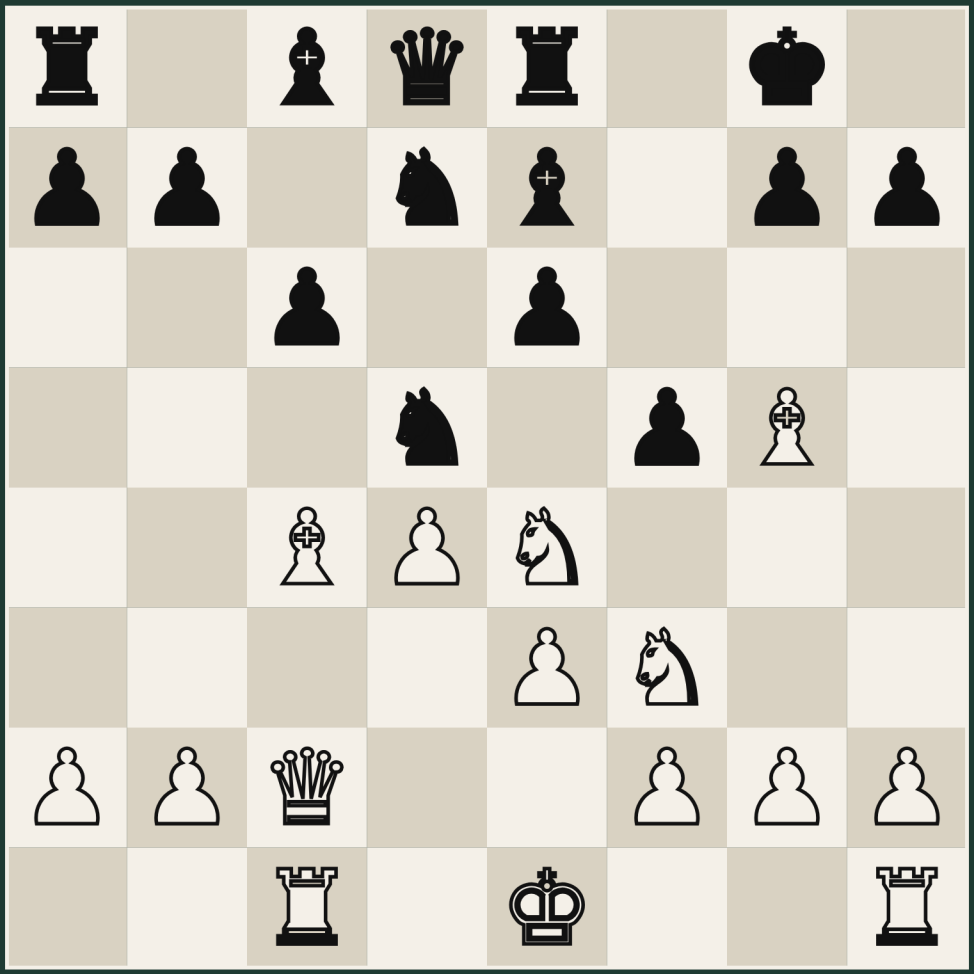
100 TEMAS ESTRATÉGICOS

TOMO 2 · CASILLAS DÉBILES Y COMPLEJOS DE COLOR



Alekhine – Yates, Londres 1922 · casillas débiles

Diez temas y veinte partidas modelo

JOSE SANDE

Los 100 temas estratégicos

Tomo 2. Casillas débiles y complejos de color

Jose Sande

Índice

11. Casillas débiles. 3
12. Puestos avanzados. 8
13. Complejos de color. 13
14. Dominación de una casilla central 18
15. El agujero de d5. 23
16. El bloqueo del peón pasado 28
17. Eliminación del defensor. 33
18. Sobreprotección 38
19. Encerrar o dominar una pieza 43
20. Debilidades en el enroque. 48
Índice de partidas 53
Las posiciones en Lichess 54

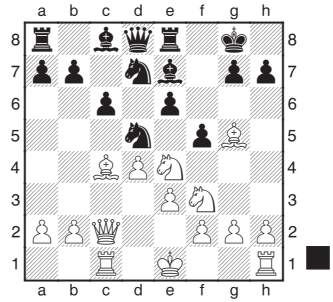
11. Casillas débiles

Una casilla es débil cuando ningún peón propio puede ya controlarla. Cada avance de peón deja casillas detrás que no se recuperan: tras ...f5, el peón de f ya no vigila e5; tras ...b5, el de b ya no vigila c5. Si el rival llega a una de esas casillas, instala allí una pieza que solo se puede cambiar, nunca expulsar con un peón.

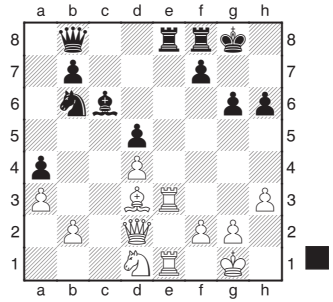
El plan contra una casilla débil tiene tres pasos. Primero, cambiar las piezas que la defienden, sobre todo el alfil que se mueve por casillas de ese color. Segundo, ocuparla, idealmente con un caballo, que desde allí ataca en todas direcciones. Tercero, usarla: como base para entrar en la séptima fila, para atacar un peón cercano o para acercarse al rey.

Una casilla débil vale lo que vale el camino para llegar a ella. Alekhine aprovecha c5, c6 y e5 hasta entrar con las torres en la séptima; Kramnik usa b4 para atacar el peón de a4, el mismo que la dejó débil.

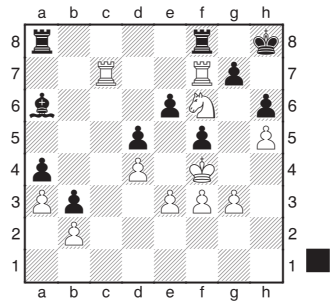
¡Usted juega!



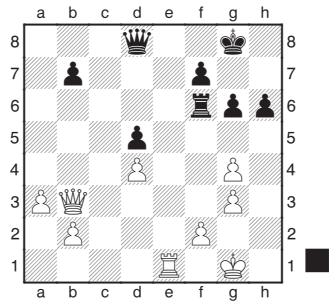
1. ¿Qué cambio debilita las casillas negras del rival?



3. ¿Qué casilla sin defensa de peones ocupa la dama?



2. ¿Cómo culmina Alekhine la invasión por la séptima?



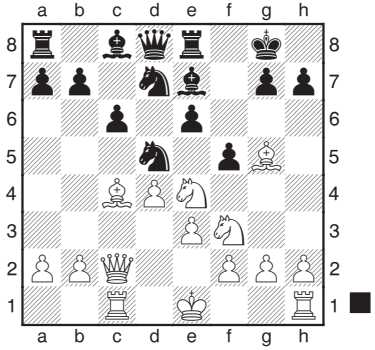
4. ¿Cómo cobra Kramnik la presión en el flanco de dama?

Alekhine – Yates [D64]

Londres, 1922

Las negras juegan ...f5 en la jugada 11 y ...b5 en la 13. Cada avance deja una casilla que ningún peón negro podrá controlar: e5 y c5, y tras 14.♗xd5 cxd5 también c6. Siga cómo Alekhine ocupa esas casillas una tras otra con el caballo, la dama y las torres, entra en la séptima fila y termina con un ataque de mate.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5 4.♘c3 ♗e7 5.♗g5 0–0 6.e3 ♘bd7 7.♖c1 c6 8.♕c2 ♖e8 9.♗d3 dxc4 10.♗xc4 ♘d5 11.♘e4 f5



Usted juega 1

12.♗xe7 ♕xe7 13.♘ed2 b5

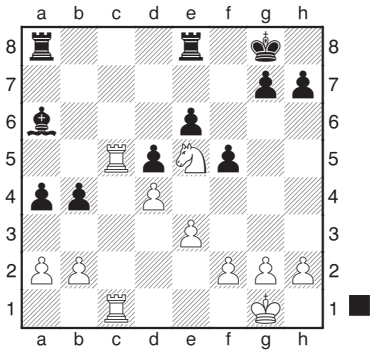
13...b5 es el error estructural de la partida; el motor prefería 13...c5, que libera el juego negro. El peón de b ya no podrá controlar c5, y c5 queda débil para siempre. La casilla c6 todavía no lo es, porque la ocupa un peón. Alekhine lo resuelve enseguida: tras 14.♗xd5 cxd5 ningún peón negro puede vigilar c6, y la columna c se abre para las torres blancas.

14.♗xd5 cxd5 15.0–0 a5 16.♘b3 a4 17.♘c5

El caballo llega a la casilla débil por e4-d2-b3-c5. Las negras lo cambian, pero 17...♘xc5 18.♕xc5 ♕xc5 19.♖xc5 solo cambia el ocupante: ahora es una torre la que se instala en c5, con la columna c abierta detrás. Una casilla débil no desaparece con un cambio si otra pieza puede volver a ocuparla.

17...♘xc5 18.♕xc5 ♕xc5 19.♖xc5 b4 20.♖fc1 ♗a6 21.♘e5

Segunda casilla débil: e5, la que dejó 11...f5. El caballo se instala allí apoyado por el peón de d4, y ningún peón negro puede expulsarlo. Desde e5 vigila c6, d7 y f7, justo las casillas por las que entrarán las torres blancas.



Juegan negras

21...♖eb8 22.f3 b3 23.a3 h6 24.♔f2 ♔h7 25.h4 ♖f8 26.♔g3 ♖fb8 27.♖c7

La torre entra en la séptima por la columna que abrió 14.♗xd5. Su compañera la sigue usando las casillas débiles: 28.♖1c5 y 29.♖5c6. Las negras

no tienen ningún peón que pueda echar a una torre de c5 o de c6.

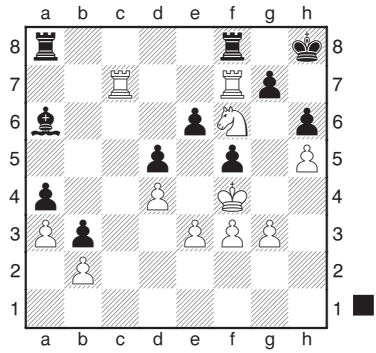
27...♗b5 28.♖1c5 ♗a6 29.♖5c6 ♖e8 30.♔f4 ♔g8 31.h5 ♗f1 32.g3 ♗a6 33.♖f7 ♔h7 34.♖cc7

Con 33.♖f7 y 34.♖cc7 las dos torres dominan la séptima fila, el caballo sigue en e5 y el rey blanco ha llegado a f4 (24.♔f2, 26.♔g3, 30.♔f4). Las cuatro piezas blancas actúan desde casillas que los peones negros ya no pueden disputar.

34...♖g8 35.♘d7

Un puesto fuerte no obliga a quedarse quieto. Con 35.♘d7 y 36.♘f6 el caballo deja e5 para acercarse al rey negro, y la presión acumulada en la séptima se convierte en amenazas de mate.

35...♔h8 36.♘f6 ♖gf8



Usted juega 2

37.♖xg7 ♖xf6 38.♔e5 1–0

Si 36...gxf6, 37.♖h7 era mate. Tras 37.♖xg7 ♖xf6 38.♔e5 el rey ataca la torre de f6 y las negras no pueden evitar el mate: por ejemplo, 38...♖f7 39.♖gxf7 ♔g8 40.♖g7+ ♔h8 41.♖h7+ ♔g8 42.♖cg7+. Yates abandonó.

Repase el plan completo. Los avances ...f5 y ...b5 dejaron e5 y c5 sin control de peones, y el cambio en d5 añadió c6. Alekhine cambió las piezas que podían defender esas casillas, las ocupó una tras otra y las usó para entrar en la séptima fila. Las casillas débiles no ganaron por sí solas: fueron el camino hacia el rey negro.

Kramnik (2780) – Zvjaginsev (2650) [D35]

Tilburg, 1998

Aquí la casilla débil nace en la jugada 17. Con ...a5-a4 las negras ganan espacio, pero b4 se queda sin control de peones: el peón de c ya se cambió en d4 y el de a ha pasado de largo. Observe cómo Kramnik lleva la dama a b4, corta la defensa del peón de a4 y lo gana.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 ♗e7 5.♗g5 0–0 6.cxd5 exd5 7.e3 c6 8.♗d3 ♗g4 9.♕c2 h6 10.♗f4 ♘bd7 11.♘e5 ♘xe5 12.♗xe5 ♘d7 13.♗g3 c5 14.0–0 cxd4 15.exd4 ♘b6 16.♕b3 a5 17.h3 a4

17...a4 gana espacio en el flanco de dama, pero tiene un precio: ningún peón negro podrá controlar b4. El peón de c se cambió en la jugada 14 y el de a ha pasado de largo. Además, el propio peón de a4, adelantado y lejos de sus compañeros, será difícil de defender.

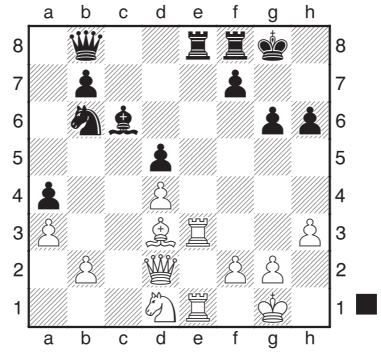
18.♕c2 ♗d7 19.a3 ♗c6 20.♖ae1 ♗d6 21.♕d2 ♕c7 22.♗xd6

Kramnik cambia los alfiles de casillas negras. El alfil de d6 era la pieza negra que mejor vigilaba b4 por la diagonal d6-a3; tras 22...♕xd6, la casilla débil solo puede ser disputada por las piezas mayores y por el caballo.

22...♕xd6 23.♖e3 ♖ae8 24.♖fe1 ♕b8 25.♘d1

El caballo de c3 tapaba el camino de la dama hacia b4. 25.♘d1 lo aparta y prepara ♘e3. Ante una casilla débil, pregúntese qué pieza propia estorba el camino hacia ella.

25...g6



Usted juega 3

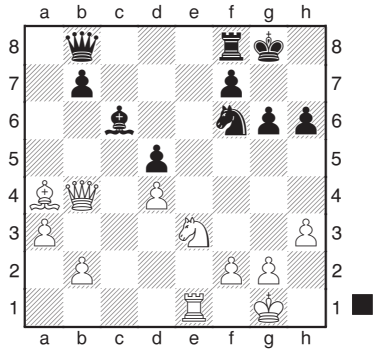
26.♕b4

La dama ocupa b4, la casilla que dejó 17...a4. Desde allí ataca el peón de a4 y presiona la columna b. Las negras no pueden echarla con un peón; solo pueden defender a4 con piezas, y su mejor defensor es el alfil de c6.

26...♘d7 27.♗b5

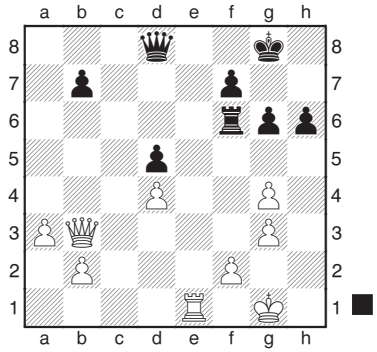
27.♗b5 se interpone en la diagonal c6-a4: el alfil negro deja de defender el peón. Tras 27...♖xe3 28.♘xe3 ♘f6 29.♗xa4 el peón cae. Fíjese en el orden: primero la casilla débil para la dama, después cortar al defensor y solo entonces la captura.

27... ♖xe3 28. ♘xe3 ♘f6 29. ♗xa4



Juegan negras

29... ♗xa4 30. ♕xa4 ♖e8 31. ♕d1 ♖e4 32. ♘g4 ♘xg4 33.hxg4 ♖f4 34.g3 ♖f6 35. ♕b3 ♕d8



Usted juega 4

36. ♕xb7 ♖b6 37. ♖e8+ ♕xe8 38. ♕xb6

36. ♕xb7 ganó otro peón, y 37. ♖e8+ ♕xe8 38. ♕xb6 lleva a un final de damas con dos peones de más. Según el motor, 37. ♕a7 conservaba más ventaja: en un final de damas los jaques del rival dan muchas opciones de tablas, y las negras empiezan a darlos enseguida.

38... ♕e1+ 39. ♔g2 ♕e4+ 40. ♔h2 ♔g7 41. ♕c7 1–0

40... ♔g7 fue el error decisivo según el motor; 40... ♕c2 resistía más. Las blancas tienen dos peones pasados, en a y b, y las negras ninguno en ese flanco. Zvjaginsev abandonó.

Compare las dos partidas. Alekhine usó varias casillas débiles como escalones hacia la séptima fila y el rey. Kramnik usó una sola, b4, para atacar el peón que la había creado. En ambos casos la debilidad nació de un avance de peón voluntario: ...f5 y ...b5 en la primera partida, ...a4 en la segunda. Antes de avanzar un peón, mire qué casillas deja detrás.

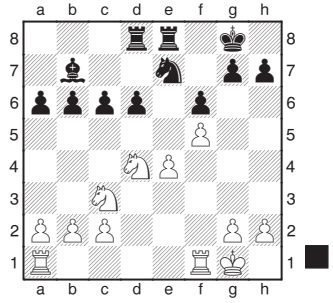
12. Puestos avanzados

Un puesto avanzado es una casilla débil del rival, en su mitad del tablero, que podemos apoyar con un peón o con una pieza. Lo que lo define es que ningún peón enemigo puede atacarlo: Lasker instala un caballo en e6 porque a las negras ya no les quedan peones en d7 ni en f7.

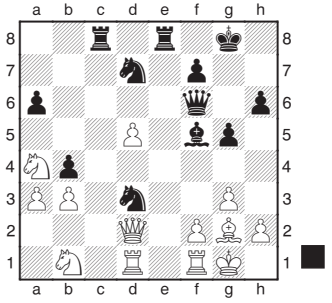
Una pieza en un puesto avanzado solo se puede eliminar cambiándola, y para eso hace falta la pieza adecuada: contra un caballo en una casilla blanca, el alfil de casillas blancas. Por eso el plan suele empezar cambiando esas piezas y termina instalando un caballo, que salta sobre los peones y ataca casillas de los dos colores.

El puesto no es un fin en sí mismo. Desde él, la pieza ata a las del rival, que tienen que vigilarla, mientras el ataque llega por otro sector. Lasker usa e6 y después c5 para inmovilizar a Capablanca; Kasparov instala un caballo en d3, apoyado por un alfil, y ahoga a todo el ejército blanco.

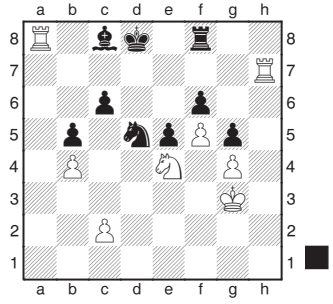
¡Usted juega!



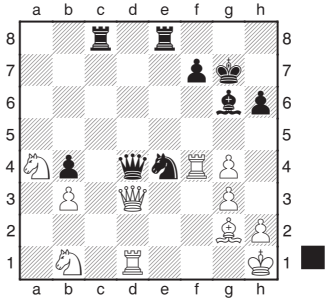
5. ¿Adónde lleva Lasker el caballo de d4?



7. ¿Cómo dejan las negras sin casillas a los caballos blancos?



6. ¿Qué nuevo puesto encuentra el caballo blanco?



8. ¿Cómo castiga Kasparov la captura del caballo de d3?

Lasker – Capablanca [C68]

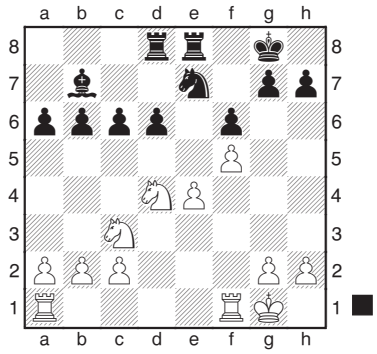
San Petersburgo, 1914

Lasker juega 12.f5 y crea un puesto en e6 al que ningún peón negro puede llegar. Siga lo que hace el caballo desde allí: ata a las torres negras, permite a las blancas abrir la columna h y, cuando 35.e5 cambia la estructura, encuentra un segundo puesto en c5.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗xc6 dxc6 5.d4 exd4 6.♕xd4 ♕xd4 7.♘xd4 ♗d6 8.♘c3 ♘e7 9.0–0 0–0 10.f4 ♖e8 11.♘b3 f6 12.f5

12.f5 define la partida. El peón deja libre e5 para las piezas negras, pero sostiene e6, una casilla a la que ningún peón negro puede llegar: el de d se fue a c6 en la jugada 4 y el de f ya está en f6. Lasker cede una casilla en su campo a cambio de otra más profunda y más útil en el campo rival.

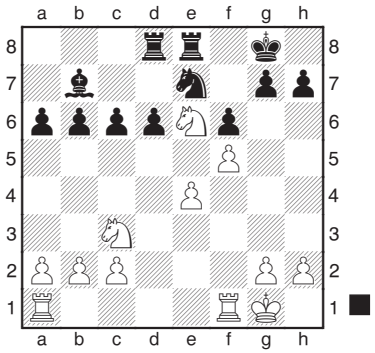
12...b6 13.♗f4 ♗b7 14.♗xd6 cxd6 15.♘d4 ♖ad8



Usted juega 5

16.♘e6

El caballo llega al puesto por d4. Lo sostiene el peón de f5 y desde e6 vigila d8, f8, c7 y g7: las torres negras ya no pueden usar la octava fila con libertad, y 16... ♖d7 es casi obligada. La única pieza negra capaz de cambiarlo es el alfil de casillas blancas, encerrado en b7. Según el motor, la defensa era 15...d5, que tras 16.exd5 ♘xd5 17.♘xd5 cxd5 cambiaba un caballo blanco antes de que llegara a e6.



Juegan negras

16...♖d7 17.♖ad1 ♘c8 18.♖f2 b5 19.♖fd2 ♖de7 20.b4 ♔f7 21.a3 ♗a8 22.♔f2 ♖a7 23.g4

Con el flanco de dama fijado por 20.b4 y 21.a3, Lasker avanza en el flanco de rey: g4 y h4 para abrir una columna. Las piezas negras no pueden reaccionar a tiempo porque siguen pendientes del caballo de e6.

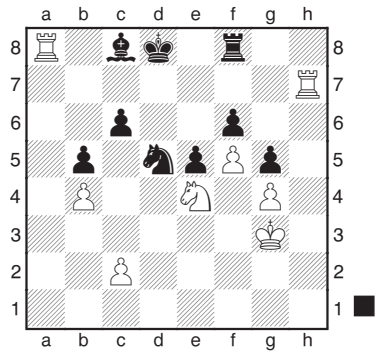
23...h6 24.♖d3 a5 25.h4 axb4 26.axb4 ♖ae7 27.♔f3 ♖g8 28.♔f4 g6 29.♖g3 g5+ 30.♔f3 ♘b6 31.hxg5 hxg5 32.♖h3

La columna h se ha abierto y las torres blancas la ocupan: 32.♖h3 y 34.♖dh1. Las negras tienen que defenderse en dos sectores a la vez, con piezas que el caballo de e6 mantiene atadas.

32...♖d7 33.♔g3 ♔e8 34.♖dh1 ♗b7 35.e5

35.e5 entrega un peón para cambiar la estructura. Tras 35...dxe5 el peón de d6 deja de controlar c5, y el caballo de e6 encuentra allí un nuevo puesto: 37.♘6c5 ataca la torre de d7 y el alfil de b7. Además, 36.♘e4 lleva el otro caballo a una casilla central desde la que vigila c5, d6 y f6.

35...dxe5 36.♘e4 ♘d5 37.♘6c5 ♗c8 38.♘xd7 ♗xd7 39.♖h7 ♖f8 40.♖a1 ♔d8 41.♖a8+ ♗c8



Usted juega 6

42.♘c5 1–0

Un caballo blanco ocupa de nuevo c5, el puesto que abrió 35.e5. Amenaza 43.♘e6+, con jaque y ataque a la torre de f8; si 42...♘e7, 43.♘e6+ ♔d7 44.♘xf8+. Capablanca abandonó.

Repase el plan completo. 12.f5 creó el puesto de e6, el caballo lo ocupó en la jugada 16 y desde allí ató a las piezas negras mientras Lasker abría la columna h. Cuando hizo falta, 35.e5 creó un segundo puesto en c5. Un puesto avanzado sirve sobre todo para inmovilizar al rival mientras se abre otro frente.

Karpov (2720) – Kasparov (2700) [B44]

Campeonato del mundo, Moscú, 1985

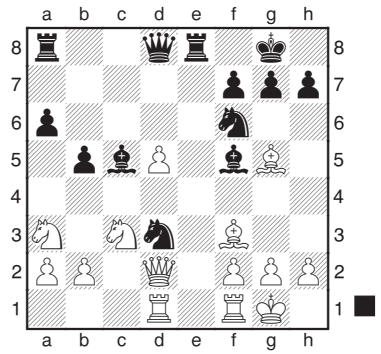
Kasparov entrega un peón en la jugada 8, y tras los cambios en d5 ningún peón blanco puede controlar d3. Observe cómo el caballo negro se instala allí apoyado por el alfil de f5, cómo los caballos blancos se quedan sin casillas y cómo, cuando Karpov por fin captura el caballo, una combinación demuestra que no podía hacerlo.

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘c6 5.♘b5 d6 6.c4 ♘f6 7.♘1c3 a6 8.♘a3 d5 9.cxd5 exd5 10.exd5

Kasparov ha entregado el peón de d5 con 8...d5. A cambio tiene desarrollo, y el caballo blanco de a3 está lejos del centro. Fíjese en la casilla d3: tras 9.cxd5 y 10.exd5 a las blancas no les queda ni el peón de c ni el de e, y ningún peón blanco podrá controlarla nunca.

10...♘b4 11.♗e2 ♗c5 12.0–0 0–0 13.♗f3 ♗f5 14.♗g5 ♖e8 15.♕d2 b5 16.♖ad1 ♘d3

16...♘d3: el caballo llega por b4 al puesto que crearon los cambios en d5. Lo sostiene el alfil de f5, no un peón; para echarlo, las blancas tendrían que cambiar ese alfil o entregar material. Desde d3 ataca b2 y f2 y vigila c1 y e1, las casillas que necesitan las torres blancas.

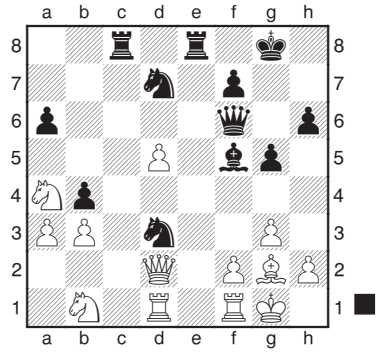


Juegan blancas

17.♘ab1

17.♘ab1 fue un error según el motor; 17.d6 mantenía el equilibrio. Karpov quiere reorganizar los caballos para luchar contra d3, pero pierde tiempo: con 18...b4 las negras quitan c3 al otro caballo, que tiene que irse al borde, a a4.

17...h6 18.♗h4 b4 19.♘a4 ♗d6 20.♗g3 ♖c8 21.b3 g5 22.♗xd6 ♕xd6 23.g3 ♘d7 24.♗g2 ♕f6 25.a3



Usted juega 7

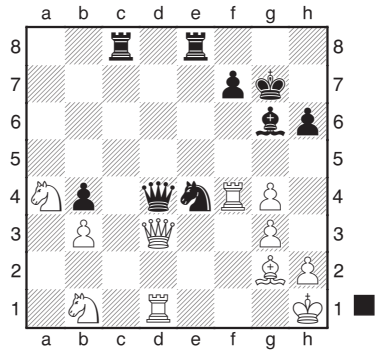
25...a5

25...a5 sostiene el peón de b4. Ese peón quita c3 y a3 a los caballos blancos, que siguen en a4 y b1 sin casillas útiles. Las blancas tienen dos caballos y ninguno puede acercarse a d3: el puesto avanzado se completa con la restricción de las piezas rivales.

26.axb4 axb4 27.♕a2 ♗g6 28.d6 g4

Con el flanco de dama paralizado, Kasparov abre un segundo frente con 28...g4. El caballo de d3 no participa en el ataque, pero sigue atando a las piezas blancas, que no pueden acudir a defender su rey.

29.♕d2 ♔g7 30.f3 ♕xd6 31.fxg4 ♕d4+ 32.♔h1 ♘f6 33.♖f4 ♘e4 34.♕xd3



Usted juega 8

34...♘f2+

La justificación táctica del puesto. Karpov por fin captura el caballo de d3, pero 34...♘f2+ da jaque y, al salir de e4, abre la diagonal del alfil de g6 contra la dama. Tras 35.♖xf2 ♗xd3 las negras ganan la dama a cambio de los dos caballos.

35.♖xf2 ♗xd3 36.♖fd2 ♕e3 37.♖xd3 ♖c1 38.♘b2 ♕f2 39.♘d2 ♖xd1+ 40.♘xd1 ♖e1+ 0–1

Si 41.♘f1, 41...♖xf1+ 42.♗xf1 ♕xf1 es mate. Karpov abandonó.

Compare las dos partidas. El caballo de Lasker en e6 estaba apoyado por un peón; el de Kasparov en d3, por un alfil. Los dos puestos nacieron de cambios de peones que dejaron una casilla sin control enemigo, y los dos caballos ataron a las piezas rivales mientras el ataque llegaba por otro lado. Ante un puesto avanzado, pregúntese qué pieza puede cambiar al ocupante. Si no hay ninguna, o si cambiarla cuesta material, como demostró 34...♘f2+, la pieza dominará la partida.

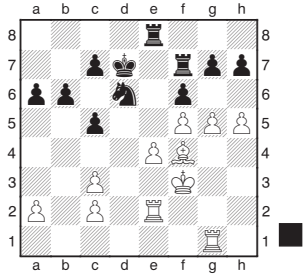
13. Complejos de color

Un complejo de color débil es un grupo de casillas del mismo color que ningún peón propio controla y que el alfil de ese color ya no puede defender. Suele nacer de dos hechos a la vez: los peones se colocan en casillas de un color y desaparece el alfil que se mueve por las del otro. El Muro de Piedra de las negras, con peones en c6, d5, e6 y f5, es el ejemplo clásico: los peones están en casillas blancas y las casillas negras de detrás, sobre todo e5 y g5, quedan a cargo del alfil de casillas negras.

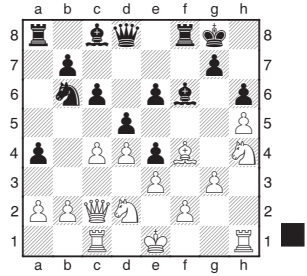
El plan contra un complejo débil es cambiar ese alfil y después ocupar las casillas del color débil con las piezas propias: los caballos, el alfil de ese color y, en el final, el rey. Los peones propios ayudan si están en el otro color, porque quitan casillas al rival sin estorbar al alfil.

Lasker y Sasikiran siguen el mismo método. Lasker se queda con el único alfil de la partida, coloca sus peones en casillas blancas y termina con un peón pasado en g7 que su alfil sostiene. Sasikiran cambia el alfil de casillas negras de las negras, cambia las damas y lleva su rey a g5.

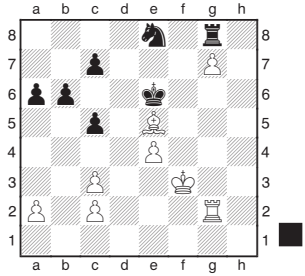
¡Usted juega!



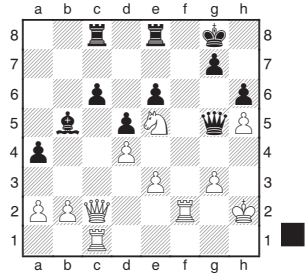
9. ¿Con qué avance abre Lasker el flanco de rey negro?



11. ¿Qué casilla débil junto al rey ocupa el caballo?



10. ¿Cómo refuerza Lasker la presión en el flanco de rey?



12. ¿Cómo fuerza Sasikiran un final favorable?

Lasker – Janowsky [C68]

Campeonato del mundo, París, 1909

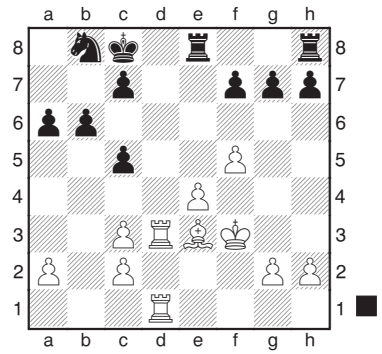
En las jugadas 10 y 11 las negras cambian sus dos alfiles por los dos caballos blancos, y Lasker se queda con un alfil de casillas negras contra dos caballos. Siga cómo coloca sus peones en casillas blancas, abre el flanco de rey y crea un peón pasado en g7, en una casilla negra que el alfil sostiene y que los caballos no pueden disputar.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗xc6 dxc6 5.d4 exd4 6.♕xd4 ♗g4 7.♘c3 ♕xd4 8.♘xd4 0–0–0 9.♗e3 ♗b4 10.♘e2 ♗xe2 11.♔xe2 ♗xc3

Las negras han cambiado sus dos alfiles por los dos caballos blancos. Lasker conserva el alfil de casillas negras y ninguna pieza negra podrá disputarle esas casillas a larga distancia. El motor considera la posición igualada: es una ventaja a largo plazo, que solo pesará si Lasker consigue abrir líneas para su alfil.

12.bxc3 ♘f6 13.f3 ♘d7 14.♖ad1 ♘e5 15.♖d4 b6 16.f4 ♘d7 17.♖hd1 c5 18.♖4d3 ♘b8 19.♔f3 ♖de8 20.f5

20.f5: los peones blancos de e4 y f5 se colocan en casillas blancas. Así no estorban al alfil y entre todos cubren los dos colores: los peones quitan e6 y g6 a los caballos negros, y el alfil vigila las casillas negras. Cuando su alfil controla un color, coloque los peones en el otro.

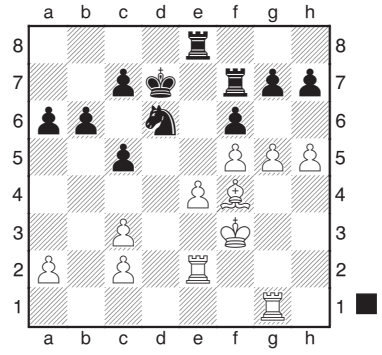


Juegan negras

20...f6 21.g4 ♖e7 22.♗f4

El alfil se coloca en la diagonal h2-b8, desde donde vigila e5, d6 y c7. A continuación Lasker avanza los peones del flanco de rey (24.g5, 25.h4, 28.h5) para abrir líneas. El motor sigue viendo igualdad: el plan necesita tiempo y colaboración del rival.

22...♖he8 23.♖e3 ♘c6 24.g5 ♘a5 25.h4 ♘c4 26.♖e2 ♖f7 27.♖g1 ♔d7 28.h5 ♘d6



Usted juega 9

29.h6

29.h6 ataca g7 y abre el flanco de rey: tras 29...fxg5 30.♖xg5 g6 31.fxg6 hxg6 32.♖xg6 la columna g queda para las torres blancas. Según el motor, 27...♔d7 y 28...♘d6 habían sido imprecisas: el rey negro se alejó justo del flanco que iba a abrirse.

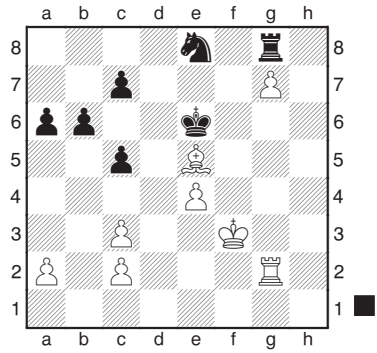
29...fxg5 30.♖xg5 g6 31.fxg6 hxg6 32.♖xg6 ♖ef8 33.♖g7 ♖xg7 34.hxg7

Tras 33.♖g7 ♖xg7 34.hxg7 aparece un peón pasado en g7, en una casilla negra. Las negras necesitan la torre en g8 y el caballo en e8 para bloquearlo, y el alfil blanco lo apoyará desde e5.

34...♖g8 35.♖g2 ♘e8 36.♗e5

El alfil llega a e5, defiende g7 y vigila f6 y h8. Es el resultado de todo el plan: el peón pasado está en una casilla negra, el alfil de ese color lo sostiene y dos piezas negras tienen que dedicarse a bloquearlo.

36...♔e6



Usted juega 10

37.♔f4 ♔f7 38.♔f5 1–0

El rey se acerca a g6. Las piezas negras están paralizadas: la torre de g8 y el caballo de e8 no pueden dejar de vigilar el peón de g7, y las negras tendrán que devolver material. Janowski abandonó.

Repase el plan completo. Las negras se quedaron sin alfiles en la jugada 11. Lasker colocó sus peones en casillas blancas, abrió el flanco de rey con h6 y creó un peón pasado en g7, una casilla negra que su alfil sostenía y que los caballos negros no podían disputar.

Sasikiran (2663) – Iljushin (2546) [A90]

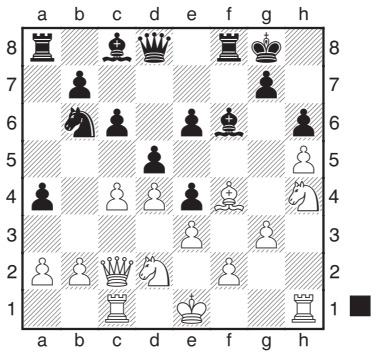
Copa del Mundo, Khanty-Mansiysk, 2005

Iljushin elige el Muro de Piedra: peones en c6, d5, e6 y f5, todos en casillas blancas. Las casillas negras de detrás, sobre todo e5 y g5, solo las defiende el alfil de casillas negras. Observe cómo Sasikiran instala caballos en g6 y e5, cambia ese alfil con 28.♗xg5, cambia las damas y lleva su rey a g5.

1.d4 e6 2.c4 f5 3.g3 ♘f6 4.♗g2 d5 5.♘f3 c6 6.♗f4 ♗e7 7.♕c2 0–0 8.♘bd2 ♘bd7 9.h4 ♘e4 10.♖b1 h6 11.♖c1 a5 12.h5 ♗f6 13.e3 a4 14.♘h4 ♘b6 15.♗xe4

15.♗xe4: las blancas entregan su alfil de casillas blancas, una pieza sin objetivos contra peones negros situados en casillas blancas. Lo que les importa son las casillas negras.

15...fxe4



Usted juega 11

16.♘g6

Tras 15...fxe4 las negras se han quedado sin peón de f, y ningún peón negro puede ya controlar g6 ni e5. El caballo se instala en g6, junto al rey, y ataca la torre de f8. Según el motor, 14...♗xh4 era más precisa: cambiaba este caballo antes de que llegara a g6.

16...♖e8 17.f3 exf3 18.c5 ♘d7 19.♘xf3 b6 20.cxb6 ♘xb6 21.0–0 ♗a6 22.♖f2 ♗b5 23.♘fe5

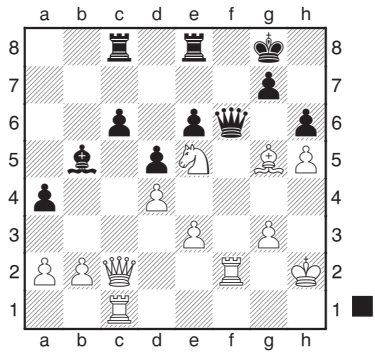
Segundo caballo en la otra casilla débil: e5, apoyada por el peón de d4. Solo el alfil de casillas negras y el caballo de b6 pueden disputarla, y lo intentan con 23...♘c4 y 24...♗g5.

23...♘c4 24.♘g4 ♗g5 25.♘6e5 ♘xe5 26.♘xe5

Las negras cambian un caballo, pero el otro ocupa e5 con 26.♘xe5. Una casilla débil no se pierde con un cambio si otra pieza puede volver a ocuparla.

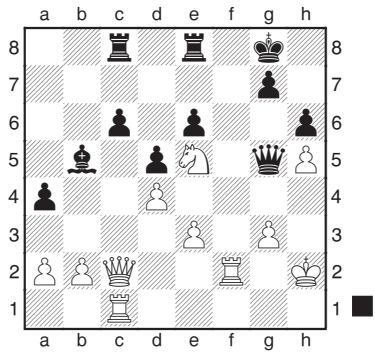
26...♕f6 27.♔h2 ♖ac8 28.♗xg5

Sasikiran cambia el alfil de casillas negras de las negras, el último defensor de ese color. Desde ahora e5, g5 y f6 son de las piezas blancas. Según el motor, 27...♖ac8 fue imprecisa; 27...♖f8 disputaba la columna f.



Juegan negras

28...♕xg5



Usted juega 12

29.♕g6 ♕xg6 30.hxg6

29.♕g6 obligó a cambiar damas. Tras 29...♕xg6 30.hxg6 el peón de g6 queda dentro del campo negro y quita f7 y h7 al rey negro. En el final, las casillas negras serán el camino del rey blanco.

30...♖e7 31.♖cc2 ♖f8 32.g4 ♖f6 33.♔g3 ♖c7 34.♖f4 ♔f8 35.♔h4 ♔e7 36.g5 hxg5+ 37.♔xg5

El rey blanco llega a g5, una casilla negra junto al peón de g6. Según el motor, 36.♖xf6 era mucho más fuerte, y tras 36.g5 hxg5+ 37.♔xg5 las negras podían igualar con 37...♖xf4. Con 37...♖c8, el error decisivo, las blancas vuelven a estar ganando.

37...♖c8 38.♖h2 ♖xf4 39.exf4 c5 40.dxc5 d4

Con 39...c5 40.dxc5 d4 las negras crean un peón pasado. Aunque el complejo de casillas negras esté perdido, el defensor siempre busca contrajuego, y las blancas tendrán que vigilar este peón.

41.♖h7 ♖g8 42.♘f7 d3 43.♘h6 d2 44.♘xg8+

El caballo, que entró por f7 y h6, gana la torre con jaque. El peón de d2 sigue siendo peligroso, pero tras 48...d1=D 49.♖xd1 ♗xd1 las blancas quedan con caballo y peones contra alfil.

44...♔d7 45.♖h1 ♗e2 46.♘f6+ ♔c6 47.♘e8 e5 48.fxe5 d1=♕ 49.♖xd1 ♗xd1 50.♘xg7

Las blancas tienen caballo y cinco peones contra alfil y un peón. Iljushin abandonó.

Compare las dos partidas. Las negras se quedaron sin el alfil de casillas negras de dos maneras distintas: Janowski lo cambió voluntariamente en la jugada 11, e Iljushin lo perdió por el cambio de la jugada 28. En los dos casos las piezas blancas ocuparon las casillas negras y el final llegó por ellas: el peón de g7 de Lasker y el rey de g5 de Sasikiran. Cuando sus peones estén en casillas de un color, cuide el alfil del otro color.

50...♔d5 1–0

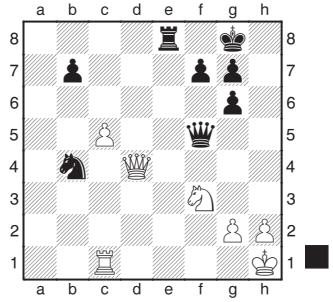
14. Dominación de una casilla central

Dominar una casilla central significa instalar en ella una pieza que el rival no puede expulsar con un peón. Desde el centro una pieza alcanza los dos flancos, y una pieza bien asentada en e3, e5, d4 o d5 restringe a todo el ejército rival. No tiene por qué ser un caballo: Nimzowitsch domina e3 con una torre.

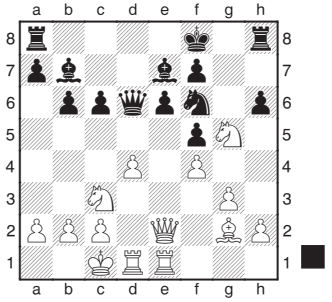
Para conseguirlo hacen falta dos cosas. Primero, que ningún peón rival pueda disputar la casilla, algo que ocurre cuando los peones de las columnas vecinas se han cambiado o han pasado de largo. Segundo, un apoyo propio, casi siempre un peón, que permita recapturar si el rival cambia al ocupante.

Una pieza central rara vez gana por sí sola. Su fuerza está en lo que impide: las piezas rivales tienen que vigilarla y pierden libertad mientras el ataque se prepara en otra parte. Nimzowitsch acumula torres y dama en el centro hasta que las blancas cometen errores tácticos; Euwe instala un caballo en e5 y abre las columnas contra el rey.

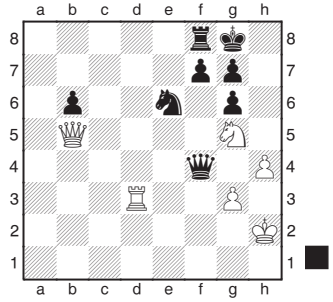
¡Usted juega!



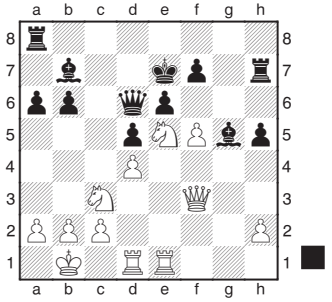
13. ¿Qué salto central del caballo gana tiempo y material?



15. ¿Cómo lleva Euwe el caballo hacia e5?



14. ¿Cómo combinan dama y caballo el ataque decisivo?



16. ¿Cómo abre Euwe líneas junto al caballo de e5?

Yates – Nimzowitsch [C01]

Semmering, 1926

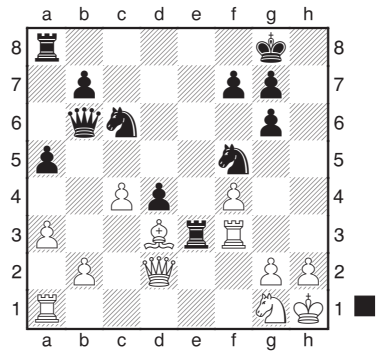
Con 17...d4 las negras crean una casilla central, e3, que ningún peón blanco puede ya disputar. Siga cómo Nimzowitsch la ocupa con una torre, dobla la otra detrás y centraliza la dama en e4. Las blancas se quedan sin espacio para maniobrar, y la presión acaba produciendo errores tácticos.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.exd5 exd5 5.♗d3 ♘e7 6.♘e2 0–0 7.0–0 ♗g4 8.f3 ♗h5 9.♘f4 ♗g6 10.♘ce2 ♗d6 11.♕e1 c5 12.dxc5 ♗xc5+ 13.♔h1 ♘bc6 14.♗d2 ♖e8 15.♘xg6 hxg6 16.f4 ♘f5 17.c3 d4

17...d4 crea la casilla e3 para las piezas negras: el peón de d4 la defiende y ningún peón blanco puede ya atacarla, porque el de d se cambió en c5 y el de f ha pasado de largo a f4. Tras 18.c4 el peón de d4 queda también a salvo de los peones blancos. El motor prefería 18.♕b1, que presionaba d4 antes de que se consolidara.

18.c4 ♕b6 19.♖f3 ♗b4 20.a3 ♗xd2 21.♕xd2 a5 22.♘g1 ♖e3

Una torre en el puesto central. Desde e3 ataca a la vez el alfil de d3 y la torre de f3. Si las blancas la cambian, el peón de d4 recaptura y llega a e3, en el corazón de su posición. Según el motor, 22...♘e3 era aún más fuerte, porque el caballo es la pieza ideal para un puesto, pero también una torre puede aprovecharlo.



Juegan blancas

23.♕f2 ♖ae8

23...♖ae8: la segunda torre se coloca detrás de la primera. Si las blancas consiguen cambiar la torre de e3, la otra ocupará su lugar.

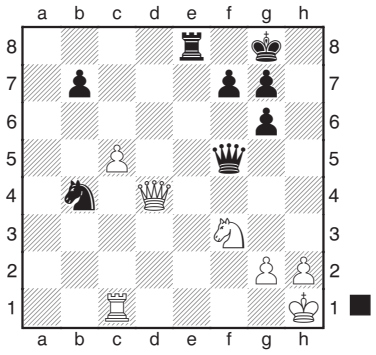
24.♖d1 ♕b3 25.♖d2 ♘d6 26.c5 ♘c4 27.♗xc4 ♕xc4 28.♖c2 ♕d5 29.♖c1 ♕e4

La dama se centraliza en e4, junto a la torre de e3, y ataca el peón de f4 y la torre de f3. El peón de d4 sostiene la torre de e3; la dama de e4 añade presión sobre f4 y f3. Así, el apoyo del peón y la actividad de las piezas se complementan.

30.f5

30.f5 fue un error según el motor; 30.♕d2 resistía. Tras 30...♖xf3 31.♘xf3 ♕xf5 las negras ganan un peón. La presión de las piezas centrales suele producir errores tácticos como este.

30...♖xf3 31.♘xf3 ♕xf5 32.b4 axb4 33.axb4 ♘xb4 34.♕xd4

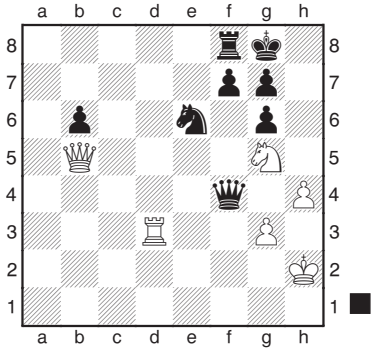


Usted juega 13

34...♘d3

Otro puesto central. El caballo ataca la torre de c1 y el peón de c5, y tras 35.♖c2 ♖c8 36.♖c3 ♘xc5 las negras ganan el peón. Ningún peón blanco puede atacar d3: las blancas conservan peones en c5, g2 y h2, ninguno de los cuales puede atacar d3.

35.♖c2 ♖c8 36.♖c3 ♘xc5 37.h4 b6 38.♘g5 ♖f8 39.♖f3 ♕d7 40.♕c4 ♘e6 41.♖d3 ♕c8 42.♕b5 ♕c1+ 43.♔h2 ♕f4+ 44.g3



Usted juega 14

44...♕f2+ 45.♔h1 ♕f1+ 46.♔h2 ♘c5 0–1

46...♘c5 ataca la torre de d3; si 47.♖b3, 47...♕f2+ 48.♔h3 ♘xb3 gana la torre. Yates abandonó.

Repase el plan completo. 17...d4 creó la casilla e3, que ningún peón blanco podía disputar. Nimzowitsch la ocupó con una torre, dobló la otra detrás y centralizó la dama en e4. Las blancas se quedaron sin espacio para maniobrar, y errores como 30.f5 nacieron de esa presión. Cuando una casilla central queda fuera del alcance de los peones rivales, cualquier pieza que la ocupe puede dominar el tablero.

Euwe – Flohr [C11]

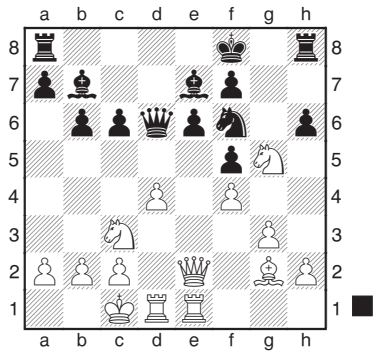
Match, Ámsterdam, 1932

Tras 6.♗xf6 gxf6 7.♕d2 f5 el peón de f deja de controlar e5. Observe cómo Euwe lleva un caballo a esa casilla, apoyado por los peones de d4 y f4, y cómo, mientras las negras vigilan el caballo, abre las columnas g y f contra el rey negro.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 dxe4 5.♘xe4 ♗e7 6.♗xf6 gxf6 7.♕d2 f5

7...f5: el peón deja de vigilar e5. El peón de d ya se cambió en e4, y solo el de f7 podría volver a controlar e5 con ...f6, pero ese avance debilitaría e6 y abriría todavía más al rey negro. Según el motor, 7...c5 era mejor: atacaba d4, el peón que sostiene la casilla e5.

8.♘c3 c6 9.0–0–0 ♘d7 10.g3 b6 11.♗g2 ♗b7 12.♘h3 ♕c7 13.♕e2 ♘f6 14.♖he1 ♔f8 15.♘g5 ♕d6 16.f4 h6



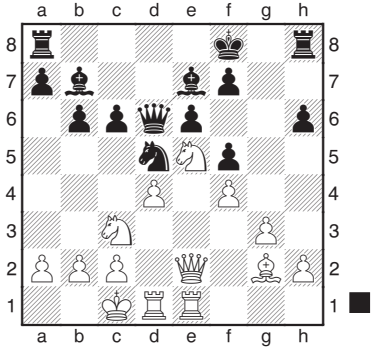
Usted juega 15

17.♘f3

El caballo se retira para ir a e5 por g5-f3-e5. Retroceder es correcto cuando lleva la pieza a su mejor casilla; 17.♘h3, en cambio, no llevaba a ninguna parte.

17...♘d5 18.♘e5

18.♘e5: el caballo en la casilla central, apoyado por d4 y f4. Desde allí vigila f7, d7, c6 y g6. Según el motor, 18.♘xd5 cxd5 19.♘e5 era más precisa, y 18...♘xc3 resistía mejor que 18...♖h7. Tras 19.♗xd5 cxd5 ya no queda ningún caballo negro que pueda disputar e5.

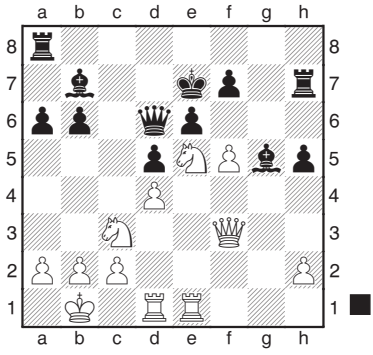


Juegan negras

18...♖h7 19.♗xd5 cxd5 20.g4

Con el caballo bien asentado en e5, Euwe abre líneas: 20.g4 fxg4 21.♕xg4 abre la columna g, y 23.f5 prepara abrir también la columna f. El caballo central no ataca por sí mismo, pero inmoviliza a las piezas negras mientras se abren las columnas.

20...fxg4 21.♕xg4 h5 22.♕f3 a6 23.f5 ♗g5+ 24.♔b1 ♔e7



Usted juega 16

25.fxe6

Tras 25...fxe6 las torres blancas ocupan las dos columnas abiertas junto al rey negro: 26.♖g1 y 27.♖df1. El caballo de e5 controla f7 y g6, las casillas de entrada.

25...fxe6 26.♖g1 ♗h6 27.♖df1 ♕b4 28.a3 1–0

28.a3 echa a la dama de b4. Si 28...♕xd4, 29.♕f6+ ♔d6 30.♘f7+ ♖xf7 31.♕xd4 y las blancas ganan la dama. Flohr abandonó.

Compare las dos partidas. Nimzowitsch dominó e3 con una torre y Euwe dominó e5 con un caballo. En los dos casos la casilla central quedó fuera del alcance de los peones rivales por un avance (17...d4 en la primera partida, 7...f5 en la segunda), y la pieza instalada allí ató a las piezas enemigas mientras el ataque se abría paso por las columnas vecinas.

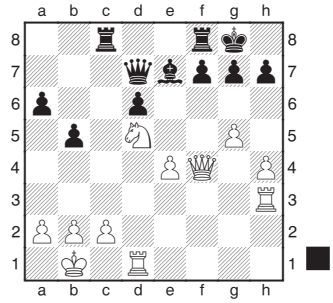
15. El agujero de d5

La casilla d5 es el punto débil típico de las estructuras en las que las negras juegan ...e5 después de haber cambiado su peón de c, como en muchas variantes de la Siciliana. Ningún peón negro puede ya controlarla: el de c ha desaparecido y el de e ha pasado de largo. Solo las piezas pueden defenderla, y las más importantes son el caballo, desde f6 o b6, y el alfil de casillas blancas.

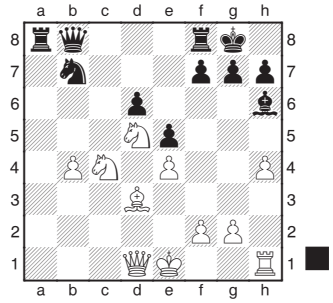
El plan blanco consiste en cambiar esos defensores y después ocupar d5, normalmente con un caballo, que ya no podrá ser cambiado por una pieza equivalente. Para el caballo sirve Ag5xf6; para el alfil, Ah3 o Ag4, o incluso un sacrificio de calidad. Cuando el alfil de casillas blancas de las negras ha desaparecido, el dominio de d5 se extiende a todas las casillas blancas del centro.

Una vez dominada d5, el caballo no tiene que quedarse allí para siempre: restringe al rival y, en el momento justo, deja paso a otra pieza o se va al ataque. Fischer cambia los defensores con sus alfiles; Kasparov da una torre por el alfil de b7.

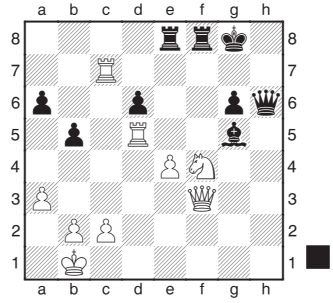
¡Usted juega!



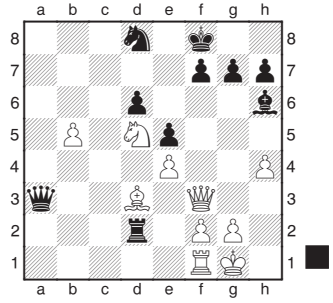
17. ¿Cómo activa Fischer la dama junto al caballo de d5?



19. ¿Cómo coopera el segundo caballo con el de d5?



18. ¿Cómo aprovecha Fischer la torre instalada en d5?



20. ¿Qué casilla blanca indefensa aprovecha la dama?

Fischer – Bolbochan [B90]

Interzonal de Estocolmo, 1962

Fischer juega contra d5 desde la jugada 8, cuando ...e5 la deja sin control de peones. Siga el orden: 17.♗h3 cambia el alfil de casillas blancas, 19.♗xb6 cambia el caballo que vigilaba d5 y solo entonces 20.♘d5 instala el caballo. Después la ventaja se extiende a todas las casillas blancas y Fischer termina con un ataque.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.h3 ♘c6 7.g4 ♘xd4 8.♕xd4 e5

8...e5 deja d5 sin control de peones: el peón de c se cambió en d4 y el de e ha pasado de largo. Desde ahora d5 es un agujero permanente. Solo las piezas negras pueden defenderlo: el caballo, si llega a b6 o f6, y el alfil de casillas blancas desde e6.

9.♕d3 ♗e7 10.g5 ♘d7 11.♗e3 ♘c5 12.♕d2 ♗e6 13.0–0–0 0–0 14.f3 ♖c8 15.♔b1 ♘d7 16.h4 b5 17.♗h3

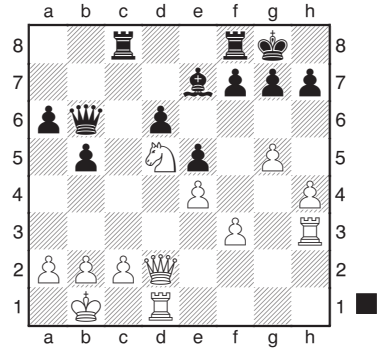
Fischer elimina los defensores de d5 uno a uno. Primero, el alfil de casillas blancas: 17.♗h3 ofrece su cambio, y tras 17...♗xh3 18.♖xh3 las negras se quedan sin la pieza que mejor vigilaba d5.

17...♗xh3 18.♖xh3 ♘b6 19.♗xb6

Segundo defensor: el caballo de b6. Fischer da su alfil de casillas negras por él. A las negras solo les queda el alfil de e7, que se mueve por casillas negras y no puede tocar d5.

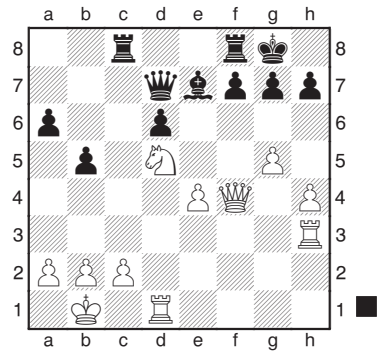
19...♕xb6 20.♘d5

El caballo llega a d5, apoyado por el peón de e4, y ninguna pieza negra puede cambiarlo. Desde allí vigila e7, c7, b6 y f6, y ata a las piezas negras a la defensa. Recuerde el orden de la maniobra: primero cambiar los defensores, después ocupar.



Juegan negras

20...♕d8 21.f4 exf4 22.♕xf4 ♕d7



Usted juega 17

23.♕f5

La dama entra en f5. Sin alfil de casillas blancas, las negras no pueden disputar f5 ni ninguna otra casilla blanca del centro: el dominio de d5 se ha convertido

en dominio de todo un color. 21.f4 exf4 22.♕xf4 había abierto el camino a la dama.

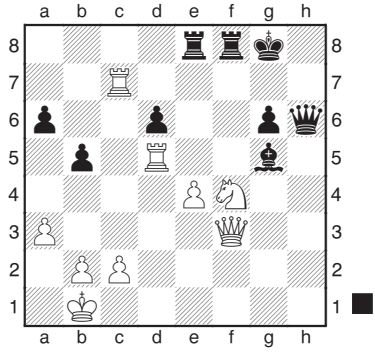
23...♖cd8 24.♖a3 ♕a7 25.♖c3 g6 26.♕g4 ♕d7 27.♕f3 ♕e6 28.♖c7 ♖de8 29.♘f4

El caballo deja d5 para atacar g6, y la torre ocupa su lugar con 30.♖d5. Una casilla dominada puede pasar de una pieza a otra: lo importante es que el rival siga sin poder disputarla.

29...♕e5 30.♖d5 ♕h8 31.a3 h6 32.gxh6 ♕xh6 33.h5

33.h5 abre el flanco de rey: tras 33...♗g5 34.hxg6 fxg6 el rey negro pierde parte de la protección de sus peones.

33...♗g5 34.hxg6 fxg6



Usted juega 18

35.♕b3 ♖xf4 36.♖e5+ ♔f8 37.♖xe8+ 1–0

Con 34...fxg6 se abrió la diagonal b3-g8, y tras 35.♕b3 la torre de d5 amenaza moverse con jaque descubierto. 35...♖xf4 36.♖e5+ ♔f8 37.♖xe8+ y el mate es inevitable. Bolbochan abandonó.

Repase el plan completo. Fischer cambió el alfil de casillas blancas y el caballo que defendían d5, instaló su caballo y extendió el dominio a f5. Cuando el caballo dejó la casilla, la ocupó una torre, y fue esa torre la que dio el golpe final. Un agujero se explota cambiando primero a sus defensores.

Kasparov (2805) – Shirov (2740) [B33]

Horgen, 1994

En la variante Sveshnikov las negras aceptan el agujero de d5 a cambio de actividad. Observe cómo Kasparov cambia el caballo de f6 en la jugada 11 y entrega una torre por el alfil de b7 en la 17. Sin esas dos piezas, las negras no pueden disputar d5, y los caballos blancos dominan las casillas blancas hasta recuperar el material.

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 ♘c6 6.♘db5 d6 7.♗f4 e5

7...e5: igual que en la partida de Fischer, el peón de e deja d5 sin control de peones, porque el de c ya se cambió en d4. Las negras ganan tiempo contra el alfil de f4 y espacio, a cambio de un agujero permanente.

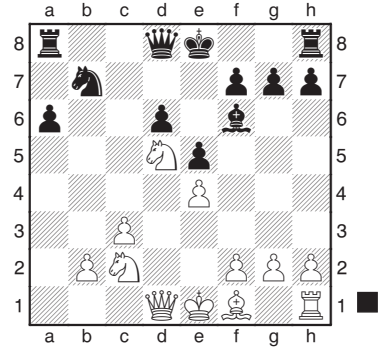
8.♗g5 a6 9.♘a3 b5 10.♘d5

Primera ocupación de d5. Todavía no es estable, porque el caballo de f6 puede cambiar al blanco. Por eso Kasparov juega 11.♗xf6: elimina ese defensor.

10...♗e7 11.♗xf6 ♗xf6 12.c3 ♗b7 13.♘c2 ♘b8 14.a4 bxa4 15.♖xa4 ♘d7 16.♖b4 ♘c5 17.♖xb7

Una torre por el alfil de b7, el último defensor negro de las casillas blancas. El alfil que queda en f6 se mueve por casillas negras y no puede tocar d5. El motor considera la posición igualada: el dominio duradero de d5 compensa la calidad.

17...♘xb7

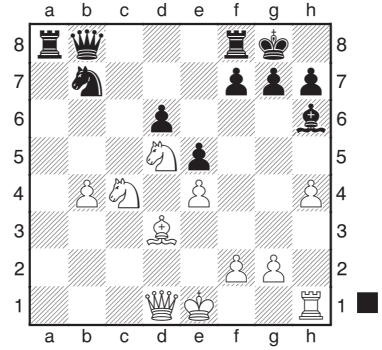


Juegan blancas

18.b4

18.b4 quita c5 al caballo de b7, que se queda casi sin casillas. Contra un caballo que quiere disputar d5, a veces basta con quitarle las casillas de acceso.

18...♗g5 19.♘a3 0–0 20.♘c4 a5 21.♗d3 axb4 22.cxb4 ♕b8 23.h4 ♗h6



Usted juega 19

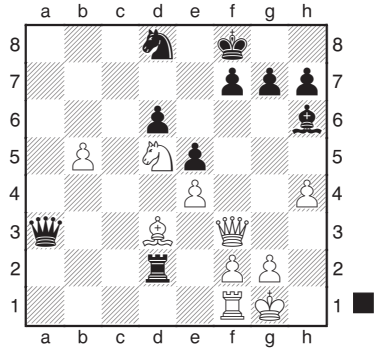
24. ♘cb6

El segundo caballo llega a b6 por a3 y c4, apoyado por el de d5. Los dos caballos dominan las casillas blancas del flanco de dama y el caballo de b7 apenas tiene casillas.

24... ♖a2 25.0–0 ♖d2 26. ♕f3 ♕a7 27. ♘d7 ♘d8 28. ♘xf8

27. ♘d7 y 27... ♘d8, error según el motor (27... ♖a8 era mejor), permiten 28. ♘xf8 ♔xf8: las blancas recuperan la calidad. El caballo de d5, mientras tanto, no se ha movido; es la pieza que sostiene toda la ventaja.

28... ♔xf8 29.b5 ♕a3



Usted juega 20

30. ♕f5

La dama entra en f5, una casilla blanca que ninguna pieza negra puede disputar, y ataca h7 y c8. Igual que en la partida de Fischer, la falta del alfil de casillas blancas deja ese color en manos de las piezas blancas.

30... ♔e8 31. ♗c4 ♖c2 32. ♕xh7 ♖xc4 33. ♕g8+ ♔d7 34. ♘b6+

32. ♕xh7 ♖xc4 33. ♕g8+ ♔d7 34. ♘b6+: el caballo da jaque y ataca la torre de c4. Los caballos que dominaban las casillas blancas rematan con un ataque doble.

34... ♔e7 35. ♘xc4 ♕c5 36. ♖a1 ♕d4 37. ♖a3 ♗c1 38. ♘e3 1–0

Las blancas tienen calidad y peón de ventaja, y el rey negro sigue expuesto. Shirov abandonó.

Compare las dos partidas. Fischer cambió los defensores de d5 con sus alfiles; Kasparov dio una torre por el alfil de b7. En ambos casos, cuando desapareció el alfil de casillas blancas de las negras, el dominio de d5 se extendió a todas las casillas blancas, y las dos damas terminaron en f5. Contra un agujero en d5, el defensor más valioso es el alfil de casillas blancas.

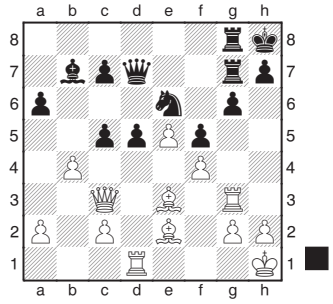
16. El bloqueo del peón pasado

Un peón pasado es fuerte porque amenaza avanzar, y cada paso hacia la coronación obliga al rival a dedicarle más piezas. Nimzowitsch formuló el remedio: bloquearlo, es decir, colocar una pieza en la casilla que tiene delante. Un peón bloqueado deja de ser una amenaza y, además, protege al bloqueador de los ataques de frente.

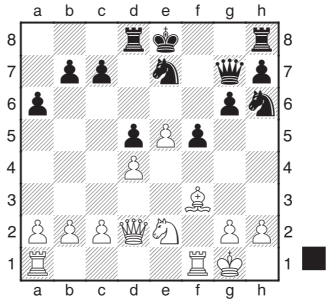
El mejor bloqueador suele ser el caballo, porque desde la casilla de bloqueo sigue atacando las casillas de alrededor. Un alfil o una torre bloquean peor, porque pierden parte de su alcance. El bloqueo tiene otro efecto que se ve menos: mientras el peón está quieto, el bando que bloquea gana tiempo para jugar en otra parte.

Bloquear no es la única defensa. Si el bando del pasado tiene que ocuparse de su rey, tampoco tiene tiempo para avanzarlo. Nimzowitsch muestra las dos caras: contra Leonhardt bloquea el peón de e5 con un caballo en e6 y abre después el juego en otro sector; contra Te Kolste deja el peón sin bloquear y lo frena con un ataque de peones contra el rey.

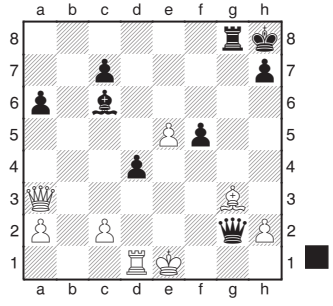
¡Usted juega!



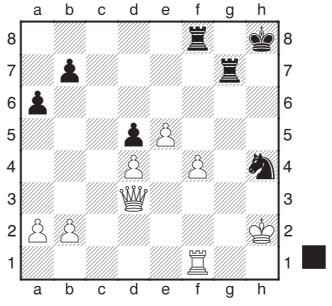
21. ¿Cómo activan las negras el alfil de b7?



23. ¿Con qué avance busca Nimzowitsch contrajuego?



22. ¿Cómo culmina Nimzowitsch el ataque contra el rey?



24. ¿Cómo refuerzan las negras la presión en la columna g?

Partida 11

Leonhardt – Nimzowitsch [C41]

San Sebastián, 1912

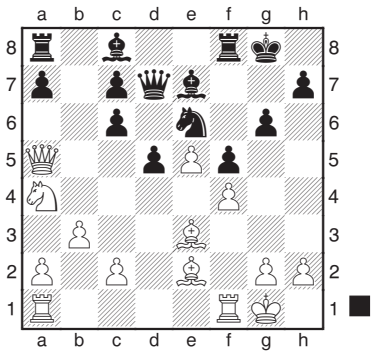
Con 11...f5 las negras dejan pasado el peón blanco de e5, y Nimzowitsch lo bloquea con un caballo en e6. Siga lo que ocurre después: con el peón inmóvil, las negras preparan ...c5 y ...d4, abren la diagonal de su alfil de b7 y atacan al rey blanco. El peón de e5 no dará un solo paso en toda la partida.

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘f6 4.♘c3 exd4 5.♘xd4 ♗e7 6.♗e2 0–0 7.0–0 ♘c6 8.♘xc6 bxc6 9.b3 d5 10.e5 ♘e8 11.f4 f5

11...f5: el peón blanco de e5 se convierte en pasado, porque los peones negros de d5 y f5 ya no pueden cortarle el paso. Según el motor, 11...f6, que atacaba el peón, era más precisa. Nimzowitsch prefiere otra idea: dejar el peón pasado y bloquearlo.

12.♗e3 g6 13.♘a4 ♘g7 14.♕d2 ♕d7 15.♕a5 ♘e6

El caballo llega a la casilla de bloqueo por e8, g7 y e6. Allí el peón de e5 no puede atacarlo y el caballo sigue activo: vigila d4, f4, c5 y g5. Fíjese en el doble efecto: el peón queda inmóvil y, a la vez, protege al caballo de cualquier ataque por la columna e.

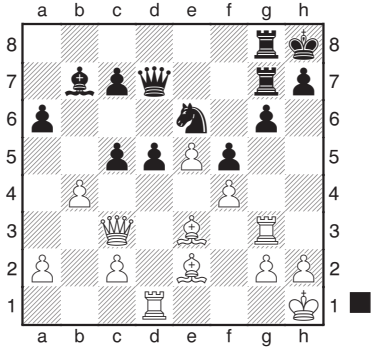


Juegan blancas

16.♖ad1 ♖d8 17.♘c5 ♗xc5 18.♗xc5 ♗b7 19.♖f3 ♔f7 20.♖h3 ♔g7 21.♖f1 ♖e8 22.♖hf3 ♖ad8 23.♖d1 a6 24.b4 ♔h8 25.♕a3 ♖g8 26.♕c3 ♖g7 27.♔h1 ♖dg8 28.♗e3 c5

Con el peón de e5 bloqueado, las negras pueden jugar en otro sector. 28...c5 ataca el peón de b4 y empieza a mover los peones del flanco de dama, que tapaban el alfil de b7. El motor considera que las blancas siguen algo mejor: el bloqueo no da ventaja por sí mismo, pero da tiempo.

29.♖g3



Usted juega 21

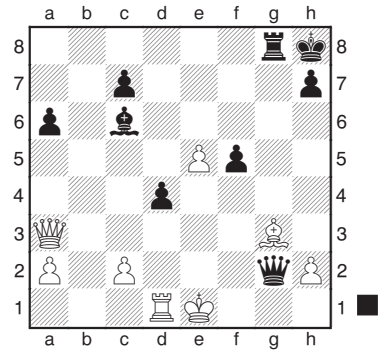
29...d4

29...d4 abre la diagonal del alfil de b7 hacia g2 y ataca el alfil de e3. Según el motor, 29.♖g3 había sido un error (29.♗xc5 mantenía la ventaja blanca), y desde aquí las negras pasan a estar mejor.

30.♕a3 g5 31.♗c4 gxf4 32.♗xe6 ♗xg2+ 33.♔g1 ♕xe6

Tras 30...g5 31.♗c4 gxf4 32.♗xe6 ♗xg2+ 33.♔g1 ♕xe6 las blancas han cambiado por fin el caballo bloqueador, pero ya es tarde: el alfil de b7 ha llegado a g2 por la diagonal que abrió ...d4 y el rey blanco está desnudo.

34.♗xf4 ♗b7 35.bxc5 ♕d5 36.c6 ♗xc6 37.♔f2 ♖xg3 38.♗xg3 ♕g2+ 39.♔e1



Usted juega 22

39...♗f3 40.♕xa6 ♕g1+ 0–1

40...♕g1+ 41.♕f1 ♕e3+ 42.♕e2 ♕xe2 es mate. Leonhardt abandonó.

Repase el plan completo. Nimzowitsch dejó pasado el peón de e5 y lo bloqueó con el caballo en e6. Con el peón inmóvil y las piezas blancas pendientes del centro, preparó ...c5 y ...d4, abrió la diagonal del alfil y atacó al rey. El peón de e5 terminó la partida en la misma casilla en la que estaba en la jugada 10.

Te Kolste – Nimzowitsch [B00]

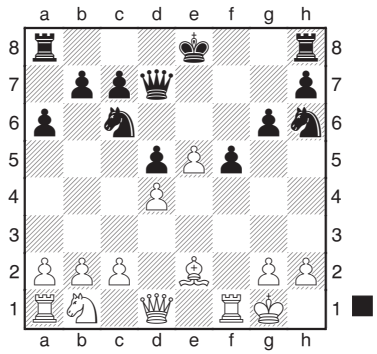
Baden-Baden, 1925

Aquí el peón blanco de e5 está protegido por el de d4, y Nimzowitsch no lo bloquea con una pieza. Lo frena de otra manera: avanza los peones de su flanco de rey para que las blancas tengan que ocuparse de su rey. Según el motor, el ataque solo alcanzaba para igualar, y la partida se decidió por un error blanco en la jugada 37.

1.e4 ♘c6 2.d4 d5 3.e5 f6 4.f4 ♗f5 5.♘e2 e6 6.♘g3 fxe5 7.fxe5 ♕d7 8.♘xf5 exf5

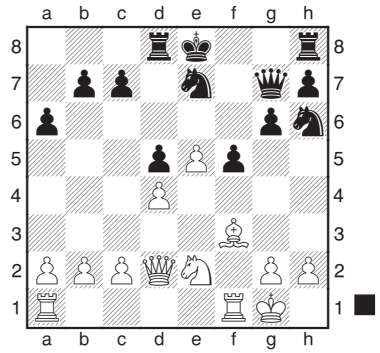
Tras 8.♘xf5 exf5 el peón de e5 es pasado y está protegido por el de d4. Para bloquearlo, las negras necesitarían una pieza firme en e6, y ya no tienen alfil de casillas blancas para sostenerla. Nimzowitsch elegirá otro camino.

9.♗b5 a6 10.♗e2 g6 11.0–0 ♗h6 12.♗xh6 ♘xh6



Juegan blancas

13.♕d2 ♕g7 14.♘c3 ♘e7 15.♗f3 ♖d8 16.♘e2



Usted juega 23

16...g5

16...g5: Nimzowitsch elige el contraataque. Sus peones del flanco de rey avanzarán contra el enroque blanco, y mientras las blancas se defiendan no tendrán tiempo de empujar el peón de e5.

17.c4 0–0 18.♕b4 c6 19.g3 f4 20.gxf4 g4

Con 19...f4 20.gxf4 g4 los peones negros abren líneas junto al rey blanco. El peón de e5 sigue fuerte, pero las blancas tienen ahora otra prioridad.

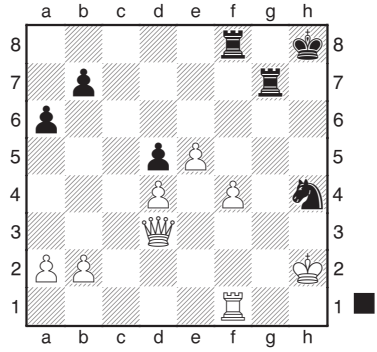
21.♗g2 ♘hf5 22.♕b3 dxc4 23.♕xc4+ ♔h8 24.♕c3 h5 25.♖ad1 h4

25...h4 prepara ...g3, el último paso del ataque de peones. Según el motor, la posición sigue igualada: el contraataque compensa el pasado, pero no más.

26.♖d3 ♘d5 27.♕d2 ♖g8 28.♗xd5 cxd5 29.♔h1 g3 30.hxg3 hxg3 31.♔g2 ♘h4+ 32.♔g1 ♖df8

32...♖df8 fue imprecisa según el motor; 32...♕h7 mantenía la igualdad. A partir de aquí las blancas están mejor, y su peón de e5 vuelve a ser un factor.

33.♘xg3 ♕xg3+ 34.♖xg3 ♖xg3+ 35.♔h2 ♖g7 36.♕d3



Usted juega 24

36...♖fg8 37.♖f3 ♘xf3+ 0–1

37.♖f3, el error decisivo (37.e6 mantenía la ventaja blanca), permite 37...♘xf3+, y las negras ganan la torre. Te Kolste abandonó.

Compare las dos partidas. Contra Leonhardt, Nimzowitsch bloqueó el peón de e5 con un caballo en e6 y jugó en otro sector con el peón inmóvil. Contra Te Kolste no lo bloqueó con una pieza y lo frenó con un ataque de peones contra el rey. Las dos defensas buscan lo mismo: que el bando del pasado nunca tenga tiempo de avanzarlo. La primera es la más segura; la segunda depende de que el ataque sea suficiente.

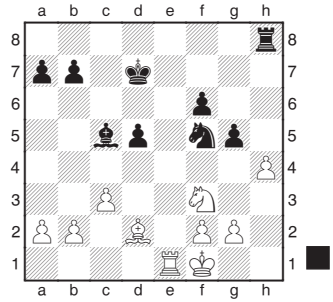
17. Eliminación del defensor

Toda defensa descansa en unas pocas piezas concretas: la que protege un peón, la que vigila una casilla de entrada, la que impide un sacrificio. Eliminar al defensor significa cambiar, desviar o expulsar esa pieza para que lo que defendía quede sin protección.

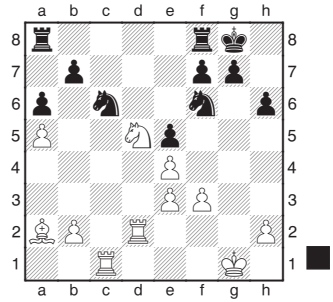
El método tiene dos pasos. Primero, preguntarse qué defiende cada pieza rival: si una pieza cumple una tarea importante y ninguna otra puede sustituirla, es el objetivo. Segundo, buscar la manera de quitarla: un cambio, un peón que la ataque y la obligue a moverse o un jaque que la aleje. Y antes de empezar, comprobar que podremos aprovechar lo que quede desprotegido.

La idea no pertenece solo al medio juego. Rubinstein expulsa con un peón al caballo que defendía h4 y lo cambia con su alfil; Botvinnik cambia el caballo que vigilaba d7 y mete su torre en la séptima fila. En los dos casos el cambio lleva a un final ganado.

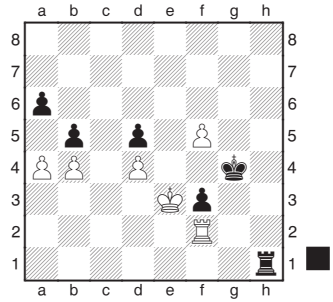
¡Usted juega!



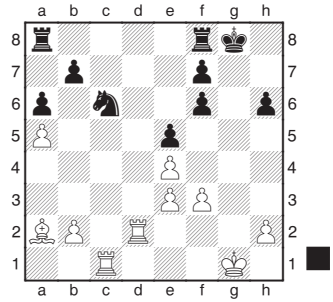
25. ¿Cómo ataca Rubinstein al defensor del peón de h4?



27. ¿Qué cambio abre a la torre la séptima fila?



26. ¿Qué jaque aparta al rey blanco del peón pasado?



28. ¿Cómo aprovecha Botvinnik la desaparición del caballo de f6?

Partida 13

Rosselli del Turco – Rubinstein [C27]

Baden-Baden, 1925

En un final sin damas, Rubinstein se fija en una pieza: el caballo de f3, el defensor del flanco de rey blanco. Siga cómo prepara su eliminación: el alfil se coloca en c5, 27...h4 crea un objetivo y 28...g4 echa al caballo. Después, la ventaja de un peón se convierte en victoria tras un final largo, con imprecisiones por ambas partes.

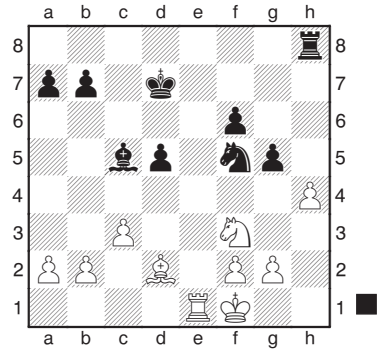
1.e4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.♗c4 ♘xe4 4.♕h5 ♘d6 5.♕xe5+ ♕e7 6.♕xe7+ ♗xe7 7.♗b3 ♘f5 8.♘f3 c6 9.0–0 d5 10.♖e1 ♘a6 11.d4 h5 12.♘e2 ♘c7 13.c3 f6 14.♘g3 ♘xg3 15.hxg3 g5

15...g5 prepara ...g4 para echar al caballo de f3, la pieza que sostiene el flanco de rey blanco. Contra una pieza defensora, a veces basta con un peón que la ataque.

16.♗d2 ♗f5 17.♖e3 ♔d7 18.♖c1 ♗d6 19.♗c2 ♗xc2 20.♖xc2 ♖ae8 21.♗c1 ♖xe3 22.♗xe3 ♘e8 23.♖e2 ♘g7 24.♗d2 ♘f5 25.♖e1 c5 26.dxc5 ♗xc5

El alfil se coloca en c5, desde donde vigila d4. Es una pieza clave del plan: cuando un peón obligue al caballo de f3 a moverse, d4 será una de sus casillas de retirada y el alfil podrá cambiarlo allí.

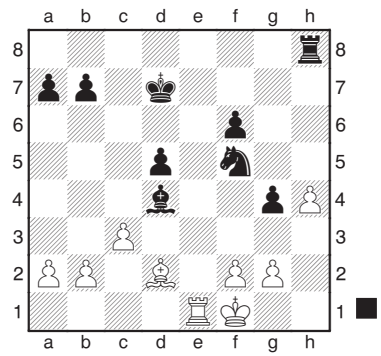
27.♔f1 h4 28.gxh4



Usted juega 25

28...g4 29.♘d4 ♗xd4

El caballo, expulsado de f3, se ha ido a d4, justo a la diagonal del alfil, y las negras lo cambian. Tras 30.cxd4 ♖xh4 la torre gana el peón y se activa por la columna h. Fíjese en la secuencia: preparar el alfil, crear el objetivo, expulsar al defensor y cambiarlo.



Juegan blancas

30.cxd4 ♖xh4 31.♗c3 ♖h1+ 32.♔e2 ♖h2 33.♖g1 ♘h4 34.g3 ♘f5 35.b3

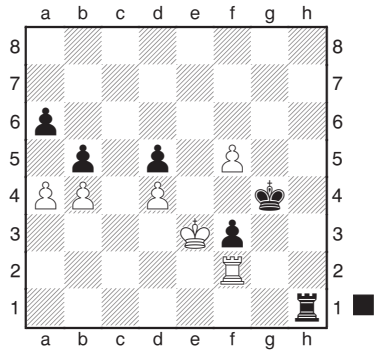
♔e6 36.♗b2 a6 37.♗c3 ♘d6 38.♔e3 ♘e4 39.♗e1 ♔f5 40.♖f1 ♖h8 41.♔d3 b5 42.a4 ♖h7 43.♗a5 ♖h8 44.♗b4 ♖c8 45.♗a5 ♘g5 46.♗d2 ♘e4 47.♗a5 ♔g6 48.♗b4 f5 49.♗a5 ♖h8 50.♔e3 ♖e8 51.♔d3 ♖c8 52.♗b4 ♖c7 53.♗a5 ♖h7 54.♔e3 ♖e7 55.♔d3 f4 56.gxf4 ♖h7 57.♗d2 ♘xd2

57...♘xd2 dejaba escapar casi toda la ventaja según el motor; 57...♖h3+ conservaba unos dos peones y medio. Tras 58.♔xd2 ♖h3 59.f3 gxf3 las blancas podían igualar con 60.axb5.

58.♔xd2 ♖h3 59.f3 gxf3 60.♖f2

60.♖f2 fue el error decisivo. El rey negro llega a g4 y el peón de f3, apoyado por el rey, se convierte en la pieza más fuerte del tablero.

60...♔f5 61.♔e3 ♔g4 62.b4 ♖h1 63.f5



Usted juega 26

63...♖e1+ 64.♔d3 ♖e4 0–1

Las blancas no pueden frenar a la vez el peón de f3, apoyado por el rey, y la torre, que ataca sus peones desde e4. Rosselli abandonó.

Repase el plan completo. Rubinstein colocó el alfil en c5, creó un objetivo en h4 y expulsó con ...g4 al caballo que lo defendía. El caballo fue a d4, el alfil lo cambió y la torre ganó el peón. El largo final que siguió muestra que eliminar un defensor puede dar una ventaja pequeña, que luego hay que convertir con paciencia.

Botvinnik – Sorokin [D60]

Campeonato de la URSS, Moscú, 1931

Botvinnik cambia las piezas negras una a una, fijándose cada vez en lo que defendía la pieza que desaparece. El momento clave llega en la jugada 26: un cambio de caballos elimina al defensor de d7, y la torre blanca entra en la séptima fila. Desde allí, la ventaja se convierte en un final ganado.

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4 e6 4.♘c3 ♘bd7 5.♗g5 ♗e7 6.e3 0–0 7.♗d3 c6 8.0–0 a6 9.a4 dxc4 10.♗xc4 c5 11.dxc5 ♗xc5 12.♕e2 h6 13.♗h4 ♗e7 14.♖fd1 ♘h5 15.♗xe7

Botvinnik cambia el alfil de casillas negras de las negras, que vigilaba d8. Tras 16.♖d2 y 17.♖ad1 las torres blancas dominan la columna d, y las negras tienen que cuidar las casillas de entrada d7 y d8.

15...♕xe7 16.♖d2 ♘b6 17.♖ad1 ♕c5 18.♗a2 ♘f6 19.e4 e5 20.♕e3 ♕xe3 21.fxe3

Con 19.e4 e5 20.♕e3 ♕xe3 21.fxe3 se cambian las damas. Las blancas quedan con peones doblados en e3 y e4, pero dominan la columna d, que es lo que importa en esta posición.

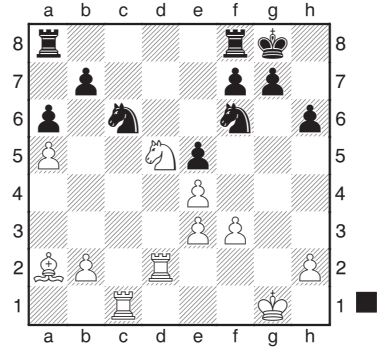
21...♗g4 22.a5 ♘c8 23.♖c1 ♗xf3 24.gxf3

23...♗xf3 24.gxf3: otro cambio, ahora del alfil negro. A las negras les quedan dos caballos, y uno de ellos, el de f6, es el que vigila d7.

24...♘e7 25.♘d5

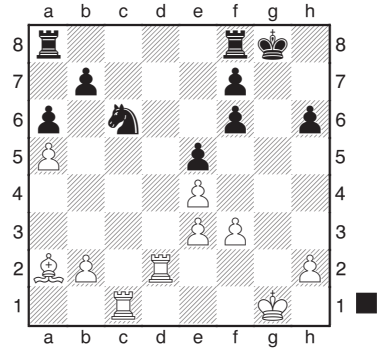
25.♘d5 lleva el caballo al centro y ofrece cambios. Antes de aceptar, las negras tienen que preguntarse cuál de sus caballos les conviene conservar.

25...♘c6



Usted juega 27

26.♘xf6+ gxf6

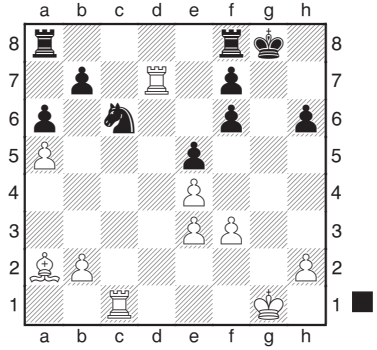


Usted juega 28

27.♖d7

La torre entra en la séptima por la casilla que vigilaba el caballo de f6. 26.♘xf6+

gxf6 eliminó a ese defensor; según el motor, 25...♘exd5 era necesaria, y tras 25...♘c6 las negras ya no pudieron evitarlo. Desde d7 la torre ataca b7 y f7.



Juegan negras

27...♖ab8 28.♔f2 ♘xa5 29.♖cc7

Las dos torres llegan a la séptima. 28...♘xa5 ganó un peón, pero las negras tienen ahora que defender f7, y las torres blancas se apoyan entre sí.

29...♖bc8 30.♖xf7 ♖xc7 31.♖xc7+

Tras 30.♖xf7 ♖xc7 31.♖xc7+ la torre blanca sigue en la séptima y el alfil de a2 apunta a f7 y g8. Según el motor, 30.♗xf7+ era todavía más fuerte.

31...♔h8 32.♗d5 b5 33.b3 ♖d8 34.♔g3 f5 35.♔h4 fxe4 36.fxe4 ♖d6 37.♔h5 ♖f6 38.h3 ♖d6 39.h4 ♖b6 40.♔g4 ♖f6 41.♖a7 ♖b6 42.♖e7 ♖d6 43.♖c7 ♖f6 44.♖a7 ♖b6 45.♖c7 ♖f6 46.♔h5 ♖d6 47.♗f7 ♖f6 48.♗g6 ♘xb3 49.♔xh6 ♖f8 50.♖h7+ ♔g8 51.♖g7+ ♔h8 52.♗f7 ♖xf7 53.♖xf7

Tras 48...♘xb3 49.♔xh6 el rey blanco ha entrado en el flanco de rey, y 52.♗f7 ♖xf7 53.♖xf7 deja un final de torre contra caballo, con tres peones por bando.

53...♔g8 54.♔g6 ♘d2 55.♖d7 1–0

55.♖d7 ataca el caballo de d2, y el rey blanco y el peón de h decidirán el final. Sorokin abandonó.

Compare las dos partidas. Rubinstein expulsó al defensor con un peón y lo cambió con su alfil; Botvinnik lo eliminó con un cambio de caballos. Antes de cambiar, los dos se preguntaron qué defendía exactamente la pieza rival: el peón de h4 en una partida, la casilla d7 en la otra. Eliminar un defensor sin saber qué se gana con ello es solo un cambio de piezas.

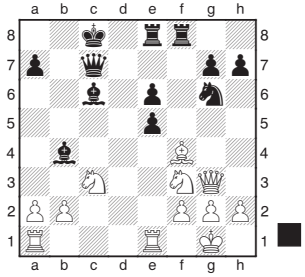
18. Sobreprotección

Sobreproteger un punto estratégico es añadir defensores por encima de los necesarios para sostenerlo. Puede tratarse de un peón central avanzado, una casilla fuerte o un peón pasado. Igualar el número de atacantes y defensores no demuestra, por sí solo, que exista sobreprotección: también cuentan las capturas legales y las consecuencias de los cambios. Nimzowitsch, que creó el término, observó que las piezas que sobreprotegen un punto fuerte quedan, casi sin quererlo, bien colocadas.

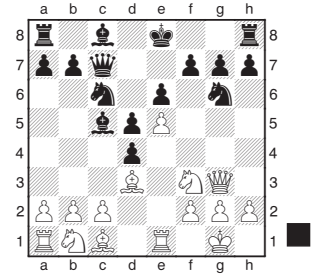
La razón es que un punto así está en el centro de la lucha. En la Francesa, una torre en e1, un caballo en f3 y una dama en g3 defienden el peón de e5 y, a la vez, vigilan la columna e, el centro y el flanco de rey. Si el rival ataca el punto, no consigue ganarlo; y cuando la estructura cambia, esas piezas están listas para actuar.

La sobreprotección no busca conservar el punto para siempre. En las dos partidas de Nimzowitsch el peón de e5 acaba desapareciendo: contra Freymann, una pieza ocupa su casilla y prepara una combinación; contra Székely, el peón captura en f6 y se convierte en un pasado decisivo.

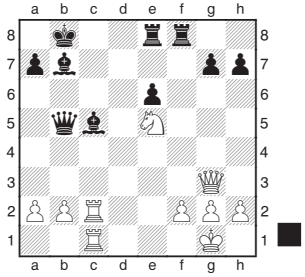
¡Usted juega!



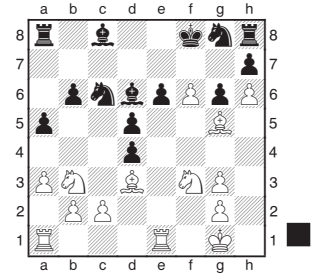
29. ¿Cómo mantienen las blancas una pieza en e5?



31. ¿Con qué avance aprovecha Nimzowitsch su centro sólido?



30. ¿Cómo explota Nimzowitsch el caballo de e5?



32. ¿Qué casilla activa encuentra el alfil de d3?

Partida 15

Nimzowitsch – Freymann [C02]

San Petersburgo, 1913

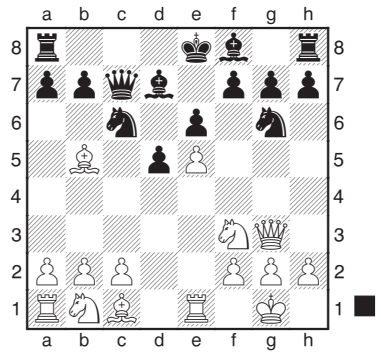
Nimzowitsch defiende el peón de e5 con la dama, el caballo y la torre. Siga cómo esas piezas, colocadas para defender, sirven también para atacar: cuando el peón desaparece, el alfil y después el caballo ocupan e5, y el último salto del caballo abre la diagonal de la dama contra el rey negro.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.♘f3 cxd4 5.♕xd4 ♘c6 6.♕f4

6.♕f4: la dama defiende e5 junto al caballo de f3. Nimzowitsch construirá toda su posición alrededor de este peón, que quita d6 y f6 a las piezas negras.

6...♕c7 7.♗b5 ♘e7 8.0–0 ♘g6 9.♕g3 ♗d7 10.♖e1

10.♖e1: la torre se suma al caballo de f3 y a la dama de g3 en la defensa de e5. Contar atacantes y defensores no basta para hablar de sobreprotección: lo que la define es que cada defensor tenga además otra tarea. La torre vigila la columna e y la dama apunta al flanco de rey; si el punto deja de necesitar defensa, las tres piezas ya están en casillas activas.

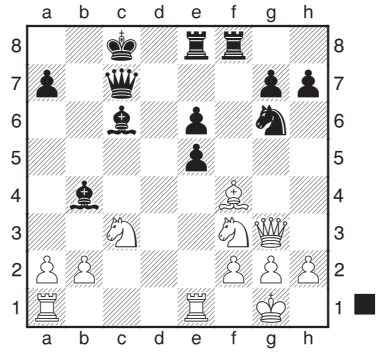


Juegan negras

10...0–0–0 11.♗xc6 bxc6 12.♗g5 ♖e8 13.c4

13.c4 abre un segundo frente contra el rey negro, enrocado en el flanco de dama. Las piezas que sostienen e5 lo hacen desde casillas activas y no estorban la ruptura. El motor considera la posición igualada.

13...f6 14.♗f4 ♗b4 15.♘c3 ♖hf8 16.cxd5 fxe5 17.dxc6 ♗xc6



Usted juega 29

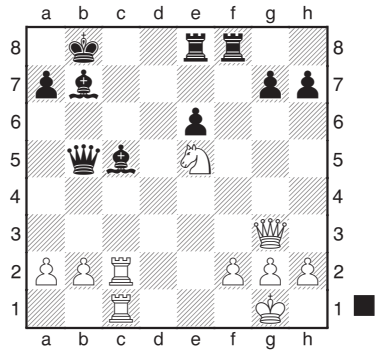
18. ♗xe5

El peón de e5 ha desaparecido, pero una pieza blanca lo sustituye en la misma casilla, y tras 18... ♘xe5 19. ♘xe5 es el caballo quien la ocupa. Según el motor, 14... ♗b4 y 15... ♖hf8 habían sido imprecisas: las negras debían cambiar el alfil de f4 con 14... ♘xf4.

18... ♘xe5 19. ♘xe5 ♗c5 20. ♖e2 ♗b7 21. ♘b5 ♕b6 22. ♖c1

21... ♕b6 fue un error según el motor (21... ♖xf2 resistía). Las torres blancas se apoderan de la columna c, y el caballo de e5 sigue tapando la diagonal de la dama de g3 hacia b8.

22... ♕xb5 23. ♖ec2 ♔b8



Usted juega 30

24. ♖xc5 ♖c8 25. ♘d3+ 1–0

El caballo deja e5 y descubre el jaque de la dama de g3 por la diagonal g3-b8. Desde d3, además, defiende la torre de c5, que ataca la dama de b5. Las negras pierden la dama. Freymann abandonó.

Repase el plan completo. Nimzowitsch construyó su juego alrededor de e5 y lo defendió con dama, caballo y torre, que quedaron en casillas activas. Cuando el peón desapareció, el alfil y luego el caballo ocuparon su lugar, y el último salto desde e5 abrió la diagonal de la dama hacia el rey negro.

Nimzowitsch – Székely [C02]

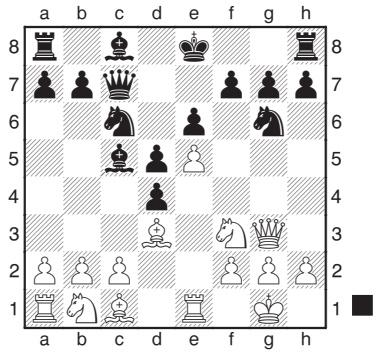
Kecskemét, 1927

Otra vez la Francesa y otra vez el peón de e5 defendido por la dama, el caballo y la torre. Observe cómo, con el centro asegurado, Nimzowitsch avanza el peón de h hasta h6, y cómo el peón de e5 captura en f6 y llega a f7, apoyado por la torre que lo defendía desde e1.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.♕g4 cxd4 5.♘f3 ♘c6 6.♗d3 ♘ge7 7.0–0 ♘g6 8.♖e1

8.♖e1: la torre se suma al caballo de f3 en la defensa de e5, y tras 8...♕c7 9.♕g3 llegará la dama. Igualar el número de atacantes no es lo esencial: lo es que cada defensor quede en una casilla útil para otras tareas, la torre en la columna e y la dama en el flanco de rey.

8...♕c7 9.♕g3 ♗c5



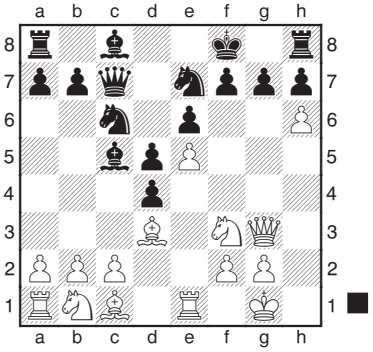
Usted juega 31

10.h4

Con el centro bien defendido, Nimzowitsch ataca en otro sector: 10.h4, 11.h5 y 12.h6. Esa es la recompensa de la sobreprotección: las piezas que defienden e5 lo hacen sin esfuerzo y los peones quedan libres para avanzar. Según el motor, 9...♗c5 y 10...♔f8 fueron imprecisas.

10...♔f8 11.h5 ♘ge7 12.h6

Tras 12.h6 g6 el peón de h6 queda fijo junto al rey negro y le quita g7. Las casillas negras alrededor del rey, f6 y g7, se debilitan.

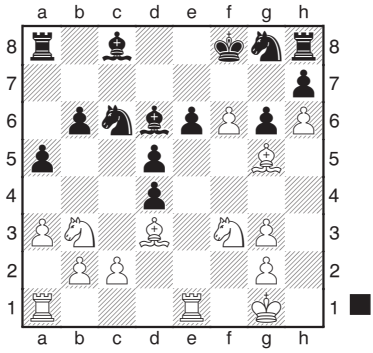


Juegan negras

12...g6 13.a3 a5 14.♗g5 ♘g8 15.♘bd2 f6 16.♘b3 b6 17.exf6

El peón de e5 se transforma en un pasado en f6, junto al rey negro, y las piezas que lo protegían quedan libres para nuevas tareas. Tras 17...♕xg3 18.fxg3 se cambian las damas, pero el peón de f6 sigue siendo un problema para las negras.

17...♕xg3 18.fxg3 ♗d6



Usted juega 32

19.♗b5 ♘a7 20.♘fxd4 ♔f7 21.c4 e5 22.cxd5 exd4 23.♗e8+ ♔f8 24.f7

23.♗e8+ ♔f8 24.f7: el peón llega a la séptima, protege el alfil de e8 y ataca el caballo de g8. La torre de e1 sostiene al alfil desde la columna e, la misma en la que se colocó en la jugada 8 para defender e5.

24...♗f5 25.♘xd4 ♗c5 26.♖ad1 ♘b5 27.fxg8=♕+

El peón corona tomando el caballo de g8, y tras 27...♖xg8 28.♗xb5 el alfil gana el otro caballo. Las blancas han ganado dos caballos a cambio de su peón de f.

27...♖xg8 28.♗xb5 ♔f7 29.d6 1–0

29.d6 y el peón pasado de d avanzará apoyado por las piezas blancas. Székely abandonó.

Compare las dos partidas. En ambas, Nimzowitsch defendió el peón de e5 con dama, caballo y torre, y en ambas el peón acabó desapareciendo. Contra Freymann una pieza ocupó su casilla y preparó una combinación; contra Székely el peón se transformó en un pasado en f6. Las piezas que sobreprotegen un punto fuerte no quedan atadas a él: están bien colocadas para lo que venga después.

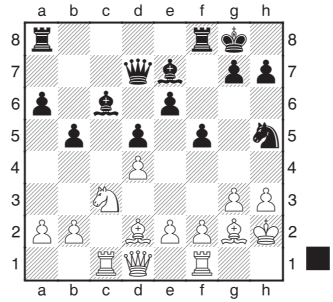
19. Encerrar o dominar una pieza

Una pieza vale lo que valen sus casillas. Un caballo sin saltos útiles o una torre sin columna pueden valer menos que un peón, aunque el recuento de material diga otra cosa. Encerrar una pieza rival significa quitarle esas casillas, con peones o con piezas, hasta que no pueda participar en la lucha.

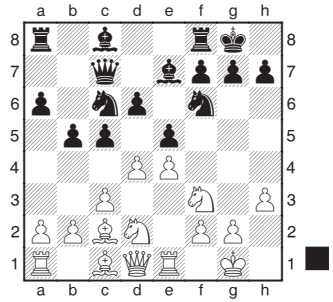
Los peones son la herramienta más duradera, porque controlan casillas sin estar expuestos a cambios: un peón negro en b4 controla a3 y c3; un peón blanco en d5 controla c6 y e6. Las piezas completan el trabajo: un alfil delante de una torre la deja sin columna, una torre en la segunda fila ata a las piezas que defienden.

Encerrar una pieza no gana por sí mismo; reduce las fuerzas útiles del rival. Si el rival juega con menos piezas en un flanco, hay que atacar en ese flanco. Nimzowitsch encierra una tras otra las piezas de Sämisch hasta que no les queda ninguna jugada sin perder material; Karpov encierra las piezas negras del flanco de dama y después ataca al rey.

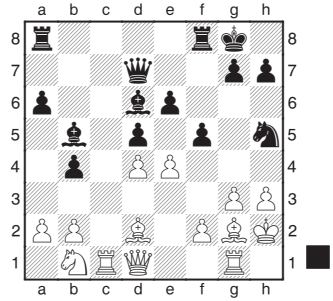
¡Usted juega!



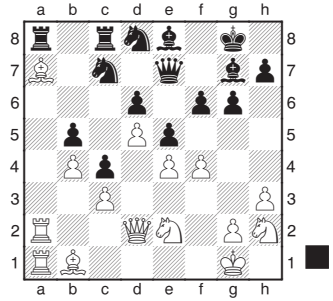
33. ¿Con qué avance quitan las negras casillas al caballo?



35. ¿Con qué avance quita Karpov casillas al caballo de c6?



34. ¿Cómo abren las negras líneas contra el enroque blanco?



36. ¿Con qué avance cambia Karpov de frente?

Sämisch – Nimzowitsch [E06]

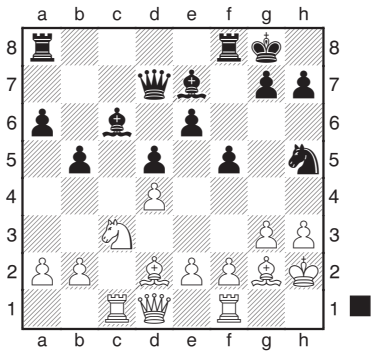
Copenhague, 1923

En esta partida, conocida como la «inmortal del zugzwang», Nimzowitsch encierra una a una las piezas blancas. Siga cómo ...b4 devuelve el caballo a b1 sin ninguna casilla, cómo la entrega de un caballo en h5 lleva las torres negras a la columna f y a la segunda fila, y cómo al final las blancas no tienen ninguna jugada que no pierda material.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.g3 ♗b7 5.♗g2 ♗e7 6.♘c3 0–0 7.0–0 d5 8.♘e5 c6 9.cxd5 cxd5 10.♗f4 a6 11.♖c1 b5 12.♕b3 ♘c6 13.♘xc6 ♗xc6 14.h3 ♕d7 15.♔h2 ♘h5

15...♘h5 ataca el alfil de f4 y gana un tiempo. Tras 16.♗d2 el alfil queda en una casilla pasiva, detrás de sus propios peones.

16.♗d2 f5 17.♕d1

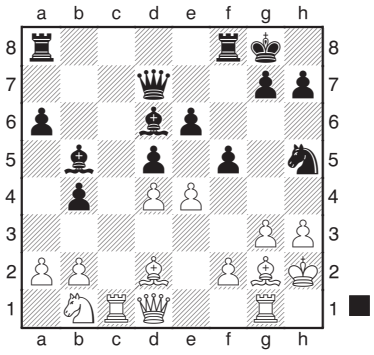


Usted juega 33

17...b4 18.♘b1

El caballo vuelve a su casilla inicial y allí no tiene ningún salto: a3 y c3 están controladas por el peón de b4, y d2 está ocupada por su propio alfil. Una pieza puede quedar encerrada sin que la rodeen piezas rivales: basta con un peón bien colocado.

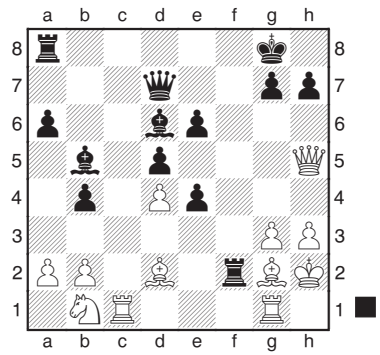
18...♗b5 19.♖g1 ♗d6 20.e4



Usted juega 34

20...fxe4 21.♕xh5 ♖xf2

Tras 20...fxe4 21.♕xh5 ♖xf2 las negras han dado el caballo de h5 a cambio de dos peones y de la segunda fila. La torre de f2 ataca el alfil de d2 y presiona el de g2, que ya no podrán moverse con libertad.



Juegan blancas

22.♕g5 ♖af8 23.♔h1 ♖8f5 24.♕e3 ♗d3

Con 22...♖af8 y 23...♖8f5 la segunda torre se suma por la columna f, y 24...♗d3 ataca el caballo de b1 y controla e2 y f1, dos casillas que necesitaban las piezas blancas.

25.♖ce1 h6 0–1

Las blancas no tienen ninguna jugada útil, aunque conservan un caballo por dos peones. Si 26.♗c1, 26...♗xb1 gana una pieza, porque la torre de e1 ya no puede recapturar; si 26.g4, 26...♖5f3 ataca la dama. Sämisch abandonó.

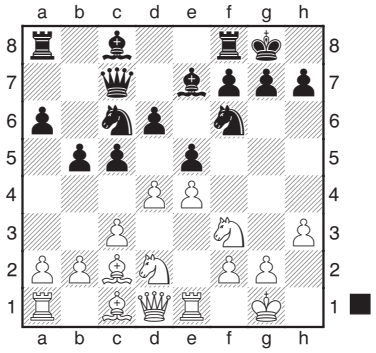
Repase el plan completo. ...b4 dejó al caballo de b1 sin casillas, la entrega en h5 llevó las torres negras a la columna f y a la segunda fila, y el alfil de d3 completó la red. Al final, las piezas blancas, encerradas por sus propios peones y por las piezas negras, no podían moverse sin perder material.

Karpov (2700) – Unzicker (2535) [C98]

Olimpiada de Niza, 1974

Karpov cierra el centro con 13.d5 y quita casillas a las piezas negras con b4. Siga cómo el alfil blanco se instala en a7, delante de la torre de a8, y cómo, con las piezas negras del flanco de dama sin juego, Karpov cambia de frente con f4-f5 y ataca al rey.

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 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘bd2 ♘c6



Usted juega 35

13.d5

13.d5 cierra el centro y gana espacio. El peón de d5 quita c6 y e6 a las piezas negras, y el caballo tiene que retirarse a d8, desde donde le costará mucho volver al juego.

13...♘d8 14.a4 ♖b8 15.axb5 axb5 16.b4

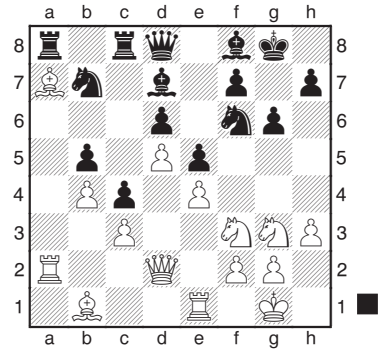
16.b4 quita c5 y a5 al caballo que llegará a b7. Con los peones en b4 y d5, las casillas de entrada del flanco de dama son de las blancas.

16...♘b7 17.♘f1 ♗d7 18.♗e3 ♖a8 19.♕d2 ♖fc8 20.♗d3 g6 21.♘g3 ♗f8 22.♖a2 c4

22...c4 gana espacio, pero no libera a los caballos negros: b4 sigue controlando c5, y d5 sigue controlando c6 y e6.

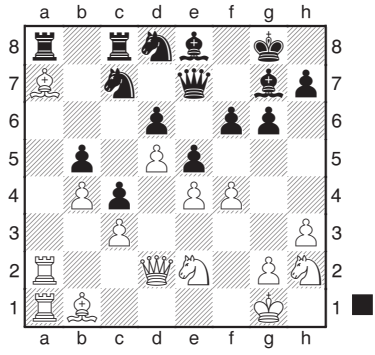
23.♗b1 ♕d8 24.♗a7

El alfil se coloca delante de la torre de a8 y la deja sin columna. La torre no puede capturarlo, porque lo defiende la torre de a2, y a las piezas menores negras les costaría mucho llegar a atacarlo. Un alfil en a7 encierra a una torre de a8: es la imagen clásica de esta partida.



Juegan negras

24...♘e8 25.♗c2 ♘c7 26.♖ea1 ♕e7 27.♗b1 ♗e8 28.♘e2 ♘d8 29.♘h2 ♗g7 30.f4 f6



Usted juega 36

31.f5

Con el flanco de dama bloqueado, Karpov cambia de frente: 30.f4 y 31.f5 ganan espacio y quitan e6 y g6 a las piezas negras. Las torres de a8 y c8 y el caballo de c7 están lejos y no pueden ayudar a su rey.

31...g5 32.♗c2 ♗f7 33.♘g3 ♘b7 34.♗d1 h6 35.♗h5 ♕e8 36.♕d1 ♘d8 37.♖a3 ♔f8 38.♖1a2 ♔g8 39.♘g4 ♔f8 40.♘e3 ♔g8 41.♗xf7+ ♘xf7 42.♕h5 ♘d8 43.♕g6 ♔h8 44.♘h5 1–0

Las negras no pueden defender a la vez f6, g7 y h6: la dama y los caballos blancos atacan el flanco de rey, mientras las torres y el caballo de c7 siguen sin casillas en el otro flanco. Unzicker abandonó.

Compare las dos partidas. Nimzowitsch encerró las piezas blancas con un peón, ...b4, y con piezas, las torres en la segunda fila y el alfil en d3, y ganó sin necesidad de un ataque directo. Karpov encerró las piezas negras del flanco de dama con los peones de b4 y d5 y con su alfil en a7, y después atacó en el otro flanco, donde las negras tenían menos defensores. Una pieza sin casillas vale mucho menos de lo que dice su valor nominal.

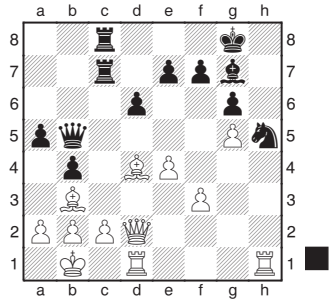
20. Debilidades en el enroque

El rey enrocado está protegido por tres peones y, casi siempre, por un caballo en f3 o en f6. Cada avance de esos peones crea casillas débiles junto al rey, y cada pieza defensora que desaparece deja casillas sin vigilar. Las debilidades del enroque son las casillas a las que pueden llegar las piezas atacantes.

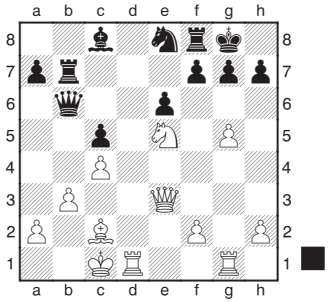
El ataque contra el enroque suele seguir un orden. Primero, abrir líneas con los peones: con enroques opuestos, el atacante puede avanzarlos sin descubrir a su propio rey. Segundo, eliminar al defensor clave, muchas veces el caballo de f6, que protege h7 y dificulta la entrada de las piezas atacantes por esa casilla: un peón lo expulsa o una pieza se entrega por él. Tercero, llevar las piezas mayores al ataque, por las columnas abiertas o con una torre que sube por la tercera o la cuarta fila.

Fischer abre la columna h contra el fianchetto de Larsen, expulsa al caballo con g5 y lo elimina con un sacrificio de calidad. Szabó expulsa al caballo de f6 con g5 y entrega el alfil en h7 en cuanto esa casilla se queda sin defensor.

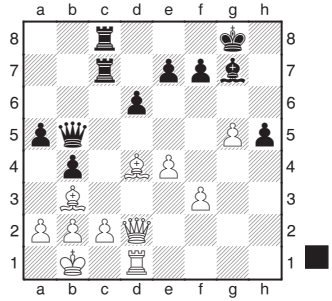
¡Usted juega!



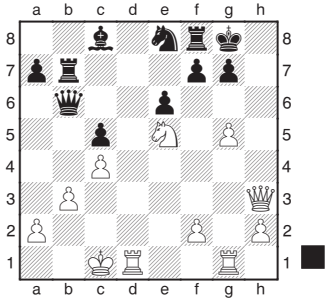
37. ¿Cómo elimina Fischer el último defensor del enroque negro?



39. ¿Qué sacrificio aprovecha la marcha del caballo de f6?



38. ¿Cómo continúa Fischer el ataque contra el rey negro?



40. ¿Cómo suma Szabó otra pieza mayor al ataque?

Fischer – Larsen [B77]

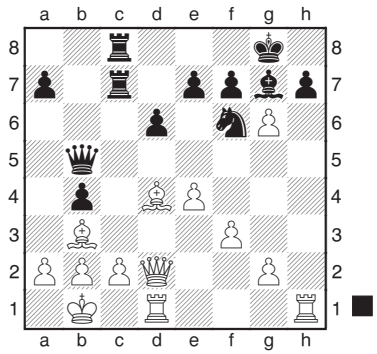
Interzonal de Portoroz, 1958

Larsen juega el Dragón, con el alfil en g7 y peones en f7, g6 y h7, y los dos bandos se enrocan en flancos opuestos. Siga cómo Fischer abre la columna h con h4-h5, expulsa al caballo de f6 con g5 y lo elimina con 22.♖xh5. Sin ese defensor, el peón blanco llega a f7 y el ataque decide.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 g6 6.♗e3 ♗g7 7.f3 0–0 8.♕d2 ♘c6 9.♗c4 ♘xd4 10.♗xd4 ♗e6 11.♗b3 ♕a5 12.0–0–0 b5 13.♔b1 b4 14.♘d5 ♗xd5 15.♗xd5 ♖ac8 16.♗b3 ♖c7 17.h4

Con los reyes en flancos opuestos, Fischer lanza sus peones contra el enroque negro. 17.h4 y 18.h5 atacan el peón de g6, el punto débil del fianchetto: si se cambia, la columna h se abre hacia el rey.

17...♕b5 18.h5 ♖fc8 19.hxg6



Juegan negras

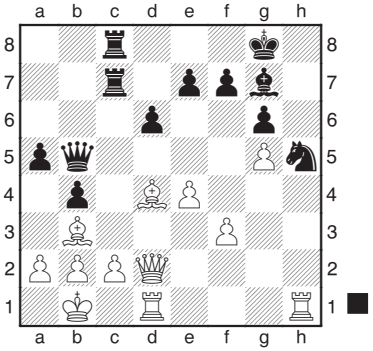
19...hxg6

Tras 19.hxg6 hxg6 la columna h está abierta y la torre de h1 apunta al rey negro. El caballo de f6 es ahora el principal defensor del enroque: protege h7 y vigila h5.

20.g4 a5 21.g5

21.g5 ataca al defensor y lo obliga a dejar f6. Desde h5 el caballo sigue tapando la columna h, pero ya no protege h7 ni vigila el centro.

21...♘h5

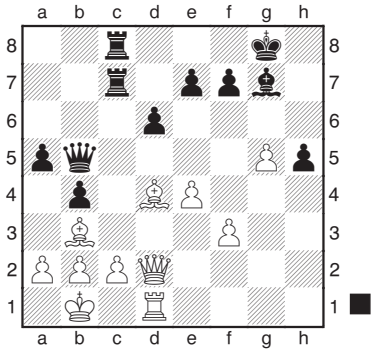


Usted juega 37

22.♖xh5

Fischer da una torre por el caballo de h5, el último defensor del enroque. Según el motor era la jugada más fuerte, y la mejor defensa negra era 22...♗xd4.

22...gxh5



Usted juega 38

23.g6

El peón llega a g6, la casilla que antes ocupaba el peón negro, y ataca f7. Según el motor, 23... ♗xd4 era la defensa; tras 23...e5 24.gxf7+ el rey negro queda al descubierto, y 24... ♔f8, en vez de 24... ♖xf7, empeoró las cosas.

23...e5 24.gxf7+ ♔f8 25.♗e3 d5 26.exd5 ♖xf7 27.d6

Abierto el enroque, Fischer crea un segundo problema: 26.exd5 y 27.d6 forman un peón pasado que llegará a d7, porque las piezas negras están ocupadas con su rey.

27...♖f6 28.♗g5 ♕b7 29.♗xf6 ♗xf6 30.d7 ♖d8 31.♕d6+ 1–0

El rey negro no tiene defensa: si 31... ♔g7, 32.♖g1+ y la dama entra en f6. Larsen abandonó.

Repase el plan completo. Fischer abrió la columna h con h4-h5, expulsó al caballo de f6 con g5 y lo eliminó con 22.♖xh5. Sin ese defensor, el peón de g llegó a f7 y el rey negro quedó al descubierto. Contra un fianchetto, el caballo de f6 es casi siempre la pieza que sostiene la defensa.

Partida 20

Szabó – Bisguier [D46]

Buenos Aires, 1955

Los reyes se enrocan en flancos opuestos en la jugada 14. Observe cómo Szabó avanza el peón de g para expulsar al caballo de f6, el defensor de h7, y cómo, en cuanto el caballo se retira, entrega el alfil en h7 y lleva la dama y la torre al ataque.

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♘c3 e6 5.e3 ♘bd7 6.♗d3 ♗d6 7.e4 dxe4 8.♘xe4 ♘xe4 9.♗xe4 ♘f6 10.♗c2 ♗b4+ 11.♗d2 ♗xd2+ 12.♕xd2 0–0 13.♘e5 ♕c7 14.0–0–0

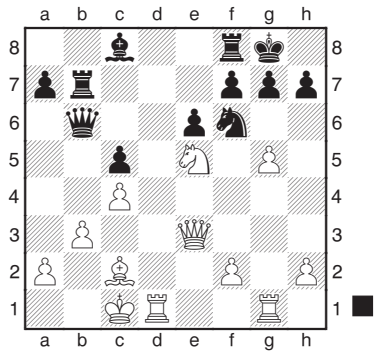
Con los reyes en flancos opuestos, los peones del flanco de rey blanco pueden avanzar sin descubrir a su propio rey. El caballo de e5 controla f7 y d7 y será una pieza clave del ataque.

14...c5 15.♕e3 b6 16.dxc5 bxc5 17.g4

17.g4 prepara g5 contra el caballo de f6. Fíjese en el objetivo: no es un peón, sino la pieza que defiende h7. Según el motor, 16...bxc5 había sido imprecisa; 16...♗b7 era mejor.

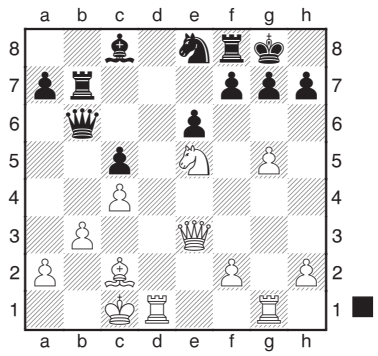
17...♖b8 18.♖hg1 ♕b6 19.b3 ♖b7 20.g5

20.g5 ataca al caballo de f6 y lo obliga a moverse.



Juegan negras

20...♘e8

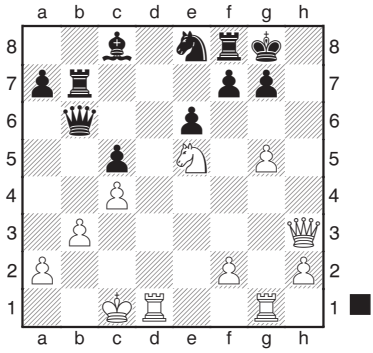


Usted juega 39

21.♗xh7+

Sin el caballo de f6, la casilla h7 solo estaba defendida por el rey. Según el motor, 20...♘h5 resistía mejor que 20...♘e8, porque dejaba el caballo cerca del rey. Tras 21...♔xh7 22.♕h3+ ♔g8 el rey negro se ha quedado sin protección.

21...♔xh7 22.♕h3+ ♔g8



Usted juega 40

23.♖g4 1–0

23.♖g4 amenaza 24.♖h4 y 25.♕h7, mate, y el caballo de e5 defiende la torre. Las negras no tienen defensa suficiente. Bisguier abandonó.

Compare las dos partidas. Fischer y Szabó atacaron con el mismo método: abrir líneas con los peones, expulsar con un peón al caballo de f6 y eliminar después al último defensor. Fischer dio una calidad por el caballo; Szabó, un alfil por el peón de h7. Antes de sacrificar contra el enroque, cuente los defensores de cada casilla junto al rey: el sacrificio funciona cuando uno de ellos ya ha desaparecido.

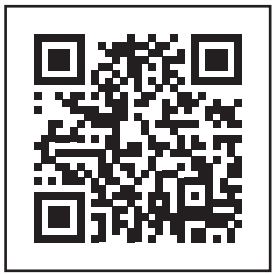
Índice de partidas

1. Alekhine – Yates, 1922 4
2. Kramnik – Zvjaginsev, 1998 6
3. Lasker – Capablanca, 1914 9
4. Karpov – Kasparov, 1985 11
5. Lasker – Janowsky, 1909 14
6. Sasikiran – Iljushin, 2005 16
7. Yates – Nimzowitsch, 1926 19
8. Euwe – Flohr, 1932 21
9. Fischer – Bolbochan, 1962 24
10. Kasparov – Shirov, 1994 26
11. Leonhardt – Nimzowitsch, 1912 29
12. Te Kolste – Nimzowitsch, 1925 31
13. Rosselli del Turco – Rubinstein, 1925 34
14. Botvinnik – Sorokin, 1931 36
15. Nimzowitsch – Freymann, 1913 39
16. Nimzowitsch – Székely, 1927 41
17. Sämisch – Nimzowitsch, 1923 44
18. Karpov – Unzicker, 1974 46
19. Fischer – Larsen, 1958 49
20. Szabó – Bisguier, 1955 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/eC4RG4fZ