40.♔g2 ♗c7 41.♗xe6 ♘xe6 42.♕c4 ♕e8 43.h5

43.h5 fija al peón de h6 y gana espacio en el flanco de rey. Es el primer cambio en la estructura simétrica, y más adelante permitirá la ruptura g4-g5.

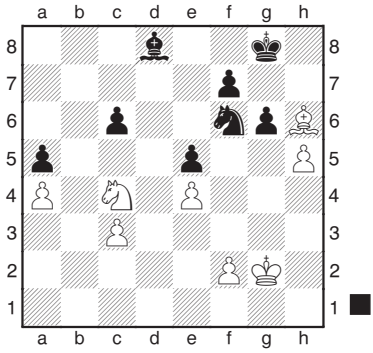
43...♔h7 44.♕d3 ♕e7 45.♘d2 ♗d6 46.♘c4 ♗c7 47.♕d1 ♘f8 48.♕g4 ♘d7 49.♔f1 ♕e8 50.♔g2 ♕e7 51.♕f5+ ♔g8 52.g4 ♘f8 53.g5

Después de muchas maniobras, Carlsen rompe en el flanco de rey. Tras 53...hxg5 54.♗xg5 el alfil se activa y el peón de h5 queda como una cuña en el campo negro. El motor sigue viendo casi igualdad: la ruptura no gana nada por sí misma, pero da a las blancas casillas y objetivos nuevos.

53...hxg5 54.♗xg5 ♕c5 55.♘e3 ♕d6 56.♕g4 g6 57.♗h6 ♘d7 58.♘c4 ♘f6

58...♘f6 fue el error decisivo según el motor; 58...♕e6 mantenía el equilibrio. Permite 59.♕c8+ ♕d8 60.♕xd8+ ♗xd8 y un final en el que las piezas blancas son mucho más activas.

59.♕c8+ ♕d8 60.♕xd8+ ♗xd8

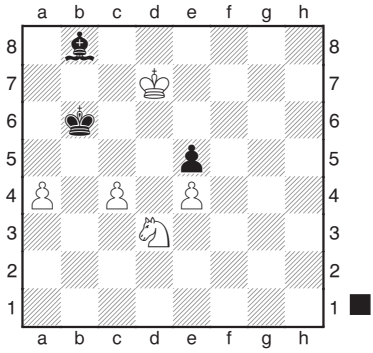


Usted juega 35

61.♗g5

61.♗g5 cambia el alfil por el caballo de f6. Tras 61...gxh5 62.♗xf6 ♗xf6 63.♘xa5 el caballo gana un peón y amenaza también el de c6. Con peones en los dos flancos, el caballo blanco y el rey son más rápidos que el alfil negro.

61...gxh5 62.♗xf6 ♗xf6 63.♘xa5 ♔f8 64.♘xc6 ♔e8 65.♘b4 ♗d8 66.♘d3 f6 67.♔g3 ♔d7 68.f3 ♗a5 69.c4 ♔e6 70.♔h4 f5 71.♔xh5 fxe4 72.fxe4 ♔d6 73.♔g6 ♗c7 74.♔f5 ♔c6 75.♔e6 ♔b6 76.♔d7 ♗b8



Usted juega 36

77.c5+ 1–0

77.c5+ gana el tiempo decisivo: el peón está protegido por el caballo de d3 y, tras 77...♔a5 78.c6, nada lo detiene. Rapport abandonó.

Compare las dos partidas. Malakhov rompió la simetría pronto con e4 y a4 y convirtió una pequeña ventaja de desarrollo en una posición ganada. Carlsen mantuvo una estructura totalmente simétrica durante treinta jugadas, mejoró sus piezas, ganó espacio con h5 y g5 y esperó el error del rival. En una estructura simétrica, la ventaja está en las piezas, y la ruptura tiene que llegar cuando las piezas estén listas.

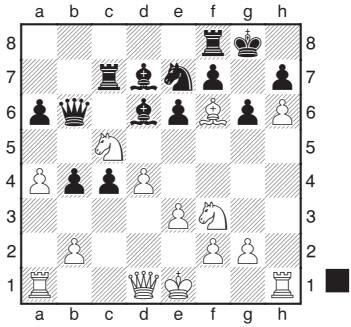
10. La cuña de peones

Una cuña es un peón que ha avanzado hasta el campo rival, normalmente a la sexta fila (o a la tercera, si es negro), y que el rival no puede eliminar con facilidad. No necesita coronar para ser fuerte: su valor está en las casillas que controla. Un peón blanco en h6 vigila g7; un peón negro en a3 vigila b2.

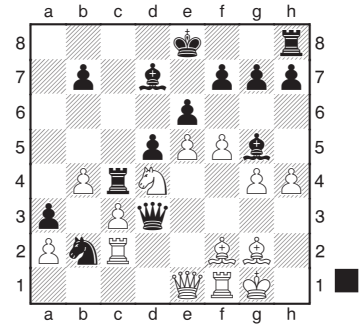
Esas casillas controladas tienen dos efectos. Primero, quitan espacio a las piezas rivales: el rey no puede usar g7, el alfil no puede ir a b2. Segundo, dan apoyo a las piezas propias, que pueden instalarse junto a la cuña sin que nadie las expulse. Cerca del rey, la cuña prepara un ataque; lejos del rey, ata a las piezas rivales y puede acabar convertida en un pasado.

Contra una cuña hay que decidir pronto: eliminarla, aunque cueste tiempo o estructura, o bloquear las casillas que controla. Si se deja en su sitio, su efecto dura toda la partida. Alekhine usa la cuña de h6 contra el rey de Rubinstein; Ding usa la de a3 para instalar un caballo en b2 y la convierte en un pasado.

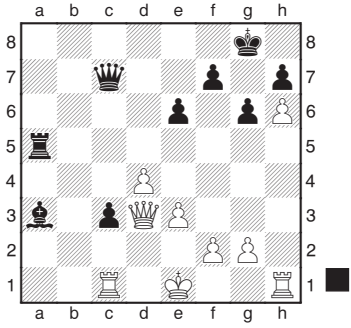
¡Usted juega!



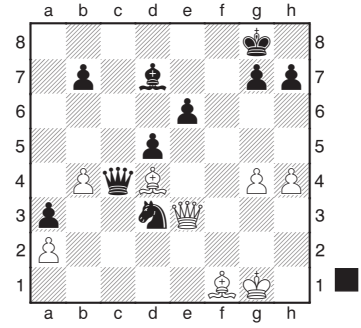
37. ¿Adónde lleva Alekhine el caballo de f3?



39. ¿Qué jugada de alfil prepara el ataque a c3?



38. ¿Cómo frena Alekhine el peón pasado de c3?



40. ¿Qué ruptura central expone al rey blanco?

Alekhine – Rubinstein [D30]

La Haya, 1921

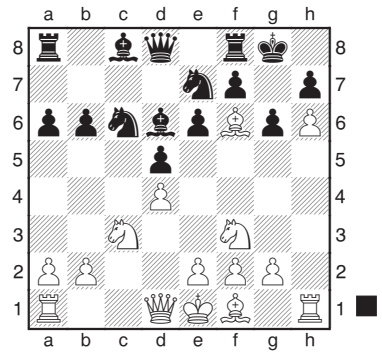
Alekhine lleva su peón de h hasta h6 en solo tres jugadas. Siga lo que produce: tras ...g6 las casillas negras alrededor del rey quedan débiles, el alfil blanco se instala en f6 y las negras tienen que defenderse durante toda la partida. El rey negro tardará 34 jugadas en capturar la cuña.

1.d4 d5 2.♘f3 e6 3.c4 a6 4.c5 ♘c6 5.♗f4 ♘ge7 6.♘c3 ♘g6 7.♗e3 b6 8.cxb6 cxb6 9.h4 ♗d6 10.h5 ♘ge7 11.h6

Con 9.h4, 10.h5 y 11.h6 el peón llega a la sexta fila y se convierte en una cuña. Controla g7 y obliga a las negras a decidir. Si 11...gxh6 12.♗xh6, el rey negro queda sin protección; tras 11...g6 las casillas negras f6, g7 y h6 quedan sin defensa de peones. El motor confirma 11.h6 como la mejor jugada: con 11.g3 la ventaja blanca desaparecía.

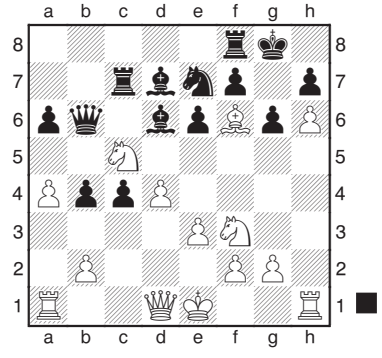
11...g6 12.♗g5 0–0 13.♗f6

El alfil se instala en f6, en la casilla que dejó libre ...g6. Allí ningún peón negro puede atacarlo y, junto con el peón de h6, encierra al rey negro: si una dama blanca llega a g7, será mate. La cuña no gana por sí sola, pero hace posible este puesto.



Juegan negras

13...b5 14.e3 ♗d7 15.♗d3 ♖c8 16.a4 b4 17.♘e2 ♕b6 18.♘c1 ♖c7 19.♘b3 ♘a5 20.♘c5 ♘c4 21.♗xc4 dxc4

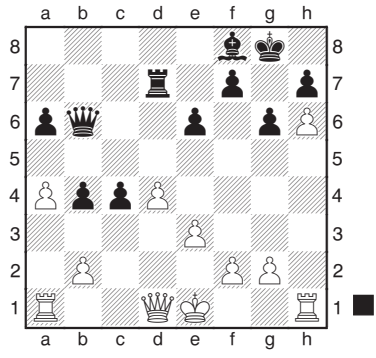


Usted juega 37

22.♘e5

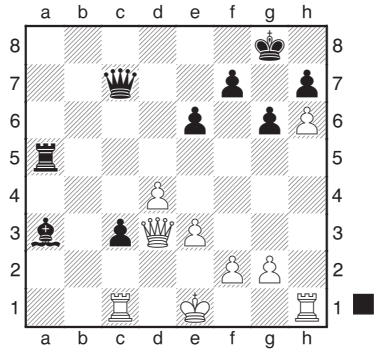
El caballo entra en e5 con una idea concreta: las piezas negras están atadas a la defensa de su rey y no pueden cubrir todo. Tras 22...♗xe5 23.♗xe7 ♗d6 24.♗xf8 las blancas ganan la calidad. Según el motor, 23.♗xe5 era aún más fuerte.

22... ♗xe5 23. ♗xe7 ♗d6 24. ♗xf8 ♗xf8 25. ♘xd7 ♖xd7



Juegan blancas

26.a5 ♕c6 27. ♕f3 ♖d5 28. ♖c1 ♕c7 29. ♕e2 c3 30.bxc3 bxc3 31. ♕xa6 ♖xa5 32. ♕d3 ♗a3



Usted juega 38

33. ♖c2

Las negras han creado un pasado en c3 y quieren avanzarlo. 33. ♖c2 lo bloquea; 33.0-0, en cambio, dejaba la posición igualada según el motor. Tener una cuña cerca del rey rival no exime de atender las amenazas del rival.

33... ♗b2 34. ♔e2 ♕c6 35.f3 f5 36. ♖b1 ♕d6 37. ♕c4 ♔f7 38. ♕c8 ♕a6+ 39. ♕xa6 ♖xa6 40.e4 g5 41. ♔d3 ♔g6 42.d5 fxe4+ 43.fxe4 exd5 44.exd5 ♖a4 45. ♖d1 ♔xh6

El rey negro captura por fin la cuña de h6, pero ha tardado 34 jugadas en hacerlo y ha tenido que abandonar su enroque. Mientras tanto, el pasado blanco de d avanza y el rey negro está lejos de él.

46.d6 ♔h5 47.d7 ♖a8 48. ♔e4 ♖d8 49. ♔f5 ♔h4 50. ♖h1+ 1–0

Tras 50... ♔g3 51. ♖h3 es mate: el rey negro, que salió a comerse la cuña, queda atrapado en el borde del tablero. Rubinstein abandonó.

La cuña de h6 actuó durante toda la partida aunque nunca coronó: dejó débiles las casillas negras alrededor del rey, sostuvo el alfil de f6 y obligó al rey negro a gastar tiempo para eliminarla. Mientras lo hacía, la ventaja blanca pasó a otro sector.

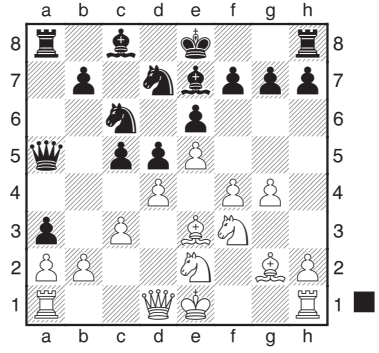
Gukesh (2783) – Ding Liren (2728) [C11]

Campeonato del mundo, Singapur, 2024

Ding avanza su peón de a hasta a3 en la jugada 11. Observe cómo esa cuña da al caballo negro un puesto en b2, ata a las piezas blancas a la defensa del flanco de dama y, al final, se convierte en un peón pasado.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.e5 ♘fd7 5.f4 c5 6.♘ce2 ♘c6 7.c3 a5 8.♘f3 a4 9.♗e3 ♗e7 10.g4 ♕a5 11.♗g2 a3

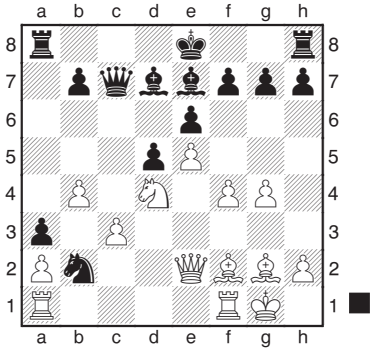
Las negras avanzan el peón de a hasta a3, dentro del campo blanco. Ahora el peón controla b2 y obliga a las blancas a decidir: 12.bxa3 dejaría destrozados sus peones del flanco de dama (el motor la considera claramente peor), y tras 12.b3 la casilla b2 queda para siempre fuera del alcance de los peones blancos. Según el motor, 11...b5 era algo más precisa, pero la cuña marcará toda la partida.



Juegan blancas

12.b3 cxd4 13.b4 ♕c7 14.♘exd4 ♘b6 15.0–0 ♘c4 16.♗f2 ♗d7 17.♕e2 ♘xd4 18.♘xd4 ♘b2

El caballo se instala en b2, protegido por el peón de a3. Ningún peón blanco puede atacarlo, y si una pieza lo cambia, el peón de a3 recapturará y avanzará a b2. Desde allí el caballo vigila c4, d3 y d1, casillas clave para las piezas blancas.

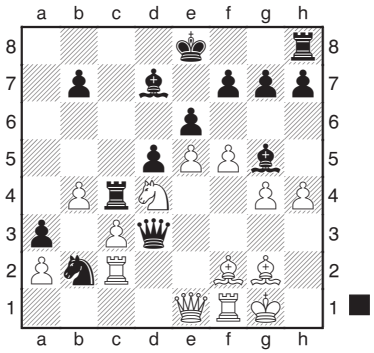


Juegan blancas

19.♕e3 ♖c8 20.♖ac1 ♕c4 21.f5 ♕d3 22.♕e1

22.♕e1 fue un error según el motor, que prefería 22.g5: la ventaja negra pasa de siete décimas a más de un peón y medio.

22...♗g5 23.♖c2 ♖c4 24.h4

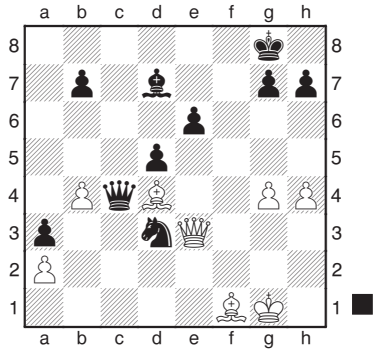


Usted juega 39

24...♗f4

24...♗f4 activa el alfil y prepara ...♖xd4 seguido de ...♕xc2. Tras 25.♕b1 la dama deja de vigilar c3, y 25...♖xc3 26.♖xc3 ♕xc3 gana un peón.

25.♕b1 ♖xc3 26.♖xc3 ♕xc3 27.fxe6 fxe6 28.♘e2 ♕xe5 29.♘xf4 ♕xf4 30.♕c2 ♕c4 31.♕d2 0–0 32.♗d4 ♘d3 33.♕e3 ♖xf1+ 34.♗xf1



Usted juega 40

34...e5

34...e5 ataca el alfil de d4 y abre la diagonal del alfil de d7 hacia g4. Si 35.♗xe5, 35...♕xg4+ gana el peón con jaque y deja al rey blanco al descubierto. El peón de a3 sigue en su sitio: mientras las blancas defienden su rey, la cuña espera su momento.

35.♗xe5 ♕xg4+ 36.♗g2 ♗f5 37.♗g3 ♗e4 38.♔h2 h6 39.♗h3 ♕d1 40.♗d6 ♕c2+ 41.♔g3 ♕xa2 42.♗e6+ ♔h8 0–1

Tras 41...♕xa2 la cuña de a3 se ha convertido en un pasado a dos casillas de coronar, y el rey blanco sigue expuesto. Gukesh abandonó.

Compare las dos partidas. La cuña de h6 de Alekhine apuntaba al rey: debilitó las casillas negras del enroque y sostuvo el alfil de f6. La de a3 de Ding estaba lejos de los reyes: dio un puesto al caballo en b2, ató a las piezas blancas a la defensa del flanco de dama y al final se convirtió en un pasado. Una cuña vale por las casillas que controla en el campo rival, y su efecto dura mientras el rival no pueda eliminarla.

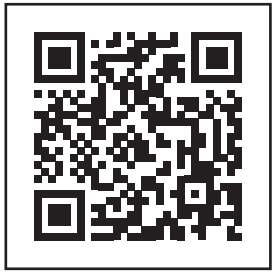
Índice de partidas

1. Botvinnik – Vidmar, 1936 4
2. Kamsky – Karpov, 1996 7
3. Bernstein – Capablanca, 1914 10
4. Kasparov – Torre, 1981 12
5. Spassky – Fischer, 1972 15
6. Anand – Carlsen, 2013 17
7. Rubinstein – Salwe, 1908 20
8. Kasparov – Yermolinsky, 1996 22
9. Botvinnik – Capablanca, 1938 25
10. Topalov – Kramnik, 1998 27
11. Karpov – Dolmatov, 1980 30
12. Gelfand – Carlsen, 2013 32
13. Nimzowitsch – Salwe, 1911 35
14. Ivanchuk – Gurevich, 1991 37
15. Fischer – Keres, 1959 40
16. Carlsen – Kramnik, 2013 42
17. Malakhov – Narciso Dublan, 2004 45
18. Carlsen – Rapport, 2021 47
19. Alekhine – Rubinstein, 1921 50
20. Gukesh – Ding Liren, 2024 52

Las posiciones en Lichess

Las 40 posiciones de las páginas «¡Usted juega!» de este tomo están en un estudio interactivo de Lichess, en el mismo orden y con el mismo número. En cada capítulo el lector puede jugar la solución en el tablero y comprobar si la ha encontrado.

Cada partida del libro tiene además su propio código QR, que lleva a la partida completa con los comentarios.



lichess.org/study/IFZm1KYd