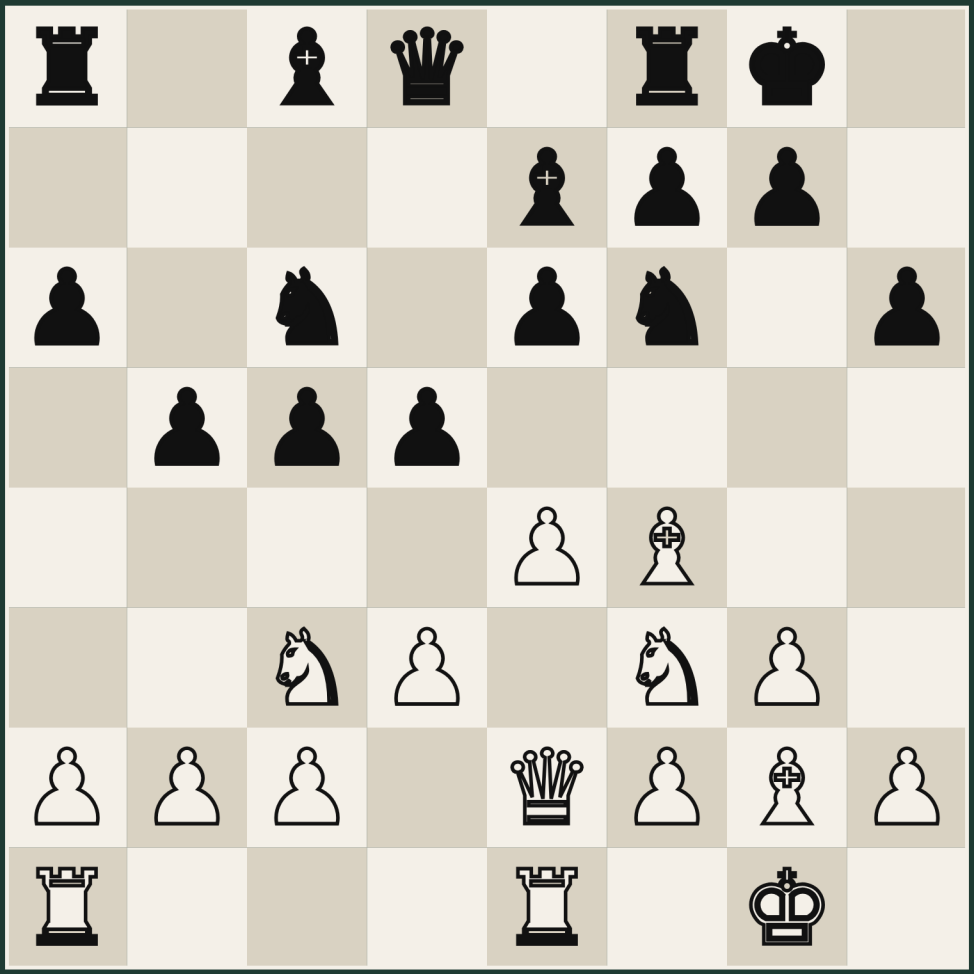
100 TEMAS ESTRATÉGICOS

TOMO 10 · EVALUACIÓN DE LA POSICIÓN



Chigorin – Tarrasch, San Petersburgo 1893 · ventaja de espacio

Diez temas y veinte partidas modelo

JOSE SANDE

Los 100 temas estratégicos

Tomo 10. Evaluación de la posición

Jose Sande

Índice

91. Ventaja de espacio 3
92. Ventaja de desarrollo 8
93. Iniciativa 13
94. Ventajas estáticas y dinámicas 18
95. Actividad y coordinación de las piezas 23
96. Seguridad del rey 28
97. Debilidades permanentes y temporales 33
98. Desequilibrios posicionales 38
99. Abrir o cerrar la posición 43
100. Transformación de ventajas 48
Índice de partidas 53
Las posiciones en Lichess 54

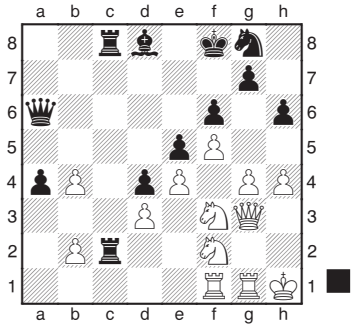
91. Ventaja de espacio

La ventaja de espacio vale lo que permite hacer a las piezas: más casillas para colocarlas, rutas más cómodas de un flanco a otro y menos sitio para las piezas rivales. No basta con contar peones adelantados; hay que mirar qué casillas quedan disponibles y qué rupturas pueden cambiar la estructura.

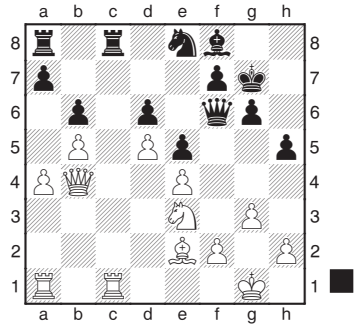
El bando con menos espacio suele buscar cambios o una ruptura que lo libere. El bando con más espacio debe conservar las piezas que mantienen la restricción y preparar la apertura de una línea que sus torres puedan usar. El espacio es una ventaja que hay que convertir en algo concreto: una columna abierta, una invasión, un peón pasado.

Tarrasch gana espacio con ...d4, abre la columna c y lleva sus torres a la segunda fila, mientras Chigorin ataca en el otro flanco. Petrosian aprovecha el espacio detrás de d5, abre la columna c con b4, instala una torre en c6 y decide con un peón pasado.

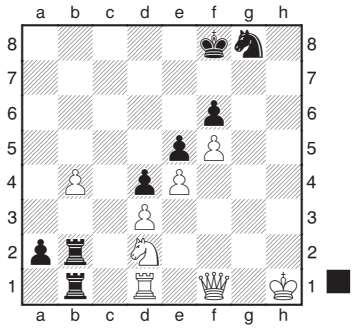
¡Usted juega!



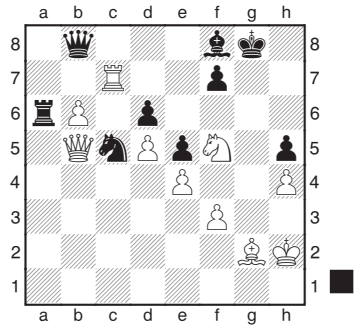
1. ¿Cómo aprovechan las torres negras su actividad?



3. ¿Cómo aprovecha Petrosian la columna c?



2. ¿Cómo simplifica Tarrasch la posición?



4. ¿Cómo aumenta Petrosian la presión?

Partida 1

Chigorin – Tarrasch [C00]

Match, San Petersburgo, 1893

Tarrasch gana espacio con ...d4 y prepara el juego en el flanco de dama, mientras Chigorin ataca en el flanco de rey. Siga cómo las negras abren la columna c, cómo sus torres entran en la segunda fila y cómo sus peones de a y d llegan casi a coronar.

1.e4 e6 2.♕e2 c5 3.g3 ♘c6 4.♘f3 ♗e7 5.♗g2 d5 6.d3 ♘f6 7.0–0 0–0 8.♘c3 a6 9.♗g5 h6 10.♗f4 b5 11.♖fe1 d4

Tarrasch gana espacio con ...d4 y expulsa al caballo de c3. El peón corta el juego blanco en el centro y en el flanco de dama. Según el motor es la mejor jugada.

12.♘d1 ♘d7 13.♔h1 ♖e8 14.♖g1 e5 15.♗d2 ♘f8 16.♘e1 ♘e6 17.f4 ♗b7 18.f5

Chigorin responde con espacio en el otro flanco: f4 y f5 preparan el ataque contra el rey negro.

18...♘g5 19.♘f2 ♖c8 20.♕h5 ♘h7 21.♘f3 c4

El avance del peón de c crea el contacto que abrirá la columna c, pero todavía no la abre: hacen falta ...cxd3 y cxd3. Según el motor es la mejor jugada.

22.♗f1 cxd3 23.cxd3

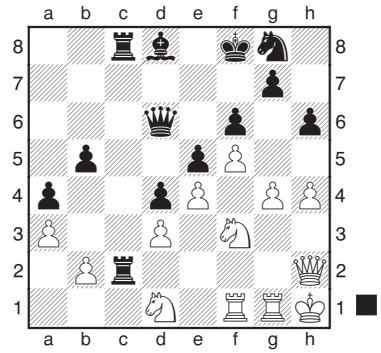
La columna c ya está abierta, y serán las torres negras las que la ocupen.

23...♘g5 24.♗xg5 ♗xg5 25.♘g4 ♔f8 26.♗e2 ♗f6 27.h4 ♕d6 28.♘fh2 ♘e7 29.♖af1

Según el motor, 29.♘xf6 ♕xf6 daba a las blancas una ventaja clara: desaparece el alfil de f6, que defendía el flanco de rey, y las torres blancas pueden atacar al rey negro por las columnas f y g. Con 29.♖af1 el ataque pierde fuerza y las negras reagrupan con 29...♘g8. Tener espacio en un flanco no impide que el rival lo tenga en el otro.

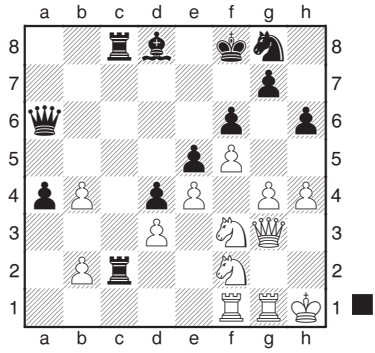
29...♘g8 30.♗d1 ♖c7 31.♗b3 ♖ec8 32.♘f2 ♗d8 33.♕e2 a5 34.♘f3 a4 35.♗d1 ♗c6 36.g4 f6 37.♘h3 ♗e8 38.♕h2 ♗f7 39.a3 ♗b3 40.♘f2 ♗xd1 41.♘xd1 ♖c2

La torre entra en c2 por la columna abierta. Según el motor es la mejor jugada.



Juegan blancas

42.♕g3 b4 43.axb4 ♕a6 44.♘f2



Usted juega 1

44... ♖xb2

La torre gana el peón de b2 y se queda en la segunda fila; la otra torre irá a c2. Según el motor es la única buena jugada; 44... ♖8c6 daba algo de ventaja a las blancas.

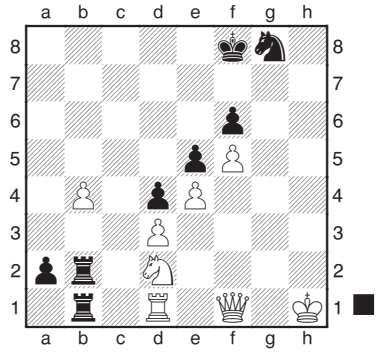
45.g5 hxg5 46.hxg5 ♖cc2 47.♘g4 ♕d6 48.gxf6 ♗xf6 49.♕h3 a3

El peón de a avanza, y las blancas tendrán que vigilar la coronación. Según el motor es la única buena jugada; con 49... ♕e7 las blancas quedaban mucho mejor.

50.♘xf6 ♕xf6 51.♖g6 a2 52.♖xf6+

Según el motor era un error decisivo: tras el cambio en f6 el ataque blanco se acaba, y el peón de a2, apoyado por las torres negras, decide. 52.♘g5, que acerca el caballo al rey negro, mantenía la igualdad.

52...gxf6 53.♖d1 ♖b1 54.♕f1 ♖cb2 55.♘d2



Usted juega 2

55... ♖xd1

La torre de b1 captura en d1 y desvía a la dama; tras 56.♕xd1 ♖xd2 la otra torre gana el caballo. Según el motor es la mejor jugada; 55... ♖xb4 dejaba la posición igualada.

56.♕xd1 ♖xd2 57.♕c1 ♖xd3 58.♔g2 ♖c3 59.♕a1 ♖c2+ 60.♔f3 d3 61.♕d1 ♖b2 62.♕a4 d2 0–1

Chigorin abandonó: los peones de a2 y d2 están a un paso de coronar, y la dama sola no puede detener los dos.

Repase el plan. ...d4 ganó espacio, ...c4 y ...cxd3 abrieron la columna c, las torres entraron en la segunda fila y los peones de a y d decidieron. El espacio solo gana si se convierte en algo concreto antes que el plan del rival.

Petrosian – Pilnik [A56]

Torneo de Candidatos, Ámsterdam, 1956

Petrosian cierra el centro con d5 y aprovecha el espacio para reorganizar sus piezas. Siga cómo abre la columna c, cómo instala una torre en c6 y cómo el peón pasado de b obliga a las negras a defenderse mientras las piezas blancas entran en su campo.

1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5

Petrosian gana espacio con d5. Tras ...e5 el centro queda cerrado, y las blancas tendrán más sitio para maniobrar.

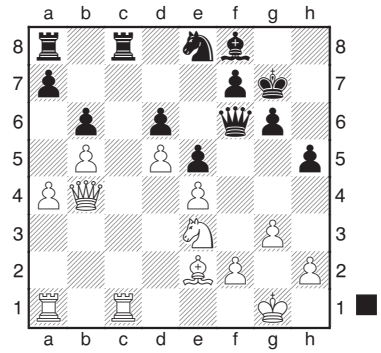
3...e5 4.♘c3 d6 5.e4 g6 6.♘f3 ♗g7 7.♗g5 ♘a6 8.♗e2 ♘c7 9.♘d2 ♗d7 10.a4 b6 11.♘b5 ♗xb5 12.cxb5

La recaptura lleva el peón de c4 a b5: las blancas ganan espacio en el flanco de dama y la columna c queda libre de peones blancos. Todavía queda el peón negro de c5.

12...0–0 13.b4

La ruptura b4 ataca el peón de c5 para abrir la columna c.

13...h6 14.♗xf6 ♕xf6 15.0–0 ♖fd8 16.♘c4 ♗f8 17.g3 cxb4 18.♕b3 ♔g7 19.♖fc1 h5 20.♘e3 ♘e8 21.♕xb4 ♖dc8



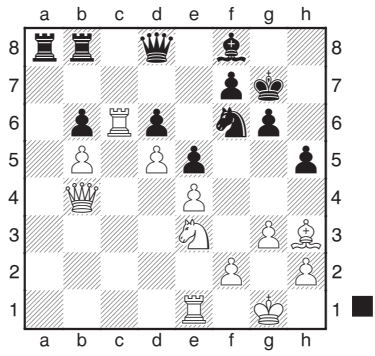
Usted juega 3

22.♖c6

La torre penetra en c6 y presiona el peón de d6. Ningún peón negro puede atacar la casilla c6. Según el motor es la única buena jugada; 22.a5 daba mucha menos ventaja.

22...♕d8 23.♖ac1 ♘f6 24.♗f1 ♖cb8 25.♗h3 a6 26.♖e1 axb5 27.axb5

La columna a queda abierta para los dos bandos, y las torres negras la aprovecharán. Según el motor es la única buena jugada. Abrir una línea no es lo mismo que controlarla.



Juegan negras

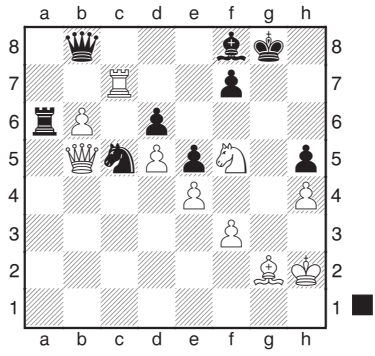
27...♘h7 28.♘c4 ♖a2 29.♗g2 ♕f6 30.♖f1 ♘g5 31.♕b3 ♖ba8 32.h4 ♘h7 33.♖xb6

La torre gana el peón de b6, y el peón de b5 queda pasado.

33...♖a1 34.♖c6 ♖8a2 35.♕e3 ♕d8 36.♖xa1 ♖xa1+ 37.♔h2 ♘f6 38.f3 ♕b8 39.♕b3 ♘d7 40.b6

El peón pasado avanza y empieza a atar a las piezas negras. Según el motor es la mejor jugada.

40...♘c5 41.♕b2 ♖a4 42.♕b5 ♖a2 43.♖c7 g5 44.♘e3 gxh4 45.♘f5+ ♔g8 46.gxh4 ♖a6



Usted juega 4

47.b7

El peón llega a b7 y obliga a las negras a dedicarle piezas. Petrosian aprovecha para llevar la torre a c8 y la dama a e8. Según el motor es la única buena jugada; 47.♖c6 daba mucha menos ventaja.

47...♖a7 48.♖c8 ♕xb7 49.♕e8 ♘d7 50.♘xd6 1–0

Pilnik abandonó: el caballo gana el peón de d6 y las amenazas sobre f7 y la octava fila son decisivas.

Repase el plan. d5 dio espacio, la recaptura cxb5 y la ruptura b4 abrieron la columna c, la torre se instaló en c6, y el peón pasado de b obligó a las negras a defenderse mientras las piezas blancas entraban en su campo.

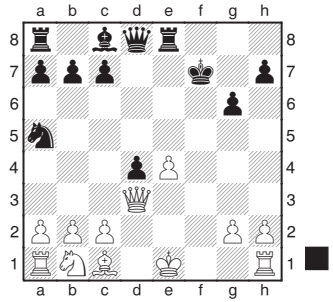
92. Ventaja de desarrollo

La ventaja de desarrollo consiste en tener antes que el rival más piezas capaces de intervenir. Su valor depende de las líneas abiertas y de la seguridad de los reyes: tres piezas desarrolladas detrás de un centro bloqueado no equivalen a tres atacantes frente a un rey sin enrocar.

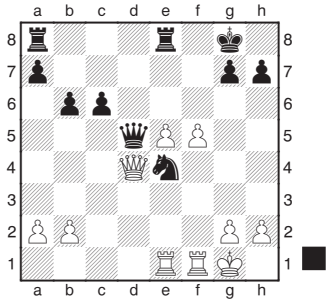
Es una ventaja pasajera: si el rival termina su desarrollo, desaparece. Por eso hay que usarla pronto, abriendo el centro o creando amenazas que ganen tiempo e impidan al contrario completar su desarrollo. A veces conviene entregar material, pero solo si las piezas que quedan pueden actuar de inmediato. También puede transformarse en algo duradero: espacio, un peón de más o un final superior.

Morphy abre el centro contra el rey blanco y gana un tiempo tras otro con amenazas, mientras el alfil de c1 y la torre de a1 de Meek no llegan a jugar. Carlsen convierte su desarrollo más rápido en espacio con e4, e5 y f4, gana un peón y decide con dos peones pasados.

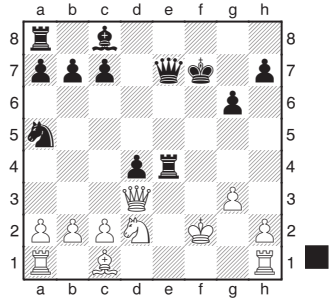
¡Usted juega!



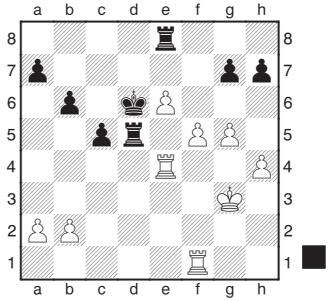
5. ¿Cómo aprovecha Morphy el rey blanco en el centro?



7. ¿Cómo recupera Carlsen la pieza?



6. ¿Cómo mantiene Morphy la iniciativa?



8. ¿Cómo rompe Carlsen la defensa negra?

Meek – Morphy [C44]

Mobile, 1855

Meek gasta varios tiempos con la dama en capturar material, mientras sus piezas del flanco de dama siguen sin desarrollar y su rey sigue en el centro. Siga cómo Morphy abre el centro y gana tiempos con amenazas hasta que el ataque es imparable.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♗c4 ♗c5 5.♘g5 ♘h6 6.♘xf7 ♘xf7 7.♗xf7+ ♔xf7 8.♕h5+ g6 9.♕xc5

Meek ha recuperado la pieza, pero gastando jugadas con la dama. El alfil de c1, el caballo de b1 y las torres siguen en casa, y su rey en el centro.

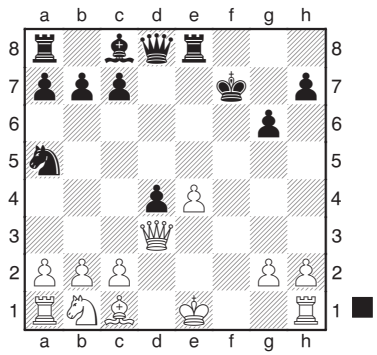
9...d6 10.♕b5 ♖e8

La torre ocupa la columna e, frente al rey blanco sin enrocar. Según el motor es la mejor jugada.

11.♕b3+ d5

Morphy cubre el jaque abriendo el centro, aunque según el motor 11...♔g7 era más preciso. Una ventaja de desarrollo necesita líneas abiertas para actuar.

12.f3 ♘a5 13.♕d3 dxe4 14.fxe4



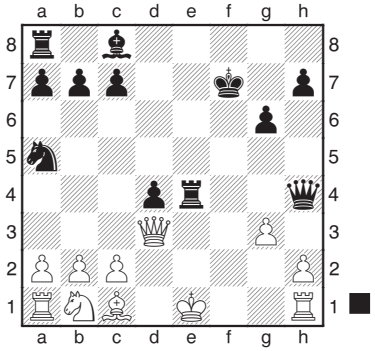
Usted juega 5

14...♕h4+

El jaque gana un tiempo: tras 15.g3 la torre captura en e4 con jaque. Según el motor es la única buena jugada; 14...♕f6 dejaba la posición igualada.

15.g3 ♖xe4+

La torre entra en e4 con jaque. Según el motor, 15...♕xe4+ era aún más fuerte.

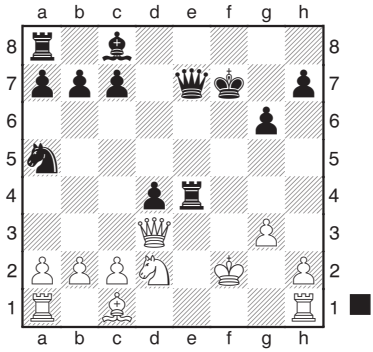


Juegan blancas

16.♔f2 ♕e7

Según el motor era un error: tras 16...♕e7 las blancas podían jugar 17.♗g5, que ataca la dama y la obliga a abandonar la defensa de la torre de e4, y recuperaban el material. Con 16...♕f6+, en cambio, la dama ganaba un tiempo con jaque y las negras mantenían una ventaja decisiva.

17. ♘d2



Usted juega 6

17... ♖e3

La torre ataca la dama de d3 por la tercera fila. Según el motor es la única buena jugada; 17... ♕f6+ daba mucha menos ventaja. Antes, 17. ♘d2 había sido un error de Meek.

18. ♕b5 c6 19. ♕f1 ♗h3

El alfil llega a h3 con tiempo sobre la dama de f1. Todavía falta incorporar la torre de a8.

20. ♕d1 ♖f8

La torre de a8 se incorpora por fin a la columna f.

21. ♘f3 ♔e8 0–1

Meek abandonó: las negras ganan material en f3, y el alfil de c1 y la torre de a1 no han jugado en toda la partida.

Repase el plan. Mientras Meek capturaba con la dama, Morphy abrió el centro con ...d5 y ...dxe4, y cada jugada negra, ... ♕h4+, ... ♖xe4+, ... ♖e3 y ... ♗h3, ganó un tiempo con una amenaza.

Partida 4

Carlsen (2772) – Jakovenko (2742) [D31]

Nankín, 2009

Carlsen termina su desarrollo antes que Jakovenko y lo aprovecha para ganar espacio en el centro con e4, e5 y f4. Siga cómo la iniciativa se transforma en un peón de más y cómo los peones pasados deciden el final.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♗e7 4.cxd5 exd5 5.♗f4 c6 6.♕c2 ♗d6 7.♗xd6 ♕xd6 8.e3 ♘e7 9.♗d3 b6 10.♘f3 ♗a6 11.0–0 ♗xd3 12.♕xd3

Tras el cambio de alfiles, las blancas están más desarrolladas y las negras todavía no se han enrocado.

12...♘d7 13.e4

e4 crea el contacto central; por sí solo no abre todas las líneas. Carlsen aprovecha que sus piezas pueden actuar antes de que las negras se coordinen.

13...0–0 14.e5

e5 gana espacio con tiempo sobre la dama. Según el motor es la mejor jugada.

14...♕e6 15.♖ae1 ♖fe8 16.♘h4

El caballo va a cambiarse por el caballo negro que llegue a g6, uno de los defensores del flanco de rey.

16...♘g6 17.♘xg6 ♕xg6 18.♕d2 ♘f8 19.f4

f4 sostiene el peón de e5 y prepara f5. Según el motor es la mejor jugada.

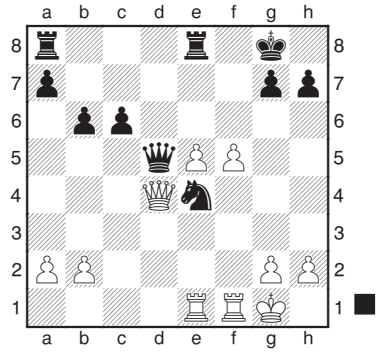
19...♕f5 20.♘d1 f6 21.♘e3 ♕d7 22.♕d3 fxe5 23.dxe5

Carlsen recaptura con el peón de d y conserva el peón de f para avanzar a f5. Según el motor es la única buena jugada; 23.fxe5 daba mucha menos ventaja.

23...♘e6 24.f5

El peón de f avanza y expulsa al caballo de e6.

24...♘c5 25.♕d4 ♘e4 26.♘xd5 ♕xd5



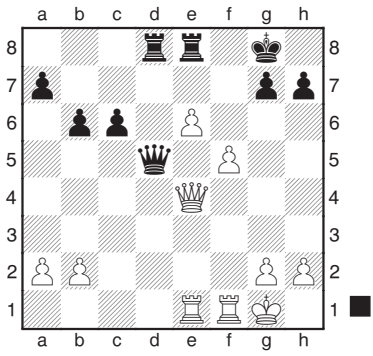
Usted juega 7

27.♕xe4

La dama recupera la pieza: las blancas han ganado el peón de d5 y conservan los peones de e5 y f5. Según el motor es la única buena jugada; con 27.♖xe4 ♕xd4+ 28.♖xd4 ♖xe5 se perdía la ventaja.

27...♖ad8 28.e6

El peón de e se convierte en un peón pasado en e6 y ofrece el cambio de damas. La iniciativa se ha transformado en una ventaja duradera.

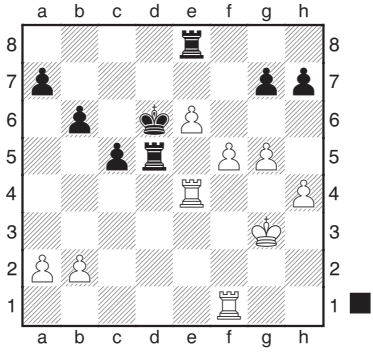


Juegan negras

28...♕xe4 29.♖xe4 ♖d6 30.g4 ♔f8 31.g5

Los peones del flanco de rey avanzan para apoyar al de f.

31...♔e7 32.♔g2 ♖d5 33.♔g3 ♔d6 34.h4 c5



Usted juega 8

35.f6

El peón de f se lanza: tras 35...gxf6 36.gxf6 las blancas tienen dos peones pasados unidos, en e6 y f6. Según el motor es la mejor jugada.

35...gxf6 36.gxf6 ♖d3+ 37.♔h2 ♖d2+ 38.♔h1 1–0

Jakovenko abandonó: los dos peones pasados unidos deciden.

Repase el plan. El desarrollo más rápido permitió e4, e5 y f4; el cambio en d5 ganó un peón, e6 creó un peón pasado, y f6 añadió otro.

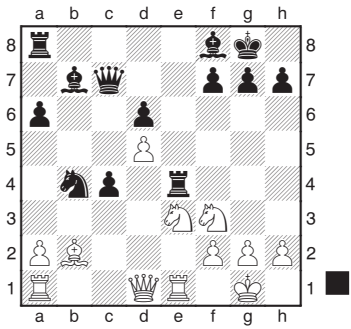
93. Iniciativa

Tener la iniciativa es obligar al rival a responder a nuestros planes en lugar de ejecutar los suyos. No equivale siempre a tener ventaja, ni exige dar jaque en cada jugada: a veces la mejor forma de mantenerla es incorporar otra pieza o abrir una línea.

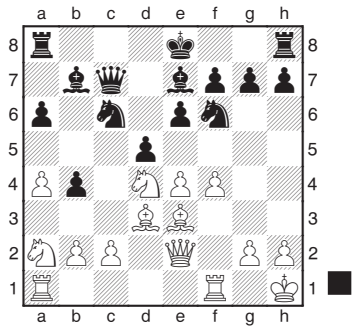
Para conservar la iniciativa hay que encadenar amenazas que, además, mejoren la posición: cada respuesta forzada del rival debe dar tiempo para traer otra pieza. Para neutralizarla, el defensor intenta cambiar los atacantes, cerrar líneas o crear contrajuego. Cuando se ha entregado material, el tiempo es decisivo: si el rival consigue coordinarse, el material de más acabará pesando.

Geller entrega un peón y luego un caballo, y en cada momento suma una pieza nueva al ataque: el alfil en la gran diagonal, el caballo en g5, la torre por la tercera fila. Topalov rompe con f5, gana tiempos con amenazas de peón y de caballo y entrega una torre en g7 para terminar con dobles ataques de caballo.

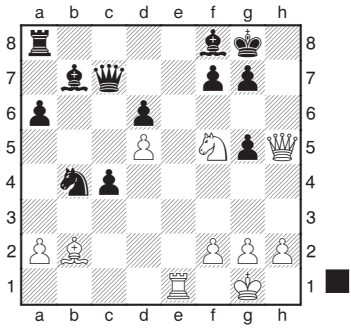
¡Usted juega!



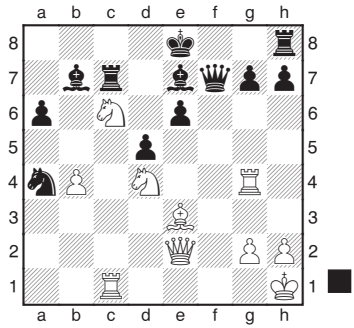
9. ¿Cómo pone Geller en marcha su ataque?



11. ¿Cómo gana Topalov espacio con tiempo?



10. ¿Cómo suma Geller otra pieza al ataque?



12. ¿Cómo mantiene Topalov la iniciativa?

Geller – Kotov [C90]

Campeonato de la URSS, Moscú, 1955

Geller permite que Kotov gane el peón de e4 y busca compensación en la actividad de sus piezas. Siga cómo abre la gran diagonal para su alfil, cómo lleva el caballo y la dama contra el rey y cómo la torre se suma al ataque por la tercera fila.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0–0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 0–0 8.d3 d6 9.c3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.♘bd2 ♕c7 12.♘f1 ♘c6 13.♘e3 ♖e8 14.d4 exd4 15.cxd4 ♗f8 16.b3 ♘b4 17.♗b1 ♘xe4

Kotov gana el peón de e4. Geller ha entregado un peón a cambio de actividad, y ahora necesita mantener la iniciativa: si las negras consolidan, el peón de más pesará.

18.♗b2

El alfil se desarrolla en la gran diagonal, apuntando a g7. Según el motor es la mejor jugada.

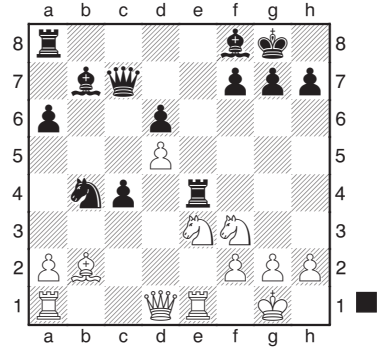
18...♗b7 19.d5

El peón deja libre la casilla d4 y abre la gran diagonal del alfil de b2 hacia g7. Según el motor es la mejor jugada.

19...c4 20.bxc4 bxc4 21.♗xe4

Geller cambia el caballo de e4, la pieza más activa de las negras.

21...♖xe4



Usted juega 9

22.♘g5

El caballo salta hacia el rey negro: ataca la torre de e4 y apunta a f7 y h7. Según el motor es la única buena jugada; 22.♘d2 dejaba a las negras claramente mejor.

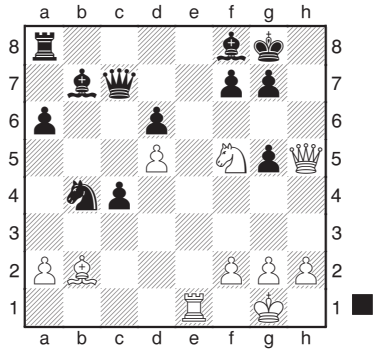
22...♖e7 23.♕h5 h6

Kotov tiene que jugar ...h6: con 23...c3 la dama daba mate en h7. Según el motor, 23.♕g4 era más preciso que 23.♕h5.

24.♘f5 ♖xe1+

Según el motor era un error decisivo: 24...♖ae8 mantenía la ventaja negra, porque la otra torre seguía defendiendo la columna e. Tras el cambio en e1, las piezas blancas quedan libres para atacar al rey negro.

25. ♖xe1 hxg5



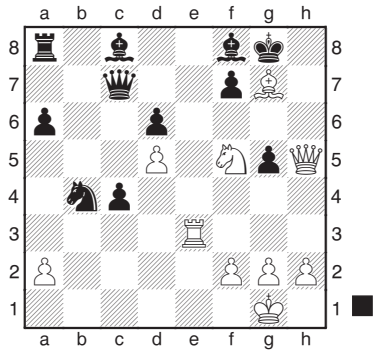
Usted juega 10

26. ♖e3

La torre va hacia h3 por la tercera fila, para unirse a la dama contra el rey. Geller suma otra pieza al ataque en lugar de preocuparse por el caballo perdido. Según el motor es la única buena jugada; 26. ♗xg7 solo igualaba.

26... ♗c8 27. ♗xg7

El alfil se entrega en g7 para eliminar un defensor del rey.



Juegan negras

27... ♗xg7 28. ♖e8+ ♗f8 29. ♖xf8+ 1–0

Kotov abandonó: tras 29... ♔xf8 30. ♕h8 es mate, porque el caballo de f5 controla e7 y g7.

Repase el plan. Geller entregó el peón de e4 por actividad: ♗b2 y d5 abrieron la gran diagonal, ♘g5 y ♕h5 atacaron el rey, y ♖e3 sumó otra pieza cuando las negras parecían ganar material.

Topalov (2640) – Smirin (2630) [B48]

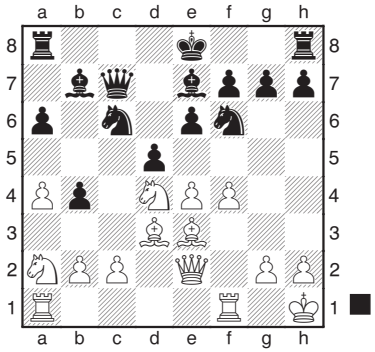
Memorial Rubinstein, Polanica Zdrój, 1995

Topalov gana espacio con f4 y e5 y rompe con f5 antes de que las negras completen su coordinación. Siga cómo cada avance de peón gana un tiempo, cómo la torre llega al flanco de rey y cómo los caballos terminan la partida con dobles ataques.

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 e6 5.♘c3 ♕c7 6.♗e3 a6 7.♗d3 b5 8.0–0 ♗b7 9.♕e2 ♘f6 10.♔h1 ♗e7 11.f4

Topalov gana espacio en el flanco de rey con f4.

11...d6 12.a4 b4 13.♘a2 d5



Usted juega 11

14.e5

e5 expulsa al caballo de f6 y gana espacio en el flanco de rey. Según el motor es la única buena jugada; 14.♘xc6 daba ventaja a las negras.

14...♘e4 15.c3 bxc3 16.♘xc3 ♘b4 17.♖ac1 ♘xd3 18.♕xd3 ♕b8 19.f5

La ruptura f5 abre líneas en el flanco de rey. Topalov permite que la dama negra capture en e5 a cambio de tiempo. Según el motor es la mejor jugada; 19.a5 daba mucha menos ventaja.

19...♕xe5 20.fxe6 fxe6

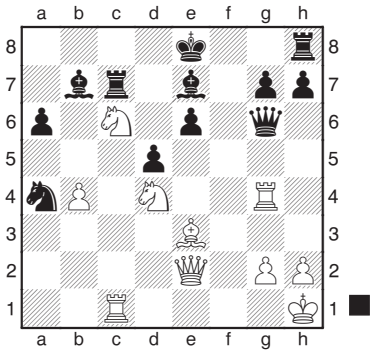
La columna f ha quedado abierta, y la torre de f1 la usará.

21.♘cb5 ♘c5 22.♕e2 ♖c8 23.♘a7 ♖c7 24.b4

El peón ataca al caballo de c5 y gana otro tiempo: tras ...♘xa4, el caballo blanco llega a c6 y ataca la dama y el alfil de e7. Según el motor es la única buena jugada.

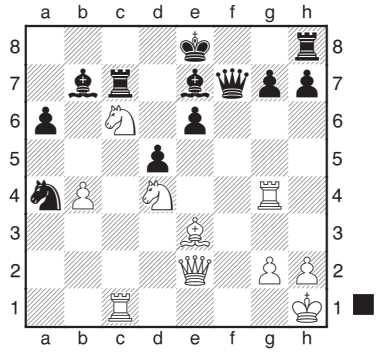
24...♘xa4 25.♘ac6 ♕e4 26.♖f4 ♕g6 27.♖g4

La torre llega al flanco de rey por la cuarta fila.



Juegan negras

27...♕f7



Usted juega 12

28.♖xg7

La torre se entrega en g7 para desviar la dama: tras 28...♕xg7 29.♘xe6 el caballo ataca a la vez la dama de g7 y la torre de c7. Según el motor es la mejor jugada.

28...♕xg7 29.♘xe6 ♕b2 30.♘xc7+

El caballo gana la torre con jaque. Tras el cambio de damas, el material queda igualado, pero los caballos blancos siguen creando amenazas.

30...♔d7 31.♕xb2 ♘xb2 32.♘e5+ ♔d6 33.♘f7+ ♔d7 34.♘e5+ ♔d6 35.♗f4 ♖f8 36.♘c4+ ♔d7 37.♘b6+ 1–0

Smirin abandonó: tras 37...♔d8 38.♘e6+ el caballo ataca a la vez el rey y la torre de f8.

Repase el plan. f4, e5 y f5 ganaron espacio y abrieron líneas; b4 ganó otro tiempo; la torre llegó por la cuarta fila y se entregó en g7, y los caballos remataron con dobles ataques.

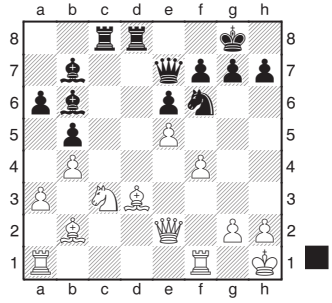
94. Ventajas estáticas y dinámicas

Una ventaja estática conserva su valor durante muchas jugadas: material de más, un peón débil en el campo rival, una casilla fuerte, la pareja de alfiles. Una ventaja dinámica depende de la actividad y del tiempo: mejor desarrollo, piezas coordinadas contra el rey, una iniciativa. La primera se puede administrar con calma; la segunda hay que usarla pronto, porque desaparece si el rival consigue reorganizarse.

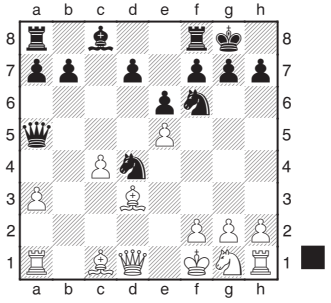
La distinción es orientativa. Una iniciativa puede transformarse en una ventaja duradera, y un peón de más puede perderse si el rey queda expuesto. Para evaluar una posición hay que poner las dos cosas en la balanza y calcular si el bando activo puede actuar antes de que el otro consolide.

Rotlewi tiene espacio en el centro, pero sus avances abren diagonales hacia su propio rey, y las piezas de Rubinstein lo aprovechan con una combinación famosa. Szabó entrega material para atacar al rey negro; Smyslov defiende con contraataques y acaba imponiendo su ventaja material.

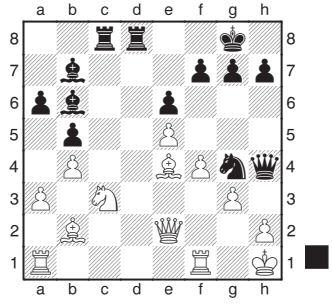
¡Usted juega!



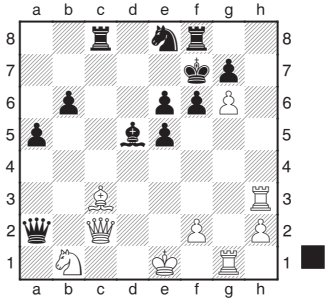
13. ¿Cómo suma Rubinstein otra pieza al ataque?



15. ¿Adónde retira Smyslov el caballo de f6?



14. ¿Cómo responde Rubinstein al ataque contra su dama?



16. ¿Adónde lleva Smyslov su rey?

Rotlewi – Rubinstein [D40]

Lodz, 1907

Rotlewi gana espacio con peones en el centro y en el flanco de dama, mientras Rubinstein coordina sus alfiles, torres y caballo. Siga cómo los avances blancos abren diagonales hacia el rey y cómo Rubinstein entrega la dama y una torre para dar mate con las piezas que le quedan.

1.d4 d5 2.♘f3 e6 3.e3 c5 4.c4 ♘c6 5.♘c3 ♘f6 6.dxc5 ♗xc5 7.a3 a6 8.b4

Rotlewi gana espacio en el flanco de dama con a3 y b4.

8...♗d6 9.♗b2 0–0 10.♕d2 ♕e7 11.♗d3 dxc4 12.♗xc4 b5 13.♗d3 ♖d8 14.♕e2 ♗b7 15.0–0 ♘e5

Rubinstein busca cambiar el caballo de f3, el principal defensor del rey blanco.

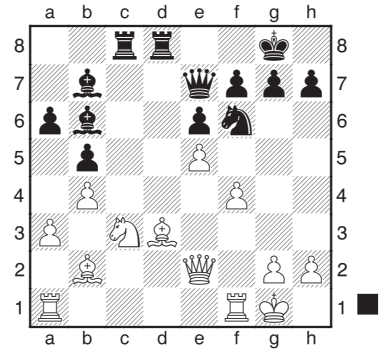
16.♘xe5 ♗xe5

El alfil recaptura en e5 y apunta a h2. Según el motor es la única buena jugada.

17.f4 ♗c7 18.e4 ♖ac8 19.e5

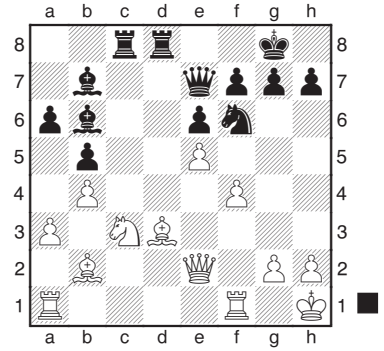
Rotlewi ha ganado espacio en el centro con f4, e4 y e5, una ventaja estática. Pero cada avance ha abierto diagonales hacia su propio rey: la diagonal de a7 a g1 y la gran diagonal de b7 a h1.

19...♗b6+



Juegan blancas

20.♔h1

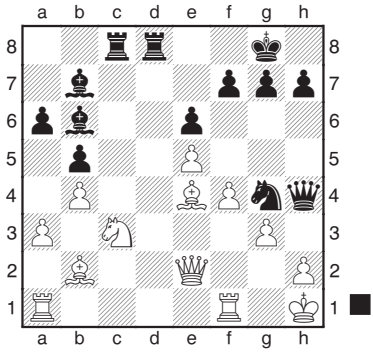


Usted juega 13

20...♘g4

El caballo salta a g4 y prepara ...♕h4 contra h2. Según el motor es la única buena jugada; 20...♖xd3 daba mucha menos ventaja.

21.♗e4 ♕h4 22.g3



Usted juega 14

22...♖xc3

La torre elimina el caballo de c3, que protegía el alfil de e4. Rubinstein deja la dama en h4: tras 23.gxh4 ♖d2 la otra torre desvía a la dama blanca, y 24.♕xd2 ♗xe4+ abre la gran diagonal. Según el motor es la única buena jugada.

23.gxh4 ♖d2 24.♕xd2 ♗xe4+ 25.♕g2 ♖h3 0–1

Rotlewi abandonó: la dama de g2 no puede moverse porque dejaría al rey en jaque del alfil de e4, y la torre de h3 entrará en h2. Según el motor, las negras dan mate en pocas jugadas.

Repase el plan. Los avances blancos ganaron espacio pero abrieron las diagonales de los alfiles negros; el caballo y la dama se sumaron, y Rubinstein entregó la dama y una torre porque sus piezas restantes daban mate.

Partida 8

Szabó – Smyslov [E29]

Memorial Alekhine, Moscú, 1956

Smyslov gana un peón y Szabó responde atacando al rey negro, que pierde el peón de h7. Siga cómo las negras defienden con jaques y contraataques contra el rey blanco, que no se ha enrocado, y cómo la ventaja material acaba decidiendo.

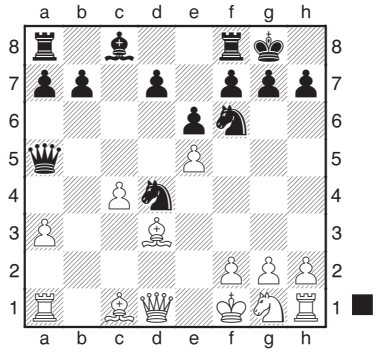
1.c4 ♘f6 2.d4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 0–0 5.♗d3 c5 6.a3 ♗xc3+

Smyslov cambia el alfil por el caballo y dobla los peones blancos de c: una ventaja estática a cambio de la pareja de alfiles.

7.bxc3 ♘c6 8.e4 cxd4 9.cxd4 ♘xd4

Smyslov gana el peón de d4. Szabó responde con e5 y ...♕a5+ le obligará a renunciar al enroque.

10.e5 ♕a5+ 11.♔f1



Usted juega 15

11... ♘e8

El caballo se retira de f6, atacado por el peón de e5, y prepara ...d6 para atacar ese peón. Desde e8 no defiende el caballo de d4. Según el motor es la única buena jugada; 11...♕xe5 daba ventaja a las blancas.

12.♗d2 ♕d8 13.♗b4 d6 14.♗xh7+

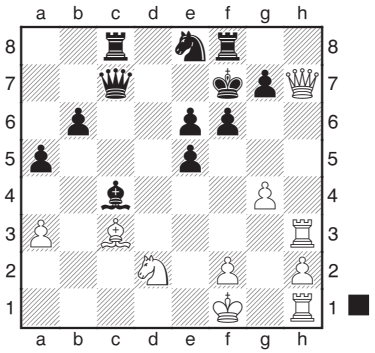
El alfil se entrega en h7 con jaque y deja libre la columna d: tras 14...♔xh7 15.♕xd4 las blancas recuperan la pieza, y el rey negro ha perdido el peón de h7.

14...♔xh7 15.♕xd4 a5 16.♗c3 f6 17.♕h4+ ♔g8 18.♖d1 ♕c7 19.♖d3

La torre va al flanco de rey por la tercera fila, camino de h3.

19...dxe5 20.♖h3 b6 21.♘f3 ♗a6 22.♘d2 ♖c8 23.♕h7+ ♔f7 24.g4 ♗xc4+

El alfil gana el peón de c4 con jaque, sin dar un tiempo libre al ataque blanco. Contra un rey expuesto, una amenaza contra el rey rival puede valer más que otra pieza en defensa.

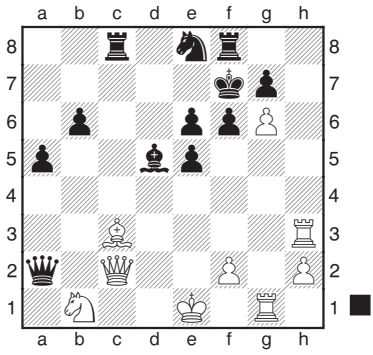


Juegan blancas

25.♔e1 ♕d6 26.g5 ♕xa3

La dama gana el peón de a3 y amenaza jaques en la primera fila.

27.♕c2 ♗d5 28.♖g1 ♕a1+ 29.♘b1 ♕a2 30.g6+



Usted juega 16

30...♔e7

El rey se aleja del peón de g6 y de las torres blancas, hacia el centro. Según el motor es la única buena jugada; con 30...♔g8 la posición quedaba igualada.

31.♕c1 ♘d6 32.♖h7 ♘f5 33.♖g3 b5 34.♖d3 b4 35.♖d2 ♕c4 36.♖c2 ♕e4+ 0–1

Szabó abandonó: la dama da jaque desde e4, el rey blanco no tiene refugio y las negras tienen material de más.

Repase el plan. Smyslov ganó material, una ventaja estática; Szabó atacó con ♗xh7+ y las torres, una ventaja dinámica. Las negras resistieron con contraataques contra el rey blanco, y cuando el ataque se agotó, el material decidió.

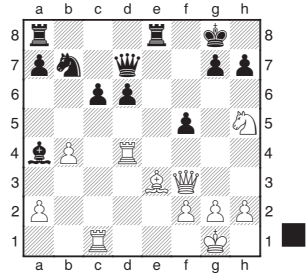
95. Actividad y coordinación de las piezas

Una pieza activa tiene opciones útiles; varias piezas coordinadas combinan esas opciones y crean amenazas que ninguna produciría sola. La coordinación se reconoce por las funciones: una pieza elimina un defensor, otra ocupa la línea abierta, una tercera controla las casillas de escape.

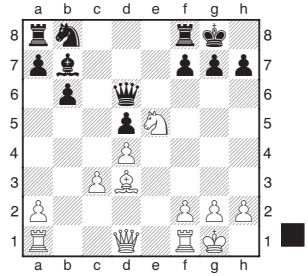
Por eso no basta con contar atacantes ni con acercarlos al rey. Hay que comprobar que no se estorban, que pueden incorporarse con tiempo y que el rival no tiene un cambio que desmonte el ataque. Muchas veces la jugada decisiva no es mover otra vez la pieza más activa, sino traer la que todavía no participa.

Keres lleva una torre por la cuarta fila y el caballo hasta h5, y cada pieza cumple su tarea en el ataque contra g7. Gligoric instala el caballo en e5, lleva la dama a h6 y dobla las torres en la columna e, hasta que una combinación en la octava fila reúne a todas sus piezas.

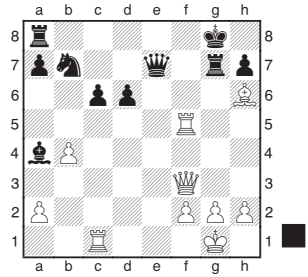
¡Usted juega!



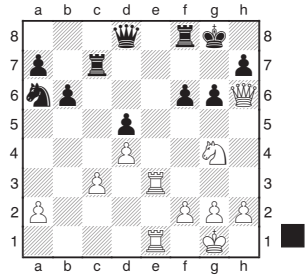
17. ¿Cómo incorpora Keres la torre de d4 al ataque?



19. ¿Cómo acerca Gligoric la dama al enroque?



18. ¿Cómo continúa Keres tras el sacrificio en g7?



20. ¿Cómo culmina Gligoric la presión en la columna e?

Keres – Unzicker [C67]

Match, Hamburgo, 1956

Keres recaptura con la torre en d4 y la usa como pieza de ataque, mientras el caballo viaja hacia h5. Siga cómo cada pieza blanca se suma al ataque contra el rey negro y cómo el sacrificio en g7 aprovecha esa coordinación.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♘f6 4.0–0 ♘xe4 5.d4 ♗e7 6.♕e2 ♘d6 7.♗xc6 bxc6 8.dxe5 ♘b7 9.♘c3 0–0 10.♘d4 ♗c5 11.♖d1 ♗xd4 12.♖xd4

La torre recaptura en d4 y queda en la cuarta fila, desde donde podrá trasladarse al flanco de rey. Según el motor es la única buena jugada; con 12.♘a4 las negras quedaban mucho mejor.

12...d5 13.exd6 cxd6 14.b4 ♖e8 15.♗e3 ♗e6 16.♕f3 ♕d7 17.♘e4

El caballo inicia el camino e4-g3-h5, hacia el rey negro.

17...♗f5 18.♘g3 ♗xc2

Unzicker gana el peón de c2, pero su alfil se aleja del flanco de rey, donde va a decidirse la partida.

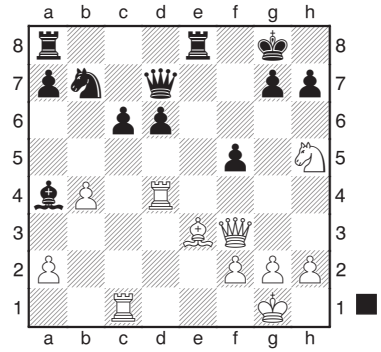
19.♖c1

La última pieza blanca se incorpora con tiempo sobre el alfil. Según el motor es la mejor jugada.

19...♗a4 20.♘h5

El caballo llega a h5 y presiona g7 y f6.

20...f5



Usted juega 17

21.♖f4

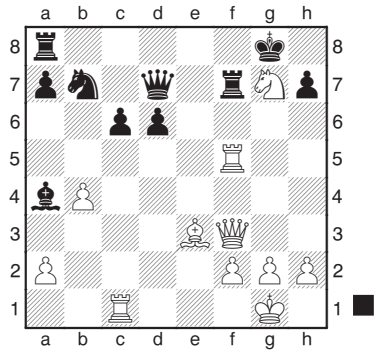
La torre de d4 se traslada por la cuarta fila y ataca el peón de f5. Según el motor es la mejor jugada; 21.h4 daba bastante menos ventaja.

21...♖e7 22.♖xf5

La torre gana el peón de f5 y se instala en la columna f.

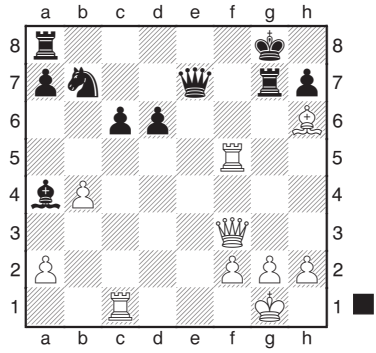
22...♖f7 23.♘xg7

El caballo se entrega en g7, elimina un peón defensor y atrae a la torre negra. Según el motor es la única buena jugada; 23.♖xf7 daba mucha menos ventaja.



Juegan negras

23... ♖xg7 24. ♗h6 ♕e7



Usted juega 18

25. ♗xg7

El alfil captura la torre de g7: las blancas recuperan el material entregado y el rey negro se queda sin peones de f y g. Según el motor es la única buena jugada; 25.h4 daba mucha menos ventaja.

25... ♕xg7 26.h4 h6 27. ♖c4 1–0

Unzicker abandonó: la torre ataca el alfil de a4 y se dispone a sumarse al ataque contra un rey sin defensa.

Repase el plan. La torre llegó al flanco de rey por la cuarta fila, el caballo por e4, g3 y h5, y cuando todas las piezas estaban cerca, el sacrificio en g7 y ♗xg7 rompieron la defensa.

Gligoric – Rabar [E43]

Campeonato de Yugoslavia, 1955

Gligoric cambia el caballo que defendía el enroque, instala el suyo en e5 y lleva la dama a h6. Siga cómo las torres se doblan en la columna e y cómo una combinación en la octava fila reúne todas las piezas blancas.

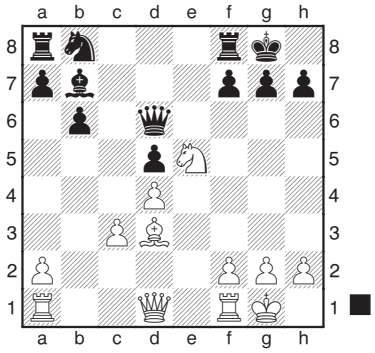
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 0–0 5.♗d3 c5 6.♘f3 b6 7.0–0 ♗b7 8.♗d2 cxd4 9.exd4 d5 10.cxd5 ♗xc3 11.bxc3 exd5 12.♗g5 ♕d6 13.♗xf6

Gligoric cambia el alfil por el caballo de f6, el defensor del enroque.

13...♕xf6 14.♘e5

El caballo se instala en e5, una casilla central que ahora no ataca ningún peón negro.

14...♕d6



Usted juega 19

15.♕h5

La dama se acerca al enroque y provoca ...g6, que debilita las casillas negras; después irá a h6. Según el motor es la única buena jugada; 15.♕c2 daba mucha menos ventaja.

15...g6 16.♕h6

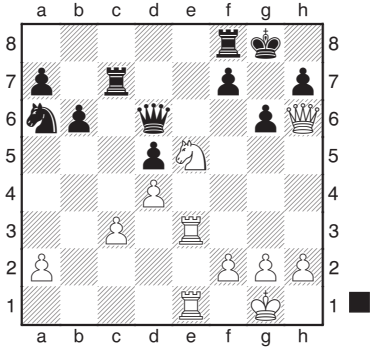
La dama llega a h6. Sola no puede dar mate: necesita que otras piezas se sumen.

16...♗a6 17.♗xa6 ♘xa6 18.♖ae1

La torre ocupa la columna e, libre de peones.

18...♖ac8 19.♖e3 ♖c7 20.♖fe1

Las torres se doblan en la columna e. Según el motor es la mejor jugada.

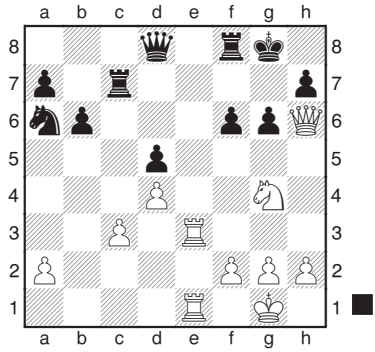


Juegan negras

20...f6

El peón de f expulsa al caballo de e5.

21. ♘g4 ♕d8



Usted juega 20

22. ♖e8

La primera torre entra en e8: tras 22... ♖xe8 23. ♖xe8+ ♕xe8 24. ♘xf6+ el caballo ataca a la vez el rey y la dama. Según el motor es la única buena jugada.

22... ♖xe8 23. ♖xe8+ ♕xe8 24. ♘xf6+ ♔f7 25. ♘xe8

Las blancas quedan con dama contra torre y caballo, y el rey negro sigue expuesto.

25... ♔xe8 26.h4 ♖f7 27.h5 gxh5 28. ♕e6+ 1–0

Rabar abandonó: según el motor, la ventaja blanca es decisiva, porque la dama ganará más material con jaques.

Repase el plan. ♗xf6 eliminó al defensor del enroque, el caballo se instaló en e5, la dama llegó a h6 y las torres a la columna e; cuando todas las piezas estuvieron colocadas, la combinación ♖e8, ♖xe8+ y ♘xf6+ las reunió.

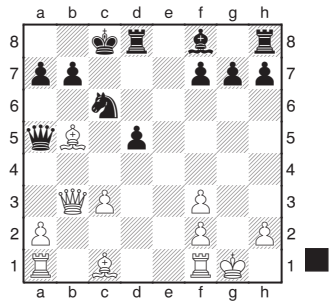
96. Seguridad del rey

La seguridad del rey depende de las amenazas que el rival puede crear, no solo de la casilla donde está. Un rey enrocado puede estar en peligro si se abren columnas delante de él y faltan defensores; un rey en el centro, o incluso adelantado, puede sobrevivir si las líneas que llevan a él están controladas y las piezas enemigas no pueden coordinarse.

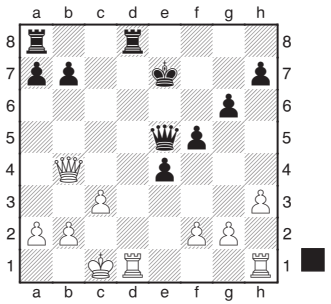
Para evaluarla hay que contar los jaques disponibles, las rupturas posibles, las casillas de escape y las piezas que pueden sumarse al ataque. También cuenta el contrajuego: un defensor que amenaza al rey contrario obliga al atacante a mirar el suyo.

Alekhine elimina un defensor del enroque largo negro, abre las columnas b y a y persigue al rey por todo el tablero. Tartakower, en cambio, lleva su rey hasta g3, en pleno campo blanco, y gana, porque sus peones y sus piezas controlan las líneas de acceso y su contrajuego no deja respirar a las blancas.

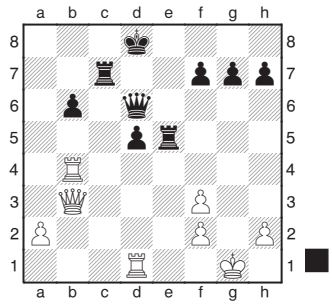
¡Usted juega!



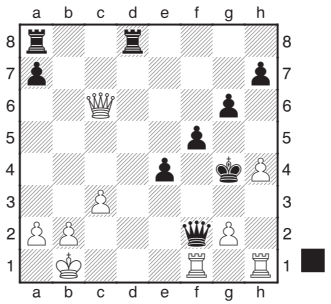
21. ¿Cómo abre Alekhine líneas contra el rey negro?



23. ¿Adónde lleva Tartakower su rey?



22. ¿Cómo elimina Alekhine la última protección del rey negro?



24. ¿Dónde coloca Tartakower su dama atacada?

Alekhine – Winter [B13]

Londres, 1932

Winter enroca largo, y Alekhine abre líneas contra su rey. Siga cómo el cambio en c6 deja la columna b abierta, cómo la dama y las torres entran por las columnas a y b y cómo el rey negro acaba perseguido hasta c5.

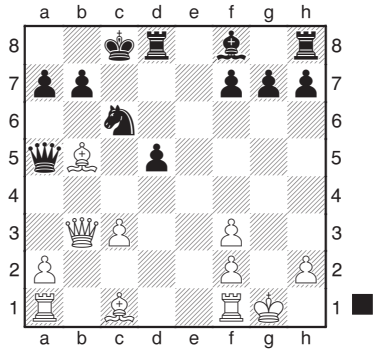
1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 ♘f6 5.♘c3 ♘c6 6.♘f3 ♗g4 7.cxd5 ♘xd5 8.♗b5 ♕a5 9.♕b3 ♗xf3 10.gxf3

Las blancas tienen los peones de f doblados. Aun así, su rey podrá enrocar corto, porque las negras no tienen piezas preparadas para atacar ese flanco.

10...♘xc3 11.bxc3 e6 12.d5 exd5 13.0–0

Alekhine enroca corto, detrás de los peones doblados. Según el motor es la mejor jugada; 13.♗xc6+ solo igualaba.

13...0–0–0



Usted juega 21

14.♗xc6

El cambio elimina el caballo de c6 y, tras ...bxc6, el rey negro, enrocado largo, se queda sin el peón de b7 delante. Según el motor es la única buena jugada; 14.♗f4 daba mucha menos ventaja.

14...bxc6 15.♖b1

La torre ocupa la columna b, abierta frente al rey negro.

15...♕c7 16.♕a4 ♖d7 17.♗d2 ♗c5 18.c4 ♔d8

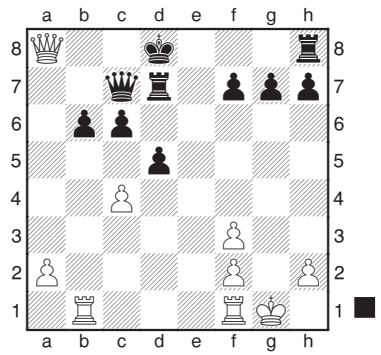
El rey negro huye hacia el centro.

19.♗a5 ♗b6 20.♗xb6 axb6

Tras el cambio en b6, la columna a queda semiabierta para las blancas: todavía está su peón en a2, pero ha desaparecido el peón negro de a7. La dama, situada en a4 por delante de su propio peón, puede aprovechar el camino libre hasta a8.

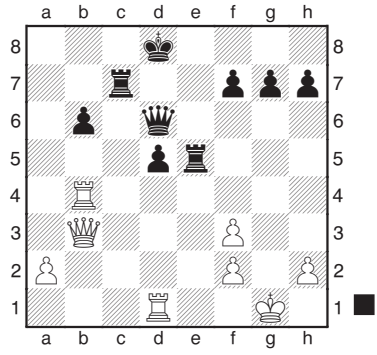
21.♕a8+

La dama entra con jaque por la columna a.



Juegan negras

21...♕c8 22.♕a3 ♕b8 23.cxd5 cxd5 24.♖b4 ♕d6 25.♖e1 ♖c7 26.♕b3 ♖e8 27.♖d1 ♖e5



Usted juega 22

28.♖xb6

La torre gana el peón de b6, el último que cubría al rey negro por el flanco de dama. Según el motor es la única buena jugada; con 28.f4 la posición quedaba igualada.

28...♖c6 29.♖xc6 ♖g5+ 30.♔h1 ♕xc6

Tras los cambios en c6 queda dama y torre contra dama y torre, pero el rey negro no tiene peones a su alrededor.

31.♖e1 ♕f6 32.♕b8+ ♔d7 33.f4 ♖g6 34.♕e8+ ♔c7 35.♖c1+ ♔b6 36.♖b1+ ♔c5 37.♕b5+ 1–0

Winter abandonó: según el motor, las blancas dan mate en nueve jugadas.

Repase el plan. ♗xc6 eliminó un defensor y abrió la columna b, el cambio en b6 dejó la columna a semiabierta para las blancas y permitió a la dama entrar por a8, y la dama y las torres persiguieron a un rey sin peones delante hasta c5.

Spielmann – Tartakower [B13]

Copenhague, 1923

Tartakower renuncia al enroque y lleva su rey de e7 a f6, g5, g4 y g3. Siga cómo sus peones y piezas controlan las vías de acceso y cómo el contrajuego contra el rey blanco, enrocado largo, decide la partida.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c3 ♘c6 5.♗f4 ♘f6 6.♘d2 g6 7.♘gf3 ♗g7 8.h3 ♘e4 9.♘xe4 dxe4 10.♘d2 f5

Tartakower sostiene el peón de e4 con ...f5.

11.♗c4 e5 12.dxe5 ♘xe5 13.♗xe5 ♗xe5 14.♕b3 ♕b6 15.♗b5+ ♔e7

El rey responde al jaque desde e7 y renuncia al enroque. Con los peones de e4 y f5 en el centro, las piezas blancas tienen pocas vías para llegar a él.

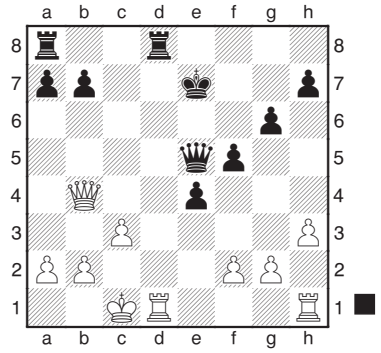
16.♘c4 ♕c5 17.♘xe5 ♕xe5 18.0–0–0

Spielmann enroca largo. Ahora los dos reyes se juzgan por los jaques y las líneas que los rodean, no por su casilla.

18...♗e6 19.♗c4 ♗xc4 20.♕xc4 ♖hd8

La torre ocupa la columna d, abierta frente al rey blanco.

21.♕b4+



Usted juega 23

21...♔f6

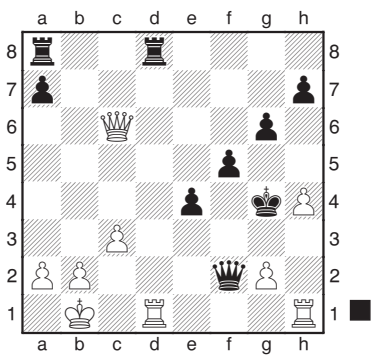
El rey sale del jaque hacia f6, junto a su dama y detrás de los peones de f5 y g6. Según el motor es la única buena jugada; 21...♔e8 o 21...♔f7 daban ventaja clara a las blancas.

22.♕xb7 ♕f4+ 23.♔b1 ♕xf2

La dama gana el peón de f2.

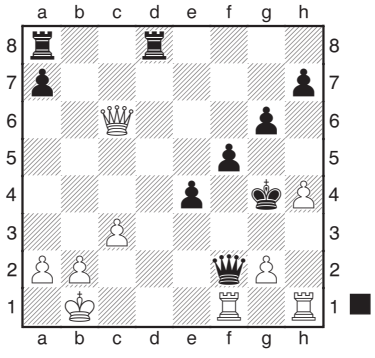
24.♕c6+ ♔g5 25.h4+ ♔g4

El rey sigue avanzando hasta g4, protegido por el peón de f5. Según el motor es la mejor jugada; 25...♔h6 dejaba la posición igualada.



Juegan blancas

26. ♖df1



Usted juega 24

26...♕b6

La dama sale del ataque de la torre de f1 y se coloca en la diagonal de b6 a g1, desde donde ataca también el peón de b2. Según el motor es la única buena jugada; 26...♕d2 daba mucha menos ventaja.

27.♕c4 ♖d2

La torre entra en la segunda fila.

28.b4 ♕e3 29.♖h3 ♕b6 30.♖hf3 ♖xg2 31.♖f4+ ♔g3

El rey llega a g3, en pleno campo blanco, y allí está más seguro que el rey blanco en b1.

32.♕d5 ♖c8 33.♕d7 ♕a6 0–1

Spielmann abandonó: según el motor, la ventaja negra es decisiva.

Repase el plan. El rey negro dejó el centro por f6, g5, g4 y g3, protegido por sus peones y por el contrajuego de la dama y las torres. Un rey adelantado no está necesariamente en peligro: todo depende de las líneas que el rival pueda usar contra él.

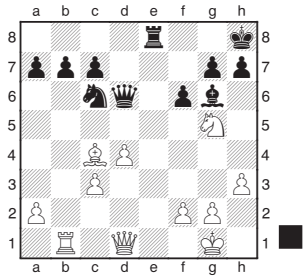
97. Debilidades permanentes y temporales

Una debilidad solo importa si el rival puede atacarla o usarla. Las debilidades de peones suelen ser duraderas, porque un peón no retrocede. Un peón aislado, un peón retrasado o una casilla sin defensa de peones pueden persistir después de cambiar piezas. No son inmutables: una ruptura, un cambio de peones o una transformación de la estructura puede eliminarlas o restarles importancia. Otras son pasajeras: una pieza mal colocada, un rey todavía sin enrocar, una coordinación incompleta. Desaparecen en pocas jugadas si el rival tiene tiempo.

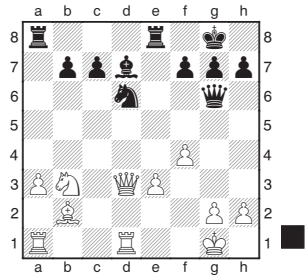
De ahí sale una regla práctica: una debilidad pasajera exige actuar antes de que el rival la corrija; una debilidad duradera suele permitir preparar el ataque. Eso no autoriza a perder tiempos: hay que comprobar que el rival no pueda liberarse, cambiar la estructura o crear contrajuego. A menudo conviene aprovechar primero la oportunidad inmediata y volver después al objetivo estructural si sigue siendo atacable.

Svidler aprovecha la casilla f7 que dejó libre ...f6 con un ataque doble de caballo, y abre luego la columna h contra el rey debilitado. Botvinnik crea una debilidad permanente en a3, pero antes ataca el rey y gana el peón de e3; el de a3 cae al final.

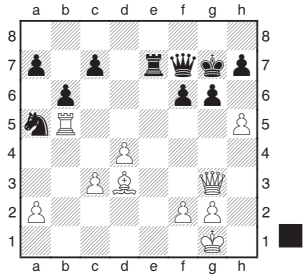
¡Usted juega!



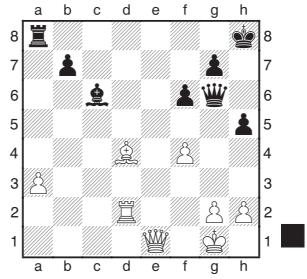
25. ¿Cómo aprovecha Svidler la debilidad que creó ...f6?



27. ¿Cómo gana Botvinnik un tiempo para su alfil?



26. ¿Cómo abre Svidler la columna h?



28. ¿Qué objetivo ataca ahora Botvinnik?

Svidler (2741) – Motylev (2710) [C42]

Copa de Europa de clubes, Ohrid, 2009

Motylev juega ...f6 y debilita las casillas alrededor de su rey. Siga cómo Svidler aprovecha la casilla f7 con un ataque doble de caballo, cómo prepara h4 y h5 y cómo abre la columna h para su torre.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.♘xe5 d6 4.♘f3 ♘xe4 5.d4 d5 6.♗d3 ♘c6 7.0–0 ♗e7 8.♘c3 ♘xc3 9.bxc3 ♗g4 10.♖e1 0–0 11.♗f4 ♖b8 12.h3 ♗h5 13.♖e3 ♗d6 14.♗xd6 ♕xd6 15.♖b1 f6

Las negras sostienen el centro con ...f6, pero debilitan las casillas blancas alrededor de su rey. Es una debilidad duradera: el peón no puede volver atrás.

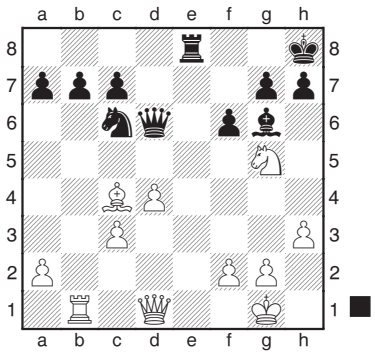
16.c4 dxc4 17.♗xc4+

El alfil recaptura con jaque y apunta a las casillas blancas del enroque negro.

17...♔h8 18.c3 ♖fe8 19.♘g5

El caballo salta a g5, hacia el rey negro.

19...♗g6 20.♖xe8+ ♖xe8



Usted juega 25

21.♘f7+

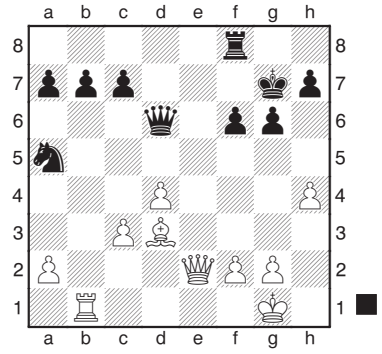
El caballo entra en f7, la casilla que dejó libre ...f6, con ataque doble al rey de h8 y a la dama de d6. Tras 21...♗xf7 22.♗xf7, las negras pierden su alfil de casillas blancas, el defensor natural de las casillas que debilitó ...f6. Según el motor es la única buena jugada; 21.♗f7 daba mucha menos ventaja.

21...♗xf7 22.♗xf7 ♖f8 23.♗c4 ♘a5 24.♗d3 g6

El avance del peón de g crea un nuevo punto de contacto: el peón blanco de h podrá atacarlo.

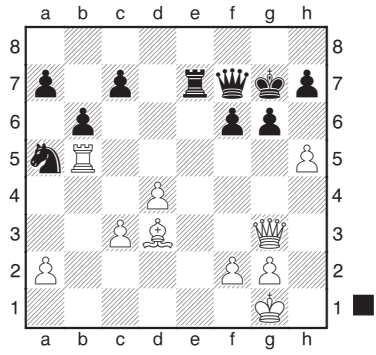
25.♕e2 ♔g7 26.h4

h4 prepara h5 y el contacto con el peón de g6; todavía no abre ninguna columna. Según el motor es la mejor jugada.



Juegan negras

26...♖f7 27.h5 ♖e7 28.♕g4 ♕e6 29.♕g3 ♕f7 30.♖b5 b6



Usted juega 26

31.hxg6

La captura abre la columna h: tras ...hxg6, la torre podrá entrar en h5. Según el motor es la única buena jugada; 31.a4 daba mucha menos ventaja.

31...hxg6 32.♖h5

La torre llega a h5 y se suma al ataque por la columna h. Según el motor es la única buena jugada.

32...♖e8 33.♖h3 f5 34.♗xf5

El alfil gana el peón de f5.

34...♘c6 35.♗d3 ♖e6 36.♕h4 ♕g8 37.♗c4 ♖e1+ 38.♔h2 ♕xc4 39.♕h8+ ♔f7 40.♖h7+ 1–0

Motylev abandonó: según el motor, las blancas dan mate en nueve jugadas.

Repase el plan. ...f6 debilitó las casillas blancas del enroque; ♘f7+ eliminó el alfil que las defendía; h4, h5 y hxg6 abrieron la columna h, y la torre y la dama entraron por ella.

Kotov – Botvinnik [E33]

Campeonato de la URSS, Leningrado, 1939

Botvinnik deja a las blancas un peón aislado en a3, pero no lo ataca enseguida. Siga cómo presiona primero el rey blanco y el peón de e3, y cómo, cuando las blancas ya no tienen contrajuego, vuelve a por el peón de a3.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2 ♘c6 5.♘f3 d5 6.e3 0–0 7.a3 ♗xc3+ 8.♕xc3 ♗d7 9.b3 a5 10.♗d3 a4

Botvinnik avanza el peón de a hasta a4 para presionar el flanco de dama blanco.

11.♘d2 ♖e8 12.0–0 e5 13.dxe5 ♘xe5 14.♗b2 axb3

La captura deja el peón blanco de a3 sin peones vecinos: una debilidad permanente, frente a la columna a, que se ha quedado semiabierta para las negras.

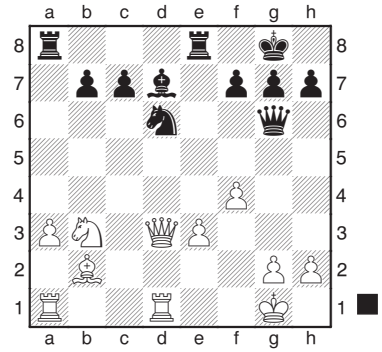
15.♘xb3 ♘e4 16.♕c2 ♘xc4 17.♗xc4 dxc4 18.♕xc4 ♕g5

La dama ataca g2 y apunta a e3. Según el motor, 18... ♘d6 era algo más preciso.

19.f4

Según el motor era un error: con 19.f4 el peón de e3 queda retrasado en la columna e y ya no puede ser defendido por ningún peón. Era mejor 19.h4, para echar a la dama negra de g5 sin debilitar el centro.

19...♕g6 20.♖fd1 ♘d6 21.♕d3



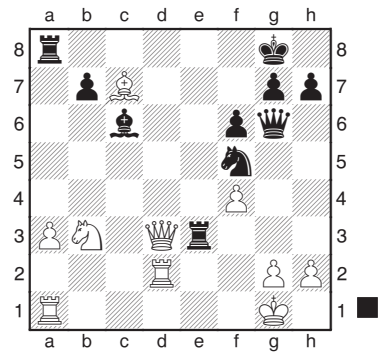
Usted juega 27

21...♗f5

El alfil ataca la dama de d3 y gana un tiempo; después irá a e4 y c6, contra g2. Según el motor es la única buena jugada; 21...♕g4 daba mucha menos ventaja.

22.♕c3 ♗e4 23.♖d2 ♗c6 24.♕d3 ♘f5 25.♗e5 f6 26.♗xc7 ♖xe3

La torre gana el peón de e3, la debilidad que creó 19.f4. Según el motor, 26...♗e4 era aún más fuerte.

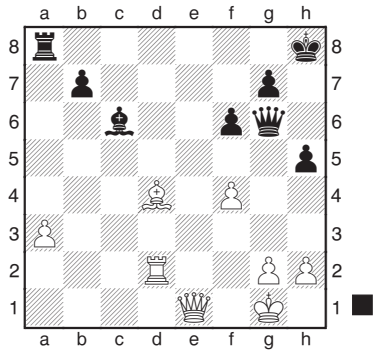


Juegan blancas

27.♕c4+ ♔h8

El rey se aparta del jaque y las negras evitan el cambio de damas. Según el motor era la única buena jugada: con 27...♕f7, tras 28.♕xf7+ ♔xf7 29.♘a5, las blancas encontraban juego contra el flanco de dama negro.

28.♗b6 ♖ee8 29.♕f1 h5 30.♘d4 ♘xd4 31.♗xd4 ♖e4 32.♖e1 ♖xe1 33.♕xe1



Usted juega 28

33...♖xa3

La torre gana el peón de a3, la debilidad que nació en la jugada 14. Según el motor es la única buena jugada; 33...♕f5 daba mucha menos ventaja.

Botvinnik atacó primero lo urgente, el rey y el peón de e3, y dejó para después la debilidad que no se iba a mover.

34.♔h1 ♖a8 35.♖e2 ♔h7 36.h3 ♖e8 37.♕f2 ♕xg2+ 38.♕xg2 ♖xe2 0–1

Kotov abandonó: la dama de g2 está atacada por la torre y no puede apartarse de la diagonal del alfil de c6, que apunta al rey.

Repase el plan. ...axb3 creó la debilidad de a3, la presión contra g2 y e3 obligó a las blancas a jugar f4, cayó el peón de e3, y al final también el de a3.

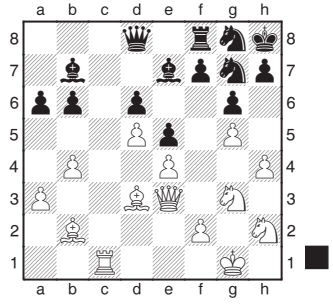
98. Desequilibrios posicionales

Un desequilibrio es una diferencia importante entre las dos posiciones: espacio contra actividad, mejor estructura contra la pareja de alfiles, material contra iniciativa, peones pasados contra una pieza. Casi todas las posiciones interesantes tienen varios a la vez.

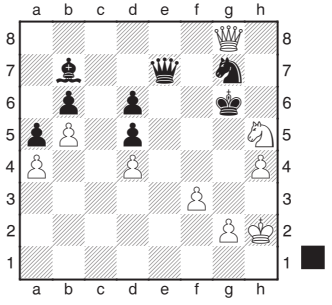
Evaluar no consiste en hacer la lista, sino en decidir cuáles pueden usarse y en qué plazo. El plan correcto es el que aumenta el valor de los desequilibrios propios y reduce el de los contrarios. Una ventaja en un sector puede convivir con una desventaja en otro; lo decisivo es cuál se hace sentir primero.

Opocensky gana espacio en los dos flancos y llega a coronar un peón, pero sus avances han dejado su rey sin protección, y Nimzowitsch lo aprovecha. Topalov dobla los peones negros de d, cambia de sector hacia el rey, y termina con seis peones contra alfil y cuatro peones: un final que gana porque sus peones del flanco de rey son pasados y su rey los apoya.

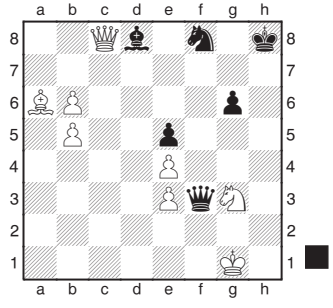
¡Usted juega!



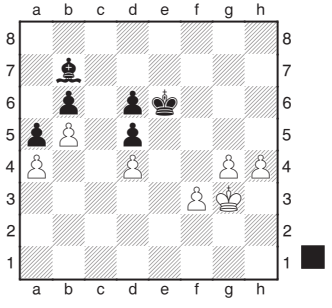
29. ¿Cómo busca Nimzowitsch contrajuego contra el rey blanco?



31. ¿Cómo mantiene Topalov la ventaja?



30. ¿Cómo continúa Nimzowitsch el ataque?



32. ¿Cómo pone Topalov en marcha sus peones?

Opocensky – Nimzowitsch [E32]

Marienbad, 1925

Opocensky gana espacio con d5, b4 y g4 y consigue un peón pasado que llega a coronar. Siga cómo esos avances han debilitado su rey y cómo Nimzowitsch, con defensa y contraataque, hace que la seguridad del rey pese más que la coronación.

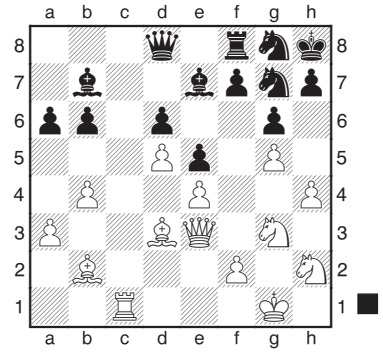
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2 b6 5.e4 ♗b7 6.♗d3 ♘c6 7.♘f3 ♗e7 8.a3 d6 9.0–0 e5 10.d5

Opocensky cierra el centro con d5 y gana espacio. Las negras tienen menos sitio, pero una posición restringida no está perdida si conserva rupturas para cambiar la estructura.

10...♘b8 11.b4 ♘bd7 12.♗b2 0–0 13.♘e2 ♘h5 14.♕d2 g6 15.g4

g4 gana espacio con ataque al caballo de h5, pero adelanta un peón que protegía a su propio rey. Espacio contra seguridad: ese será el desequilibrio de la partida.

15...♘g7 16.♘g3 c6 17.♕h6 ♖c8 18.♖ac1 a6 19.♖fd1 ♖c7 20.h4 cxd5 21.cxd5 ♖xc1 22.♖xc1 ♘f6 23.♘h2 ♔h8 24.♕e3 ♘d7 25.♘f3 ♘f6 26.♘h2 ♘g8 27.g5



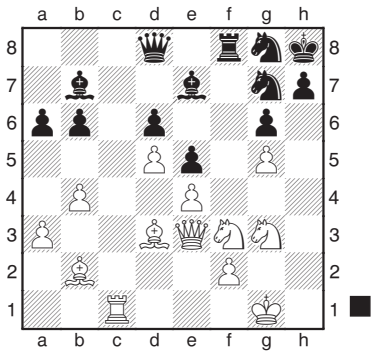
Usted juega 29

27...f6

Nimzowitsch ataca el peón de g5 y abre líneas hacia el rey blanco adelantado. Según el motor es la mejor jugada; 27...b5 daba bastante más ventaja a las blancas.

28.♘f3 fxg5 29.hxg5

La columna h queda semiabierta para las blancas, pero su rey ha perdido parte de su cobertura. Según el motor es la única buena jugada.



Juegan negras

29... ♗c8 30. ♖c6 ♗d7 31. ♗xa6 ♗xc6 32.dxc6

Opocensky ha ganado el peón de a6 y tiene ahora un peón pasado en c6.

32... ♕c7 33.b5 h6 34.gxh6 ♘e6

El caballo salta a e6, desde donde controla f4 y g5. Según el motor es la única buena jugada; 34... ♘h5 daba ventaja a las blancas.

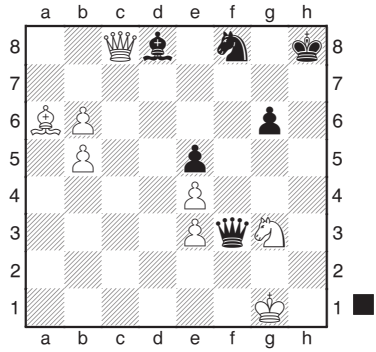
35.a4 ♗d8 36. ♗a3 ♕f7 37. ♘xe5 dxe5 38. ♗xf8 ♘xf8 39.a5 ♘xh6

Según el motor era un error: tras 39... ♘xh6 el caballo queda sin defensa, y 40. ♕xh6+ habría ganado una pieza. 39... ♕f4, para cambiar las damas, mantenía la igualdad. Opocensky no lo vio y jugó 40.axb6.

40.axb6 ♘g4 41.c7 ♘xe3 42.c8=♕

Las blancas coronan, pero el caballo acaba de capturar su dama en e3: la coronación solo repone la dama perdida. Según el motor, 42.cxd8=D era decisivo.

42... ♕f3 43.fxe3



Usted juega 30

43... ♕xg3+ 0–1

La dama captura el caballo de g3 con jaque. Según el motor es la única buena jugada; 43... ♗xb6 o 43... ♕xe3+ solo igualaban. Antes, 43.fxe3 había sido el error decisivo: 43. ♕h3+ salvaba la partida. Con el rey expuesto, cada imprecisión es fatal.

Opocensky abandonó: según el motor, la ventaja negra es decisiva.

Repase el plan. Los avances blancos ganaron espacio y un peón pasado, pero abrieron el rey; ...f6 abrió líneas contra él, y cuando las blancas coronaron, la dama negra llegó antes.

Partida 16

Topalov (2772) – Sasikiran (2690) [E43]

M-Tel Masters, Sofía, 2007

Topalov dobla los peones negros de d y fija el flanco de dama, y después lleva el juego al flanco de rey. Siga cómo el ataque transforma el desequilibrio hasta un final de seis peones contra alfil y cuatro peones, y cómo sus peones pasados, apoyados por el rey, deciden.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 b6 5.♗d3 ♗b7 6.♘f3 0–0 7.0–0 d5 8.a3 ♗d6 9.cxd5 exd5 10.b4 ♘bd7 11.b5

Topalov gana espacio en el flanco de dama con b4 y b5.

11...♘e4 12.♗b2 ♖e8 13.a4 ♖e6 14.♘e2 a5 15.♗a3 ♖c8 16.♗xd6

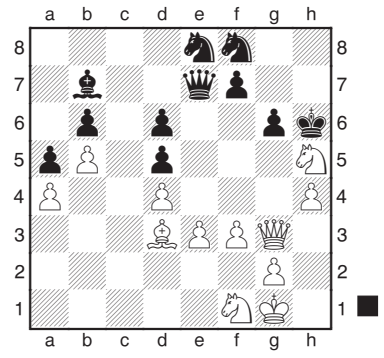
Tras ...cxd6, las negras quedan con peones doblados en d5 y d6. No son una debilidad decisiva por sí solos, pero dejan a las negras sin rupturas en el flanco de dama.

16...cxd6 17.♖c1 ♘df6 18.h3 ♖e7 19.♕b3 h6 20.♖xc8 ♕xc8 21.♖c1 ♖c7 22.♖xc7 ♕xc7 23.♕c2 ♕e7 24.♕c1 g6 25.♘h2 ♔g7 26.h4

h4 gana espacio en el flanco de rey; todavía no abre líneas. Con el flanco de dama bloqueado, Topalov puede llevar allí sus piezas y crear una segunda tarea defensiva.

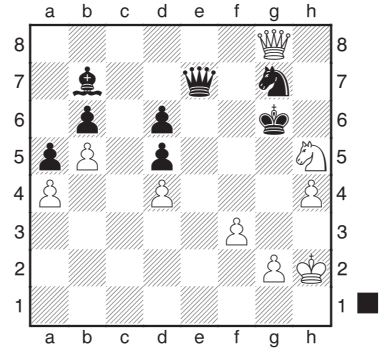
26...♘e8 27.f3 ♘4f6 28.♘f1 h5 29.♘f4 ♘d7 30.♕e1 ♘f8 31.♕g3 ♔h6 32.♘xh5

Topalov entrega un caballo en h5 para abrir el rey negro. Según el motor, 32.♗b1 mantenía la ventaja; tras el sacrificio la posición queda igualada.



Juegan negras

32...gxh5 33.♕g8 f5 34.♘g3 ♘g7 35.♗xf5 ♘g6 36.♗xg6 ♔xg6 37.♘xh5 ♕xe3+ 38.♔h2 ♕e7



Usted juega 31

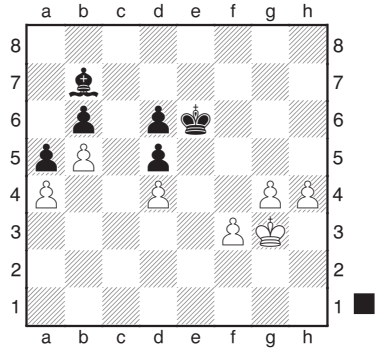
39.♘f4+

El caballo vuelve con jaque desde f4. Según el motor es la única jugada que mantiene la ventaja; con cualquier otra, las negras forzaban tablas con jaques. Antes, 38...♕e7 había sido un error: 38...♕xd4 mantenía la igualdad.

39...♔f6 40.g4 ♕f7 41.♕d8+ ♕e7 42.♕g8 ♕f7 43.♕d8+ ♕e7 44.♕xe7+ ♔xe7 45.♔g3 ♘e6 46.♘xe6

El cambio de caballos dejará seis peones blancos contra alfil y cuatro peones negros: la pieza de más se enfrentará a una masa de peones.

46...♔xe6



Usted juega 32

47.f4

f4 prepara f5 y pone en marcha los peones pasados del flanco de rey, apoyados por el rey blanco. Según el motor es la mejor jugada; 47.h5 daba menos ventaja.

47...♗c8 48.f5+ ♔f7 49.h5 ♗d7 50.h6 ♔g8 51.♔f4 ♗e8 52.♔g5 ♔f7 53.h7 ♔g7 54.h8=♕+

La coronación desvía al rey negro a h8, y el rey blanco entra en f6.

54...♔xh8 55.♔f6 ♗xb5 56.♔e7 ♗d3 57.f6 ♗g6 58.f7 ♗xf7 59.♔xf7 1–0

Sasikiran abandonó: el rey negro está encerrado en h8, y el peón de g corona.

Repase el plan. ♗xd6 dobló los peones negros, b4 y b5 fijaron el flanco de dama, h4 y el sacrificio en h5 llevaron el juego al rey negro, y en el final los peones pasados de f, g y h, con el rey detrás, pudieron más que el alfil.

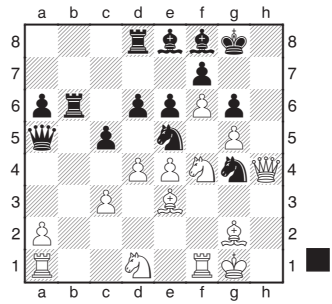
99. Abrir o cerrar la posición

Abrir o cerrar la posición es decidir qué piezas podrán actuar después. Abrir líneas favorece al bando que tiene sus piezas preparadas para usarlas; cerrar da tiempo para reorganizarse y fija los peones, pero el rival puede buscar otro punto de contacto y abrir en otro sector.

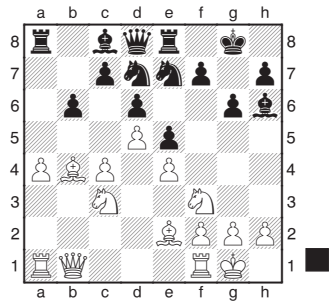
Antes de cambiar o avanzar un peón, imagine la posición después de todas las capturas: qué columna queda libre, qué diagonal se despeja y quién llega antes a las casillas de entrada. Una línea abierta no vale nada por sí misma; vale lo que valen las piezas que pueden ocuparla.

Capablanca cierra el flanco de rey y mantiene la ventaja durante muchas jugadas mientras Ilyin-Genevsky abre la columna b; la partida cambia cuando el juego llega al centro. Ivanchuk cierra el centro y lleva la lucha al flanco de dama, donde sus piezas llegan antes que las negras.

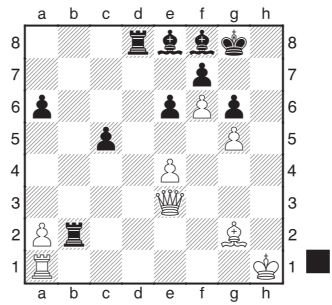
¡Usted juega!



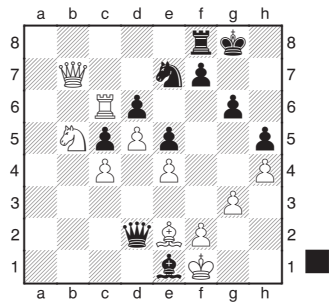
33. Capablanca abre el centro. ¿Cómo lo aprovechan las negras?



35. ¿Cómo abren las blancas el flanco de dama?



34. ¿Cómo explotan las negras las líneas abiertas?



36. ¿Cómo culminan las blancas la invasión?

Partida 17

Capablanca – Ilyin-Genevsky [B25]

Moscú, 1925

Capablanca gana espacio y cierra el flanco de rey con f5, g5 y f6; Ilyin-Genevsky responde abriendo el flanco de dama. Siga qué bando consigue abrir líneas donde sus piezas pueden entrar, y qué ocurre cuando se abre también el centro.

1.e4 c5 2.♘c3 ♘c6 3.g3 g6 4.♗g2 ♗g7 5.♘ge2 d6 6.d3 ♘f6 7.0–0 0–0 8.h3 a6 9.♗e3 ♗d7 10.♕d2 ♖e8 11.♘d1 ♖c8 12.c3 ♕a5 13.g4 ♖ed8 14.f4 ♗e8 15.g5 ♘d7 16.f5 b5

Ilyin-Genevsky responde en el otro flanco: si las blancas cierran el flanco de rey, las negras abren el de dama. Con planes opuestos, decide quién consigue antes líneas útiles para sus piezas.

17.♘f4 b4 18.f6

El avance del peón a f6 cierra el flanco de rey y obliga al alfil a retirarse a f8. Según el motor, 18.h4 era más fuerte: con el peón en f6 la columna f queda cerrada, y para abrir líneas contra el rey las blancas tendrán que avanzar también el peón de h.

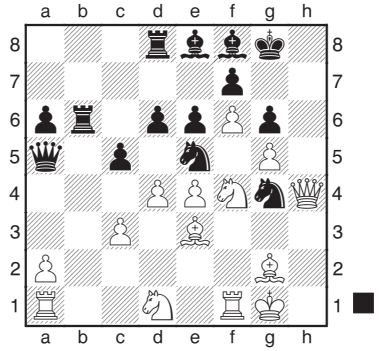
18...♗f8 19.♘f2 bxc3 20.bxc3

Tras el cambio en c3 queda abierta la columna b. Es la línea que las negras han creado; ahora necesitan torres para ocuparla.

20...e6 21.h4 ♖b8 22.h5 ♖b6

La torre ocupa la columna por b8 y b6: primero se abre la línea, después se ocupa. Las blancas, mientras tanto, abren con h4 y h5 la columna h en el otro flanco. Según el motor conservan una ventaja clara, de más de un peón y medio.

23.hxg6 hxg6 24.♘d1 ♘de5 25.♕f2 ♘g4 26.♕h4 ♘ce5 27.d4

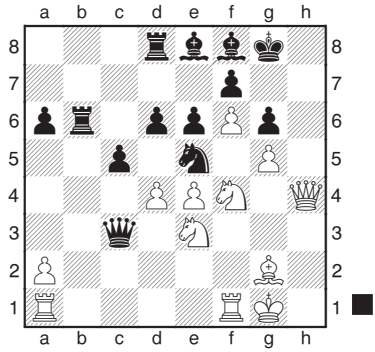


Usted juega 33

27...♘xe3

Capablanca abrió el centro con 27.d4 cuando sus piezas estaban orientadas hacia el flanco de rey. Según el motor, 27.♗d2 mantenía una ventaja de unos dos peones; tras el cambio en e3, la dama negra entra por c3 y la ventaja blanca casi desaparece. Abrir un sector beneficia a quien tiene allí sus piezas, no a quien da el primer paso.

28. ♘xe3 ♕xc3



Juegan blancas

29.dxe5 ♕xe3+ 30.♔h1 dxe5 31.♖f3

La torre ataca a la dama, pero según el motor es un error: 31.♘xg6 mantenía la igualdad.

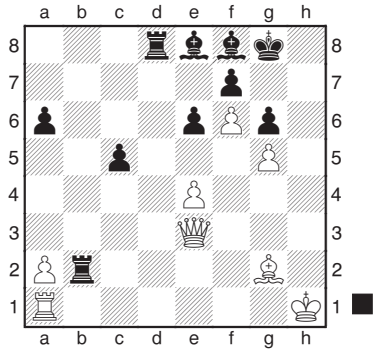
31...exf4 32.♖xe3 fxe3

Las negras han dado la dama por torre y caballo, y el peón de e3 queda en el corazón de la posición blanca.

33.♕e1 ♖b2

La columna b, abierta catorce jugadas antes, lleva ahora la torre a b2.

34.♕xe3



Usted juega 34

34... ♖dd2

Las dos torres en la segunda fila: la apertura del flanco de dama se ha convertido en una invasión. Según el motor es la mejor jugada; 34... ♗c6 y 34... ♗b5 también ganaban, con menos margen.

35.♗f3 c4 36.a3 ♗d6 37.♕a7 c3 0–1

Capablanca abandonó: el peón de c avanza apoyado por las torres de la segunda fila, y las blancas no pueden detenerlo y defender su rey a la vez.

Repase el plan. Las blancas cerraron el flanco de rey y tuvieron ventaja durante muchas jugadas; las negras abrieron la columna b y la ocuparon con sus torres. La partida cambió cuando las blancas abrieron también el centro con 27.d4: con sus piezas en el flanco de rey, esa apertura favoreció a las negras.

Ivanchuk (2731) – Ye Jiangchuan (2681) [E97]

Campeonato del mundo FIDE, Moscú, 2001

Ivanchuk cierra el centro y prepara la apertura del flanco de dama, mientras las negras esperan su contrajuego en el flanco de rey. Siga cómo cada cambio de peones deja una línea abierta y quién llega antes a ocuparla.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.♘f3 0–0 5.e4 d6 6.♗e2 e5 7.0–0 ♘c6 8.d5

Ivanchuk cierra el centro. Con los peones fijos en d5 y e4 contra d6 y e5, cada bando busca su ruptura en el flanco hacia el que apuntan sus peones: las blancas en el de dama, las negras en el de rey con ...f5.

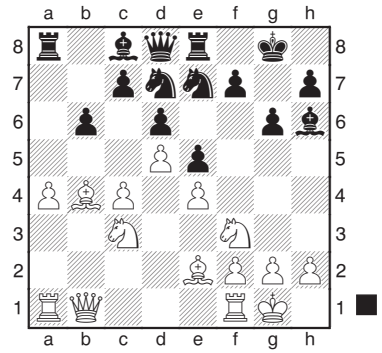
8...♘e7 9.b4

El avance del peón de b gana espacio en el flanco de dama, donde las blancas quieren abrir líneas. Las negras responderán con ...a5 para frenar la expansión.

9...a5 10.♗a3 b6 11.bxa5 ♖xa5 12.♗b4

Tras el cambio en a5 la columna a queda semiabierta para las negras, pero el alfil de b4 expulsa a la torre de a5. Una columna abierta pertenece a quien puede sostener sus piezas en ella.

12...♖a8 13.a4 ♖e8 14.♕d3 ♘d7 15.♕b1 ♗h6



Usted juega 35

16.a5

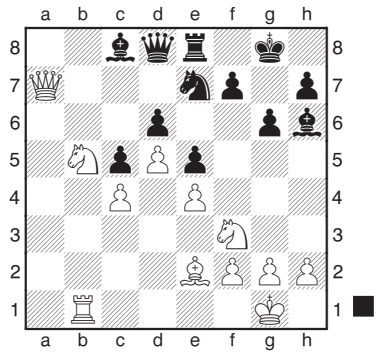
La ruptura abre el flanco de dama justo donde están preparadas las piezas blancas: dama en b1, alfil en b4, caballo en c3. Según el motor es la mejor jugada; 16.♖d1 y 16.♘b5 eran algo menos precisas.

16...♘c5 17.axb6 ♖xa1 18.♕xa1 cxb6

Tras los cambios queda abierta la columna a. Para juzgar una apertura hay que mirar el final de toda la secuencia: la torre negra de a8 ha desaparecido y la dama blanca de a1 es la única pieza mayor sobre la columna.

19.♖b1 ♕c7 20.♘b5 ♕d8 21.♗xc5 bxc5 22.♕a7

La dama penetra en a7 por la columna abierta. Antes, 21.♗xc5 eliminó el caballo de c5, que vigilaba las casillas de entrada a6 y b7.

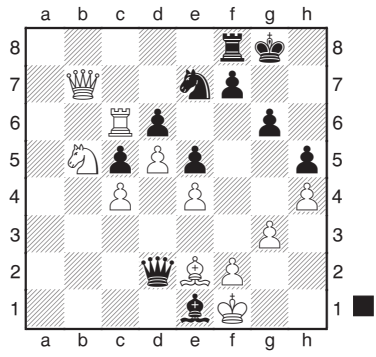


Juegan negras

22...♗g4 23.h3 ♘c8 24.♕b8 ♗xf3 25.♗xf3 ♗g5 26.♖a1 h5 27.♖a6 ♗e7 28.♖c6

La torre sigue el mismo camino que la dama: entra por la columna a y pasa a la sexta fila, donde ataca el peón de d6.

28...♖f8 29.♖c7 ♗g5 30.♕b7 ♗d2 31.h4 ♗a5 32.♖c6 ♗e1 33.g3 ♕a5 34.♔f1 ♕d2 35.♗e2 ♘e7



Usted juega 36

36.♕xe7

Ivanchuk toma el caballo sin preocuparse por su rey: tras 36...♗xf2 37.♔xf2, los jaques de la dama negra no llevan a nada, y las blancas amenazan ♘xd6 y ♕xf7+. Según el motor también ganaba 36.♖xd6, pero tomar la pieza es lo más directo.

36...♗xf2 37.♔xf2 1–0

Ye Jiangchuan abandonó: las blancas tienen dama, torre, caballo y alfil contra dama y torre.

Repase el plan. Ivanchuk cerró el centro con 8.d5 y abrió el flanco de dama con b4, a4 y a5, donde estaban sus piezas. La columna a llevó su dama a a7 y b8 y su torre a a6 y c6; las negras nunca llegaron a abrir el flanco de rey.

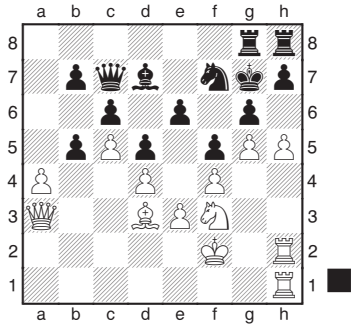
100. Transformación de ventajas

Una ventaja rara vez se conserva con la misma forma hasta el final. El espacio se convierte en una columna abierta; la columna, en una invasión; la invasión, en material o en un ataque al rey. Saber cuándo transformar es tan importante como saber conseguir la ventaja.

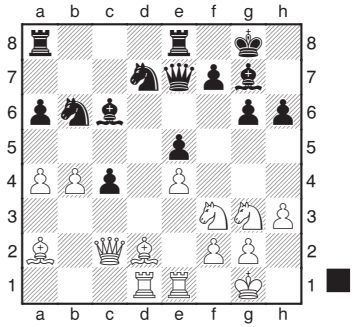
Antes de cambiar una forma de ventaja por otra, compare lo que entrega con lo que obtiene y busque la mejor respuesta del rival. Transformar demasiado pronto puede dejar escapar la ventaja; hacerlo demasiado tarde da tiempo al rival para reorganizarse.

Capablanca restringe a Treybal durante cuarenta jugadas, abre la columna a cuando sus piezas pueden usarla y termina con una combinación. Karpov gana espacio en el flanco de dama y entrega la calidad para llevar el juego al rey de Spassky.

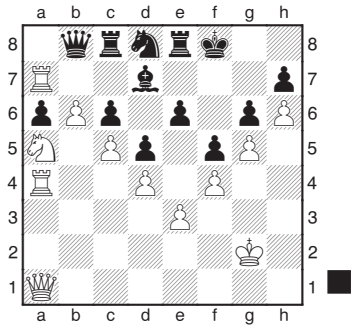
¡Usted juega!



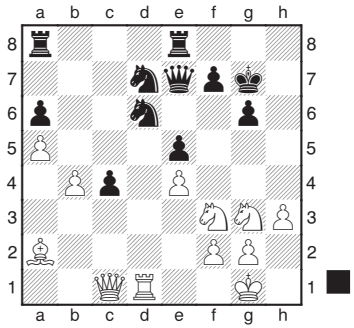
37. ¿Cómo aumentan las blancas su ventaja?



39. ¿Cómo amplía Karpov su espacio en el flanco de dama?



38. ¿Cómo convierten las blancas su presión en material?



40. ¿Cómo explotan las blancas la ausencia del alfil de g7?

Partida 19

Capablanca – Treybal [D30]

Karlsbad, 1929

Capablanca gana espacio en los dos flancos hasta dejar a Treybal sin rupturas. Siga cómo la ventaja cambia de forma: primero restricción, después una columna abierta y una invasión, y al final una combinación.

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 e6 4.♗g5 ♗e7 5.♗xe7 ♕xe7 6.♘bd2 f5 7.e3 ♘d7 8.♗d3 ♘h6 9.0–0 0–0 10.♕c2 g6 11.♖ab1 ♘f6 12.♘e5 ♘f7 13.f4 ♗d7 14.♘df3 ♖fd8 15.b4 ♗e8 16.♖fc1 a6 17.♕f2 ♘xe5 18.♘xe5 ♘d7 19.♘f3 ♖dc8 20.c5

El avance del peón a c5 gana espacio y quita a las negras su ruptura natural en el flanco de dama. Es la primera forma de la ventaja blanca: restringir al rival. Según el motor es la mejor jugada.

20...♘f6 21.a4 ♘g4 22.♕e1 ♘h6 23.h3 ♘f7 24.g4

Con el centro y el flanco de dama bloqueados, Capablanca gana espacio también en el flanco de rey. Tener dos frentes obliga al defensor a repartir sus piezas.

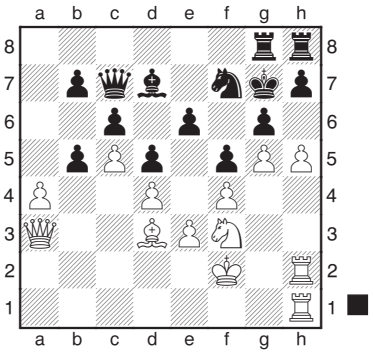
24...♗d7 25.♖c2 ♔h8 26.♖g2 ♖g8 27.g5 ♕d8 28.h4 ♔g7 29.h5

El peón llega a h5 y crea un segundo punto de contacto. Las negras casi no tienen rupturas: solo pueden esperar.

29...♖h8 30.♖h2 ♕c7 31.♕c3 ♕d8 32.♔f2 ♕c7 33.♖bh1 ♖ag8 34.♕a1 ♖b8 35.♕a3 ♖bg8 36.b5

Capablanca abre por fin el flanco de dama, donde sus piezas pesadas pueden entrar por la columna a.

36...axb5



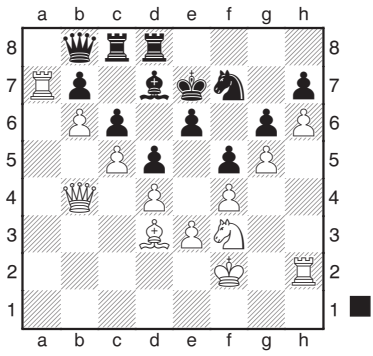
Usted juega 37

37.h6+

Antes de recapturar en b5, Capablanca da el jaque: el peón de h6 controla g7 y el rey negro tiene que alejarse. Según el motor es la mejor jugada; 37.axb5 enseguida daba bastante menos ventaja.

37...♔f8 38.axb5 ♔e7 39.b6 ♕b8 40.♖a1 ♖c8 41.♕b4 ♖hd8 42.♖a7

La columna a abierta lleva la torre a a7. La ventaja de espacio se ha convertido en una invasión, y como las negras no tienen contrajuego, Capablanca puede mejorar sin prisa las piezas que faltan.



Juegan negras

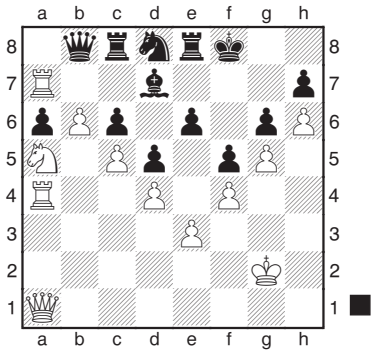
42...♔f8 43.♖h1 ♗e8 44.♖ha1 ♔g8 45.♖1a4 ♔f8 46.♕a3 ♔g8 47.♔g3 ♗d7 48.♔h4 ♔h8 49.♕a1 ♔g8 50.♔g3 ♔f8 51.♔g2 ♗e8 52.♘d2

El caballo, la última pieza por incorporar, se dirige al flanco de dama. Cuando la posición rival no tiene rupturas, el bando fuerte puede tomarse todo el tiempo necesario.

52...♗d7 53.♘b3 ♖e8 54.♘a5 ♘d8 55.♗a6

Capablanca entrega el alfil. Según el motor, otras jugadas como 55.♘b3 ganaban igual; la entrega es el camino más directo.

55...bxa6



Usted juega 38

56.♖xd7

Al desaparecer el peón de b7, la séptima fila queda libre para la torre de a7, que captura el alfil defensor de c6. La entrega en a6 era la manera de convertir la presión en material.

56...♖e7 57.♖xd8+ ♖xd8 58.♘xc6 1–0

Treybal abandonó: el caballo de c6 ataca a la vez la dama de b8 y las torres de d8 y e7.

Repase el plan. Capablanca ganó espacio con c5, g4 y h5 hasta dejar a las negras sin rupturas; abrió después la columna a con b5, la ocupó con las torres y, cuando todas sus piezas estaban en su sitio, convirtió la presión en material con la entrega en a6. Cada forma de la ventaja preparó la siguiente.

Karpov – Spassky [C94]

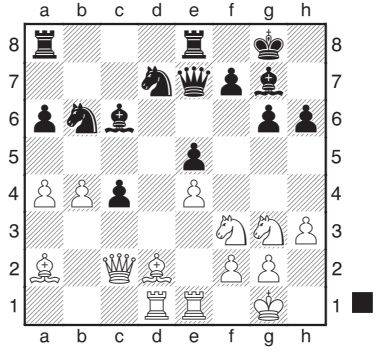
Moscú, 1973

Karpov abre el centro, gana espacio en el flanco de dama y después lleva el juego al rey negro. Siga cómo una pequeña ventaja posicional se transforma, a cambio de material, en un ataque.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0–0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 0–0 9.h3 ♘b8 10.d3 ♘bd7 11.♘bd2 ♗b7 12.♘f1 ♘c5 13.♗c2 ♖e8 14.♘g3 ♗f8 15.b4 ♘cd7 16.d4 h6 17.♗d2 ♘b6 18.♗d3 g6 19.♕c2 ♘fd7 20.♖ad1 ♗g7 21.dxe5

Karpov cambia en e5 y renuncia a la tensión central. Tras 21...dxe5 la columna d quedará abierta; por ahora el alfil de d3 todavía se interpone entre la torre de d1 y la columna. Según el motor, 21.h4 era algo más preciso.

21...dxe5 22.c4 bxc4 23.♗xc4 ♕e7 24.♗b3 c5 25.a4 c4 26.♗a2 ♗c6



Usted juega 39

27.a5

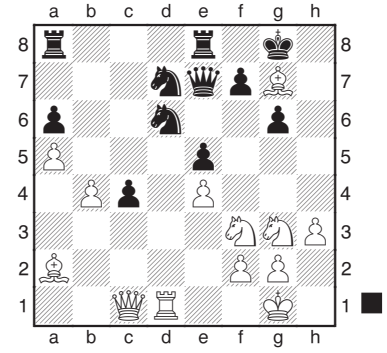
El peón expulsa al caballo de b6 y gana espacio con tiempo. Según el motor es la única buena jugada: 27.♗xc4 igualaba y 27.b5 daba ventaja a las negras.

27...♗a4 28.♕c1 ♘c8 29.♗xh6 ♗xd1 30.♖xd1

Karpov ha entregado la calidad por un peón. La valoración del motor, de un peón aproximadamente, no es un recuento de material. En material, las blancas tienen torre y dos alfiles contra dos torres y un alfil, con damas y dos caballos por bando, además de un peón más. La compensación por la calidad está en la actividad de las piezas y en el rey negro, que ha perdido el peón de h6.

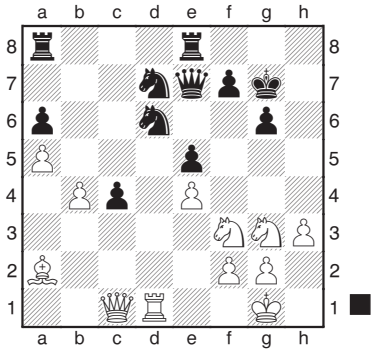
30...♘d6 31.♗xg7

El cambio en g7 elimina el alfil que defendía al rey. Según el motor es la única buena jugada; 31.h4 dejaba una ventaja mínima.



Juegan negras

31...♔xg7



Usted juega 40

32.♕g5

La dama ataca a la de e7, la única defensora del caballo de d6. Si 32...♕xg5 33.♘xg5, el caballo de d6 cae y las blancas quedan claramente mejor. Spassky lo evita con ...f6, pero debilita las casillas alrededor de su rey.

32...f6 33.♕g4 ♔h7 34.♘h4 1–0

Spassky abandonó: el caballo amenaza entrar en g6 o f5, la dama y los dos caballos apuntan al rey, y las torres negras siguen lejos.

Repase el plan. Karpov ganó espacio en el flanco de dama con c4, a4 y a5, entregó después la calidad para eliminar el alfil de g7 y transformó así una pequeña ventaja posicional en un ataque contra el rey.

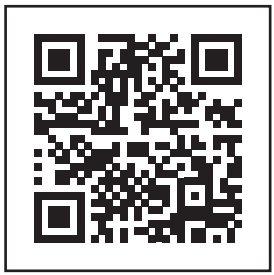
Índice de partidas

1. Chigorin – Tarrasch, 1893 4
2. Petrosian – Pilnik, 1956 6
3. Meek – Morphy, 1855 9
4. Carlsen – Jakovenko, 2009 11
5. Geller – Kotov, 1955 14
6. Topalov – Smirin, 1995 16
7. Rotlewi – Rubinstein, 1907 19
8. Szabó – Smyslov, 1956 21
9. Keres – Unzicker, 1956 24
10. Gligoric – Rabar, 1955 26
11. Alekhine – Winter, 1932 29
12. Spielmann – Tartakower, 1923 31
13. Svidler – Motylev, 2009 34
14. Kotov – Botvinnik, 1939 36
15. Opocensky – Nimzowitsch, 1925 39
16. Topalov – Sasikiran, 2007 41
17. Capablanca – Ilyin-Genevsky, 1925 44
18. Ivanchuk – Ye Jiangchuan, 2001 46
19. Capablanca – Treybal, 1929 49
20. Karpov – Spassky, 1973 51

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/Wsh0aEiM