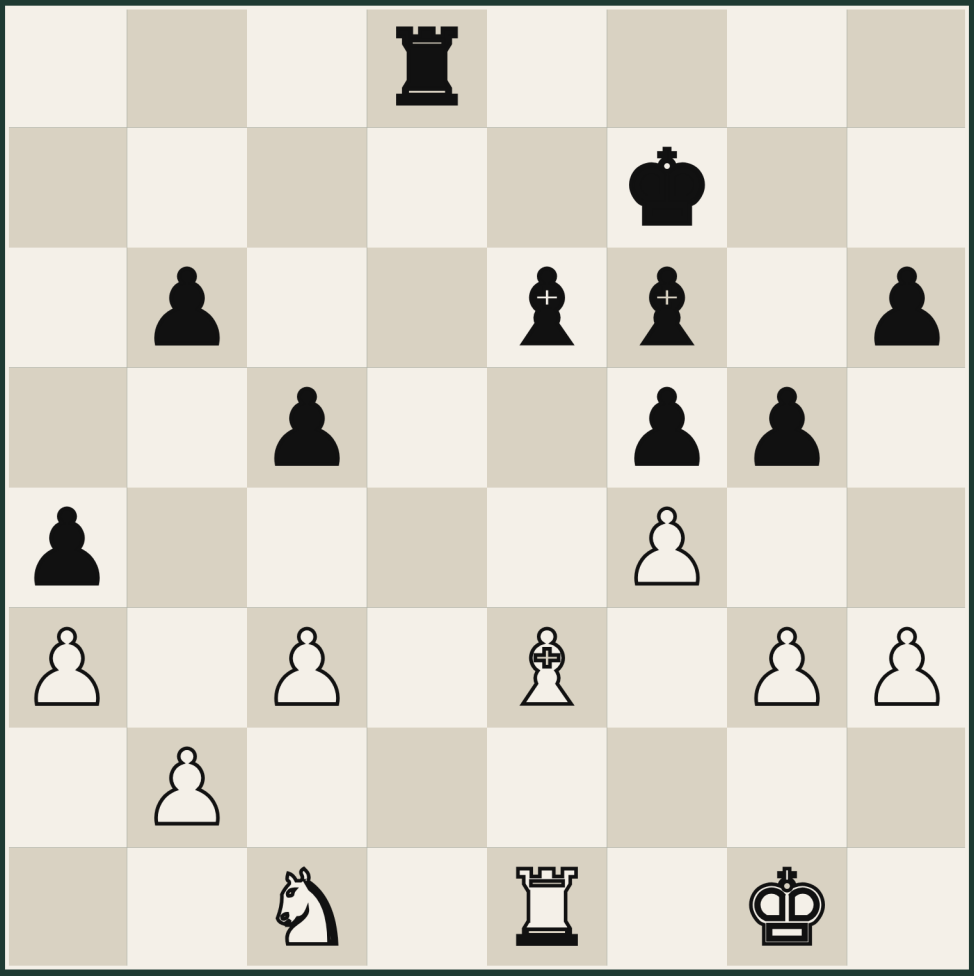
100 TEMAS ESTRATÉGICOS

TOMO 3 · PIEZAS MENORES



Englisch – Steinitz, Londres 1883 · la pareja de alfiles

Diez temas y veinte partidas modelo

JOSE SANDE

Los 100 temas estratégicos

Tomo 3. Piezas menores

Jose Sande

Índice

21. La pareja de alfiles. 3
22. Alfil bueno contra alfil malo 9
23. Caballo bueno contra alfil malo 15
24. Alfiles de distinto color en el medio juego 21
25. Alfil contra caballo: superioridad del alfil 26
26. Caballo en puesto avanzado 31
27. Maniobras de caballo 36
28. Cambios favorables de piezas menores. 41
29. La pieza mala del rival: no cambiarla 46
30. Dos piezas menores contra torre 51
Índice de partidas 56
Las posiciones en Lichess 57

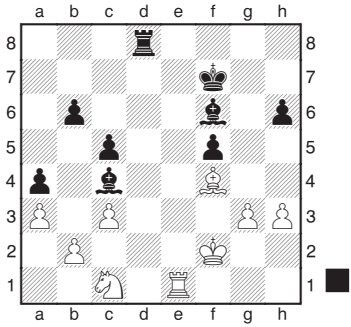
21. La pareja de alfiles

Dos alfiles juntos actúan sobre casillas de los dos colores y pueden cambiar de flanco en una sola jugada. Ninguna otra pareja de piezas menores lo consigue. Pero la pareja no gana sola: necesita diagonales abiertas y objetivos, y rinde más cuando las piezas rivales, sobre todo los caballos, se quedan sin casillas estables.

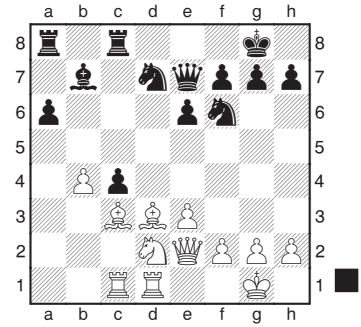
El plan clásico tiene tres pasos. Primero, avanzar los peones para quitar casillas a los caballos y ganar tiempos atacando piezas. Segundo, abrir la posición en el momento oportuno, cuando los alfiles ya apuntan a algo. Tercero, transformar: cambiar uno de los alfiles cuando ese cambio deja una ventaja más concreta, como un caballo sin jugadas, un rey activo o un final de peones ganado.

Steinitz muestra el plan completo con las damas cambiadas; Miles, cómo cerrar una diagonal rival y abrir las propias hasta crear amenazas contra el rey.

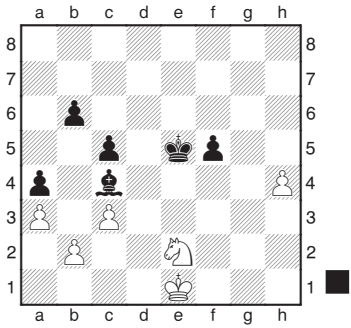
¡Usted juega!



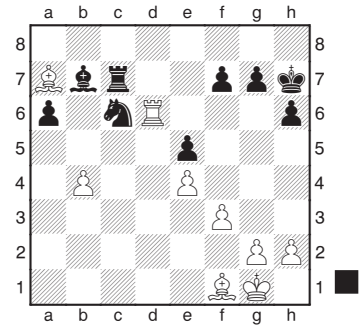
1. ¿Cuál es la pieza activa blanca y cómo la neutraliza?



3. ¿Con qué pieza recupera el peón de c4?



2. ¿Conserva el alfil o entra en el final de peones?



4. ¿Cómo aprovecha que el caballo negro está en c6?

Partida 1

Englisch – Steinitz [C60]

Londres, 1883

Las blancas entregan su alfil de casillas blancas en la jugada 13 y las damas se cambian enseguida. Steinitz responde con el plan clásico: con ...b6, ...c5, ...g5 y ...f5 quita al caballo blanco todas sus buenas casillas, después lo inmoviliza con un alfil y, cuando la posición está madura, cambia sus alfiles uno a uno para ganar el final de peones. Fíjese en qué obtiene a cambio cada vez que renuncia a un alfil.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 g6 4.d4 exd4 5.♘xd4 ♗g7 6.♗e3 ♘f6 7.♘c3 0–0 8.0–0 ♘e7 9.♕d2 d5 10.exd5 ♘exd5 11.♘xd5 ♕xd5 12.♗e2 ♘g4 13.♗xg4 ♗xg4

Con 12...♘g4 y 13.♗xg4 ♗xg4 las negras se quedan con la pareja de alfiles frente a alfil y caballo. El motor prefería 13.c4, sin entregar el alfil, aunque la posición sigue igualada. El desequilibrio no es todavía una ventaja: es un programa de trabajo. Steinitz tendrá que abrir diagonales para sus alfiles y, sobre todo, quitarle casillas al caballo blanco.

14.♘b3 ♕xd2 15.♘xd2

Tras 14.♘b3 ♕xd2 15.♘xd2 desaparecen las damas. El motor prefería 14.c3, pero lo instructivo es lo que cambia: sin damas no hay ataques al rey, los reyes pueden ir al centro y la partida se decide por la calidad de las piezas menores. Un alfil necesita una jugada para cruzar el tablero; un caballo, tres o cuatro. Cuanto más se simplifica, más pesa esa diferencia.

15...♖ad8 16.c3 ♖fe8 17.♘b3 b6 18.h3 ♗e6 19.♖fd1 c5

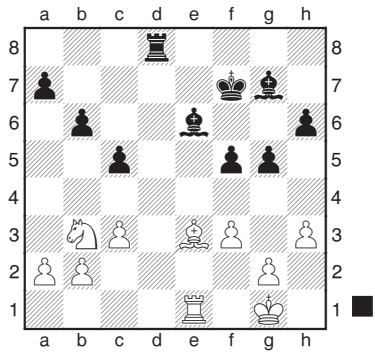
Con 17...b6 y 19...c5 las negras colocan sus peones en casillas negras, justo donde no estorban al alfil de e6, y le quitan al caballo de b3 sus mejores destinos: a5 y c5 por el peón de b6, d4 por el de c5. Primera regla del plan: los peones del bando de los alfiles trabajan contra el caballo.

20.♗g5 f6 21.♗f4 ♔f7 22.f3 g5

22...g5 ataca el alfil de f4 y gana espacio con tiempo. Es el uso típico de los peones junto a la pareja: cada avance echa a una pieza rival y le resta casillas. Las blancas pierden tiempos retirando (23.♖xd8 ♖xd8 24.♗e3), mientras las negras siguen avanzando.

23.♖xd8 ♖xd8 24.♗e3 h6 25.♖e1 f5

Con 25...f5 el caballo de b3 ya no tiene futuro en el centro: d4 la vigila el peón de c5 y e4 la vigila el de f5. Le quedan casillas pasivas como d2, c1 o a1. Compare las dos piezas menores de cada bando: los alfiles negros alcanzan las dos alas desde e6 y g7, el caballo blanco no tiene ni una casilla central.



Juegan blancas

26.f4 ♗f6 27.g3 a5 28.♘c1 a4 29.a3 ♗c4

28...a4 completa la red: el peón quita b3 al caballo, que se había retirado a c1, y 29...♗c4 cierra las demás salidas. Desde c4 el alfil vigila a2, b3, d3 y e2, es decir, las cuatro casillas a las que puede saltar el caballo de c1. Sin capturar nada, las negras han dejado a las blancas con una pieza menos en la práctica.

Así se domina un caballo: primero los peones le quitan las casillas avanzadas, después un alfil le corta las de retirada.

30.♔f2 gxf4 31.♗xf4

31...♗g5 32.♗xg5 hxg5

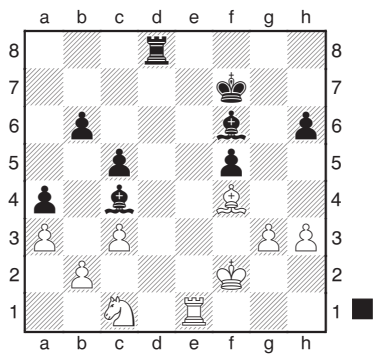
Con 30...gxf4 31.♗xf4 ♗g5 las negras ofrecen el cambio de su alfil de casillas negras, y tras 32.♗xg5 hxg5 la pareja ha desaparecido. Steinitz no se equivoca: el alfil de f4 era la única pieza blanca activa, mientras el caballo de c1 sigue sin jugadas. Después del cambio queda alfil bueno contra caballo inmóvil, y el rey negro puede marchar hacia el centro.

Según el motor, 31...h5 dejaba escapar casi toda la ventaja: tras 32.h4 b5 33.♘e2 el caballo sale de la prisión. Conservar la pareja no es un fin; lo que importa es lo que se obtiene al cambiarla.

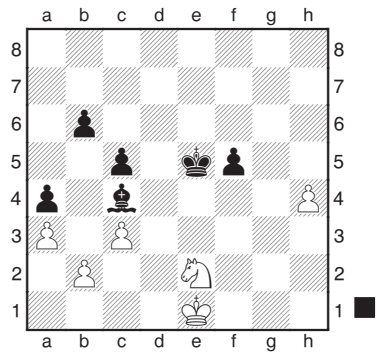
33.♔e3 ♔f6 34.h4 gxh4 35.gxh4 ♖e8+ 36.♔f2 ♖xe1 37.♔xe1 ♔e5

El cambio de torres (35...♖e8+ 36.♔f2 ♖xe1 37.♔xe1) deja un final de piezas menores donde todo favorece a las negras. Su rey llega a e5 y amenaza entrar por f4 y g4, contra el peón débil de h4, mientras el caballo blanco sigue encerrado en c1 por el alfil de c4 y no puede ayudar a su rey.

38.♘e2



Usted juega 1



Usted juega 2

38...♗xe2

38.♘e2 es la única manera de liberar el caballo, y Steinitz aprovecha el momento para cambiar su último alfil. Con 38...♗xe2 39.♔xe2 ♔f4 entra en un final de peones ganado: su rey está mucho más activo, ataca el peón de h4 y empuja el de f. En cambio, según el motor, 38...♗b5? permitía 39.♘g3, y el caballo frena al rey negro desde f5 y h5; la ventaja casi desaparece.

Antes de cambiar la última pieza menor hay que contar el final de peones. Aquí sale a favor por la posición del rey, no por el material.

39.♔xe2 ♔f4 40.c4 ♔g4 41.♔e3 f4+ 42.♔e4 f3 43.♔e3 ♔g3 0–1

Tras 40.c4 ♔g4 41.♔e3 f4+ 42.♔e4 f3 43.♔e3 ♔g3 el peón de f corona o el rey negro se come el de h4. Las blancas abandonaron.

Repase el plan completo. Steinitz obtuvo la pareja en la jugada 13 y la usó para quitarle casillas al caballo con ...b6, ...c5, ...g5, ...f5 y ...a4. Después lo inmovilizó con 29...♗c4, cambió el alfil de casillas negras cuando eso dejó al caballo sin defensa posible y entregó el último alfil para ganar el final de peones. La pareja de alfiles es una ventaja para transformar en el momento justo, no para guardar.

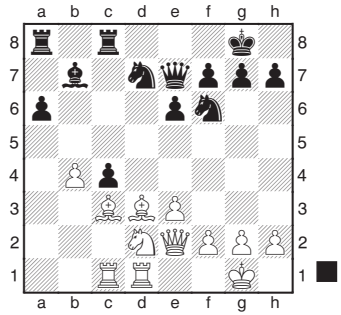
Partida 2

Miles (2600) – Sunye Neto (2535) [E11]

Linares (México), 1994

Miles consigue la pareja de alfiles desde la apertura y la conserva con cuidado. Su plan tiene dos fases: primero 25.e4, que cierra la gran diagonal del alfil negro de a8 y quita la casilla d5 a los caballos; después la entrada de la torre en d6 y una maniobra de alfiles que gana tiempos sobre las piezas negras hasta llegar al rey.

1.d4 ♘f6 2.♘f3 e6 3.c4 ♗b4+ 4.♘bd2 b6 5.a3 ♗xd2+ 6.♗xd2 ♗b7 7.e3 0–0 8.♗d3 d6 9.0–0 ♘bd7 10.b4 c5 11.♗c3 ♕e7 12.♘d2 ♖fc8 13.♖c1 a6 14.♕e2 d5 15.dxc5 bxc5 16.♖fd1 cxb4 17.axb4 dxc4



Usted juega 3

18.♘xc4

18.♘xc4 recupera el peón sin tocar los alfiles. La alternativa natural 18.♗xc4 permitía 18...♘d5 y, si 19.♗xd5 ♗xd5, las blancas habrían devuelto la pareja; el motor valora esa línea como igualdad, frente a casi un peón de ventaja tras la jugada de Miles.

Ante una recaptura, pregúntese siempre qué pieza conviene conservar. Aquí la respuesta es clara: los dos alfiles, en una posición que se está abriendo.

18...♘d5 19.♗d2 ♖ab8 20.♕e1 ♗a8 21.♘a5 ♖xc1 22.♖xc1 ♕d6 23.♗f1 ♘c7 24.♘c4 ♕e7 25.e4

25.e4 cumple tres funciones a la vez. Quita la casilla d5 a los caballos negros, que buscaban un puesto central; cierra la gran diagonal del alfil de a8, que se queda mordiendo el peón de e4; y deja libre la casilla e3 para el alfil de d2, que llegará allí con 27.♗e3.

Jugar a favor de la pareja no siempre significa abrir líneas. A veces conviene cerrar la diagonal del alfil rival mientras se preparan las propias.

25...♘b5 26.f3 ♖c8 27.♗e3 h6 28.♕d2 ♔h7 29.♖d1 ♖c7 30.♕b2 e5 31.♕d2 ♕e6 32.♘d6 ♘d4 33.♗xd4 ♕xd6 34.♗e3

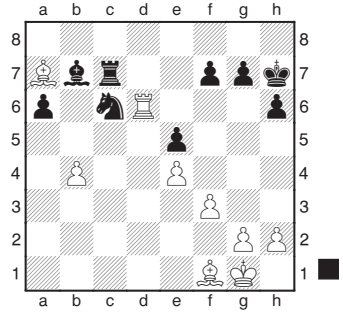
Con 32.♘d6 ♘d4 33.♗xd4 ♕xd6 34.♗e3 se cambian los dos caballos y las blancas conservan intactos sus dos alfiles. Tras 34...♕xd2 35.♖xd2 queda un final de torre y dos alfiles contra torre, alfil y caballo.

En el final la pareja es todavía más fuerte, porque ya no hay amenazas contra el rey que distraigan a los alfiles de su trabajo.

34...♕xd2 35.♖xd2 ♗b7 36.♖d6

36.♖d6 ataca el peón de a6 por la sexta fila. Las negras lo defienden con el alfil desde b7, pero así sus piezas quedan atadas a la defensa de un peón. Torre y alfiles se reparten las tareas: la torre fija el objetivo y los alfiles atacarán a los defensores.

36...♘b8 37.♗a7 ♘c6



Usted juega 4

38.♗b6

El orden de la maniobra es lo esencial. Con 37.♗a7 ♘c6 las blancas obligaron al caballo a ocupar c6, y solo entonces 38.♗b6 ataca la torre. Si las blancas hubieran jugado primero 37.♗b6, las negras responderían 37...♖c6 o 37...♖d7 y cambiarían la torre activa de d6; el motor da entonces menos de un peón de ventaja. Además, 37...♘d7 defendía mejor que 37...♘c6.

Los alfiles ganan tiempos atacando piezas, pero el orden de los ataques decide qué defensas le quedan al rival.

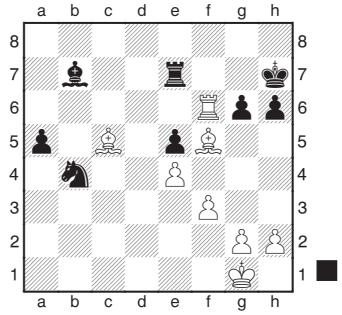
38...♖e7 39.♗c4

39.♗c4 lleva el segundo alfil a la diagonal a2-g8 y apunta a f7, junto al rey. Tras 39...f6 el alfil entrará en e6, una casilla que ya no puede vigilar ningún peón negro porque los de d, e y f se han cambiado o han avanzado. Los dos alfiles actúan en sectores distintos: uno contra la torre y el caballo en el flanco de dama, el otro contra el rey. Esa es la fuerza de la pareja: cambiar de objetivo sin perder tiempo.

39...f6 40.♗e6 ♘xb4 41.♗c5 a5 42.♗f5+ g6 43.♖xf6

Tras 39...f6 40.♗e6 ♘xb4 41.♗c5 a5 42.♗f5+ g6 43.♖xf6 las blancas recuperan el peón y algo más. 41.♗c5 atacó a la vez la torre de e7 y el caballo de b4, y 42.♗f5+ obligó a jugar ...g6, que debilita h6 y g6. Ahora el rey negro está rodeado de casillas que los alfiles y la torre pueden ocupar.

La presión sobre el flanco de dama se ha transformado en ataque al rey. Los alfiles permiten ese cambio de frente en un par de jugadas.



Juegan negras

43...♖g7 44.♗e6 ♘d3 45.♗d6 ♘f4 46.♗c4 g5 47.♗f8 1–0

Después de 43...♖g7 44.♗e6 ♘d3 45.♗d6 ♘f4 46.♗c4 g5 47.♗f8 el alfil ataca la torre, que no puede abandonar la defensa de h6: por ejemplo, 47...♖c7 48.♖xh6 es mate. Las negras abandonaron.

Compare las dos partidas. Steinitz usó la pareja para dominar un caballo y la cambió para ganar un final de peones. Miles la conservó con 18.♘xc4, cerró la diagonal del alfil negro con 25.e4 y después usó sus alfiles para ganar tiempos sobre las piezas rivales hasta llegar al rey. En ambos casos los alfiles ganaron porque las piezas del rival tenían cada vez menos casillas.

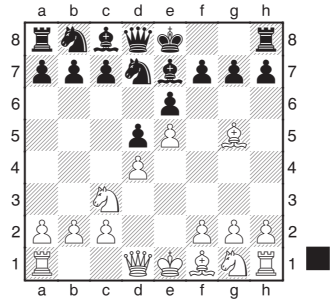
22. Alfil bueno contra alfil malo

Un alfil es malo cuando sus propios peones centrales están fijos en casillas de su color: tropieza con ellos y no puede defender las casillas del otro color, que son justamente las débiles. Es bueno cuando sus peones están en el color contrario y le dejan las diagonales libres. La etiqueta habla de la estructura, no de la actividad del momento: un alfil malo puede salir por fuera de su cadena y ser útil durante un tiempo.

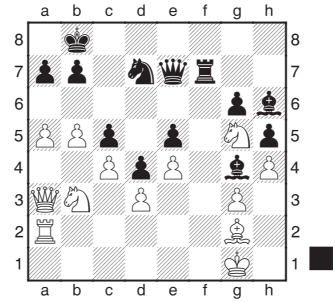
Del lado del alfil bueno el plan es claro. Cambiar las otras piezas menores, sobre todo el caballo rival, para quedarse con alfil bueno contra alfil malo; llevar el rey a una casilla del color que el alfil rival no puede atacar; y abrir un segundo frente donde el alfil malo no llegue. Del lado del alfil malo hay dos salidas: cambiarlo o sacarlo de detrás de los peones.

Tarrasch lo muestra del lado del alfil bueno; Botvinnik, con las dos caras del tema: cambia su propio alfil malo y deja al rival con el suyo.

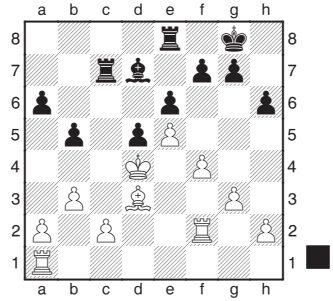
¡Usted juega!



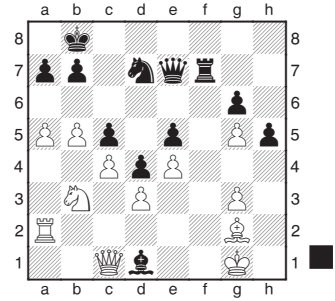
5. ¿Qué cambio deja a las negras con el alfil malo?



7. ¿Cuál de sus alfiles conviene cambiar ahora?



6. ¿Cómo crea un segundo frente en el flanco de rey?



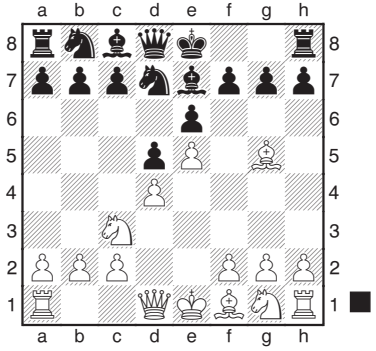
8. ¿Qué cambios le dejan caballo contra alfil malo?

Tarrasch – Teichmann [C14]

San Sebastián, 1912

En esta Francesa el alfil negro de c8 queda encerrado detrás de sus peones de d5 y e6. Tarrasch cambia el otro alfil negro en la jugada 6, cambia las damas y los caballos, coloca el rey en d4 y abre un segundo frente con g4, h4 y h5. Observe cómo cada paso reduce el papel del alfil de d7.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.e5 ♘fd7



Usted juega 5

6.♗xe7

En la Francesa los peones negros de d5 y e6 están en casillas blancas. Por eso el alfil negro de casillas negras es el bueno, y el de c8, el malo. 6.♗xe7 elimina el bueno y deja al negro con el que tropieza con sus peones. El motor prefería el agresivo 6.h4, pero el cambio de Tarrasch fija la estructura que guiará toda la partida.

Ante varios cambios posibles, cambie el alfil bueno del rival y deje en el tablero el malo.

6...♕xe7 7.♕d2 0–0 8.f4

Con 5.e5 y 8.f4 los peones blancos ocupan casillas negras: d4, e5, f4. El alfil blanco que queda, el de f1, se mueve por casillas blancas y tiene las diagonales libres. Es el alfil bueno de la partida, frente al alfil malo de c8.

8...c5 9.♘f3 ♘c6 10.g3 a6 11.♗g2 b5 12.0–0 cxd4 13.♘xd4 ♘xd4 14.♕xd4 ♕c5 15.♕xc5

Tras 14...♕c5 15.♕xc5 ♘xc5 desaparecen las damas. Sin ellas el rey puede ir al centro sin peligro, y la diferencia entre los alfiles pesa cada vez más.

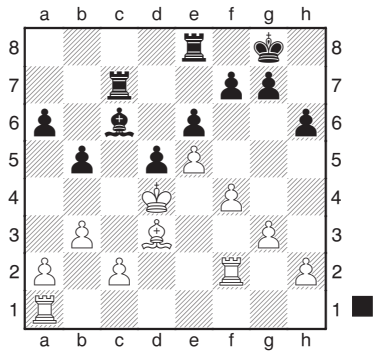
15...♘xc5 16.♘e2 ♗d7 17.♘d4 ♖ac8 18.♔f2 ♖c7 19.♔e3 ♖e8 20.♖f2 ♘b7 21.♗f1 ♘a5 22.b3 h6 23.♗d3 ♘c6 24.♘xc6

Con 24.♘xc6 ♗xc6 Tarrasch cambia los últimos caballos y se queda con lo que buscaba: alfil bueno contra alfil malo, con torres. Cuando el rival tiene un alfil malo, cambie las demás piezas menores; cada cambio deja más solo al alfil encerrado.

24...♗xc6 25.♔d4

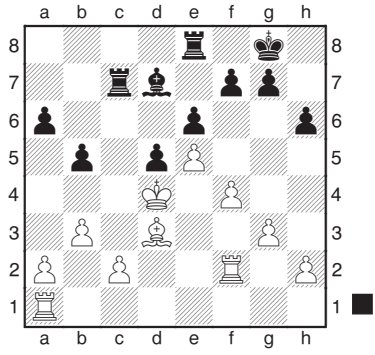
El rey sigue la ruta f2, e3 y d4. En d4 está en una casilla negra, y el alfil negro, de casillas blancas, nunca podrá atacarlo. Tampoco hay peón negro que pueda echarlo, porque el de c se cambió en la jugada 12 y el de e está bloqueado en e6. El rey se convierte en una pieza central más.

Coloque el rey en el color que el alfil rival no puede tocar.



Juegan negras

25...♗d7



Usted juega 6

26.g4

26.g4 inicia el segundo frente. En el centro y en el flanco de dama la posición está cerrada y las negras pueden defenderse; en el flanco de rey Tarrasch abrirá la columna h con g4, h4 y h5. Sus torres llegarán antes, porque el alfil negro solo vigila casillas blancas y desde d7 o c8 no ayuda a defender las casillas negras como g5 o h6.

Contra un alfil malo no basta con mirar: hay que crear un objetivo donde él no llegue.

26...♗c8 27.h4 g6 28.♖h1 ♔g7 29.h5 ♖h8 30.♖fh2 ♗d7 31.g5

Con 26...♗c8 27.h4 g6 28.♖h1 ♔g7 29.h5 ♖h8 30.♖fh2 todo está preparado. 31.g5 fuerza la apertura: 31...hxg5 32.fxg5 ♖xh5 33.♖xh5 gxh5 34.♖xh5 y la torre blanca domina la columna h. El motor prefería seguir preparando con 31.♖f1, pero el plan es el mismo: abrir una línea lejos del alfil de d7.

31...hxg5 32.fxg5 ♖xh5 33.♖xh5 gxh5 34.♖xh5 ♔f8 35.♖h8+ ♔e7 36.g6

36.g6 fxg6 37.♗xg6 abre el camino al alfil bueno, que entra en g6 con tiempo y se une a la torre. El motor prefería 36.♖h7, aunque ambas mantienen una ventaja clara. Fíjese en la diferencia entre los dos alfiles: el blanco atraviesa el tablero en una jugada, el negro sigue mirando sus peones de d5 y e6.

36...fxg6 37.♗xg6 b4 38.♖h7+ ♔d8 39.♗d3 ♖c3 40.♖h8+ ♔e7 1–0

Tras 37...b4 38.♖h7+ ♔d8 39.♗d3 ♖c3 40.♖h8+ ♔e7 el material está igualado, pero según el motor las blancas tienen ventaja decisiva, por ejemplo con 41.a3, que abre también el flanco de dama. Los peones negros de a6, d5 y e6 están en casillas blancas: son blancos fijos para el alfil de d3, y el alfil de d7 no puede defender ninguna casilla negra.

Repase el plan. Tarrasch cambió el alfil bueno del rival (6.♗xe7), cambió damas y caballos, llevó el rey a d4 y abrió la columna h con un segundo frente. Ninguno de esos pasos ganaba solo; juntos dejaron al alfil malo sin nada que defender.

Keres – Botvinnik [A13]

Campeonato del mundo, La Haya y Moscú, 1948

Aquí los dos bandos tienen un alfil malo: el blanco de g2 tropieza con su peón de e4, y el negro de casillas negras con su cadena c5-d4-e5. Gana quien resuelve mejor ese problema. Botvinnik cambia su alfil malo por el caballo más activo de las blancas y transforma la posición hasta llegar a caballo contra alfil malo con un peón de más.

1.c4 e6 2.g3 d5 3.♗g2 d4 4.b4 c5 5.b5 e5

Con 3...d4, 4...c5 y 5...e5 las negras forman la cadena c5-d4-e5 en casillas negras. Ganan espacio, pero su alfil de casillas negras queda detrás de sus peones: es su alfil malo. El de casillas blancas, en cambio, tiene libres todas sus diagonales.

6.d3 ♗d6 7.e4

7.e4 pone un peón blanco en casilla blanca, justo en la diagonal del alfil de g2. Desde ahora ese alfil muerde su propio peón: es el alfil malo de las blancas. El motor prefería 7.♘f3, que dejaba abierta la diagonal.

Antes de fijar un peón, mire qué alfil se queda detrás. Ahora los dos bandos tienen un alfil malo, y la partida dependerá de quién resuelva mejor ese problema.

7...♕c7 8.♘e2 h5 9.h4 ♘h6 10.0–0 ♗g4 11.f3 ♗e6 12.f4 ♗g4 13.f5 ♘d7 14.♘d2 g6 15.fxg6 fxg6 16.♘f3 ♗e7 17.♖f2 ♕d6 18.♗xh6

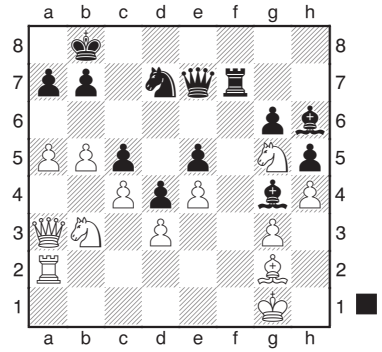
18.♗xh6 ♖xh6 cambia el alfil bueno de las blancas, el de casillas negras, por un caballo. El motor no lo considera un error, porque la posición blanca ya era algo peor, pero el balance estratégico está claro: a las blancas solo les queda el alfil malo de g2, mientras las negras conservan su alfil bueno de g4.

18...♖xh6 19.♕d2 ♖h8 20.♘g5 ♘f6 21.♖e1 ♕b6 22.♘f3 ♘d7 23.♘g5 ♖f8 24.♖xf8+ ♗xf8 25.a4 ♗h6

Con 24...♗xf8 y 25...♗h6 el alfil malo negro sale por fuera de su cadena y encuentra la diagonal h6-c1. Así un alfil malo puede ser útil: no detrás de los peones, sino delante de ellos.

Aun así, sus peones de c5, d4 y e5 seguirán en casillas negras, y en un final el alfil podría volver a quedarse sin trabajo.

26.a5 ♕f6 27.♘c1 0–0–0 28.♘b3 ♖f8 29.♖a1 ♕e7 30.♕c1 ♔b8 31.♖a2 ♖f7 32.♕a3



Usted juega 7

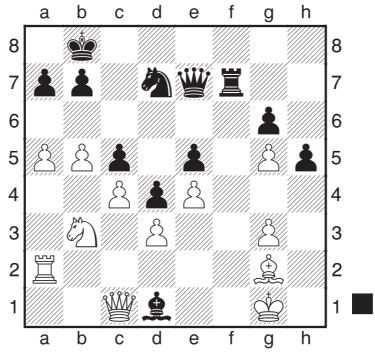
32...♗xg5 33.hxg5

32...♗xg5 es la idea central del tema. Botvinnik cambia su alfil malo, el de casillas negras, por el caballo de g5, la

pieza blanca más activa. Tras 33.hxg5 el peón blanco de g5 queda aislado y lejos de sus compañeros. Según el motor, esta jugada vale unas siete décimas de peón más que la mejor alternativa, 32... ♖f8.

Si tiene un alfil malo, cambiarlo por una pieza activa del rival suele ser la mejor manera de resolver el problema.

33... ♗d1 34.♕c1

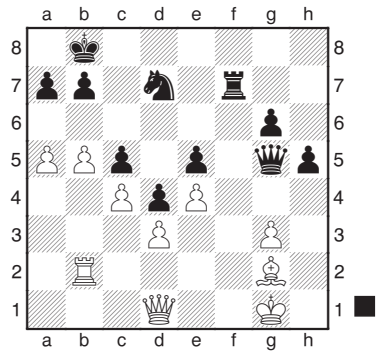


Usted juega 8

34... ♗xb3 35.♖b2 ♗d1 36.♕xd1 ♕xg5

34... ♗xb3 35.♖b2 ♗d1 36.♕xd1 ♕xg5 completa la operación. Botvinnik entrega también su alfil bueno, primero por el caballo de b3 y después en d1, donde desvía la dama blanca de la defensa de g5. El balance: las negras ganan un peón y se quedan con caballo contra el alfil malo de g2.

Es una lección importante. Un alfil bueno no es un tesoro intocable: Botvinnik lo cambia porque el final de caballo contra alfil malo, con un peón de más, vale más que la pareja de alfiles.



Juegan blancas

37.♕e1 ♘f8 38.♔h2 ♕f6 39.♗h3 ♘h7 40.♕d1 ♘g5

Con 36... ♘f8, ... ♘h7 y 40... ♘g5 el caballo llega a una casilla negra, la que el alfil blanco nunca podrá atacar. Desde g5 ataca el alfil de h3 y el peón de e4, y presiona f3 y h3. El alfil blanco ha salido de g2, pero sigue sin objetivos: los peones negros de d4 y e5 están en casillas negras, fuera de su alcance.

Un caballo en una casilla del color contrario al del alfil rival no puede ser atacado por ese alfil. Su estabilidad frente al rey, los peones y las demás piezas debe comprobarse por separado.

41.b6 h4 42.♕g4 hxg3+ 43.♔xg3 ♖f8 44.bxa7+ ♔xa7 45.a6 ♘xh3

Tras 41.b6 h4 42.♕g4 hxg3+ 43.♔xg3 ♖f8 44.bxa7+ ♔xa7 45.a6 ♘xh3 las negras cambian la última pieza menor. Ya no necesitan el caballo: con 46.♕xh3 ♕f4+ y los jaques siguientes fuerzan el cambio de torres y de damas (53.♕xe3 dxe3) y llegan a un final de peones ganado.

La ventaja estratégica se cobra cambiándola por otra más sencilla en el momento justo.

46.♕xh3 ♕f4+ 47.♔g2 ♕f1+ 48.♔h2 ♖f2+ 49.♖xf2 ♕xf2+ 50.♔h1 ♕e1+ 51.♔g2 ♕e2+ 52.♔g1 ♕e3+ 53.♕xe3 dxe3 54.axb7 ♔xb7 55.♔g2 ♔b6 56.♔f3 ♔a5 57.♔xe3 ♔b4 58.♔d2 g5 0–1

En el final de peones el rey negro entra por a5 y b4 y 58...g5 crea un segundo peón pasado. Las blancas abandonaron.

Compare las dos partidas. Tarrasch tenía el alfil bueno y cambió todo lo demás hasta dejar solo al alfil malo del rival. Botvinnik tenía, como su rival, un alfil malo; lo cambió por la mejor pieza blanca con 32... ♗xg5, entregó después su alfil bueno para ganar un peón y quedó con caballo contra alfil malo. En ambos casos el bando ganador eligió los cambios mirando qué piezas menores quedaban en el tablero.

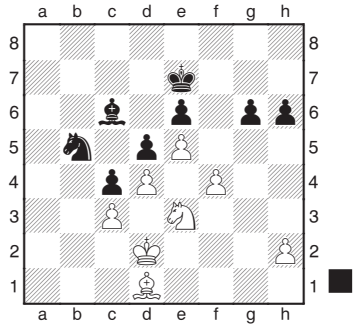
23. Caballo bueno contra alfil malo

Un caballo vence a un alfil malo cuando los peones del rival están fijos en casillas del color del alfil. Entonces el alfil tropieza con ellos y las casillas del otro color quedan para el caballo y para el rey contrario, que nunca podrán ser atacados por el alfil. El caballo, además, puede atacar casillas de los dos colores: un peón fijo en casilla blanca es un objetivo para él, aunque el alfil lo defienda.

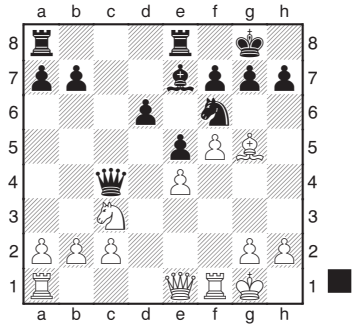
El plan tiene tres partes. Primero, crear la relación: cambiar el alfil bueno del rival y las piezas que podrían ocupar o defender el puesto del caballo. Segundo, buscar para el caballo una casilla estable, apoyada por un peón y del color que el alfil no controla. Tercero, usar esa ventaja: en el final, con la entrada del rey y ataques a los peones fijos; con piezas mayores, como base de un ataque.

Burn muestra la técnica lenta de un final de caballo contra alfil; Smyslov, cómo un caballo en d5 prepara un ataque contra el rey.

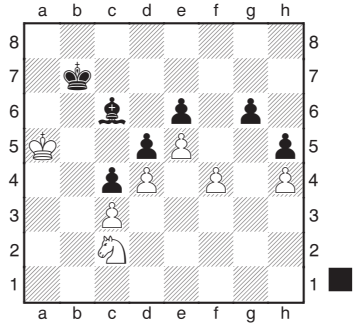
¡Usted juega!



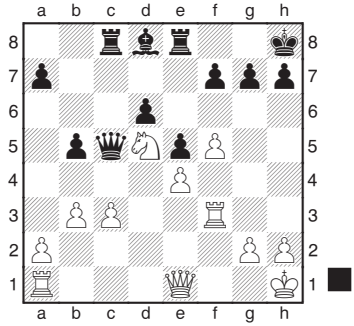
9. ¿Adónde salta el caballo para atacar los peones negros?



11. ¿Qué cambio deja d5 sin defensores negros?



10. ¿Por qué ruta busca el caballo el peón de e6?



12. ¿Qué ruptura abre el enroque negro?

Burn – Alekhine [C13]

Karlsbad, 1911

Como en la partida de Tarrasch, las blancas cambian el alfil bueno negro en la jugada 6. Después las negras fijan casi todos sus peones en casillas blancas: c4, d5, e6, luego f5, g6 y h5. Burn necesita cuarenta jugadas de paciencia, pero el método es claro: el caballo y el rey entran por las casillas negras, donde el alfil no puede tocarlos, y atacan los peones fijos uno a uno.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.e5 ♘e4 6.♗xe7

Igual que en la Francesa de Tarrasch, 6.♗xe7 ♕xe7 elimina el alfil bueno de las negras, el de casillas negras. Les queda el de c8, detrás de sus peones de d5 y e6. Todavía quedan muchas piezas y la posición es igualada, pero el desequilibrio estructural ya está creado.

6...♕xe7 7.♗d3 ♘xc3 8.bxc3 c5 9.♘f3 ♘c6 10.0–0 c4

10...c4 gana espacio y cierra el flanco de dama. En ese momento es una buena jugada, y el motor incluso da ventaja a las negras durante varias jugadas. Pero estructuralmente tiene un precio: otro peón negro queda fijo en casilla blanca. Con c4, d5 y e6, el alfil de casillas blancas tiene cada vez menos futuro.

Una jugada puede ser buena hoy y crear un problema para el final. Hay que valorar las dos cosas.

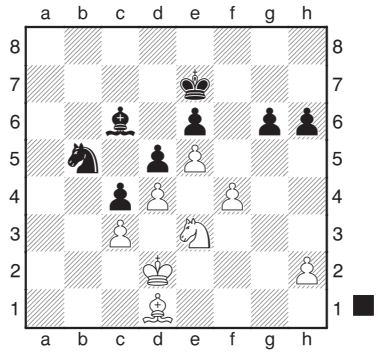
11.♗e2 ♗d7 12.♕d2 b5 13.♘e1 a5 14.a3 0–0 15.f4 b4 16.axb4 axb4 17.♖xa8 ♖xa8 18.cxb4 ♕xb4 19.c3 ♕b3 20.♗d1 ♖a2 21.♕c1 ♕b6 22.♖f2 ♕a7 23.♖xa2 ♕xa2 24.♘c2 h6 25.♕a1 ♕xa1 26.♘xa1

Tras el cambio de torres y de damas (23.♖xa2 ♕xa2 24.♘c2 h6 25.♕a1 ♕xa1 26.♘xa1) la posición está igualada según el motor. Queda alfil y caballo por bando, y la lucha será larga. Desde aquí Burn trabaja con dos ideas: llevar el rey al flanco de dama y buscar para el caballo una ruta hacia las casillas negras.

26...♘a7 27.♔f2 ♗c6 28.♔e3 ♘b5 29.♔d2 ♔f8 30.♘c2 ♔e7 31.♘e3 f5

31...f5 coloca otro peón en casilla blanca. El motor prefería 31...♗e8, pero lo instructivo es la estructura que resulta: tras 32.♗f3 ♔d7 33.g4 fxg4 34.♗xg4 g6 35.♗d1 los peones negros de c4, d5, e6 y g6 están todos en casillas blancas. El alfil de c6 solo puede defenderlos; las casillas negras como e5, f6 o h6 ya no las vigila nadie.

32.♗f3 ♔d7 33.g4 fxg4 34.♗xg4 g6 35.♗d1 ♔e7



Usted juega 9

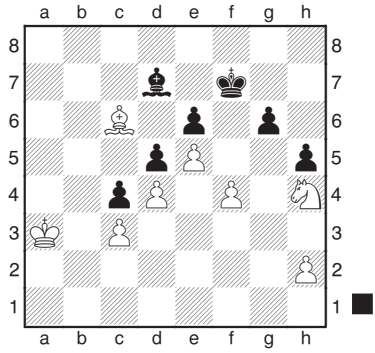
36.♘g4

36.♘g4 ataca el peón de h6 y amenaza entrar en f6. Las negras responden 36... h5, y así ponen un quinto peón en casilla blanca. Después el caballo vuelve por e3, g2 y h4 hacia f3 y g5. Un caballo necesita tiempo para cambiar de sector, pero contra un alfil que solo defiende, ese tiempo sobra.

36...h5 37.♘e3 ♔f7 38.♘g2 ♔g7 39.♘h4 ♗e8 40.♘f3 ♔f7 41.♔c2 ♗d7 42.♔b2 ♘a7 43.♔a3 ♘c6 44.♗a4 ♔e7 45.♘h4 ♔f7 46.♗xc6

Con 46.♗xc6 ♗xc6 las blancas cambian su alfil por el caballo negro y llegan a caballo contra alfil malo. El motor prefería conservar más tensión con 46.♗c2, pero el final resultante también está ganado y es la lección del tema. Los peones negros de c4, d5, e6, g6 y h5 están todos en casillas blancas: el alfil negro puede defenderlos, pero nunca atacar ni defender una casilla negra.

El rey blanco puede ahora caminar por b4, a5 y c5 sin que el alfil pueda echarlo.

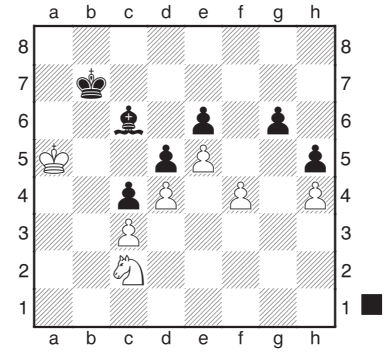


Juegan negras

46...♗xc6 47.♔b4 ♗e8 48.♘f3 ♔e7 49.♘g5 ♗c6 50.♔a3 ♗d7 51.♔b2 ♗a4 52.♔c1 ♗b3 53.♘f3 ♗a4 54.♘h4 ♔f7 55.♘g2 ♗d7 56.h4 ♗e8 57.♔b2 ♗a4 58.♘e3 ♔e7 59.♔a3 ♗c6 60.♔b4 ♔d7 61.♔a5

Tras una larga maniobra de espera, el rey llega a a5 por casillas negras. El alfil negro no puede atacarlo, y el rey negro tiene que vigilarlo desde c7 y b7. Esa es la obligación que necesitaba Burn: mientras el rey negro defiende el flanco de dama, el caballo buscará los peones del centro.

61...♔c7 62.♘c2 ♔b7



Usted juega 10

63.♘b4

63.♘b4 inicia la ruta b4, a6 y c5. Desde c5, una casilla negra apoyada por el peón de d4, el caballo atacará el peón de e6, y el alfil negro no puede expulsarlo. Según el motor, las demás jugadas de caballo dejaban escapar más de un peón de ventaja.

Busque para el caballo una casilla del color que el alfil rival no domina, y si es posible, apoyada por un peón.

63...♗d7 64.♘a6 ♗e8 65.♘c5+ ♔c6 66.♘xe6

64...♗e8 65.♘c5+ ♔c6 66.♘xe6 gana el primer peón. El caballo ataca e6, que está en casilla blanca, y el alfil no puede defenderlo a tiempo. Esta es la doble

ventaja del caballo contra el alfil malo: ocupa las casillas negras y ataca también las blancas.

66...♗d7 67.♘g5 ♗f5 68.♔b4 ♗g4 69.♔a3 ♔d7 70.♘f7 ♗e6 71.♘d6 ♔c6 72.♔b2 ♗g4 73.♔c2 ♔d7 74.♔d2 ♔e6 75.♔e3 ♗h3 76.f5+ gxf5 77.♔f4 ♗g4 78.♔g5 ♗h3 79.♘e8 ♔f7 80.♘f6 f4 81.♔xf4 ♗e6 82.♔g5 1–0

El final es técnico. Con 76.f5+ gxf5 77.♔f4 el rey entra por el flanco de rey, el caballo vuelve con 79.♘e8 y 80.♘f6, y tras 80...f4 81.♔xf4 ♗e6 82.♔g5 el peón de h5 caerá. Las negras abandonaron.

Repase el plan. Burn cambió el alfil bueno negro en la jugada 6, cambió después su propio alfil por el caballo y se quedó con caballo contra alfil malo. Su rey entró por a5 y su caballo por c5, casillas negras inalcanzables para el alfil, y los peones fijos en casillas blancas cayeron uno a uno.

Smyslov – Rudakovsky [B83]

Campeonato de la URSS, Moscú, 1945

Tras 11...e5 la casilla d5 queda para siempre fuera del control de los peones negros. Smyslov elimina sus defensores uno a uno, el alfil de casillas blancas con 14.♗xc4 y el caballo de f6 con 16.♗xf6, e instala su caballo en d5 frente al alfil negro, encerrado por sus peones de d6 y e5. Después usa ese dominio para romper con f6 contra el rey.

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 ♗e7 7.0–0 0–0 8.♗e3 ♘c6 9.f4 ♕c7 10.♕e1 ♘xd4 11.♗xd4 e5

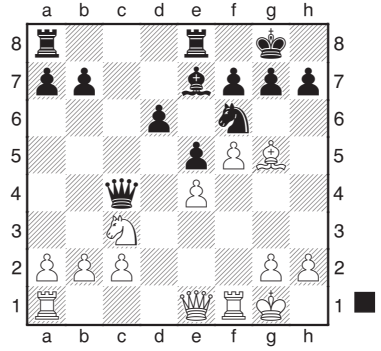
11...e5 echa al alfil de d4, pero deja la casilla d5 sin ningún peón negro que pueda controlarla: el de c ya se cambió y el de e ha pasado de largo. Además, con los peones de d6 y e5 en casillas negras, el alfil de e7 queda detrás de ellos.

La casilla d5 será el puesto del caballo blanco, y el alfil de e7, su rival malo.

12.♗e3 ♗e6 13.f5 ♗c4 14.♗xc4

13.f5 echa al alfil de e6 y 14.♗xc4 ♕xc4 lo cambia. Era la pieza negra que mejor podía disputar d5, porque d5 es una casilla blanca. Primer defensor eliminado; queda el caballo de f6.

14...♕xc4 15.♗g5 ♖fe8



Usted juega 11

16.♗xf6

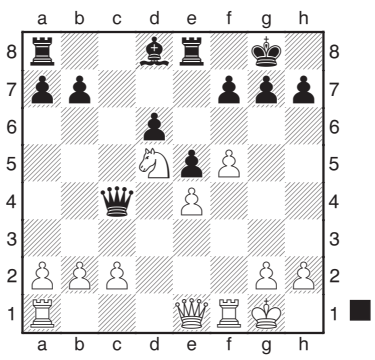
16.♗xf6 elimina el último defensor de d5. Tras 16...♗xf6 17.♘d5 el caballo ocupa la casilla y ninguna pieza negra puede cambiarlo: no queda caballo negro ni alfil de casillas blancas. Según el motor, el cambio vale algo más que la alternativa 16.♔h1.

Smyslov entrega sus dos alfiles porque la pieza que queda, el caballo de d5, es mejor que el alfil negro.

16...♗xf6 17.♘d5 ♗d8

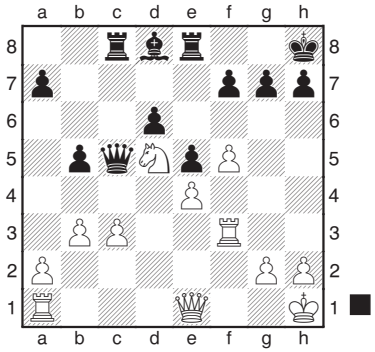
Compare las piezas menores tras 17...♗d8. El caballo de d5 está apoyado por el peón de e4, controla c7, e7, f6 y b6, y no puede ser expulsado por ningún peón. El alfil de d8 tiene sus peones de d6 y e5 en casillas negras y apenas encuentra diagonales.

Con esta diferencia, las blancas pueden preparar con calma un ataque en el flanco de rey.



Juegan blancas

18.c3 b5 19.b3 ♕c5+ 20.♔h1 ♖c8 21.♖f3 ♔h8



Usted juega 12

22.f6

Con 18.c3 b5 19.b3 ♕c5+ 20.♔h1 ♖c8 21.♖f3 ♔h8 todo está listo. 22.f6 abre el enroque: tras 22...gxf6 23.♕h4 ♖g8 24.♘xf6 el caballo deja d5 para atacar, y la torre llega con 24...♖g7 25.♖g3. Según el motor, la ventaja blanca ya es decisiva tras 22.f6; si las negras no capturan, por ejemplo 22...g5, la cuña de f6 encierra al rey.

El caballo de d5 controla f6, y por eso la ruptura f6 funciona: cuando se abre una línea, la mejor pieza menor ya está junto al rey.

22...gxf6 23.♕h4 ♖g8 24.♘xf6 ♖g7 25.♖g3 ♗xf6 26.♕xf6 ♖g8 27.♖d1 d5 28.♖xg7 1–0

Tras 25...♗xf6 26.♕xf6 ♖g8 27.♖d1 d5 28.♖xg7 las negras abandonaron. El alfil malo llegó a cambiarse por el caballo, pero demasiado tarde: dama y torres blancas ya dominaban el enroque.

Compare las dos partidas. Burn ganó un final lento usando el caballo y el rey contra peones fijos en casillas blancas. Smyslov creó la relación con dos cambios, 14.♗xc4 y 16.♗xf6, instaló el caballo en d5 y lo usó como base del ataque. En ambos casos el alfil malo no pudo disputar las casillas del otro color.

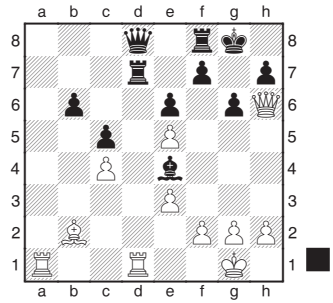
24. Alfiles de distinto color en el medio juego

Con alfiles de distinto color cada alfil reina sobre las casillas de su color, y el rival no puede disputarlas con su alfil. En el final eso favorece la defensa, porque el bando débil bloquea los peones en casillas que el alfil atacante no toca. En el medio juego ocurre lo contrario: el bando que ataca juega casi con una pieza de más sobre las casillas de su alfil, porque el alfil contrario no puede ayudar a defenderlas.

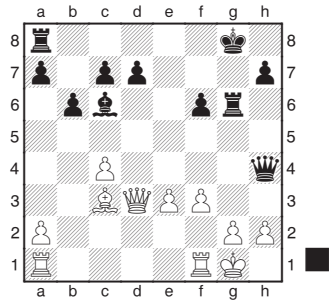
Para atacar con alfiles de distinto color hay que conservar las damas y las torres, elegir el color de ataque, el del alfil propio, y colocar las piezas mayores en casillas de ese color, donde el alfil rival no puede molestarlas. El defensor intentará cerrar la diagonal con peones situados en ese color y cambiar piezas mayores.

Taimanov ataca por las casillas negras con dama, torre y alfil; Larsen, por las blancas, hasta entregar una torre en g2.

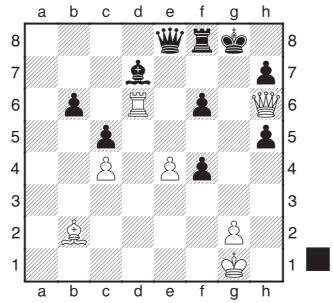
¡Usted juega!



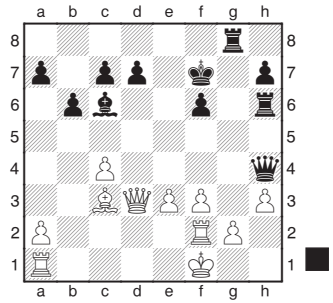
13. ¿Cómo aprovecha la columna d con la torre?



15. ¿Cómo suma la torre de g6 al ataque?



14. ¿Cómo entra el alfil de b2 en el ataque?



16. ¿Cómo rompe la defensa de las casillas blancas?

Taimanov – Averbakh [E52]

Torneo de Candidatos, Zúrich, 1953

Las negras cambiaron su alfil de casillas negras en la jugada 8, y tras 19...g6 su enroque tiene agujeros en f6 y h6. Con 22.♗xe4 quedan alfiles de distinto color: el blanco de b2 apunta a esas casillas negras y el negro de b7 no puede defenderlas. Siga cómo Taimanov coloca dama y torre en casillas negras y rompe con peones hasta abrir la diagonal de su alfil.

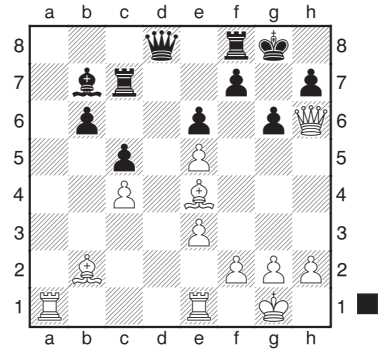
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 0–0 5.♗d3 d5 6.♘f3 b6 7.0–0 ♗b7 8.a3 ♗xc3 9.bxc3 dxc4 10.♗xc4 c5 11.♗d3 ♘bd7 12.♖e1 ♘e4 13.♗b2 ♖c8 14.c4 ♘df6 15.♘e5 ♖c7 16.a4 ♘d6 17.a5 ♘d7 18.axb6 axb6 19.♕h5 g6 20.♕h6

Con 19.♕h5 g6 20.♕h6 la dama se instala en una casilla negra junto al rey. El alfil negro de casillas blancas nunca podrá echarla, y las negras ya no tienen alfil de casillas negras: lo cambiaron en c3 en la jugada 8. El motor prefería 19.♘xd7 y 20.♕g4, pero la idea estratégica es la del tema: tras ...g6, las casillas f6 y h6 son débiles y solo las piezas blancas pueden ocuparlas.

20...♘xe5 21.dxe5 ♘e4 22.♗xe4

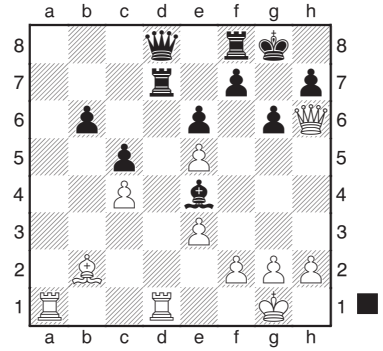
22.♗xe4 ♗xe4 deja alfiles de distinto color. El blanco de b2 apunta a f6 y g7 por la gran diagonal; el negro de e4 no puede ayudar a defender ninguna casilla negra. Con damas en el tablero, eso significa que en el flanco de rey las blancas atacan con dama, torres y alfil contra dama, torres y peones.

Con alfiles de distinto color y piezas mayores, el bando que ataca juega casi con una pieza de más sobre el color de su alfil.



Juegan negras

22...♗xe4 23.♖ed1 ♖d7



Usted juega 13

24.♖d6

24.♖d6 coloca la torre en una casilla negra, donde el alfil negro no puede atacarla, y las negras no pueden cambiarla sin conceder algo. Tras 24...♗b7 25.♖ad1 ♖xd6 26.exd6 la torre se cambia, pero el peón de d6 queda pasado y también en casilla negra. Según el motor,

24.♖d6 vale más de un peón más que la alternativa 24.♖dc1.

Con alfiles de distinto color, ponga sus piezas en el color de su alfil: allí el alfil rival es inútil contra ellas.

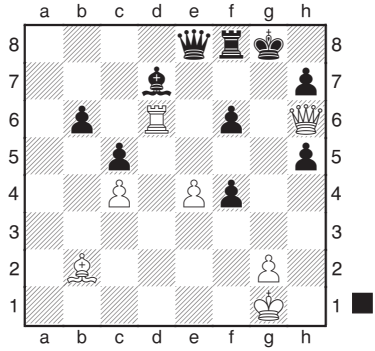
24...♗b7 25.♖ad1 ♖xd6 26.exd6

Las negras responden 26...f6 y cierran la gran diagonal con un peón en casilla negra, f6. Es la defensa típica: lo que el alfil defensor no puede vigilar, lo bloquea un peón. Desde ahora, todo el plan blanco consiste en eliminar ese peón de f6.

26...f6 27.d7 ♗c6 28.h4

Tras 27.d7 ♗c6 28.h4 ♗xd7 el peón pasado cae, pero ha distraído al alfil negro. Según el motor, 28.♖d6, atacando f6 enseguida, conservaba mucha más ventaja; con 28.h4 la evaluación baja a poco menos de medio peón. Las negras podían defenderse en las jugadas siguientes. Lo que no cambia es la estructura del ataque: dama en h6, alfil en b2 y un único peón, el de f6, cerrando la diagonal.

28...♗xd7 29.h5 gxh5 30.e4 e5 31.f4 exf4 32.♖d6 ♕e8



Usted juega 14

33.♗xf6 ♖f7 34.♖d5 1–0

La secuencia anterior abrió la diagonal paso a paso. 29.h5 gxh5 abrió el enroque; 30.e4 e5 cerró la diagonal con otro peón negro, pero 31.f4 exf4 lo eliminó y despejó e5. Tras 32.♖d6 ♕e8 el peón de f6 estaba atacado tres veces, y 33.♗xf6 abrió por fin el camino del alfil hasta g7. Después de 33...♖f7 34.♖d5 las negras abandonaron: según el motor, la ventaja blanca es decisiva.

Repase el plan. Taimanov colocó dama y torre en casillas negras (h6 y d6), donde el alfil negro no podía molestarlas, y rompió con peones hasta eliminar el bloqueo de f6. El alfil de b2 solo entró al final, pero toda la partida giró alrededor de su diagonal.

Gligoric – Larsen [E43]

Memorial Capablanca, La Habana, 1967

Larsen lleva una torre al flanco de rey por la quinta fila y coloca su alfil en c6, apuntando a g2. Cuando las blancas recuperan la pieza con 21.♘f6+ y 22.♕xd3, quedan alfiles de distinto color, y el alfil blanco de c3 no puede defender las casillas blancas g2, h3 y f3. Ahí se concentra todo el ataque negro.

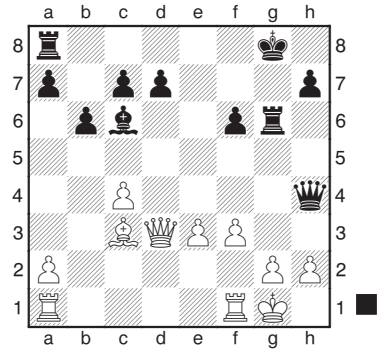
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 b6 5.♗d3 ♗b7 6.♘f3 ♘e4 7.0–0 f5 8.♗xe4 fxe4 9.♘d2 ♗xc3 10.bxc3 0–0 11.♕g4 ♖f5

11...♖f5 lleva la torre al flanco de rey por la quinta fila, hacia g5, h5 o, más tarde, g6 y h6. Una torre no necesita una columna abierta para atacar: le basta con una fila libre que la acerque al rey.

12.d5 ♖g5 13.♕f4 exd5 14.cxd5 ♗xd5 15.c4 ♗c6

Tras 12.d5 ♖g5 13.♕f4 exd5 14.cxd5 ♗xd5 15.c4 ♗c6 el alfil negro se instala en la gran diagonal, apuntando a f3 y g2. Larsen ya tiene la estructura de su ataque: alfil de casillas blancas contra g2 y torre en la columna g.

16.♘xe4 ♖g6 17.♗b2 ♘a6 18.f3 ♘b4 19.♗c3 ♘d3 20.♕f5 ♕h4 21.♘f6+ gxf6 22.♕xd3



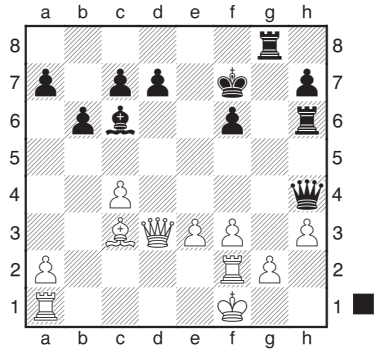
Usted juega 15

22...♖h6

Tras 21.♘f6+ gxf6 22.♕xd3 las blancas recuperan la pieza y quedan alfiles de distinto color. Larsen no se preocupa por la apertura de su propio enroque: 22...♖h6 lleva la torre a la columna h, contra h2 y h3, y con la dama en h4 las amenazas se acumulan. Según el motor, la jugada es más de un peón mejor que 22...♔f7.

El alfil blanco de c3 no puede defender h3, g2 ni f3, todas casillas blancas. El ataque se dirige justo allí.

23.h3 ♔f7 24.♖f2 ♖g8 25.♔f1



Usted juega 16

25... ♖xg2

Tras 23.h3 ♔f7 24.♖f2 ♖g8 25.♔f1 llega el golpe: 25... ♖xg2 26.♖xg2 ♕xh3. La torre se entrega en g2, una casilla blanca que solo defendían la torre y el rey, y la dama entra en h3, otra casilla blanca. El alfil de c6 apoya desde lejos. Según el motor, el sacrificio da a las negras ventaja decisiva, frente a casi nada con 25...d6.

Con alfiles de distinto color, el ataque se rompe donde el alfil defensor no llega.

26.♖xg2 ♕xh3 27.e4 ♖g6 0–1

Tras 27.e4 ♖g6 las negras amenazan ganar la torre de g2, atacada dos veces, por la torre de g6 y por la dama, y defendida solo por el rey. Aunque las blancas tienen calidad de más, su rey no tiene defensa. Gligoric abandonó.

Compare las dos partidas. Taimanov atacó por las casillas negras con la dama en h6 y la torre en d6; Larsen, por las blancas, con la dama en h3 y las torres en g6 y h6. En ambos casos las piezas mayores se colocaron en el color del alfil propio, donde el alfil rival no podía tocarlas, y el defensor no tuvo con qué cubrir esas casillas.

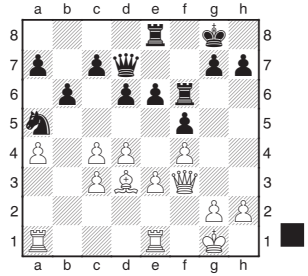
25. Alfil contra caballo: superioridad del alfil

El alfil supera al caballo cuando la posición está abierta y hay peones en los dos flancos. Una pieza de largo alcance cruza el tablero en una jugada; el caballo necesita tres o cuatro para ir de un flanco al otro. Por eso, si el juego se desarrolla a la vez en dos sectores, el alfil llega siempre antes.

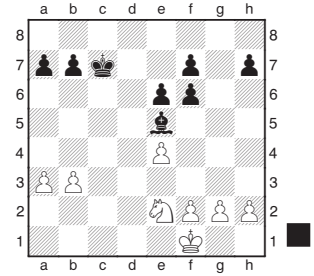
El bando del alfil busca tres cosas. Abrir el centro para dar diagonales a su pieza; fijar peones rivales en casillas del color de su alfil, donde se convierten en objetivos; y crear amenazas en los dos flancos, para que el caballo tenga que elegir cuál defender. Cuando la ventaja del alfil ya ha cambiado la estructura, a menudo conviene cambiarlo por el caballo y pasar a un final más sencillo.

Capablanca abre el centro, fija los peones negros y cambia el alfil en el momento justo; Lasker gana un final de alfil contra caballo haciendo trabajar a su pieza en los dos flancos.

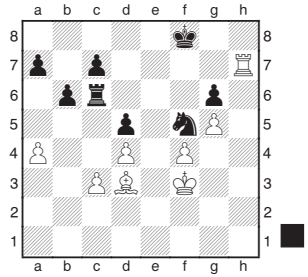
¡Usted juega!



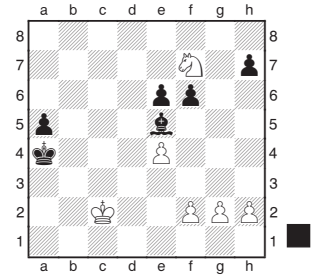
17. ¿Qué ruptura abre diagonales para el alfil de d3?



19. ¿Cómo crea un objetivo en el flanco de dama?



18. ¿Conserva el alfil o lo cambia por el caballo?



20. ¿Dónde encuentra el alfil un nuevo objetivo?

Capablanca – Tartakower [A85]

Nueva York, 1924

Tras 12...♗xf3 las negras se quedan con caballo contra el alfil blanco de d3. Capablanca abre el centro con 19.e4, cambia damas y torres y deja a las negras con un peón fijo en d5. Después abre la columna h para su torre y, cuando el caballo negro encuentra una buena casilla en f5, lo cambia por su alfil y gana el final de torres con el rey y un peón pasado.

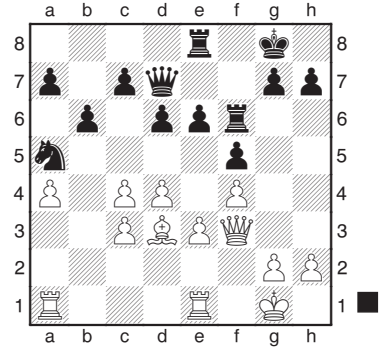
1.d4 e6 2.♘f3 f5 3.c4 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.♘c3 0–0 6.e3 b6 7.♗d3 ♗b7 8.0–0 ♕e8 9.♕e2 ♘e4 10.♗xe7 ♘xc3 11.bxc3 ♕xe7 12.a4 ♗xf3 13.♕xf3

Con 12...♗xf3 13.♕xf3 las negras cambian su alfil por un caballo y quedan con caballo contra alfil. Por ahora el alfil de d3 no tiene mucho que hacer: el centro está cerrado por los peones de d4, e3, e6 y f5. Su valor dependerá de que las blancas consigan abrir líneas.

13...♘c6 14.♖fb1 ♖ae8 15.♕h3 ♖f6 16.f4 ♘a5

16...♘a5 lleva el caballo al borde para atacar el peón de c4, el único objetivo cercano. Es un plan razonable, pero muestra la limitación del caballo: para presionar un peón tiene que ir a buscarlo, mientras el alfil podrá actuar desde lejos en cuanto se abra el juego.

17.♕f3 d6 18.♖e1 ♕d7



Usted juega 17

19.e4

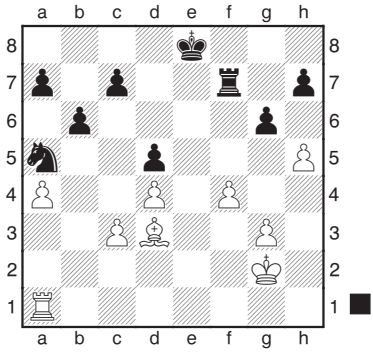
19.e4 abre el centro en el momento justo. Tras 19...fxe4 20.♕xe4 el peón negro de e6 queda débil, la columna e se abre para la torre de e1 y el alfil de d3 gana espacio. Según el motor, la jugada vale más de medio peón más que una espera como 19.h3.

Para hacer valer un alfil contra un caballo, primero hay que abrir la posición.

19...fxe4 20.♕xe4 g6 21.g3 ♔f8 22.♔g2 ♖f7 23.h4 d5 24.cxd5 exd5 25.♕xe8+ ♕xe8 26.♖xe8+ ♔xe8

Con 23.h4 d5 24.cxd5 exd5 25.♕xe8+ ♕xe8 26.♖xe8+ ♔xe8 se cambian damas y un par de torres. Queda torre y alfil contra torre y caballo, y los peones negros de d5 y c7 son objetivos fijos. El de d5 está en casilla blanca, la del alfil de d3, y el caballo de a5 está lejos de todo. Según el motor, las blancas tienen ya ventaja clara.

27.h5

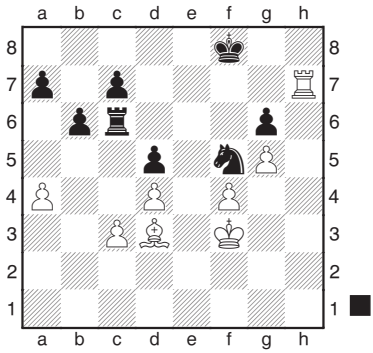


Juegan negras

27...♖f6 28.hxg6 hxg6 29.♖h1 ♔f8 30.♖h7

27.h5 ♖f6 28.hxg6 hxg6 29.♖h1 ♔f8 30.♖h7 abre la columna h y lleva la torre a la séptima, donde ataca c7. El alfil de d3 apoya desde lejos el avance de los peones del flanco de rey, mientras el caballo negro todavía está en a5. Es la ventaja del alfil en acción: una pieza que vigila los dos flancos a la vez.

30...♖c6 31.g4 ♘c4 32.g5 ♘e3+ 33.♔f3 ♘f5



Usted juega 18

34.♗xf5

Tras 30...♖c6 31.g4 ♘c4 32.g5 ♘e3+ 33.♔f3 ♘f5 el caballo ha encontrado una casilla excelente, desde la que defiende g7 y h6. Capablanca lo cambia enseguida: 34.♗xf5 gxf5. Según el motor, cualquier otra jugada dejaba escapar casi toda la ventaja.

El alfil ya ha hecho su trabajo, que era abrir y fijar la estructura. Ahora el peón negro de f5 tapa la columna f, el rey blanco puede entrar por g3, h4 y g5, y el peón de g5 queda pasado. Una ventaja de pieza menor no se conserva por principio: se cambia cuando el final resultante es mejor.

34...gxf5 35.♔g3 ♖xc3+ 36.♔h4 ♖f3 37.g6

35.♔g3 ♖xc3+ 36.♔h4 ♖f3 37.g6 es la idea de Capablanca. Entrega los peones de c3 y f4 para ganar tiempos con el rey, y el peón de g6, apoyado por la torre de séptima, amenaza avanzar. El rey blanco llegará a g5 y f6, y la torre negra, desde atrás, no podrá detener a las tres piezas a la vez.

37...♖xf4+ 38.♔g5 ♖e4 39.♔f6 ♔g8 40.♖g7+ ♔h8 41.♖xc7 ♖e8 42.♔xf5 ♖e4 43.♔f6 ♖f4+ 44.♔e5 ♖g4 45.g7+ ♔g8 46.♖xa7 ♖g1 47.♔xd5 ♖c1 48.♔d6 ♖c2 49.d5 ♖c1 50.♖c7 ♖a1 51.♔c6 ♖xa4 52.d6 1–0

Tras 37...♖xf4+ 38.♔g5 ♖e4 39.♔f6 ♔g8 40.♖g7+ ♔h8 41.♖xc7 la torre blanca recupera material y el rey y el peón de g avanzan; luego 47.♔xd5 y 49.d5 crean un segundo peón pasado. Tartakower abandonó tras 52.d6.

Repase el plan. Capablanca abrió el centro con 19.e4 para dar juego a su alfil, fijó los peones negros de d5 y c7, abrió la columna h y, cuando el caballo encontró un buen puesto en f5, cambió su alfil por él. La superioridad del alfil preparó un final de torres ganado.

Partida 10

Chekhover – Lasker [D39]

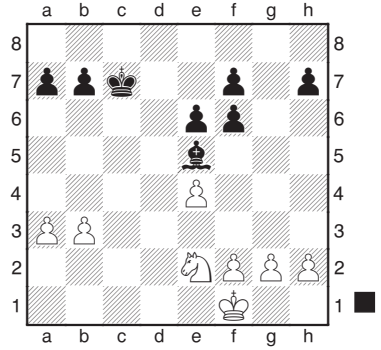
Moscú, 1935

Con un peón doblado en la columna f y piezas en los dos flancos, Lasker tiene alfil contra caballo. Crea primero un objetivo en el flanco de dama con 21...b5 y 22...♗b2, lo gana con el rey y, cuando el caballo blanco busca contrajuego en el otro flanco, su alfil cambia de sector en una sola jugada.

1.c4 ♘f6 2.♘c3 e6 3.♘f3 d5 4.d4 dxc4 5.e4 ♗b4 6.♗g5 c5 7.♗xf6 ♕xf6 8.♗xc4 cxd4 9.♕xd4 ♘c6 10.♕xf6 gxf6 11.♖c1 ♗d7 12.0–0 ♖c8 13.a3 ♗d6 14.♘e2 ♘e5 15.♘xe5 ♗xe5 16.♗b5 ♖xc1 17.♗xd7+ ♔xd7 18.♖xc1 ♖c8 19.♖xc8 ♔xc8

Tras 17.♗xd7+ ♔xd7 18.♖xc1 ♖c8 19.♖xc8 ♔xc8 queda un final de alfil contra caballo con peones en los dos flancos. Es el terreno ideal del alfil: el negro de e5 vigila a la vez h2 y b2, mientras el caballo de e2 necesita varias jugadas para pasar de un flanco al otro. Según el motor, las negras tienen más de un peón de ventaja aunque el material esté igualado.

20.b3 ♔c7 21.♔f1



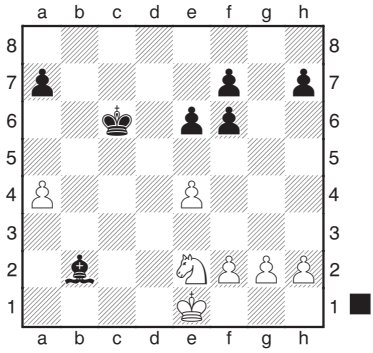
Usted juega 19

21...b5 22.♔e1 ♗b2

21...b5 y 22...♗b2 crean el objetivo. El alfil ataca el peón de a3 y obliga a jugar 23.a4, y tras 23...bxa4 24.bxa4 el peón blanco de a4 queda aislado, lejos de su rey. Según el motor, 21...b5 vale más de un peón más que una jugada de rey como 21...♔b6.

Contra un caballo, cree objetivos lejos de la acción: el alfil los atacará desde lejos, el caballo tendrá que ir a defenderlos.

23.a4 bxa4 24.bxa4 ♔c6

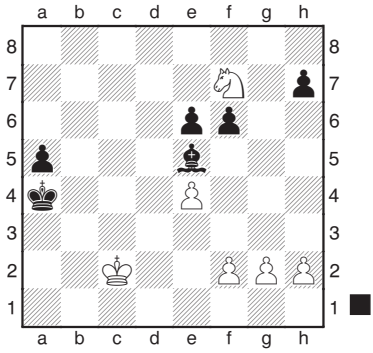


Juegan blancas

25.♔d2 ♔c5 26.♘c3 ♔b4 27.♘b5 a5 28.♘d6 ♔xa4

Con 24...♔c6 25.♔d2 ♔c5 26.♘c3 ♔b4 27.♘b5 a5 28.♘d6 ♔xa4 el rey negro gana el peón de a4 y las negras tienen un peón pasado en a5. El alfil sigue en el centro, listo para intervenir en cualquier flanco.

29.♔c2 ♗e5 30.♘xf7



Usted juega 20

30...♗xh2

29.♔c2 ♗e5 30.♘xf7 busca contrajuego en el flanco de rey, pero 30...♗xh2 lo neutraliza al instante: el alfil pasa de e5 a h2 en una sola jugada y recupera el peón. Según el motor, es más de un peón mejor que 30...♗d4.

El caballo necesitó dos jugadas para llegar a f7; el alfil, una para responder en el mismo flanco. Esa diferencia de velocidad es la superioridad del alfil.

31.♘d8 e5 32.♘c6 ♗g1 33.f3 ♗c5

Tras 31.♘d8 e5 32.♘c6 ♗g1 33.f3 ♗c5 el alfil se instala en la diagonal g1-a7. Desde c5 frena los peones blancos del flanco de rey y vigila b6 y a7, en el camino del caballo hacia el peón de a5. Un alfil en el centro puede defender un flanco y apoyar el otro sin moverse.

34.♘b8 ♔b5 35.g4 ♗e7 36.g5 fxg5 37.♘d7 ♗d6 38.♘f6 ♔c4 0–1

Tras 34.♘b8 ♔b5 35.g4 ♗e7 36.g5 fxg5 37.♘d7 ♗d6 38.♘f6 ♔c4 el peón de a5 avanzará con el apoyo del rey, y el caballo blanco está demasiado lejos para detenerlo. Chekhover abandonó.

Compare las dos partidas. Capablanca usó su alfil para abrir y fijar la estructura y lo cambió para ganar un final de torres. Lasker conservó el suyo hasta el final, porque en un final con peones en los dos flancos el alfil era la pieza más rápida del tablero. En ambos casos el bando del alfil creó objetivos lejanos que el caballo no podía atender a tiempo.

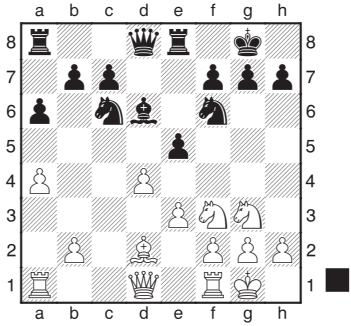
26. Caballo en puesto avanzado

Un puesto avanzado es una casilla en el campo rival, o en el centro, que ningún peón contrario puede atacar ya. Un caballo instalado allí solo puede ser cambiado, nunca expulsado. Si además lo apoya un peón propio, es casi indestructible. Desde esa base el caballo controla ocho casillas, corta la comunicación de las piezas rivales y sirve de apoyo para un ataque.

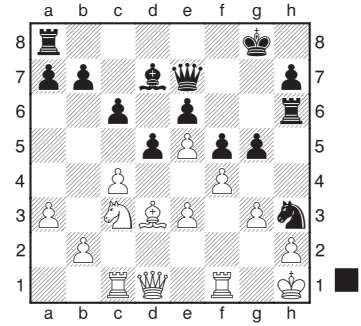
Para conseguirlo hay que seguir un orden. Primero crear el puesto, normalmente con un avance o un cambio de peones que deja la casilla fuera del alcance de los peones rivales. Después eliminar las piezas que podrían cambiar el caballo, sobre todo el alfil del color de la casilla. Por último llevar el caballo hasta allí, aunque cueste varias jugadas, y usarlo.

Alekhine crea un puesto en d5 con un avance de peón y ataca desde él; Pachman crea una casilla fuerte en d4 con un cambio y la ocupa con un largo viaje del caballo.

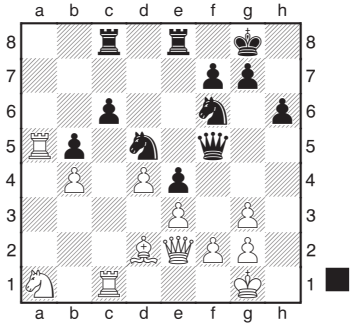
¡Usted juega!



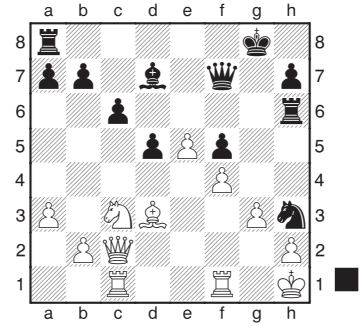
21. ¿Qué avance crea un puesto fijo para los caballos?



23. ¿Qué cambio prepara una casilla fuerte en d4?



22. ¿Cómo acerca un caballo al rey blanco?



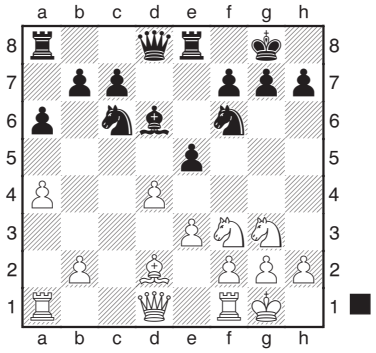
24. ¿Por qué camino lleva el caballo a d4?

Ahues – Alekhine [D24]

Bad Nauheim, 1936

Con 14...e4 Alekhine crea un puesto permanente en d5: el peón blanco de e3 ya no puede avanzar y el de c ya no existe. Después cambia el caballo de g3, instala un caballo en d5, lo apoya con 21...c6 y usa el otro caballo y las piezas mayores para atacar el flanco de rey.

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♘f3 a6 4.a4 ♘f6 5.e3 ♗g4 6.♗xc4 e6 7.♘c3 ♘c6 8.♗e2 ♗b4 9.0–0 0–0 10.♘d2 ♗xe2 11.♘xe2 e5 12.♘f3 ♖e8 13.♗d2 ♗d6 14.♘g3



Usted juega 21

14...e4

14...e4 gana espacio y, sobre todo, crea un puesto permanente en d5. El peón blanco de c se cambió en c4 en la jugada 2, y el de e3 ya no puede avanzar a e4: ningún peón blanco podrá volver a atacar d5. Según el motor, es la mejor jugada, algo superior a 14...exd4.

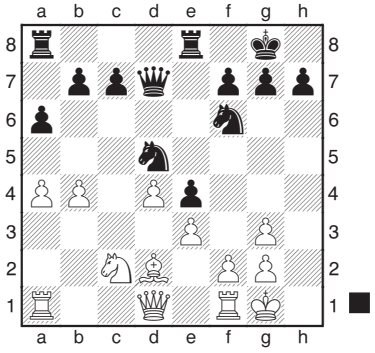
Un avance de peón que deja una casilla fuera del alcance de los peones rivales crea un puesto avanzado.

15.♘e1 ♗xg3 16.hxg3 ♘e7

15...♗xg3 16.hxg3 cambia el alfil por el caballo de g3, que atacaba el peón de e4. Además, a las blancas solo les queda el alfil de casillas negras de d2, que nunca podrá disputar d5, una casilla blanca. El puesto ya no tiene enemigos: ni peones ni alfil que puedan cambiar un caballo instalado allí.

17.b4 ♕d7 18.♘c2 ♘ed5

Con 16...♘e7, 17...♕d7 y 18...♘ed5 el caballo llega a su casilla. Desde d5 ataca el peón de b4, vigila c3 y e3 y frena cualquier avance central blanco. Las negras conservan el otro caballo en f6, libre para ir hacia el rey. Uno ocupa el puesto; el otro ataca.



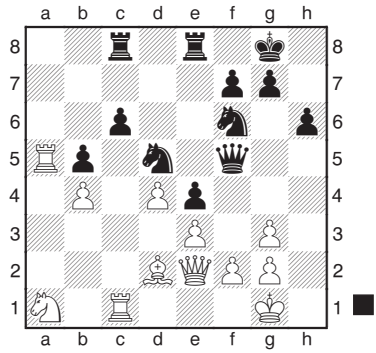
Juegan blancas

19.♘a3 b5 20.axb5 axb5 21.♕e2 c6

21...c6 apoya el caballo de d5 con un peón. Hasta ahora solo lo defendían piezas; desde ahora, aunque las blancas lo cambiaran, otro caballo o un peón ocuparía de nuevo d5. Un puesto apoyado

por un peón es mucho más sólido que uno defendido por piezas.

22.♘c2 ♕f5 23.♖fc1 h6 24.♖a5 ♖ac8 25.♘a1



Usted juega 22

25...♘g4

Tras 22...♕f5 23.♖fc1 h6 24.♖a5 ♖ac8 25.♘a1 las piezas blancas se han ido al flanco de dama. 25...♘g4 lleva el segundo caballo hacia f2 y e3, mientras el de d5 sigue cerrando el centro. Según el motor, la jugada da más de un peón de ventaja adicional respecto a 25...♕g6.

El caballo del puesto no necesita moverse para atacar: le basta con impedir que las piezas rivales vuelvan a defender.

26.♔f1 ♖e6 27.♖xb5 ♖f6 28.♖bc5 ♘xf2 29.♔e1 ♘d3+ 30.♔d1 ♕f1+ 31.♗e1 ♖f2 0–1

Tras 26.♔f1 ♖e6 27.♖xb5 ♖f6 28.♖bc5 ♘xf2 29.♔e1 ♘d3+ 30.♔d1 ♕f1+ 31.♗e1 ♖f2 la torre llegó por e6 y f6, la dama entró en f1 y el caballo de f2 saltó a d3 con jaque. Las amenazas de mate son imparables. Ahues abandonó.

Repase el plan. Con 14...e4 Alekhine creó el puesto, con 15...♗xg3 eliminó al caballo que atacaba e4, con 18...♘ed5 lo ocupó y con 21...c6 lo apoyó. El caballo de d5 no se movió en todo el ataque, pero sin él las piezas blancas habrían podido volver a defender su rey.

Pachman – Szabó [D55]

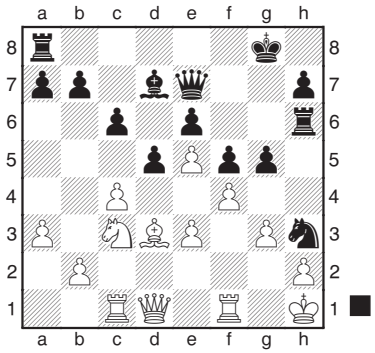
Torneo zonal, Hilversum, 1947

Aquí los dos bandos tienen un caballo muy adelantado. El negro llega a h3 con jaque y se queda allí, profundo pero sin objetivos. El blanco llega a d4, una casilla central creada por 18.cxd5, y desde allí domina el juego. La partida enseña que un puesto vale por lo que el caballo hace desde él, no por lo lejos que está.

1.d4 e6 2.c4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.♘f3 0–0 6.e3 ♘e4 7.♗xe7 ♕xe7 8.♖c1 c6 9.♗d3 f5 10.0–0 ♘d7 11.a3 ♖f6 12.♘e5 ♘xe5 13.dxe5 ♖h6 14.g3 ♗d7 15.f3 ♘g5 16.f4 ♘h3+ 17.♔h1

Con 15...♘g5 y 16...♘h3+ el caballo negro llega a h3, una casilla que ya no puede atacar ningún peón blanco. Parece un puesto ideal, pero desde h3 solo controla casillas del borde, como f2 y g1. Un puesto lejano y sin objetivos vale poco: el caballo estorba al rey blanco, pero no participa en el juego.

17...g5



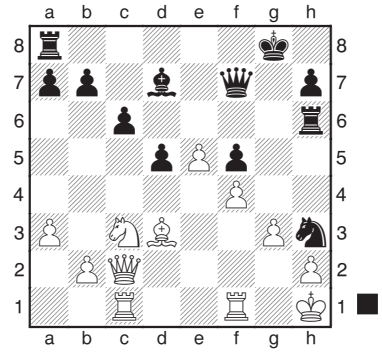
Usted juega 23

18.cxd5

18.cxd5 exd5 transforma la estructura. El peón negro de e6 se va a d5, y con eso el peón blanco de e5 queda pasado y la casilla d4, delante del peón de d5, ya no puede ser atacada por ningún peón de e. Solo ...c5 podría disputarla, y entonces el peón de d5 quedaría aislado. Según el motor, la jugada vale casi un peón más que 18.♗e2.

Un cambio de peones puede crear una casilla fuerte: mire qué casillas dejan de estar controladas después del cambio.

18...exd5 19.♕c2 gxf4 20.exf4 ♕f7

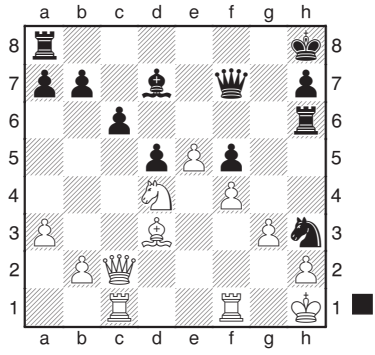


Usted juega 24

21.♘e2 ♔h8 22.♘d4

El caballo de c3 no tenía acceso a d4; 21.♘e2 y 22.♘d4 lo llevan hasta allí. Desde d4 ataca f5, e6 y c6 y bloquea el peón de d5. La expulsión con ...c5 existe en teoría, pero aquí pierde un peón: según el motor, 21...c5 22.♕xc5. Otras jugadas de caballo, como 21.♘d1, valían más de un peón menos.

Compare los dos caballos: el de d4 domina el centro; el de h3 sigue mirando el borde.



Juegan negras

22... ♖f8 23. ♖ce1 ♗e6 24. ♕c5 ♖g8 25. ♘xe6

Tras 22... ♖f8 23. ♖ce1 ♗e6 24. ♕c5 ♖g8 25. ♘xe6 ♖xe6 26. ♕xa7 el caballo se cambia por el alfil de e6, el mejor defensor de las casillas blancas, y la dama gana el peón de a7. El motor prefería conservar el caballo con 25. ♕c2, pero la ventaja sigue siendo grande. Un caballo en un puesto avanzado también sirve para cambiarse por la pieza rival más importante.

25... ♖xe6 26. ♕xa7 ♕h5 27. ♕e3 ♖h6 28. ♕e2 ♕e8 29.e6

Tras 26... ♕h5 27. ♕e3 ♖h6 28. ♕e2 ♕e8 llega 29.e6, y el peón pasado creado por 18.cxd5 entra en juego. Según el motor, la ventaja blanca ya es decisiva: el peón amenaza e7 y abre la diagonal del alfil de d3 hacia f5.

29... ♖xg3 30. ♕e5+ ♔g8 31. ♗xf5 ♖g7 32. ♗xh3 ♖xh3 33. ♖g1 1–0

Tras 29... ♖xg3 30. ♕e5+ ♔g8 31. ♗xf5 ♖g7 32. ♗xh3 ♖xh3 33. ♖g1 las negras abandonaron. El caballo de h3 terminó capturado por el alfil sin haber hecho nada útil en toda la partida.

Compare las dos partidas. Alekhine creó su puesto con un avance de peón, 14...e4; Pachman, con un cambio, 18.cxd5. Los dos eliminaron después las piezas que podían disputar la casilla, llevaron allí el caballo y lo usaron como base. El caballo negro de h3, en cambio, muestra que no basta con llegar lejos: un puesto vale por las casillas importantes que controla.

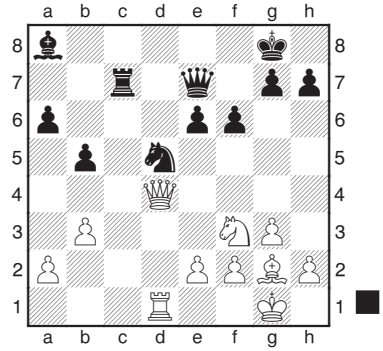
27. Maniobras de caballo

El caballo es la pieza más lenta del tablero: para ir de un flanco al otro necesita tres o cuatro jugadas. Por eso sus maniobras se planifican al revés. Primero se elige el destino, la casilla desde la que hará el trabajo importante; después se busca el camino, aunque pase por el borde o empiece con una retirada.

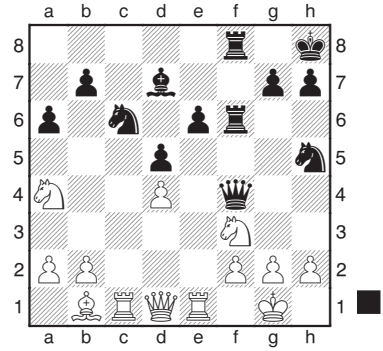
Tres preguntas ayudan a planificar la ruta. ¿Qué casilla quiero, y qué hará el caballo desde allí? ¿Por qué casillas intermedias puede pasar sin ser atacado por peones? ¿Puede ganar tiempos por el camino atacando piezas rivales? Si el rival puede cambiar el caballo al llegar, conviene tener otro preparado para relevarlo.

Capablanca lleva su caballo de f3 a los dos flancos en un final contra un peón aislado; Matulovic recorre c3, a4, c5, d3 y e5 y usa el segundo caballo como relevo.

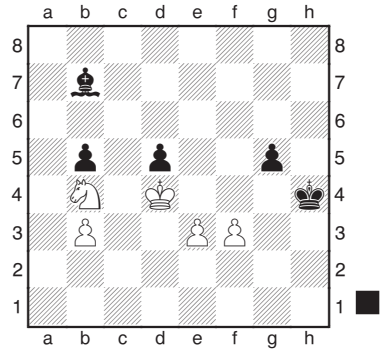
¡Usted juega!



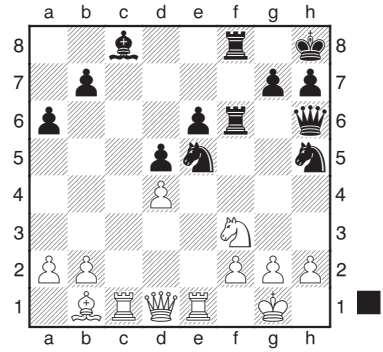
25. ¿Por qué ruta mejora el caballo de f3?



27. ¿Adónde va el caballo de a4 ganando tiempo?



26. ¿Qué gana el caballo tras la entrada del rey?



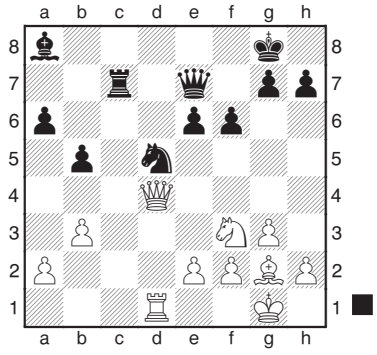
28. ¿Con qué pieza recupera en e5?

Capablanca – Reshevsky [E03]

Nottingham, 1936

Tras 27.♗xd5 exd5 las negras tienen un peón aislado en d5, en casilla blanca, y su alfil queda detrás de él. Capablanca maniobra con el caballo por e1, d3, b2, d3 y b4, siempre en busca de ese peón, y lleva el rey a d4. Cuando el peón cae, el mismo caballo vuelve al otro flanco para frenar el contrajuego negro.

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4 dxc4 4.♕a4+ ♘bd7 5.♕xc4 e6 6.g3 a6 7.♗g2 b5 8.♕c6 ♖a7 9.♗f4 ♗b7 10.♕c1 c5 11.dxc5 ♗xc5 12.0–0 0–0 13.♘bd2 ♕e7 14.♘b3 ♗b6 15.♗e3 ♖c8 16.♕d2 ♘e4 17.♕d3 ♘ec5 18.♘xc5 ♘xc5 19.♕d1 ♗a8 20.♖c1 ♖ac7 21.b3 ♘d7 22.♖xc7 ♖xc7 23.♗xb6 ♘xb6 24.♕d4 ♘d5 25.♖d1 f6



Usted juega 25

26.♘e1

En f3 el caballo no tiene objetivos. 26.♘e1 parece una retirada, pero abre el camino hacia d3, desde donde podrá saltar a f4, b4 o c5. Al mismo tiempo, 27.♗xd5 exd5 crea el objetivo: un peón aislado en d5 que el caballo podrá atacar desde b4, c3, e3 o f4. Según el motor, la posición está casi igualada, pero las blancas ya tienen un plan claro y las negras no.

Una retirada de caballo es buena si acerca la pieza a su verdadero destino.

26...♗b7 27.♗xd5 exd5 28.e3 ♕e4 29.h4 a5 30.f3 ♕xd4 31.♖xd4

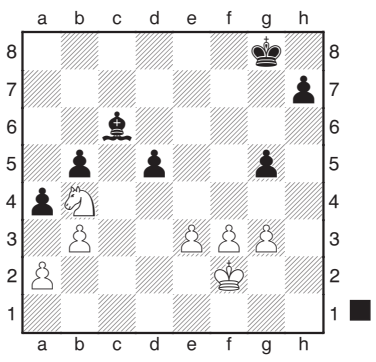
Con 28.e3 ♕e4 29.h4 a5 30.f3 ♕xd4 31.♖xd4 se cambian las damas. Queda torre y caballo contra torre y alfil. El alfil negro de b7 tropieza con su propio peón de d5, y la casilla d4, delante del peón aislado, es ideal para el rey o la torre blancos. El caballo todavía no ha llegado: está en e1.

31...♖c1 32.♔f2 ♖a1 33.♖d2 a4 34.♘d3

31...♖c1 32.♔f2 ♖a1 33.♖d2 a4 34.♘d3 completa la primera etapa. Desde d3 el caballo defiende b2 y c1 y vigila b4 y f4, las dos casillas desde las que atacará d5. El rey blanco está en f2, listo para ir al centro.

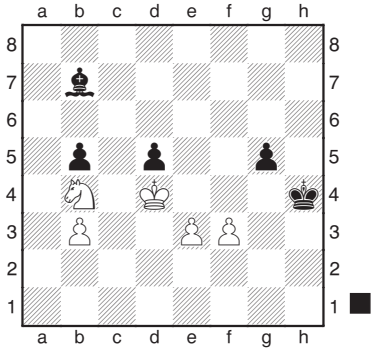
34...♖b1 35.♖b2 ♖xb2+ 36.♘xb2 ♗c6 37.♘d3 g5 38.hxg5 fxg5 39.♘b4

Tras 34...♖b1 35.♖b2 ♖xb2+ 36.♘xb2 ♗c6 37.♘d3 g5 38.hxg5 fxg5 39.♘b4 queda un final de caballo contra alfil. El caballo ataca a la vez el alfil de c6 y el peón de d5. Fíjese en su recorrido desde la jugada 26: e1, d3, b2, d3 y b4. Cada paso tenía un motivo, pero el destino fue siempre el mismo, el peón de d5.



Juegan negras

39...axb3 40.axb3 ♗b7 41.g4 ♔g7 42.♔e2 ♔g6 43.♔d3 h5 44.gxh5+ ♔xh5 45.♔d4 ♔h4



Usted juega 26

46.♘xd5

Tras 39...axb3 40.axb3 ♗b7 41.g4 ♔g7 42.♔e2 ♔g6 43.♔d3 h5 44.gxh5+ ♔xh5 45.♔d4 ♔h4 el rey blanco llega a d4 y el negro se va a buscar contrajuego al flanco de rey. 46.♘xd5 gana por fin el peón; según el motor, las demás jugadas daban apenas medio peón de ventaja. El error decisivo fue 42...♔g6: con 42...♔f6 el rey negro llegaba a e5 y defendía.

46...♔g3 47.f4 g4 48.f5 ♗c8 49.♔e5 ♗d7 50.e4 ♗e8 51.♔d4 ♔f3 52.e5 g3 53.♘e3 ♔f4 54.e6 g2 55.♘xg2+ ♔xf5 56.♔d5 ♔g4 57.♘e3+ ♔f4 58.♔d4 1–0

Tras 46...♔g3 47.f4 g4 48.f5 ♗c8 49.♔e5 el rey negro está a punto de crear un peón pasado en g. El caballo vuelve al otro flanco: 53.♘e3 frena el peón de g y 55.♘xg2+ lo captura. Tras 55...♔xf5 56.♔d5 ♔g4 57.♘e3+ ♔f4 58.♔d4 las negras abandonaron. Según el motor, el final no fue perfecto: 51.f6 ganaba más fácil que 51.♔d4, y 53...♗f7 habría dado a las negras buenas opciones de tablas.

Repase la maniobra. El caballo fue de f3 a e1, d3, b2, d3 y b4 para atacar d5, lo ganó en la jugada 46 y luego regresó por e3 al flanco de rey. Un caballo lento compensa su falta de alcance con un plan claro.

Matulovic – Marjanovic [C05]

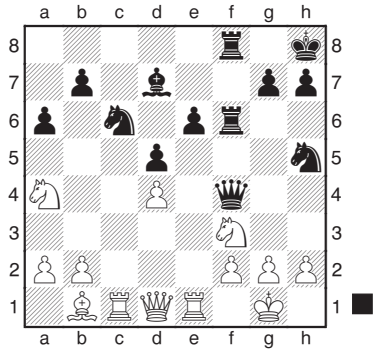
Campeonato de Yugoslavia, Bjelovar, 1979

En esta Francesa el peón negro de e6 deja delante la casilla e5, apoyada por el peón blanco de d4. El caballo de c3 no tiene un camino directo hacia ella, porque d5 le quita e4. Matulovic da un rodeo por a4, c5 y d3, ganando tiempos sobre el alfil negro, y cuando las negras cambian en e5 el otro caballo ocupa la casilla.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 ♘f6 4.e5 ♘fd7 5.c3 c5 6.♗d3 ♘c6 7.♘e2 cxd4 8.cxd4 f6 9.exf6 ♘xf6 10.♘f3 ♗d6 11.0–0 ♕c7 12.♘c3 a6 13.♗g5 0–0 14.♗h4 ♗d7 15.♖e1 ♔h8 16.♖c1 ♗f4 17.♗g3 ♘h5 18.♗xf4 ♕xf4 19.♗b1 ♖f6

Tras 8...f6 9.exf6 ♘xf6 el peón negro de e6 queda retrasado y la casilla e5, delante de él, es un puesto ideal para un caballo blanco: está apoyada por el peón de d4 y ningún peón negro puede atacarla. El caballo de f3 ya llega a e5 en una jugada, pero el caballo negro de c6 la vigila, y el caballo blanco de c3 está lejos.

20.♘a4 ♖af8



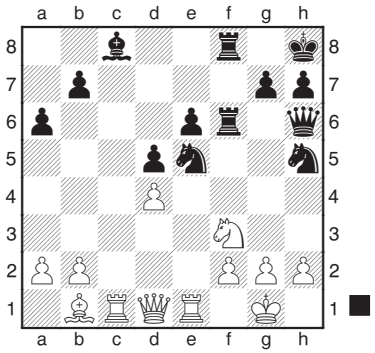
Usted juega 27

21.♘c5

20.♘a4 ♖af8 21.♘c5 lleva el caballo hacia el centro por el borde, porque desde c3 el paso por e4 estaba prohibido por el peón de d5. En c5 ataca el alfil de d7 y el peón de b7, y 21...♗c8 devuelve el alfil a su casilla inicial. Según el motor, 21.♘c5 vale unos dos peones más que la alternativa 21.♖e3.

Una casilla intermedia es mejor si ataca algo: el rival pierde tiempo y el caballo sigue avanzando.

21...♗c8 22.♘d3 ♕h6 23.♘de5 ♘xe5

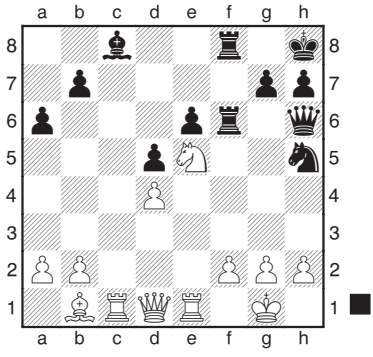


Usted juega 28

24.♘xe5

22.♘d3 ♕h6 23.♘de5 lleva el segundo caballo a e5. Las negras cambian con 23...♘xe5, pero 24.♘xe5 coloca otro caballo en la misma casilla. Es el relevo: el puesto sigue ocupado y el caballo negro de c6, el único defensor de e5, ha desaparecido. Si 24.♖xe5, la ventaja blanca se reducía a medio peón según el motor; con la recaptura de caballo supera los tres peones.

Cuando el rival puede cambiar el caballo que llega a un puesto, tenga otro preparado para ocupar su lugar.



Juegan negras

24...♕g5 25.f3 g6 26.♖c7

Tras 24...♕g5 25.f3 g6 26.♖c7 la torre entra en la séptima por la columna c, que antes tapaba el caballo de c6. El caballo de e5 apoya la invasión: ataca f7, d7 y g6, y ninguna pieza negra puede cambiarlo.

26...♕h4 27.♕d2 ♖f4 28.♖ec1 ♖xd4 29.♕h6 1–0

Tras 26...♕h4 27.♕d2 ♖f4 28.♖ec1 ♖xd4 29.♕h6 las blancas amenazan 30.♕xh7 mate y 30.♕xf8 mate, y no hay defensa para las dos. Marjanovic abandonó.

Compare las dos partidas. Capablanca hizo viajar un solo caballo a los dos flancos, siempre detrás de un objetivo fijo. Matulovic llevó un caballo a e5 por un rodeo de cuatro jugadas y lo relevó con el segundo cuando fue cambiado. En ambos casos el destino se decidió antes que la ruta.

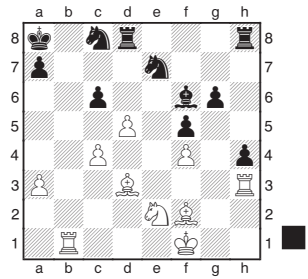
28. Cambios favorables de piezas menores

Cada cambio de piezas menores se decide mirando lo que queda en el tablero, no lo que sale. La pregunta no es si la pieza que entrego es buena, sino si la posición resultante es mejor para mí. Por eso a veces conviene cambiar una pieza propia magnífica: si con ella desaparece la mejor pieza rival, o el último defensor de una casilla clave, el cambio es favorable.

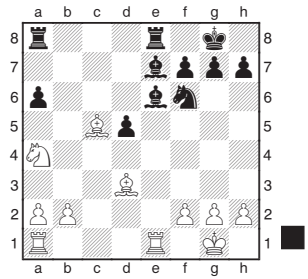
Tres criterios guían la decisión. Cambie la pieza rival más activa o la que defiende algo importante: una casilla de bloqueo, una diagonal, el camino de un peón pasado. Conserve la pieza que tendrá más futuro en la estructura que resulta. Y cuente con el rey: tras los cambios, el rey se convierte en una pieza más y el bando que tiene el rey más activo suele ganar el final.

Lasker cambia dos veces su pieza menor por la mejor del rival para abrir paso a sus peones centrales; Fischer cambia un alfil y un caballo bien colocados y gana con torres y rey.

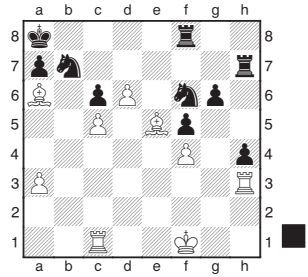
¡Usted juega!



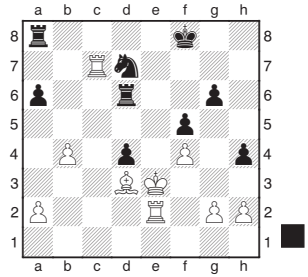
29. ¿Qué cambio elimina la mejor pieza negra?



31. ¿Qué cambio deja c5 libre para el caballo?



30. ¿Qué cambio despeja el camino del peón de d?



32. Tras los cambios, ¿dónde es más útil el rey?

Lasker – Tarrasch [B03]

Ostrava, 1923

Tras el cambio de damas las negras tienen un alfil fuerte en f6, en la gran diagonal, y un caballo que bloquea los peones blancos. Lasker no busca conservar sus piezas: con 35.♘d4 entrega el caballo por el alfil de f6 y con 42.♗xf6 entrega un alfil por el caballo que defendía la casilla de coronación. Siga cómo cada cambio abre paso a los peones de c y d.

1.e4 ♘f6 2.e5 ♘d5 3.c4 ♘b6 4.d4 d6 5.f4 dxe5 6.fxe5 ♘c6 7.♗e3 ♗f5 8.♘c3 e6 9.♘f3 ♗b4 10.♗d3 ♗g4 11.♗e2 ♗xf3 12.gxf3 ♕h4+ 13.♗f2 ♕f4 14.♖g1 0–0–0 15.♖g4 ♕xh2 16.♖h4 ♕g2 17.♗f1 ♕g5 18.♕c2 h5 19.♖d1 ♕h6 20.a3 ♗e7 21.♖h3 ♗g5 22.♕e4 f6 23.exf6 ♕xf6 24.♗e2 ♕f5 25.♕xf5

Tras 24...♕f5 25.♕xf5 exf5 se cambian las damas. Según el motor, las negras están incluso algo mejor: tienen un alfil activo y las blancas un peón de h menos. Lasker cuenta con su centro de peones, c4 y d4, que puede avanzar si consigue eliminar las piezas que lo frenan.

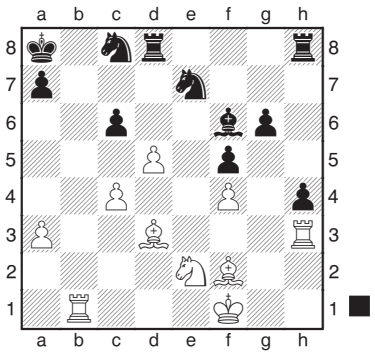
25...exf5 26.♗d3 g6 27.♘e2 h4 28.f4 ♗f6 29.b4 ♔b8 30.d5

Con 26.♗d3 g6 27.♘e2 h4 28.f4 ♗f6 29.b4 ♔b8 30.d5 el centro blanco se pone en marcha. La pieza negra más fuerte es ahora el alfil de f6: desde la gran diagonal ataca hasta a1, defiende el peón de h4 y vigila d4 y e5, las casillas por las que avanzarían las piezas blancas.

30... ♘e7 31.♔f1 ♘bc8 32.b5 c6 33.bxc6

Con 32.b5 c6 33.bxc6 bxc6 Lasker abre la columna b. El rey negro queda expuesto en el flanco de dama y tendrá que refugiarse en a8. Las piezas blancas ganan una línea más para atacar, mientras el alfil de f6 sigue controlando el centro.

33...bxc6 34.♖b1+ ♔a8

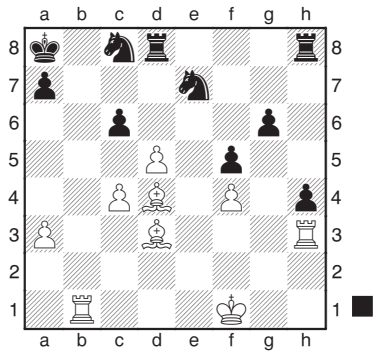


Usted juega 29

35.♘d4 ♗xd4 36.♗xd4

35.♘d4 ♗xd4 36.♗xd4 cambia el caballo por el alfil de f6, la mejor pieza negra. Ahora el alfil blanco de d4 ocupa la gran diagonal y apunta a a7, junto al rey negro, y a h8, mientras el peón de h4 ha perdido su defensor. Según el motor, el cambio vale casi un peón más que la alternativa 35.♖e3.

Cambie la pieza más activa del rival aunque tenga que entregar una buena pieza propia.

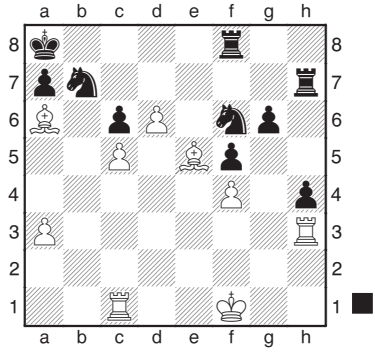


Juegan negras

36... ♖h7 37. ♗e5 ♘d6 38.c5

Tras 36... ♖h7 37. ♗e5 ♘d6 38.c5 ♘b7 39.d6 los peones blancos avanzan con tiempo, echando al caballo de d6 hacia b7, donde queda pasivo. El alfil de e5 apoya el peón de d6 desde atrás.

38... ♘b7 39.d6 ♘d5 40. ♖c1 ♖f8 41. ♗a6 ♘f6



Usted juega 30

42. ♗xf6

Tras 39... ♘d5 40. ♖c1 ♖f8 41. ♗a6 ♘f6 el caballo negro vuelve a defender: desde f6 vigila d7 y e8, el camino del peón de d. 42. ♗xf6 ♖xf6 lo elimina. Según el motor, el cambio vale casi un peón más que 42. ♗xb7+.

Fíjese en la elección de Lasker. Entrega el alfil de e5, que apoyaba el peón, porque el caballo de f6 era la única pieza negra que podía bloquearlo. El otro alfil, el de a6, conserva su función: inmoviliza el caballo de b7.

42... ♖xf6 43. ♖e3 ♖f8 44. ♖ce1 ♖hh8 45.d7 ♔b8 46. ♖e8+ ♔c7 47. ♗xb7 1–0

Tras 43. ♖e3 ♖f8 44. ♖ce1 ♖hh8 45.d7 ♔b8 46. ♖e8+ ♔c7 47. ♗xb7 el peón de d7 está a punto de coronar y las negras pierden material. Tarrasch abandonó.

Repase el plan. Lasker hizo dos cambios de pieza menor, y en los dos entregó una pieza propia buena por la mejor pieza negra: el alfil de f6, que dominaba el centro, y el caballo de f6, que bloqueaba el peón de d. Tras cada cambio, los peones de c y d avanzaron un paso más.

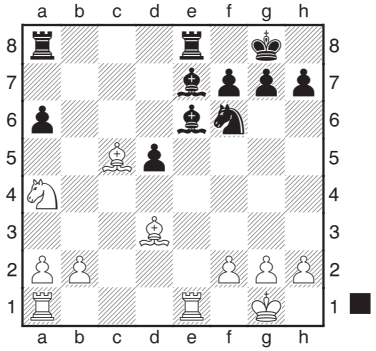
Partida 16

Fischer (2760) – Petrosian (2640) [B42]

Final de Candidatos, Buenos Aires, 1971

En esta partida del match de 1971 Fischer hace dos cambios que sorprendieron a muchos aficionados: primero cambia los alfiles de casillas negras para ganar la casilla c5 y luego entrega su caballo de c5 por el alfil de d7. Queda torre y alfil contra torre y caballo, con peones débiles en el campo negro, y Fischer gana con las torres en la séptima y el rey en el centro.

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 a6 5.♗d3 ♘c6 6.♘xc6 bxc6 7.0–0 d5 8.c4 ♘f6 9.cxd5 cxd5 10.exd5 exd5 11.♘c3 ♗e7 12.♕a4+ ♕d7 13.♖e1 ♕xa4 14.♘xa4 ♗e6 15.♗e3 0–0 16.♗c5 ♖fe8



Usted juega 31

17.♗xe7

17.♗xe7 ♖xe7 cambia el alfil de casillas negras, la única pieza negra que podía disputar la casilla c5. Tras 18.b4 ♔f8 19.♘c5 el caballo blanco se instala allí, ataca el peón de a6 y obliga al alfil de e6 a retirarse a c8. El motor ve la posición casi igual de favorable tras 17.♖ac1, pero el cambio de Fischer es el más directo.

Antes de ocupar una casilla, elimine la pieza rival que podría cambiar a su ocupante.

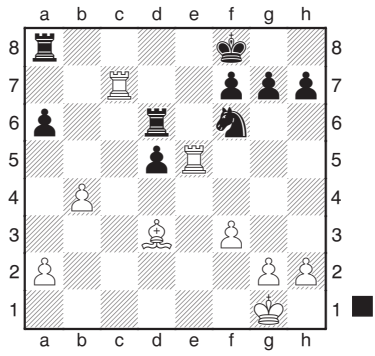
17...♖xe7 18.b4 ♔f8 19.♘c5 ♗c8 20.f3 ♖ea7 21.♖e5 ♗d7 22.♘xd7+

Con 20.f3 ♖ea7 21.♖e5 ♗d7 las negras preparan ...♗b5 para cambiar el alfil de d3 y aliviar su posición. Fischer se adelanta con 22.♘xd7+ ♖xd7: entrega su caballo de c5 por el alfil pasivo de d7. Según el motor, 22.a4 conservaba algo más de ventaja, pero la idea es muy instructiva.

Tras el cambio queda alfil contra caballo en una posición abierta, con peones en los dos flancos y debilidades negras en a6 y d5. Las torres blancas tendrán libre la columna c y la séptima fila. Fischer no valora la pieza que entrega, sino la posición que queda.

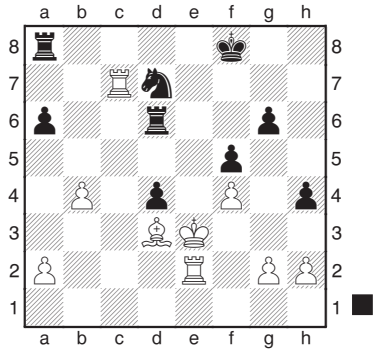
22...♖xd7 23.♖c1 ♖d6 24.♖c7

23.♖c1 ♖d6 24.♖c7 lleva la torre a la séptima fila. El caballo negro, el único defensor que queda, no puede cubrir a la vez la séptima y los peones de a6 y d5.



Juegan negras

24...♘d7 25.♖e2 g6 26.♔f2 h5 27.f4 h4 28.♔f3 f5 29.♔e3 d4+



Usted juega 32

30.♔d2

Tras 24...♘d7 25.♖e2 g6 26.♔f2 h5 27.f4 h4 28.♔f3 f5 29.♔e3 d4+ el rey blanco recibe un jaque. 30.♔d2 lo coloca delante del peón de d4 y deja libre la columna e para que la torre de e2 entre en e7. Según el motor, 30.♔f2 dejaba escapar casi un peón de ventaja.

Después de los cambios el rey es una pieza más: aquí bloquea un peón pasado y deja trabajar a las torres.

30...♘b6 31.♖ee7 ♘d5 32.♖f7+ ♔e8 33.♖b7 ♘xb4 34.♗c4 1–0

Tras 30...♘b6 31.♖ee7 ♘d5 32.♖f7+ ♔e8 33.♖b7 ♘xb4 34.♗c4 las dos torres dominan la séptima fila y el alfil entra por c4 hacia f7. Las amenazas de mate son imparables. Petrosian abandonó.

Compare las dos partidas. Lasker entregó un caballo y un alfil activos; Fischer, un alfil y un caballo bien instalado. Los dos lo hicieron porque las posiciones resultantes les daban más: peones pasados en un caso, torres en la séptima y rey activo en el otro. El valor de una pieza depende de lo que puede hacer después del cambio.

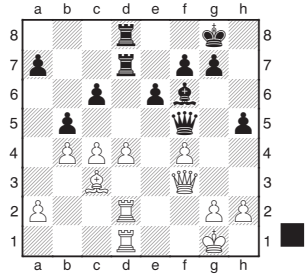
29. La pieza mala del rival: no cambiarla

Si una pieza rival es mala, déjela en el tablero. Cada cambio en el que interviene alivia al defensor: le quita un problema y le devuelve libertad a las demás piezas. Lo correcto suele ser lo contrario: cambiar las piezas activas del rival, conservar la mala y jugar en el sector donde ella no puede ayudar.

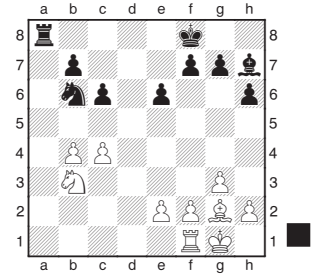
Esto no es una prohibición absoluta. Si capturar la pieza mala gana material, o si está a punto de liberarse, el cambio puede ser bueno. Pero mientras siga encerrada, cada jugada que la mantiene allí es una jugada ganada. El plan tiene tres pasos: fijar los peones que la encierran, abrir juego en el otro flanco y obligar al rival a defender con las piezas que le quedan.

Alekhine deja al alfil blanco de c3 encerrado detrás de sus propios peones y solo lo captura cuando eso gana material; Capablanca conserva el alfil negro de h7, que no tiene objetivos, y gana en el flanco de dama.

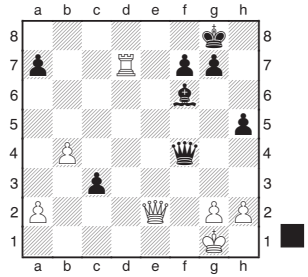
¡Usted juega!



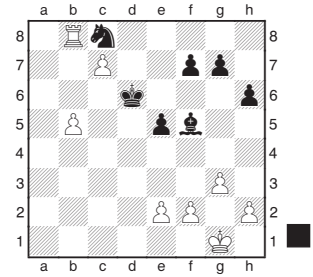
33. ¿Qué captura gana tiempo y abre el flanco de dama?



35. ¿Cómo aumenta la presión en el flanco de dama?



34. ¿Cómo coordina el alfil con la dama contra el rey?



36. ¿Cómo ata las piezas negras al flanco de dama?

Partida 17

Kmoch – Alekhine [D12]

Kecskemét, 1927

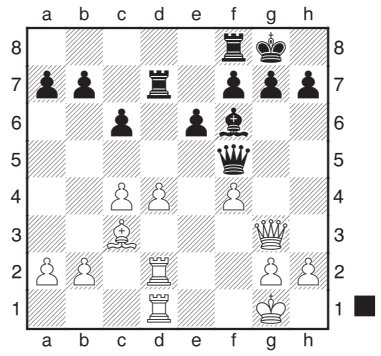
Con 20.f4 y 22.b4 las blancas colocan sus peones de b4, d4 y f4 en casillas negras, y su alfil de c3 queda encerrado detrás de ellos. Alekhine no lo cambia: abre el flanco de dama, gana peones en las casillas que ese alfil no puede defender y solo lo captura en la jugada 27, cuando eso le da una pieza de ventaja.

1.♘f3 d5 2.d4 c6 3.e3 ♗f5 4.♗d3 e6 5.0–0 ♘d7 6.c4 ♘gf6 7.♕c2 ♗xd3 8.♕xd3 ♘e4 9.♘fd2 ♘df6 10.♘c3 ♘xd2 11.♗xd2 ♗e7 12.e4 dxe4 13.♘xe4 0–0 14.♗c3 ♕c7 15.♖ad1 ♖ad8 16.♖d2 ♕f4 17.♘xf6+ ♗xf6

Tras 17.♘xf6+ ♗xf6 desaparecen los caballos. Queda alfil contra alfil de casillas negras, pero no son iguales: el negro de f6 tiene diagonales libres porque sus peones de c6 y e6 están en casillas blancas; el blanco de c3 está detrás de su peón de d4.

18.♖fd1 ♖d7 19.♕g3 ♕f5 20.f4

20.f4 pone otro peón blanco en casilla negra. Gana espacio, pero el alfil de c3 queda aún más limitado y la casilla e4 pierde la protección del peón de f. Las negras responden 20...♖fd8 y presionan el peón de d4, que el alfil solo defiende desde detrás.

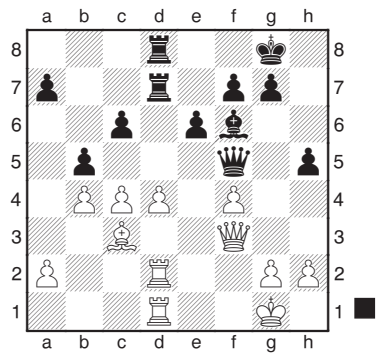


Juegan negras

20...♖fd8 21.♕e3 h5 22.b4

Con 21...h5 22.b4 los peones blancos de b4, d4 y f4 están todos en casillas negras. El alfil de c3 solo puede ir a b2, a1, d2 o e1, casillas pasivas. Alekhine no tiene ningún interés en cambiarlo: mientras siga allí, las blancas juegan casi con una pieza menos. Su plan será abrir el flanco de dama con ...b5.

22...b5 23.♕f3



Usted juega 33

23...bxc4 24.♕xc6 ♕xf4

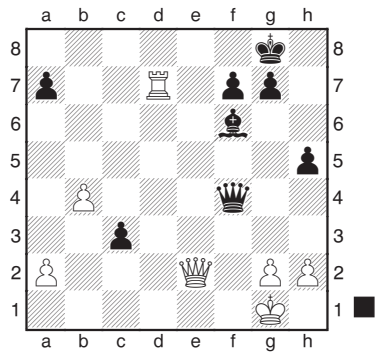
Tras 22...b5 23.♕f3 la captura 23...bxc4 abre el flanco de dama. Si 24.♕xc6, la dama deja de defender f4 y 24...♕xf4 recupera el peón. Las negras tienen un peón pasado en c4, en casilla blanca. El alfil de c3 no puede atacarlo directamente, pero sí lo bloquea desde c3. Su limitación consiste en quedar sujeto a esa tarea y restringido por sus propios peones, no en una imposibilidad de bloquear el pasado. Según el motor, la captura vale más de un peón más que 23...a5.

Juegue en las casillas del color que la pieza mala no puede controlar.

25.♕xc4 e5 26.♕e2 exd4 27.♖d3 dxc3

Tras 25.♕xc4 e5 26.♕e2 exd4 27.♖d3 dxc3 la ruptura central abre el juego y el alfil de c3, que no podía escapar por sus propios peones, cae a cambio de un peón. Este es el momento de capturar la pieza mala: cuando hacerlo gana material. Antes, cambiarla habría aliviado a las blancas.

28.♖xd7 ♖xd7 29.♖xd7



Usted juega 34

29...♗d4+ 30.♔h1 ♕c1+ 0–1

Tras 28.♖xd7 ♖xd7 29.♖xd7 ♗d4+ 30.♔h1 ♕c1+ las blancas abandonaron: si 31.♕f1, 31...♕xf1 es mate. El alfil negro de f6, el bueno, terminó dando el jaque decisivo desde d4, la casilla que antes ocupaba el peón que encerraba al alfil blanco.

Repase el plan. Las blancas colocaron sus peones en casillas negras y encerraron su propio alfil. Alekhine nunca lo cambió: abrió el flanco de dama, ganó peones en casillas blancas y solo capturó el alfil cuando le dio una pieza de ventaja.

Partida 18

Capablanca – Lilienthal [A12]

Moscú, 1936

Las negras retiran pronto su alfil a h7, fuera de la cadena de peones pero sin objetivos: sus diagonales chocan con el peón de d3. Capablanca cambia el resto de piezas menores salvo esa, lleva el juego al flanco de dama, donde el alfil de h7 no llega, y lo gana con una combinación sobre b7 y c6.

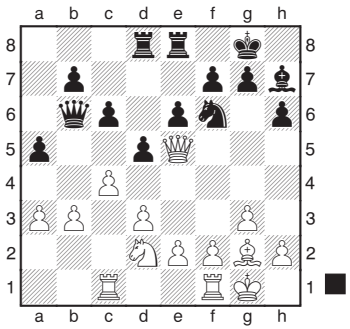
1.♘f3 d5 2.c4 c6 3.b3 ♗f5 4.♗b2 e6 5.g3 ♘f6 6.♗g2 ♘bd7 7.0–0 h6 8.d3 ♗e7 9.♘bd2 0–0 10.♖c1 a5 11.a3 ♖e8 12.♖c2 ♗h7

12... ♗h7 retira el alfil de f5, donde podía ser atacado con e4. En h7 está seguro y fuera de su cadena de peones, pero no tiene objetivos: su diagonal termina en el peón blanco de d3 y en las casillas del flanco de rey, donde no pasa nada. Es una pieza mala no por estar encerrada, sino por no tener trabajo.

13.♕a1 ♗f8 14.♖e1 ♕b6 15.♗h3 ♗c5 16.♖f1 ♗f8 17.♖cc1 ♖ad8 18.♖fe1 ♗c5 19.♖f1 ♗f8 20.♗g2 ♗d6 21.♘e5 ♗xe5 22.♗xe5 ♘xe5 23.♕xe5

Con 21.♘e5 ♗xe5 22.♗xe5 ♘xe5 23.♕xe5 Capablanca cambia su alfil de casillas negras y un par de caballos. No toca el alfil de h7. Al alfil blanco de g2 le queda la gran diagonal hacia c6 y b7, en el flanco donde se jugará la partida.

Cambie las piezas activas del rival y deje en el tablero la que no hace nada.



Juegan negras

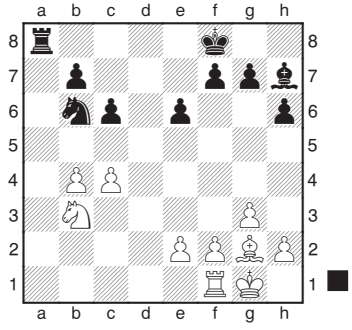
23...♘d7 24.♕b2 ♘f6 25.b4 axb4 26.♕xb4 ♕xb4 27.axb4

Con 25.b4 axb4 26.♕xb4 ♕xb4 27.axb4 se cambian las damas y se abre la columna a. El juego se desarrolla en el flanco de dama, y el alfil de h7 no tiene ninguna diagonal que llegue allí.

27...♖a8 28.♖a1 ♘d7 29.♘b3 ♔f8 30.♖a5

28.♖a1 ♘d7 29.♘b3 ♔f8 30.♖a5 lleva la torre a la quinta fila y el caballo hacia a5 y c5. Las piezas blancas se concentran en el flanco de dama mientras el alfil negro sigue en h7.

30...dxc4 31.dxc4 ♘b6 32.♖xa8 ♖xa8



Usted juega 35

33.♘a5

Tras 30...dxc4 31.dxc4 ♘b6 32.♖xa8 ♖xa8 33.♘a5 el caballo ataca el peón de b7 y presiona c6, que el alfil de g2 ataca desde lejos. Según el motor, la jugada vale medio peón más que 33.c5. El alfil negro de h7 no puede defender ninguno de los dos peones.

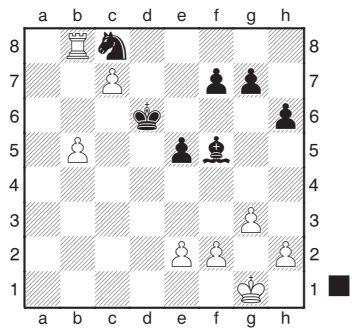
33...♖a7 34.♖d1 ♔e8 35.♘xb7 ♖xb7 36.♗xc6+

Tras 33...♖a7 34.♖d1 ♔e8 35.♘xb7 ♖xb7 36.♗xc6+ las blancas entregan el caballo por dos peones y, sobre todo, se quedan con un peón pasado en c. Según el motor, la combinación da casi dos peones de ventaja. Es la consecuencia del plan: todas las piezas blancas estaban en el flanco de dama y las negras defendían allí con una pieza menos.

36...♖d7 37.c5 ♔e7 38.♗xd7 ♘xd7 39.c6

Tras 36...♖d7 37.c5 ♔e7 38.♗xd7 ♘xd7 39.c6 el alfil se cambia por la torre que se interpuso en d7. Queda torre y peones contra alfil y caballo, y el peón de c llega a la sexta fila. El caballo negro tiene que vigilarlo, y el alfil de h7 tardará varias jugadas en acercarse por f5 a la casilla de coronación.

39...♘b6 40.c7 ♗f5 41.♖d8 e5 42.♖b8 ♘c8 43.b5 ♔d6



Usted juega 36

44.b6

Tras 39...♘b6 40.c7 ♗f5 41.♖d8 e5 42.♖b8 ♘c8 43.b5 ♔d6 llega 44.b6. El peón de b apoya al de c7, y el caballo de c8 y el rey negro quedan atados a su defensa. Según el motor, cualquier otra jugada tiraba la ventaja.

Ahora la torre blanca puede cambiar de flanco con 45.♖f8 y comerse los peones del flanco de rey, porque las piezas negras no pueden abandonar los peones pasados.

44...♘e7 45.♖f8 ♗c8 46.♖xf7 ♘d5 47.♖xg7 ♘xb6 48.♖h7 ♘d5 49.♖xh6+ ♔xc7 50.e4 ♘e7 51.f3 ♔d7 52.h4 ♔e8 53.♖f6 ♘g8 54.♖c6 1–0

Tras 44...♘e7 45.♖f8 ♗c8 46.♖xf7 ♘d5 47.♖xg7 ♘xb6 48.♖h7 ♘d5 49.♖xh6+ ♔xc7 la torre ha ganado tres peones del flanco de rey. El final se gana con facilidad, y tras 54.♖c6 Lilienthal abandonó.

Compare las dos partidas. Alekhine dejó en el tablero un alfil blanco encerrado por sus propios peones; Capablanca, un alfil negro que no tenía objetivos. Los dos jugaron donde esa pieza no podía llegar y no la cambiaron hasta que ganarla dio material o ya no importaba.

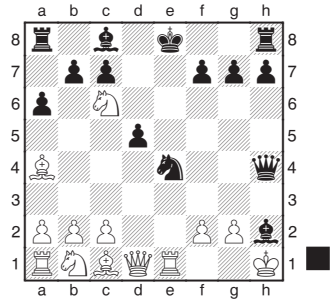
30. Dos piezas menores contra torre

Dos piezas menores valen algo más que una torre, y en el medio juego suelen ser más fuertes: se defienden entre sí, atacan casillas de los dos colores y crean amenazas dobles. La torre necesita columnas abiertas y objetivos fijos; si no los tiene, queda reducida a dar jaques. Por eso la torre suele venir acompañada de uno o dos peones de compensación.

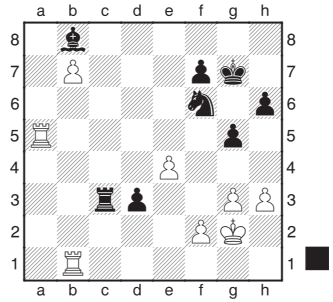
El bando de las piezas menores tiene un plan claro. Coordinar las dos piezas para que se protejan mutuamente; ganar los peones débiles del rival, que son su compensación; y crear un peón pasado que las dos piezas puedan escoltar. El bando de la torre busca lo contrario: peones pasados propios, piezas rivales separadas y, en el final, la oportunidad de cambiar los últimos peones.

Capablanca recoge los peones de la compensación negra y corona un peón escoltado por alfil y caballo; Karpov, con torre, alfil y caballo contra dos torres, provoca un cambio de torres y gana el final.

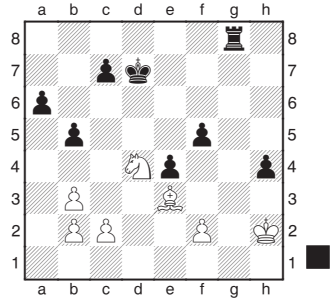
¡Usted juega!



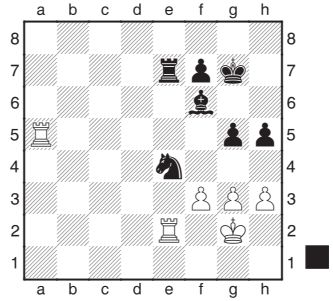
37. ¿Cómo aprovecha el rey negro sin enrocar?



39. ¿Cómo obliga a una torre blanca a defender?



38. ¿Qué peón negro debe ganar primero el caballo?



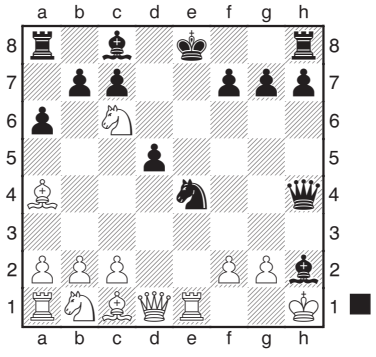
40. ¿Cómo provoca el cambio de un par de torres?

Capablanca – Lasker [C80]

Nueva York, 1915

Tras 11.♖xe4+ y los cambios siguientes, Capablanca tiene alfil y caballo contra torre y peones. Las negras tienen peones débiles en e4, f5 y h4. Siga cómo las piezas blancas los recogen uno a uno y después escoltan un peón pasado en c, mientras la torre negra solo puede dar jaques.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0–0 ♘xe4 6.d4 exd4 7.♖e1 d5 8.♘xd4 ♗d6 9.♘xc6 ♗xh2+ 10.♔h1 ♕h4

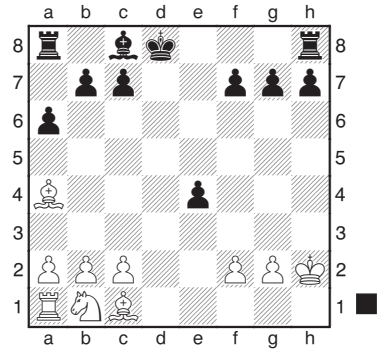


Usted juega 37

11.♖xe4+ dxe4 12.♕d8+ ♕xd8 13.♘xd8+ ♔xd8 14.♔xh2

11.♖xe4+ dxe4 12.♕d8+ ♕xd8 13.♘xd8+ ♔xd8 14.♔xh2 es la única forma de responder al ataque negro: según el motor, las demás jugadas pierden. Haga la cuenta: las blancas tienen torre, dos alfiles y caballo; las negras, dos torres, alfil y dos peones de más. Es decir, alfil y caballo contra torre y dos peones.

Antes de valorar el material, mire los peones: el de e4 está aislado y lejos de su rey, y las piezas menores blancas podrán atacarlo.



Juegan negras

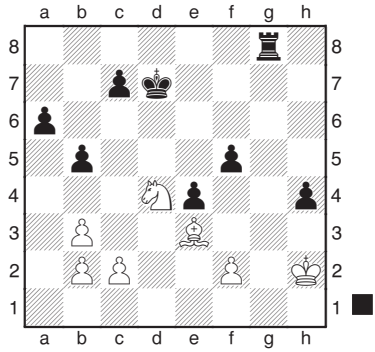
14...♗e6 15.♗e3 f5 16.♘c3 ♔e7 17.g4 g6 18.♔g3 h5 19.gxf5 h4+ 20.♔h2 gxf5 21.♘e2

Tras 14...♗e6 15.♗e3 f5 16.♘c3 ♔e7 17.g4 g6 18.♔g3 h5 19.gxf5 h4+ 20.♔h2 gxf5 las negras han ganado espacio en el flanco de rey. Según el motor, 17.g4 y 19.gxf5 fueron imprecisos y la ventaja blanca casi desapareció. Pero los peones negros de e4, f5 y h4 quedan separados unos de otros: serán objetivos para el caballo.

21...b5 22.♗b3 ♗xb3 23.axb3 ♖hg8 24.♖d1 ♖ad8 25.♖xd8 ♔xd8 26.♘d4

Con 21.♘e2 b5 22.♗b3 ♗xb3 23.axb3 ♖hg8 24.♖d1 ♖ad8 25.♖xd8 ♔xd8 26.♘d4 se cambian alfiles y un par de torres. Queda caballo y alfil contra torre y dos peones. El caballo de d4 ataca el peón de f5, y el peón de h4 tampoco tiene defensa fácil.

26...♔d7



Usted juega 38

27.♘xf5 a5 28.♘xh4

27.♘xf5 a5 28.♘xh4 recoge dos peones en dos jugadas y reduce la compensación negra a casi nada. Según el motor, 27.♘xf5 vale casi un peón más que 27.b4.

En este desequilibrio los peones son la moneda de la torre. Cada peón que ganan las piezas menores las acerca a un final ganado.

28...a4 29.bxa4 bxa4 30.♘g2 ♖b8 31.♗d4 ♖b4 32.♗g7 ♖c4 33.♘e3 ♖c6 34.c4 ♖g6 35.♗c3 ♔d6 36.♗d4 ♔d7 37.♘d5 ♖c6 38.c5 ♖g6 39.♗e3 c6 40.♘c3 ♔e6 41.♘xa4

Tras 28...a4 29.bxa4 bxa4 30.♘g2 ♖b8 31.♗d4 ♖b4 32.♗g7 ♖c4 33.♘e3 ♖c6 el alfil y el caballo se protegen entre sí y frenan a la torre. Con 34.c4 hasta 41.♘xa4 las blancas ganan también el peón de a. Quedan caballo, alfil y tres peones contra torre y dos peones.

41...♖g8 42.b4 ♔e5 43.♘b6 ♖g7 44.♘c4+ ♔d5 45.♘d6 ♖g8 46.b5 cxb5 47.♘xb5 ♖g6 48.♘c3+ ♔e5 49.♘e2 ♖a6 50.♘d4 ♔d5 51.c6 las blancas crean un peón pasado en c. El caballo y el alfil lo escoltan y vigilan sus casillas de avance. La torre negra solo puede intentar jaques.

51...♖a7 52.♔g3 ♖g7+ 53.♔f4 ♖f7+ 54.♔g5 ♖g7+ 55.♔f6 ♖h7 56.♔g6 ♖c7 57.♗f4 ♖c8 58.♗e3 ♖c7 59.♔f5 ♖f7+ 60.♔g4 ♖g7+ 61.♔h3 ♖h7+ 62.♔g2 ♖g7+ 63.♔f1 ♖a7 64.♔e2 ♖a2+ 65.♔d1 ♔c4 66.c7 ♖a8 67.♘f5 ♔d3 68.♘d6 ♖h8 69.♔c1 1–0

Tras 51...♖a7 52.♔g3 ♖g7+ 53.♔f4 ♖f7+ 54.♔g5 el rey blanco sale de los jaques y, con 63.♔f1 hasta 65.♔d1, se acerca al peón. Tras 65...♔c4 66.c7 ♖a8 67.♘f5 ♔d3 68.♘d6 ♖h8 69.♔c1 el caballo controla c8 y el peón coronará. Lasker abandonó.

Repase el plan. Capablanca cambió hasta quedarse con alfil y caballo contra torre y peones, recogió los peones débiles de f5, h4 y a4 y escoltó un peón pasado con sus dos piezas. La torre negra nunca encontró un objetivo fijo.

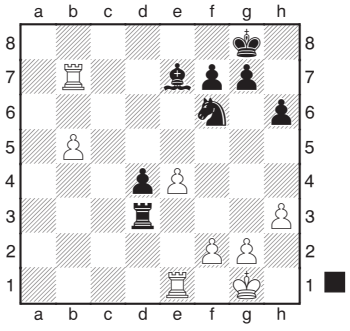
Timman (2600) – Karpov (2725) [C92]

Bugojno, 1980

Tras 31.♗xe7 ♗xe7 32.♖a7 ♖xd3 33.♖xb7 Karpov tiene torre, alfil y caballo contra dos torres. Los dos bandos tienen un peón pasado, el negro en d y el blanco en b, y ambos desaparecen pronto. Después Karpov gana el peón de e4 con sus tres piezas y provoca el cambio de un par de torres para ganar un final de alfil y caballo contra torre.

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 ♗b7 10.d4 ♖e8 11.♘g5 ♖f8 12.♘f3 ♖e8 13.♘bd2 ♗f8 14.♘g5 ♖e7 15.d5 ♘a5 16.♗c2 c6 17.b4 ♘c4 18.♘xc4 bxc4 19.dxc6 ♗xc6 20.a4 ♗b7 21.♘f3 h6 22.♕e2 ♕c7 23.♘d2 ♖c8 24.♗a3 d5 25.b5 d4 26.cxd4 exd4 27.♘xc4 axb5 28.axb5 ♕xc4 29.♕xc4 ♖xc4 30.♗d3 ♖c3 31.♗xe7 ♗xe7 32.♖a7 ♖xd3 33.♖xb7

Con 30.♗d3 ♖c3 31.♗xe7 ♗xe7 32.♖a7 ♖xd3 33.♖xb7 se produce el desequilibrio: torre, alfil y caballo contra dos torres, con el material prácticamente igualado. Cada bando tiene un peón pasado: el negro de d4 y el blanco de b5.

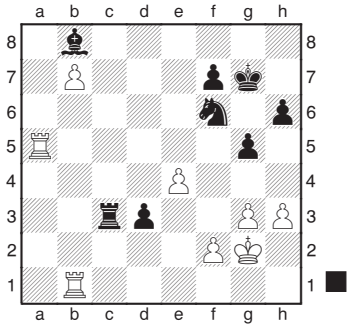


Juegan negras

33...♗c5 34.♖b1 ♖c3 35.b6 ♗d6 36.g3 d3

Tras 33...♗c5 34.♖b1 ♖c3 35.b6 ♗d6 36.g3 d3 los dos peones pasados avanzan. El alfil de d6 vigila b8, la casilla de coronación del peón blanco, y el caballo puede ayudar al peón de d. Las piezas menores defienden y atacan a la vez.

37.♔g2 g5 38.♖a7 ♔g7 39.♖a4 ♗e5 40.♖a5 ♗b8 41.b7



Usted juega 39

41...d2

Tras 37.♔g2 g5 38.♖a7 ♔g7 39.♖a4 ♗e5 40.♖a5 ♗b8 41.b7 el alfil bloquea el peón blanco en b8, una casilla que la torre no puede disputarle. 41...d2 obliga a 42.♖d1, y una torre blanca queda atada a la defensa. Según el motor, la jugada da a las negras medio peón de ventaja, frente a la igualdad tras 41...♖c2.

Los peones pasados atan a las torres; las piezas menores, en cambio, pueden bloquear y defender a la vez.

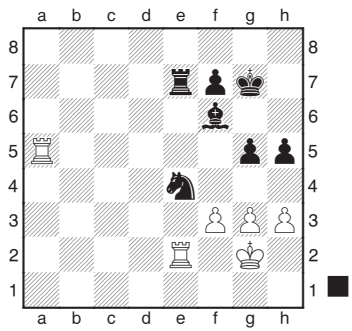
42.♖d1 ♖b3 43.♖a4 ♖b2 44.♖d4 ♖xb7 45.♖1xd2

Tras 42...♖b3 43.♖a4 ♖b2 44.♖d4 ♖xb7 45.♖1xd2 los dos peones pasados han desaparecido. Queda un final de torre, alfil y caballo contra dos torres, con todos los peones en el flanco de rey. Las torres blancas no tienen columnas útiles ni objetivos; las piezas negras pueden atacar el peón de e4 desde tres direcciones.

45...h5 46.♖a4 ♖b5 47.♖dd4 ♗c7 48.♖ab4 ♖e5 49.♖dc4 ♗d6 50.♖a4 ♖b5 51.♖c2 ♗e5 52.♖ac4 ♖b7 53.♖c5 ♖e7 54.♖a5 ♘xe4

Con 45...h5 hasta 54...♘xe4 Karpov maniobra durante diez jugadas y por fin gana el peón de e4, atacado por el caballo, el alfil y la torre. Las torres blancas solo pudieron esperar. Las piezas menores necesitan tiempo para coordinarse, pero cuando lo consiguen, la torre no puede defender un peón atacado varias veces.

55.♖e2 ♗f6 56.f3



Usted juega 40

56...♘c5 57.♖xe7 ♗xe7

Tras 55.♖e2 ♗f6 56.f3 llega 56...♘c5. El caballo se retira y deja que la torre de e2 cambie la de e7: 57.♖xe7 ♗xe7. Según el motor, la jugada vale más de un peón más que 56...♘d6.

Con las torres cambiadas queda alfil y caballo contra torre, con un peón de más para las negras. Sin la segunda torre, las blancas pierden su única posibilidad de crear amenazas dobles.

58.♖a7 ♗d6 59.♖a8 h4 60.gxh4 gxh4 61.♔f2 ♘e6 62.♖a1 ♗g3+ 63.♔e3 ♘f4 64.♖h1 ♔f6 65.♔e4 ♔e6 66.♔d4 ♔f5 67.♔c3 ♘e6 68.♔d3 ♔f4 69.♔e2 ♘g5 0–1

Tras 58.♖a7 ♗d6 59.♖a8 h4 60.gxh4 gxh4 61.♔f2 ♘e6 62.♖a1 ♗g3+ 63.♔e3 ♘f4 el caballo y el alfil atacan el peón de h3 y vigilan las casillas del rey blanco. Tras 69.♔e2 ♘g5 el peón de h3 caerá. Timman abandonó.

Compare las dos partidas. Capablanca ganó los peones débiles de la compensación negra y escoltó un peón pasado con sus dos piezas. Karpov bloqueó el peón pasado blanco con el alfil, ganó un peón atacándolo con tres piezas y cambió un par de torres en el momento justo. En ambos casos las piezas menores se protegieron entre sí y la torre se quedó sin objetivos.

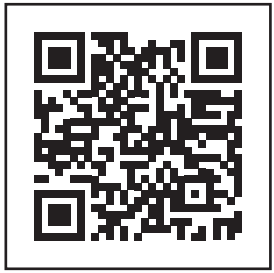
Índice de partidas

1. Englisch – Steinitz, 1883 4
2. Miles – Sunye Neto, 1994 7
3. Tarrasch – Teichmann, 1912 10
4. Keres – Botvinnik, 1948 12
5. Burn – Alekhine, 1911 16
6. Smyslov – Rudakovsky, 1945 19
7. Taimanov – Averbakh, 1953 22
8. Gligoric – Larsen, 1967 24
9. Capablanca – Tartakower, 1924 27
10. Chekhover – Lasker, 1935 29
11. Ahues – Alekhine, 1936 32
12. Pachman – Szabó, 1947 34
13. Capablanca – Reshevsky, 1936 37
14. Matulovic – Marjanovic, 1979 39
15. Lasker – Tarrasch, 1923 42
16. Fischer – Petrosian, 1971 44
17. Kmoch – Alekhine, 1927 47
18. Capablanca – Lilienthal, 1936 49
19. Capablanca – Lasker, 1915 52
20. Timman – Karpov, 1980 54

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/vdyATOZG