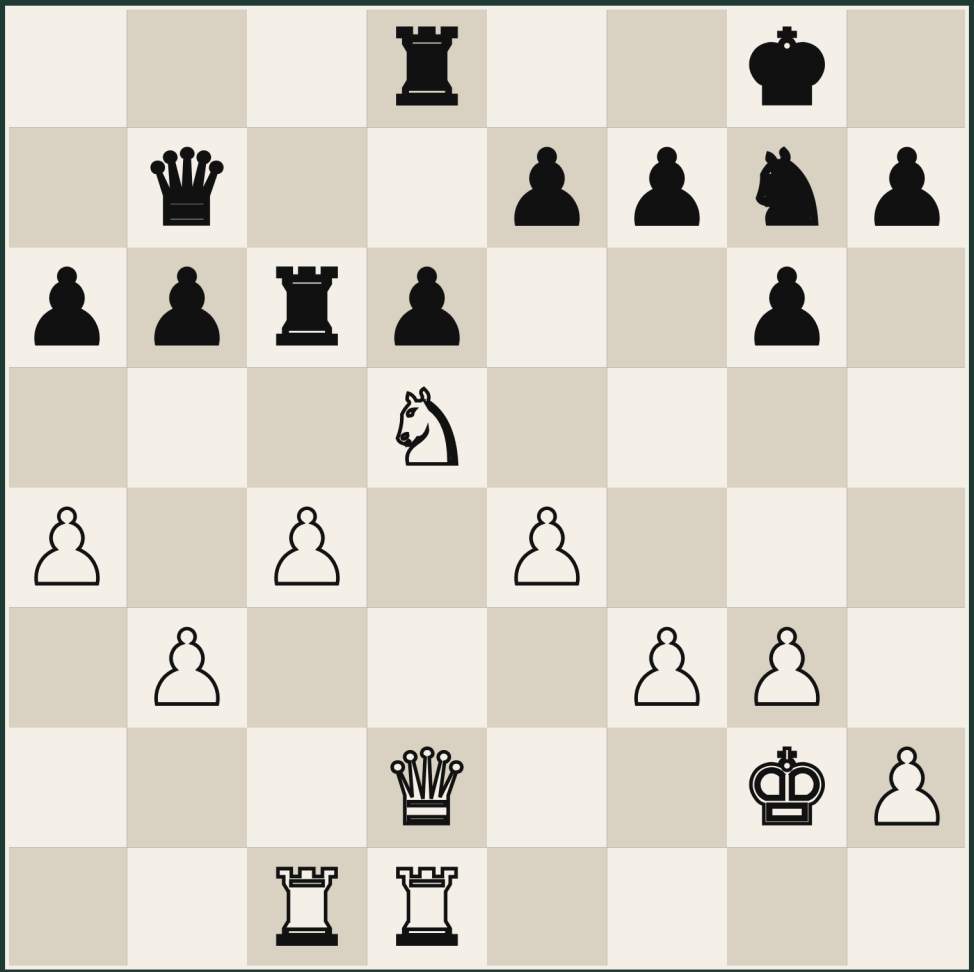
100 TEMAS ESTRATÉGICOS

TOMO 4 · COLUMNAS, DIAGONALES Y PIEZAS MAYORES



Botvinnik – Lilienthal, Moscú 1936 · columnas abiertas y penetración

Diez temas y veinte partidas modelo

JOSE SANDE

Los 100 temas estratégicos

Tomo 4. Columnas, diagonales y piezas mayores

Jose Sande

Índice

31. Columnas abiertas y penetración. 3
32. Columnas semiabiertas 8
33. Control de la séptima fila 13
34. Duplicación de torres y baterías. 18
35. Dominio de las diagonales largas. 23
36. Torre activa contra torre pasiva 28
37. Centralización de la dama. 33
38. Torre contra pieza menor: la calidad de más. 38
39. Dama contra torre y pieza menor 43
40. Dama contra dos torres 48
Índice de partidas 53
Las posiciones en Lichess 54

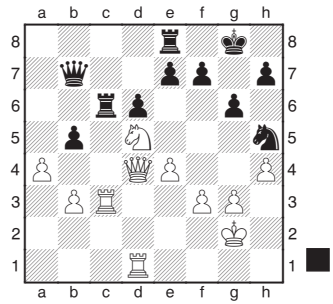
31. Columnas abiertas y penetración

Una columna abierta es una autopista para las torres, pero solo sirve si lleva a algún sitio. El objetivo no es la columna en sí, sino la casilla de entrada al final de ella, casi siempre en la séptima u octava fila, desde donde la torre ataca peones por detrás y encierra al rey.

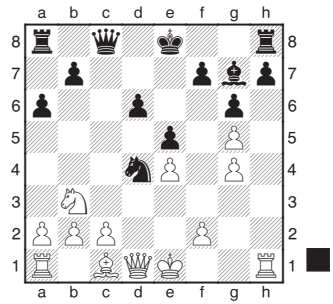
El plan tiene tres fases. Primero, colocar las torres en la columna antes de que se abra, o abrirla con un cambio de peones en el momento propicio. Segundo, ganar el control: doblar las torres para que, si el rival ofrece un cambio, otra torre se quede en la línea. Tercero, penetrar, idealmente con tiempo, atacando algo al llegar. Después la torre de séptima puede actuar en horizontal o ayudar a un peón pasado.

Botvinnik prepara la columna c, la abre, la gana doblando torres y entra en c7 con tiempo; Fischer usa las columnas h y a, y entra por la columna d en cuanto el rival la abre.

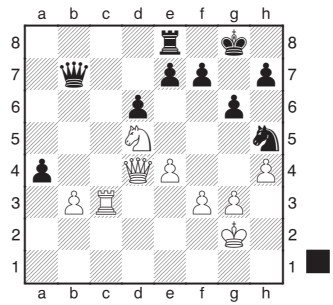
¡Usted juega!



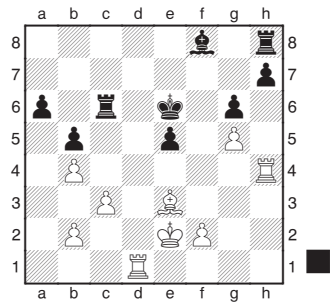
1. ¿Cómo refuerza el control de la columna abierta?



3. ¿Cómo echa al caballo y abre una columna?



2. ¿Dónde entra la torre ganando un tiempo?



4. ¿Por dónde penetra la torre en el campo negro?

Partida 1

Botvinnik – Lilienthal [A30]

Moscú, 1936

Botvinnik coloca una torre en c1 cuando el peón de c4 todavía tapa la columna. Lleva el caballo a d5, dobla torres en c3 y c1 y, cuando 24.cxb5 abre la línea, la controla con sus dos torres. La entrada en c7 gana un tiempo sobre la dama, y la ventaja se transforma después en un peón pasado en a.

1.♘f3 ♘f6 2.c4 b6 3.g3 ♗b7 4.♗g2 c5 5.0–0 g6 6.d4 cxd4 7.♘xd4 ♗xg2 8.♔xg2 ♗g7 9.♘c3 0–0 10.e4 ♘c6 11.♗e3 ♕c8 12.b3 ♕b7 13.f3 ♖fd8 14.♖c1

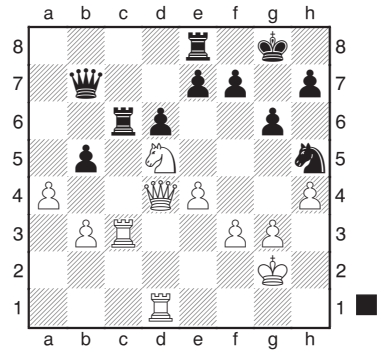
14.♖c1 coloca la torre en una columna que todavía no está abierta: el peón blanco de c4 la ocupa. Pero ese peón es el único obstáculo, y cuando se cambie la torre ya estará en su sitio. El motor prefería 14.♕d2, con una evaluación muy parecida.

Coloque las torres en las columnas que se van a abrir, no solo en las que ya están abiertas.

14...♖ac8 15.♕d2 a6 16.♖fd1 ♘xd4 17.♗xd4 d6 18.a4 ♘e8 19.♘d5 ♖c6 20.♗xg7 ♘xg7

El caballo blanco ocupa d5, una casilla central que ningún peón negro puede atacar, y vigila c7 y b6. Las negras disputan la columna c con su torre de c6.

21.h4 ♖e8 22.♖c3 ♘h5 23.♕d4 b5 24.cxb5 axb5

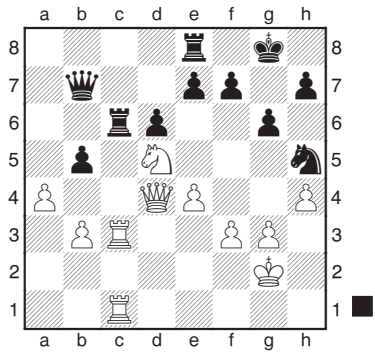


Usted juega 1

25.♖dc1

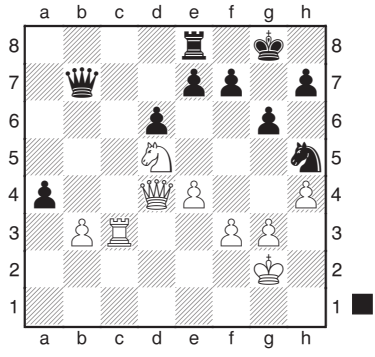
Tras 21.h4 ♖e8 22.♖c3 ♘h5 23.♕d4 b5 24.cxb5 axb5 la columna c se ha abierto. 25.♖dc1 dobla las torres: las blancas tienen dos en la línea contra una negra, y si 25...♖xc3 26.♖xc3, otra torre blanca sigue en la columna. Según el motor, el doblaje vale medio peón más que 25.a5.

Para ganar una columna abierta, dóblese en ella: el cambio de torres le deja la columna a usted.



Juegan negras

25... ♖xc3 26. ♖xc3 bxa4



Usted juega 2

27. ♖c7

La torre entra en la séptima atacando la dama de b7 y el peón de e7, y las negras pierden un tiempo. Según el motor, cualquier otra jugada, como 27. ♕xa4, dejaba escapar casi toda la ventaja.

Penetre con tiempo: si la torre ataca algo al llegar, el rival no puede expulsarla enseguida.

27... ♕b5 28.bxa4 ♕e2+ 29. ♕f2 ♕xf2+ 30. ♔xf2

Cambia las damas. En el final, la torre de c7 y el caballo de d5 dominan el juego, y las blancas tienen un peón pasado en a.

30...e6 31. ♘b6 ♘f6 32.a5 ♖b8 33. ♖c8+

La torre ha cumplido su función en la séptima y ahora se cambia: tras 33... ♖xc8 34. ♘xc8 el caballo blanco recaptura y el peón de a avanza sin que la torre negra pueda frenarlo. Una ventaja de columna se transforma a menudo en un peón pasado.

33... ♖xc8 34. ♘xc8 ♘e8 35.a6 ♘c7 36.a7

34... ♘e8 35.a6 ♘c7 36.a7 ♘a8 lleva el peón a la séptima fila. El caballo negro tiene que bloquearlo desde a8, donde queda totalmente pasivo, y el caballo blanco queda libre para atacar el peón de d6.

36... ♘a8 37. ♘xd6 ♔f8 38.e5 ♔e7 39. ♔e3 f6 40. ♔f4 h6 41. ♘c8+ ♔f7 42. ♔e4 ♔g7 43. ♔d4 ♘c7 44. ♔c5 1–0

El rey blanco se acerca al flanco de dama y las negras no pueden mantener la defensa. Lilienthal abandonó.

Repase el plan. Botvinnik colocó la torre en la columna c antes de abrirla, la abrió con 24.cxb5, la ganó doblando torres y entró en c7 con tiempo. Después cambió la torre para pasar a un final con peón pasado. La columna fue el camino; la séptima fila y el peón de a, el objetivo.

Fischer – Reshevsky [B90]

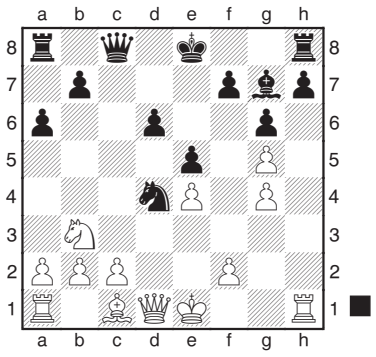
Campeonato de EE. UU., Nueva York, 1962

Fischer consigue dos columnas semiabiertas con recapturas de peón: la h tras 14.hxg4 y la a tras 17.axb3. Sus torres maniobran por ellas y por la tercera fila, presionando el peón de h7. Cuando Reshevsky rompe con ...d5 y abre la columna d, una torre blanca entra por ella hasta la octava fila.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.h3 g6 7.g4 ♗g7 8.g5 ♘h5 9.♗e2 e5 10.♘b3 ♘f4 11.♘d5 ♘xd5 12.♕xd5 ♘c6 13.♗g4 ♗xg4 14.hxg4

Las blancas recapturan hacia el centro con el peón de h. Así abren a medias la columna h: el peón negro de h7 sigue en ella y será un objetivo para las torres blancas.

14...♕c8 15.♕d1 ♘d4



Usted juega 3

16.c3 ♘xb3 17.axb3

16.c3 ataca el caballo de d4, y tras 16...♘xb3 17.axb3 la recaptura abre a medias la columna a. Fischer acepta los peones doblados a cambio de una línea para su torre de a1. Según el motor, 16.♘xd4 exd4 era claramente peor.

Una recaptura de peón puede abrir una columna: elija la que da trabajo a sus torres.

17...♕e6 18.♖a5 f6 19.♕d5 ♕xd5 20.♖xd5

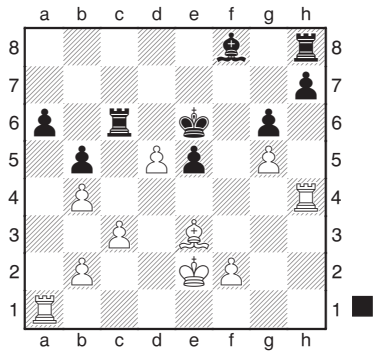
17...♕e6 18.♖a5 lleva la torre por la columna a hasta la quinta fila, y 19.♕d5 ♕xd5 20.♖xd5 cambia las damas. La torre de d5 se instala delante del peón retrasado de d6 y presiona el centro negro.

20...♔d7 21.gxf6 ♗xf6 22.g5 ♗e7 23.♔e2 ♖af8 24.♗e3 ♖c8 25.b4 b5 26.♖dd1 ♔e6 27.♖a1 ♖c6 28.♖h3

Las torres blancas cambian de sector por la tercera fila. El peón de h7 sigue fijo en la columna h y obliga a una torre negra a defenderlo.

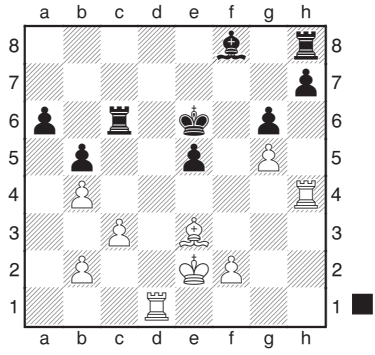
28...♗f8 29.♖ah1 ♖c7 30.♖h4 d5 31.♖a1 ♖c6 32.exd5+

Con 28...♗f8 29.♖ah1 ♖c7 30.♖h4 d5 31.♖a1 ♖c6 32.exd5+ ♔xd5 33.♖d1+ ♔e6 la ruptura ...d5 abre la columna d, y una torre blanca la ocupa enseguida con jaque. Cuando el rival abre una columna, la primera torre que llega a ella suele quedarse con su control.



Juegan negras

32...♔xd5 33.♖d1+ ♔e6



Usted juega 4

34.♖d8

34.♖d8 entra en la octava fila por la columna recién abierta. Desde allí la torre amenaza ♖a8, contra el peón de a6, y ataca por detrás las piezas negras. Según el motor, la jugada vale más de dos peones más que una alternativa pasiva como 34.♖dh1.

34...♔f5 35.♖a8 ♖e6 36.♖h3 ♗g7 37.♖xh8 ♗xh8 38.♖xh7

Las dos torres blancas atacan la torre de h8 desde la octava fila y desde la columna h. Tras el cambio, el peón de h7, señalado como objetivo desde 14.hxg4, cae por fin.

38...♖e8 39.♖f7+ ♔g4 40.f3+ ♔g3 41.♔d3 e4+ 42.fxe4 ♖d8+ 43.♗d4 ♔g4 44.♖f1 ♗e5 45.♔e3 ♗c7 46.♖g1+ ♔h4 47.♔f3 ♖d7 48.e5 ♖f7+ 49.♔e4 ♖f5 50.e6 ♗d8 51.♗f6 ♗xf6 52.gxf6 ♖xf6 53.♔d5 ♖f2 54.♖e1 1–0

Tras 38...♖e8 39.♖f7+ ♔g4 40.f3+ ♔g3 41.♔d3 e4+ 42.fxe4 ♖d8+ 43.♗d4 las blancas tienen un peón pasado en e. Con 48.e5 y 50.e6 avanza, y tras 51.♗f6 ♗xf6 52.gxf6 ♖xf6 53.♔d5 ♖f2 54.♖e1 la torre se coloca detrás del peón. Reshevsky abandonó.

Compare las dos partidas. Botvinnik preparó una columna, la abrió y la ganó doblando torres. Fischer creó columnas semiabiertas con recapturas, presionó con ellas y entró por la columna d en cuanto el rival la abrió. En ambos casos la columna sirvió para llegar a la séptima u octava fila.

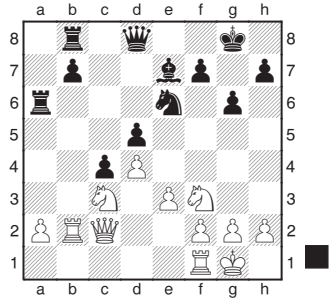
32. Columnas semiabiertas

Una columna es semiabierta para un bando cuando no tiene peones propios pero sí uno rival. Ese peón es el blanco natural de las torres: se le ataca de frente, se dobla sobre él y se obliga al rival a defenderlo con piezas. Si además está retrasado o no puede avanzar, se convierte en una debilidad permanente.

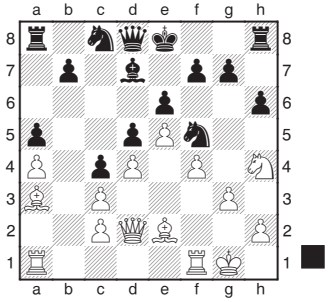
El plan habitual tiene cuatro pasos. Crear la columna, casi siempre con un cambio de peones o una recaptura hacia el centro. Fijar el peón para que no pueda avanzar o cambiarse. Acumular presión doblando torres y añadiendo la dama o una pieza menor. Y, como un solo objetivo rara vez basta, abrir un segundo frente en el otro flanco para estirar la defensa.

Reshevsky crea la columna b con b4-b5 y bxa6 y presiona el peón de b7, luego de b6; Unzicker la obtiene con la recaptura bxc3 en la Francesa y combina la presión en b6 con la ruptura g4.

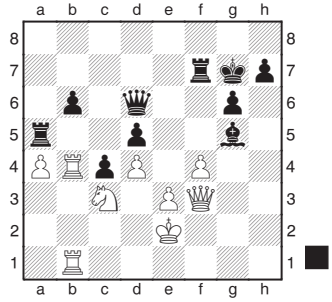
¡Usted juega!



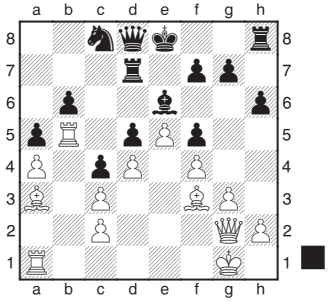
5. ¿Cómo aumenta la presión sobre el peón de b7?



7. ¿Qué cambio debilita la estructura central negra?



6. ¿Cómo cobra la presión de la columna b?



8. ¿Cómo abre un segundo frente en el flanco de rey?

Reshevsky – Capablanca [D62]

Margate, 1935

Tras 9...c4 las negras tienen mayoría en el flanco de dama, y Reshevsky responde con b3, b4 y b5. Con 21.bxa6 ♖xa6 la columna b queda semiabierta para las blancas y el peón negro de b7 es un objetivo. Siga cómo las torres se doblan sobre él y cómo, cuando la defensa resiste, Reshevsky abre un segundo frente con g4 antes de ganar el peón.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 d5 4.♗g5 ♘bd7 5.cxd5 exd5 6.e3 ♗e7 7.♗d3 0–0 8.♕c2 c5 9.♘f3 c4

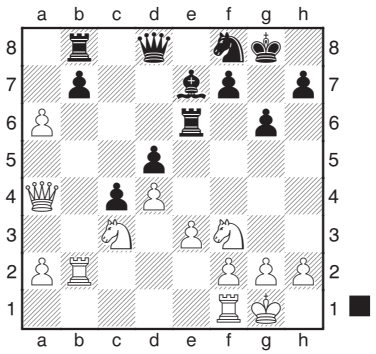
9...c4 gana espacio en el flanco de dama, pero cierra el centro y deja a las negras con peones en a7, b7 y c4. Las blancas tendrán un plan claro: avanzar sus peones de b para abrir la columna b contra b7.

10.♗f5 ♖e8 11.0–0 g6 12.♗h3 ♘f8 13.♗xc8 ♖xc8 14.♗xf6 ♗xf6 15.b3 ♕a5 16.b4 ♕d8 17.♕a4 a6 18.b5

El peón blanco ataca a6 para abrir líneas. El motor prefería 18.♕a5, con una evaluación parecida, pero la idea es la del tema: si las negras recapturan en b5 o cambian en a6, se abre la columna b.

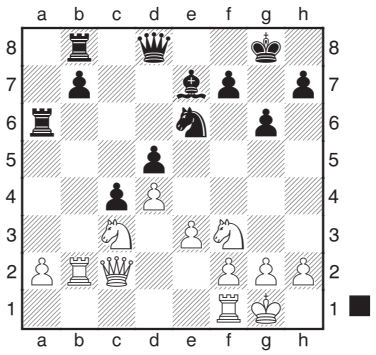
18...♖e6 19.♖ab1 ♖b8 20.♖b2 ♗e7 21.bxa6

Con 18...♖e6 19.♖ab1 ♖b8 20.♖b2 ♗e7 21.bxa6 ♖xa6 las negras recapturan con la torre para no abrir más su flanco. El resultado es el que buscaba Reshevsky: la columna b está semiabierta para las blancas y el peón de b7 es un objetivo fijo.



Juegan negras

21...♖xa6 22.♕c2 ♘e6



Usted juega 5

23.♖fb1

Las dos torres blancas apuntan al peón de b7, que solo pueden defender las piezas negras. Según el motor, el doblaje vale más de medio peón más que 23.♕b1.

Contra un peón en una columna semiabierta, doble las torres: el rival necesitará dos piezas solo para defenderlo.

23...♖a7 24.a4 ♘c7 25.♘e5 ♕e8 26.f4

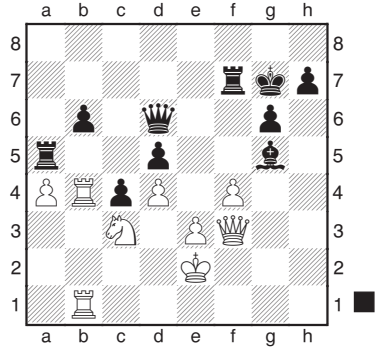
Las negras resisten. Según el motor, 26.f4 dejó escapar casi toda la ventaja; 26.♖b6 mantenía la presión. Con un solo objetivo la defensa puede sostenerse si todas sus piezas lo protegen.

26...f6 27.♘g4 ♕d7 28.h3 ♔g7 29.♘f2 ♗a3 30.♖a2 ♗d6 31.♘fd1 f5 32.♘b5 ♖a5 33.♘xc7 ♗xc7 34.♘c3 ♕d6 35.♕f2 b6 36.♕f3 ♖d8 37.♖ab2 ♕e7 38.♖b4 ♖d7 39.♔h1 ♗d8 40.g4

Tras 26...f6 27.♘g4 ♕d7 28.h3 ♔g7 29.♘f2 ♗a3 30.♖a2 ♗d6 31.♘fd1 f5 32.♘b5 ♖a5 33.♘xc7 ♗xc7 34.♘c3 ♕d6 35.♕f2 b6 el peón negro ha avanzado a b6, pero sigue en la columna y sigue sin apoyo de peones. Tras 36.♕f3 ♖d8 37.♖ab2 ♕e7 38.♖b4 ♖d7 39.♔h1 ♗d8 llega 40.g4.

Reshevsky abre un segundo frente en el flanco de rey. Las negras tienen sus piezas atadas a b6 y no pueden atender a la vez los dos flancos.

40...fxg4 41.hxg4 ♕d6 42.♔g1 ♗c7 43.♔f2 ♖f7 44.g5 ♗d8 45.♔e2 ♗xg5



Usted juega 6

46.♖xb6

Las negras han ganado un peón en el flanco de rey, pero a cambio el alfil ha abandonado la defensa de b6, y la torre blanca se lo come. Según el motor, cualquier otra jugada daba igualdad.

El segundo frente sirvió para eso: el alfil fue a g5 y el peón de b6 se quedó sin defensa.

46...♕a3 47.♔d2 ♗e7 48.♖b7 ♖xa4 49.♕xd5 ♖a5 50.♕xc4 ♖h5 51.♔d3 ♕a8 52.♕e6 ♕a3 53.♖d7 ♖hf5 54.♖b3 ♕a1 55.♖xe7 ♕f1+ 56.♔d2 1–0

Tras 46...♕a3 47.♔d2 ♗e7 48.♖b7 ♖xa4 49.♕xd5 ♖a5 50.♕xc4 las blancas ganan dos peones más en el centro y el flanco de dama. Tras 50...♖h5 51.♔d3 ♕a8 52.♕e6 ♕a3 53.♖d7 ♖hf5 54.♖b3 ♕a1 55.♖xe7 ♕f1+ 56.♔d2 Capablanca abandonó.

Repase el plan. Reshevsky abrió la columna b con b4-b5 y bxa6, dobló las torres contra b7, aceptó que el peón avanzara a b6 sin dejar de atacarlo y lo ganó cuando un segundo frente desvió a sus defensores.

Unzicker – Botvinnik [C19]

Campeonato de Europa por equipos, Oberhausen, 1961

En esta Francesa la recaptura 6.bxc3 da a las blancas la columna b semiabierta, y tras 11...c4 el peón negro de b7, luego de b6, no puede ser defendido por ningún otro peón. Unzicker coloca una torre en b5, debilita el centro negro con 17.♘xf5 y abre un segundo frente con 22.g4.

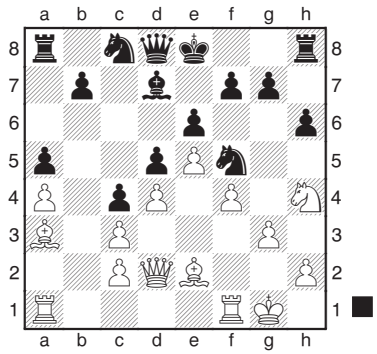
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.e5 c5 5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3

Da a las blancas peones doblados en la columna c, pero a cambio la columna b queda semiabierta. La torre blanca podrá presionar el peón de b7 desde b1.

6...♕c7 7.♘f3 ♘e7 8.♗d3 ♗d7 9.a4 ♘bc6 10.♕d2 h6 11.0–0 c4

11...c4 cierra el flanco de dama y deja el peón de b7 sin la posibilidad de apoyarse en el de c. Las negras ganan espacio, pero el peón de b, en b7 o en b6, será un objetivo fijo para las torres blancas.

12.♗e2 a5 13.♗a3 ♘a7 14.g3 ♘ac8 15.♘h4 ♕d8 16.f4 ♘f5



Usted juega 7

17.♘xf5

Tras 12.♗e2 a5 13.♗a3 ♘a7 14.g3 ♘ac8 15.♘h4 ♕d8 16.f4 ♘f5 llega 17.♘xf5 exf5. Unzicker cambia su caballo por el mejor caballo negro, y tras la recaptura el peón de d5 queda sin el apoyo del de e6. Según el motor, la jugada vale más de medio peón más que 17.♖ab1.

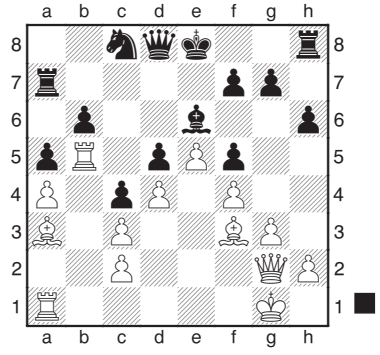
Las negras tienen ahora dos debilidades, el peón de d5 y el de b, en sectores distintos.

17...exf5 18.♗f3 ♗e6 19.♖fb1

Lleva la torre a la columna semiabierta. El alfil de f3 presiona d5 y la torre ataca b7, que tiene que avanzar a b6 para no caer.

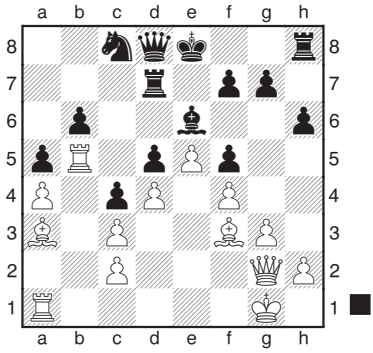
19...b6 20.♕g2 ♖a7 21.♖b5

La torre se instala en b5. Desde allí ataca b6 y d5 por la quinta fila, y ningún peón negro puede echarla: el de a está en a5 y el de c en c4.



Juegan negras

21...♖d7



Usted juega 8

22.g4

22.g4 abre el segundo frente. Ataca el peón de f5 y busca abrir líneas en el flanco de rey, mientras el alfil de f3 ya presiona d5 por la diagonal f3-e4-d5. Según el motor, la ruptura vale un peón más que la espera 22.♔f1.

Contra un objetivo bien defendido en una columna, cree otro objetivo lejos: la defensa no puede estar en los dos sitios.

22...♘e7 23.♗xe7 ♔xe7 24.♔h1 g6 25.♖ab1 ♔f8 26.gxf5 ♗xf5 27.♗xd5 ♕h4 28.♗e4 ♕xf4 29.♗xf5 gxf5 30.♖xb6 ♔e7 31.e6 1–0

Tras 22...♘e7 23.♗xe7 ♔xe7 24.♔h1 g6 25.♖ab1 ♔f8 26.gxf5 ♗xf5 27.♗xd5 ♕h4 28.♗e4 ♕xf4 29.♗xf5 gxf5 30.♖xb6 cae el peón de b6, y con 30...♔e7 31.e6 la torre de d7 queda atacada y el rey negro expuesto. Botvinnik abandonó.

Compare las dos partidas. Reshevsky creó la columna b con avances de peón y Unzicker con una recaptura, pero los dos siguieron el mismo método: doblar torres contra el peón fijo, debilitar otro sector y ganar el peón cuando sus defensores ya no podían con todo.

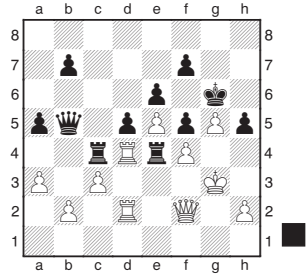
33. Control de la séptima fila

Una torre en la séptima fila ataca desde un lado los peones que todavía están en su casilla inicial, encierra al rey en la octava y amenaza con unirse a otra pieza para dar jaques. Para las negras la fila equivalente es la segunda de las blancas. La razón de su fuerza es sencilla: los peones no pueden defenderse unos a otros de lado, así que cada uno tiene que ser protegido por una pieza.

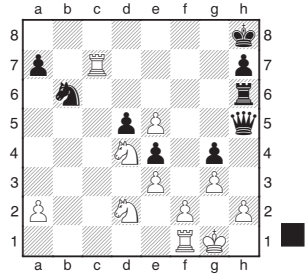
Para llegar hace falta una vía de entrada. Normalmente se abre una columna con un cambio de peones, se ocupa con una torre y se dobla con la otra para que la entrada no pueda impedirse. Con dos torres en séptima la amenaza crece: se protegen mutuamente, se cambian de columna sin perder el contacto y pueden dar jaques en serie al rey encerrado.

También cuenta la fila de detrás, la octava o la primera del rival. Capablanca abre la columna c con un cambio en d4 y entra con dama y torre por la primera fila blanca. Pachman entrega la dama por torre y alfil y gana la partida con sus dos torres instaladas en la séptima.

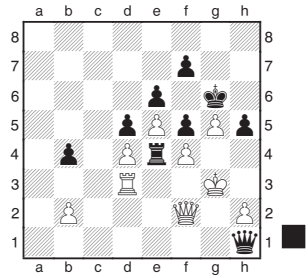
¡Usted juega!



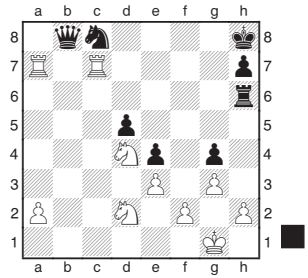
9. ¿Qué cambio abre la columna c para la invasión?



11. ¿Por dónde debe llegar la segunda torre?



10. ¿Cómo refuerzan las negras la invasión de la retaguardia?



12. ¿Qué jugada mantiene la iniciativa de las torres?

Nimzowitsch – Capablanca [B12]

Nueva York, 1927

Capablanca apunta con sus torres a la columna c, semiabierta para él, pero el peón de c3 le cierra el paso. Siga cómo instala una torre en c4, la cambia en d4 para obligar a cxd4 y aprovecha la columna libre para meter la dama en c1 y la torre en e1. La invasión llega por la primera fila blanca, la fila de detrás de la segunda.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 ♗f5 4.♗d3 ♗xd3 5.♕xd3 e6 6.♘c3 ♕b6 7.♘ge2 c5 8.dxc5 ♗xc5 9.0–0 ♘e7 10.♘a4 ♕c6 11.♘xc5 ♕xc5 12.♗e3 ♕c7 13.f4 ♘f5 14.c3 ♘c6 15.♖ad1 g6 16.g4 ♘xe3

16...♘xe3 17.♕xe3 cambia el alfil blanco y simplifica la posición. Con menos piezas menores, la batalla se decidirá por la actividad de las piezas mayores, y la columna c, semiabierta para las negras, es el camino natural de sus torres.

17.♕xe3 h5 18.g5 0–0 19.♘d4 ♕b6 20.♖f2 ♖fc8

La torre ocupa la columna c, pero el peón de c3 la frena. Las negras no tienen prisa: primero colocarán sus piezas y después buscarán un cambio que retire ese peón.

21.a3 ♖c7 22.♖d3 ♘a5 23.♖e2 ♖e8 24.♔g2 ♘c6 25.♖ed2 ♖ec8 26.♖e2 ♘e7 27.♖ed2 ♖c4

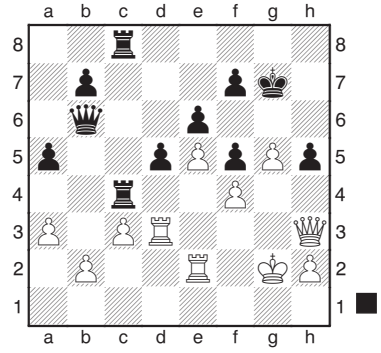
La torre se instala delante del peón de c3, donde ningún peón blanco puede echarla. Desde allí presiona d4 y prepara la llegada de la otra torre.

Una torre puede trabajar en una columna semiabierta sin llegar todavía a la séptima: lo importante es que esté lista para entrar cuando se abra la vía.

28.♕h3 ♔g7 29.♖f2 a5 30.♖e2 ♘f5 31.♘xf5+ gxf5

Desaparecen los últimos caballos. Quedan dama y dos torres por bando, y las negras recapturan con el peón de g para controlar e4 y g4. Según el motor, 31...exf5 era casi un peón peor.

Sin piezas menores, cada casilla de entrada en el campo rival vale el doble.

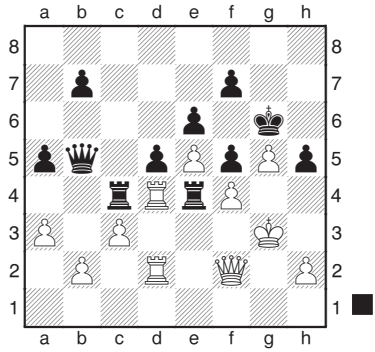


Juegan blancas

32.♕f3 ♔g6 33.♖ed2 ♖e4 34.♖d4 ♖c4 35.♕f2 ♕b5

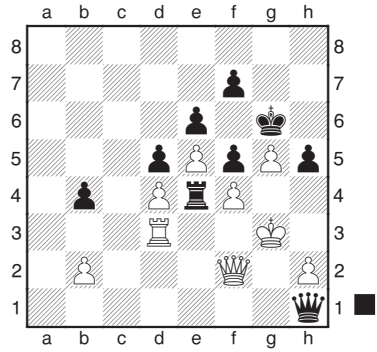
Las torres negras presionan e4 y c4, y la dama vigila la columna b. Los dos bandos se vigilan, pero las blancas tienen todas sus piezas atadas a la defensa.

36.♔g3



Usted juega 9

43.♖d3



Usted juega 10

36...♖cxd4 37.cxd4 ♕c4

Capablanca cambia una torre para obligar al peón de c3 a recapturar, y así la columna c queda abierta hasta c1. Según el motor, el cambio vale más de un peón más que 36...♕b3. Si las blancas recapturan con la torre, 37.♖xd4 ♖e2 mete la torre en la segunda fila con ataque sobre la dama y el peón de h2.

Cuando un peón bloquea su columna, cambie una pieza en una casilla que ese peón tenga que recapturar: la columna se abre por sí sola.

38.♔g2 b5 39.♔g1 b4 40.axb4 axb4 41.♔g2 ♕c1

La dama entra por la columna c ya abierta y se instala en la primera fila blanca, detrás de todas las piezas blancas. La columna que antes cerraba el peón de c3 es ahora la puerta de entrada.

42.♔g3 ♕h1

Coloca la dama junto al rey blanco, que se queda sin casillas cómodas y con el peón de h2 atado a la defensa.

43...♖e1 44.♖f3

La torre sigue a la dama por la primera fila y las dos piezas atacan juntas desde detrás. Según el motor, la jugada vale más de medio peón más que 43...♕b1.

Una sola pieza en la retaguardia rival molesta; dos piezas coordinadas en la misma fila amenazan al rey.

44...♖d1 45.b3 ♖c1 46.♖e3 ♖f1 0–1

La torre ataca la dama de f2, que no puede apartarse sin dejar mate o pérdida de material: después de 47.♕xf1 ♕xf1 las negras se quedan con dama contra torre. Nimzowitsch abandonó.

Repase el plan. Capablanca ocupó la columna c, cambió en d4 para retirar el peón de c3, entró con la dama en c1 y llevó la torre a la misma fila.

Pachman – Sefc [D55]

Trenčianske Teplice, 1949

Pachman abre la columna c con b4-b5 y bxc6 y, tras entregar la dama por torre y alfil, se queda con torre, caballo y un peón contra la dama, un material casi igual. Lo que decide es la actividad: sus torres llegan a la séptima por la columna c y desde allí atacan peones, encierran al rey y amenazan jaques en serie.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 d5 4.♗g5 ♗e7 5.♘f3 0–0 6.e3 ♘e4 7.♗xe7 ♕xe7 8.♖c1 c6 9.♗d3 f5 10.0–0 ♘d7 11.♕c2 ♕f6 12.b4

12.b4 inicia el avance en el flanco de dama. Pachman quiere b5 y bxc6 para abrir la columna c, en la que ya está su torre de c1.

12...g5 13.cxd5 exd5 14.b5 g4 15.♘d2 ♘b6 16.bxc6

El peón negro de b7 pasa a c6. La columna c todavía no está abierta: falta eliminar ese peón.

16...bxc6 17.♘e2 ♕h4 18.♗xe4 fxe4 19.♕xc6

La dama se come el último peón de la columna c, que queda abierta para la torre de c1. Las negras tienen que actuar deprisa con su dama junto al rey blanco.

19...♗d7 20.♕d6 ♗b5 21.♕e6+ ♔h8 22.♕e5+ ♖f6 23.g3 ♕h6 24.♘c3 ♖e8 25.♘xb5 ♖xe5 26.dxe5

Las blancas han dado la dama por una torre y un alfil. Quedan dos torres, dos caballos y seis peones contra dama, torre, caballo y cinco peones: en la práctica, torre, caballo y peón contra dama.

El material está casi igualado. Lo que va a decidir es la actividad de las torres, y la columna c abierta les ofrece la entrada en c7.

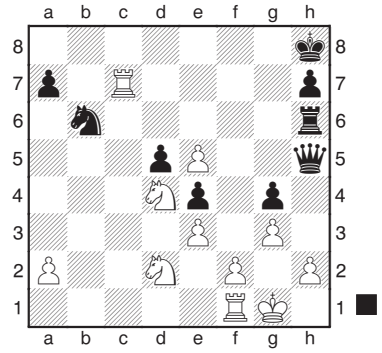
26...♖e6 27.♖c7

La torre entra en la séptima por la columna abierta y ataca el peón de a7. Según el motor, 27.♘d4 era igual de bueno, porque las dos jugadas suelen combinarse.

27...♕h5 28.♘d4

Centraliza el caballo, que frena a la torre de e6 y protege e2 y f3 contra las incursiones de la dama negra.

28...♖h6



Usted juega 11

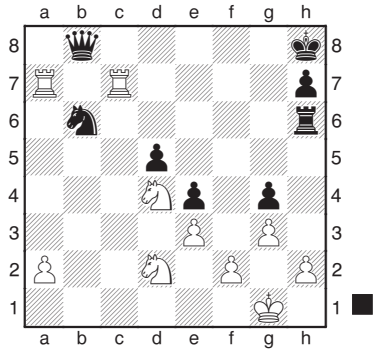
29.♖fc1

La segunda torre se coloca detrás de la primera, de modo que la entrada en la séptima ya no se puede impedir y la de c7 queda protegida. Según el motor, la jugada vale más de medio peón más que 29.♖b1.

Doble las torres en la columna de entrada antes de buscar ganancias: la segunda torre convierte una incursión en una ocupación.

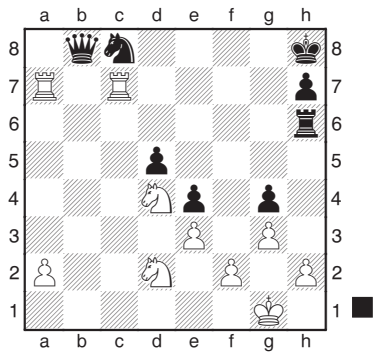
29...♕xe5 30.♖xa7 ♕b8 31.♖cc7

Las dos torres están en la séptima, en a7 y c7, protegidas una por la otra. Según el motor, 30...♕h5 defendía mejor; ahora el rey de h8 está encerrado y el peón de h7 es un objetivo.



Juegan negras

31...♘c8



Usted juega 12

32.♖ab7

La torre cambia de columna sin salir de la séptima y ataca a la dama, que tiene que ir a a8. Según el motor, cualquier otra jugada dejaba escapar la ventaja; 32.♘c6 solo daba tablas con jaques continuos.

Dos torres en séptima se mueven a lo largo de la fila ganando tiempos: cada cambio de columna crea una amenaza nueva.

32...♕a8 33.♘2b3 ♘d6 34.♖a7 ♕f8 35.♘e2 ♘c4 36.♘bd4 ♘e5 37.♘f4 ♘f3+ 38.♘xf3 gxf3 39.♖f7

La torre vuelve a cambiar de columna y ataca la dama, que no puede quedarse en la octava fila sin ser hostigada.

39...♕b8 40.♖ab7 ♕c8 41.♖fc7

Las torres saltan de una columna a otra sin perder el contacto. La dama negra solo puede esquivarlas, y el caballo blanco queda libre para ganar el peón de d5.

41...♕g8 42.♘xd5 ♖d6 43.♘c3 ♖d8 44.h4 ♕e6 45.♔h2 h5 46.♖e7 ♕g4 47.♘xe4 ♕g6 48.♘g5 ♖a8 49.e4 ♖c8 50.♖e6 ♖c1 51.♖b8+ 1–0

Si 51...♕g8, 52.♖xg8+; si 51...♔g7, 52.♖g8+ ♔xg8 53.♖xg6+. En los dos casos cae la dama, y Sefc abandonó.

Repase el plan. Pachman abrió la columna c, entró en c7, dobló las torres en la séptima y las movió a lo largo de la fila ganando tiempos hasta que el rey negro, encerrado, no pudo defenderse.

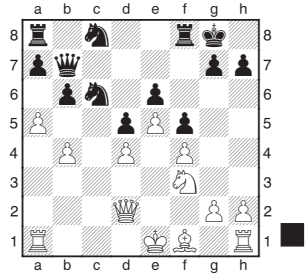
34. Duplicación de torres y baterías

Doblar torres es colocarlas una detrás de otra en la misma columna o fila. Una batería es la misma idea con la dama. La pieza de delante ataca y las de detrás la sostienen, de modo que el rival no puede cambiar la primera sin que la siguiente ocupe su lugar. Contra un punto fijo, cada pieza más de la batería obliga al defensor a añadir otra pieza a la defensa.

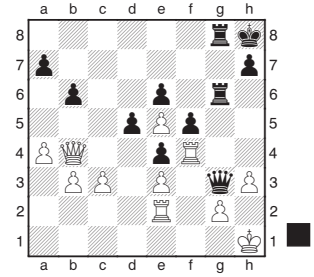
El orden importa. Si el objetivo está muy defendido, conviene que delante vayan las torres y detrás la dama, que es la pieza más valiosa y no debe ser la primera en cambiarse: es el llamado cañón de Alekhine. Si hay una casilla de entrada junto al rey, la dama puede ir delante y las torres detrás, sosteniéndola.

Una batería no gana sola. Antes hay que restringir las piezas rivales para que no puedan acudir a la defensa, y a menudo hace falta un segundo objetivo. Alekhine muestra las dos caras: contra Nimzowitsch triplica sus piezas en la columna c con la dama detrás; contra Rubinstein mete la dama en g3 delante de sus torres y abre un segundo frente en h3.

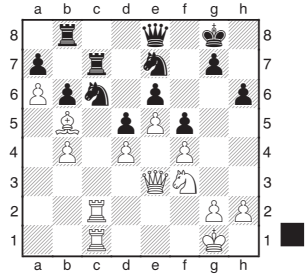
¡Usted juega!



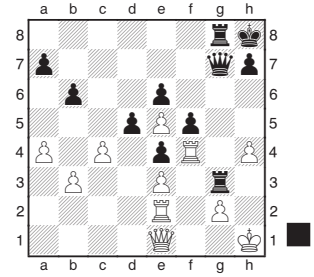
13. ¿Qué avance de peón restringe el flanco de dama negro?



15. ¿Cómo crea Alekhine una amenaza decisiva junto al rey?



14. ¿Cómo prepara Alekhine una batería más fuerte?



16. ¿Cómo remata Alekhine el ataque?

Alekhine – Nimzowitsch [C17]

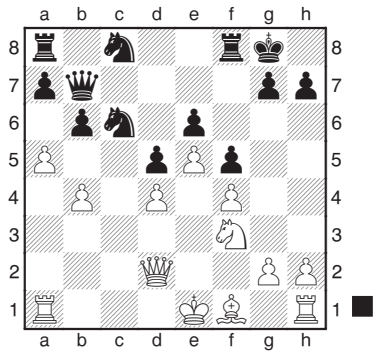
San Remo, 1930

Tras 12.b4 cxb4 13.cxb4 la columna c está abierta y el caballo negro de c6 es el punto que las negras tienen que defender. Siga los preparativos de Alekhine: primero quita espacio y casillas a las piezas negras, después dobla las torres y finalmente coloca la dama detrás de ellas. Al final las negras apenas tienen jugadas útiles.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.e5 c5 5.♗d2 ♘e7 6.♘b5 ♗xd2+ 7.♕xd2 0–0 8.c3 b6 9.f4 ♗a6 10.♘f3 ♕d7 11.a4 ♘bc6 12.b4 cxb4 13.cxb4 ♗b7 14.♘d6 f5 15.a5

Las blancas ganan espacio en el flanco de dama. La columna c quedó abierta con 13.cxb4 y será el camino de sus piezas mayores.

15...♘c8 16.♘xb7 ♕xb7



Usted juega 13

17.a6

El peón ataca a la dama, le quita la casilla b7 y fija el peón de a7. Según el motor, el avance vale más de un peón y medio más que 17.♗d3.

Antes de concentrar las piezas mayores, quite casillas a las piezas rivales: una defensa sin espacio no puede reorganizarse.

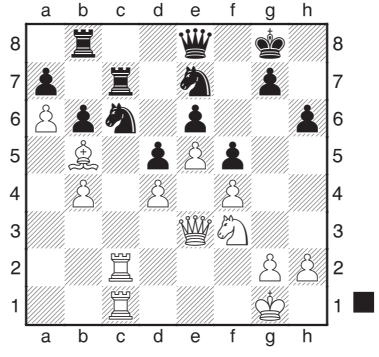
17...♕f7 18.♗b5 ♘8e7 19.0–0 h6 20.♖fc1

El alfil de b5 ya ataca el caballo de c6, y la torre se suma por la columna c. El caballo es el objetivo fijo: está en la columna y las negras no pueden cambiarlo sin perder material.

20...♖fc8 21.♖c2 ♕e8 22.♖ac1

Las torres blancas están dobladas en la columna c y presionan c6, que las negras defienden con la torre y el caballo de e7.

22...♖ab8 23.♕e3 ♖c7



Usted juega 14

24.♖c3

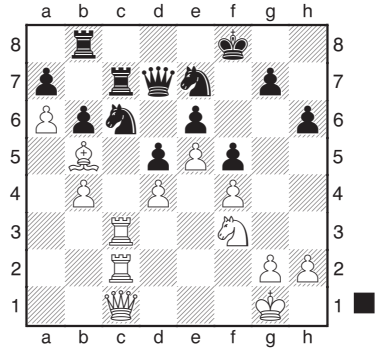
La torre avanza a c3 para dejar c2 a la otra torre y c1 a la dama. Según el motor, la jugada vale casi un peón más que 24.♕a3.

Con el objetivo bien defendido, ponga las torres delante y la dama detrás: si hay cambios en c6, las primeras en cambiarse serán las torres, no la dama.

24...♕d7 25.♖1c2 ♔f8 26.♕c1

El cañón está formado: torre en c3, torre en c2 y dama en c1, más el alfil de b5, contra el caballo de c6.

Las negras pueden defender c6 con el mismo número de piezas, pero todas ellas quedan atadas a esa casilla.



Juegan negras

26...♖bc8 27.♗a4 b5

Intenta echar el alfil, pero 28.♗xb5 gana un peón y el alfil volverá a a4. Las negras no pueden quitarse la presión de la columna c.

28.♗xb5 ♔e8 29.♗a4 ♔d8 30.h4 h5 31.♔h2 g6 32.g3 1–0

Tras 28.♗xb5 ♔e8 29.♗a4 ♔d8 30.h4 h5 31.♔h2 g6 llega 32.g3 y Nimzowitsch abandonó. La amenaza es b5: el caballo de c6 no puede retirarse sin dejar la dama a merced del alfil de a4, y si cae, la torre de c7 queda indefensa. Las negras no tienen jugadas útiles, y Alekhine puede permitirse mover el rey y los peones del otro flanco.

Repase el plan. Alekhine abrió la columna c, quitó espacio con a5-a6, dobló las torres y colocó la dama detrás de ellas.

Rubinstein – Alekhine [A47]

Dresde, 1926

Alekhine juega ...g5 y ...gxf4 para abrir la columna g contra el peón de g2. Aquí la dama va delante: entra en g3 y las torres la sostienen desde g7 y g8. Siga cómo la batería ata a las blancas a la defensa de g2 y cómo una torre se desvía a h6 para crear un segundo objetivo.

1.d4 ♘f6 2.♘f3 e6 3.♗f4 b6 4.h3 ♗b7 5.♘bd2 ♗d6 6.♗xd6 cxd6 7.e3 0–0 8.♗e2 d5 9.0–0 ♘c6 10.c3 ♘e4 11.♘xe4 dxe4 12.♘d2 f5 13.f4 g5

Alekhine provoca el cambio en f4 para abrir la columna g contra el rey blanco. El centro está cerrado por los peones de e4 y d5, y eso le da tiempo para atacar en un flanco.

14.♘c4 d5 15.♘e5 ♘xe5 16.dxe5 ♔h8 17.a4 ♖g8 18.♕d2 gxf4

La columna g queda semiabierta para las negras, con el peón de g2 como objetivo, y la torre de g8 ya está en ella.

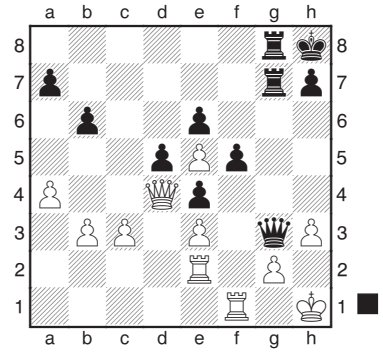
19.♖xf4 ♕g5 20.♗f1 ♕g3

La dama entra delante de la torre de g8, en la casilla g3, junto al rey blanco. Ataca el peón de g2 y la torre la sostiene desde atrás.

Cuando hay una casilla de entrada junto al rey, la dama puede ir delante: la torre de detrás la protege y además apunta a g2.

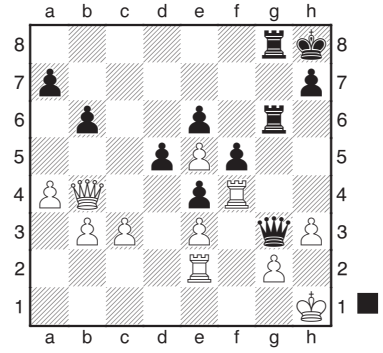
21.♔h1 ♕g7 22.♕d4 ♗a6 23.♖f2 ♕g3 24.♖c2 ♗xf1 25.♖xf1 ♖ac8 26.b3 ♖c7 27.♖e2 ♖cg7

La dama y las dos torres atacan por la columna g. Las blancas defienden g2 con la torre de e2 y no pueden hacer otra cosa.



Juegan blancas

28.♖f4 ♖c7 29.♖c2 ♖cg7 30.♖e2 ♖g6 31.♕b4



Usted juega 15

31...♖h6

La torre deja la columna g y amenaza 32...♖xh3+, con mate. Según el motor, la jugada vale casi dos peones más que 31...♕g5.

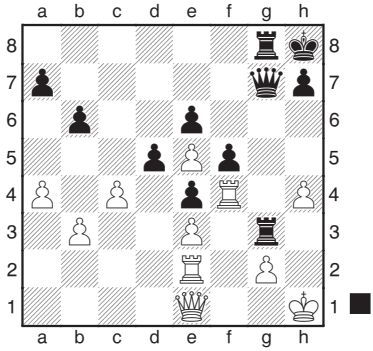
Una batería puede cambiar de objetivo. Al crear un segundo punto débil junto al

rey, Alekhine obliga a las blancas a debilitarse otra vez.

32.h4 ♕g7 33.c4 ♖g6 34.♕d2 ♖g3

Tras el avance h4 las negras vuelven a la columna g, ahora con la torre delante en g3 y la dama detrás en g7.

35.♕e1



Usted juega 16

35...♖xg2 0–1

La torre captura en g2 con el apoyo de la dama de g7, y según el motor las negras dan mate en pocas jugadas. Rubinstein abandonó.

Repase el plan. Alekhine abrió la columna g, metió la dama en g3 con las torres detrás, desvió una torre a h6 para provocar h4 y volvió a la columna g para romper en g2.

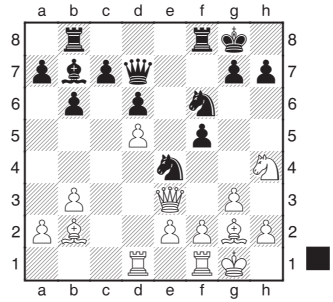
35. Dominio de las diagonales largas

Las diagonales largas, a1-h8 y h1-a8, cruzan el centro y llegan hasta las esquinas donde suelen estar los reyes enrocados. Un alfil instalado en ellas, normalmente en b2 o g2, actúa sobre el centro y sobre el flanco contrario a la vez. Pero su alcance termina en la primera pieza o peón que se interpone, y el trabajo del jugador es retirar esos obstáculos.

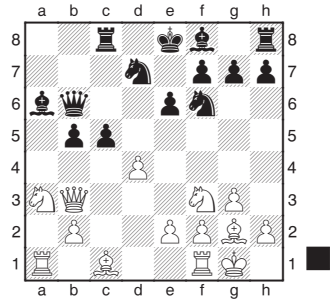
Hay tres maneras habituales de hacerlo. Avanzar o cambiar el peón que bloquea la diagonal, como el avance d5 que libera la casilla d4. Atacar o cambiar la pieza que tapa la línea, aunque cueste material. Y atacar a través de ella algo más valioso que está detrás, de modo que no pueda moverse sin perder material.

Alekhine abre la diagonal del alfil de b2 con d5 y entrega una calidad para que el caballo de f6, que tapa la diagonal hacia la dama de g7 y el rey de h8, quede indefenso ante g4-g5. Keres abre la columna a, gana el alfil de a6 con una combinación y remata con su alfil de g2, que barre la gran diagonal hasta b7.

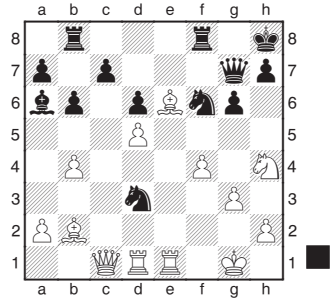
¡Usted juega!



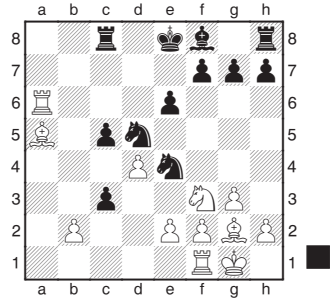
17. ¿Cómo activa Alekhine su otro alfil?



19. ¿Cómo aprovecha Keres la columna a abierta?



18. ¿Cómo conserva Alekhine el alfil de la gran diagonal?



20. ¿Dónde debe colocarse el caballo de f3?

Alekhine – Alexander [E16]

Nottingham, 1936

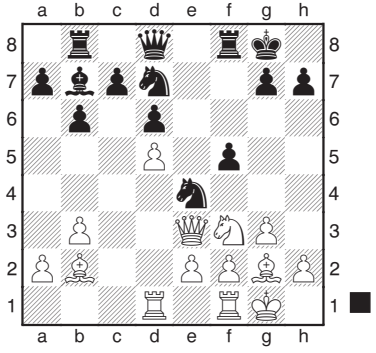
Con 13.d5 Alekhine aparta su propio peón de la gran diagonal y deja la casilla d4 libre para el alfil de b2. Después saca el otro alfil a h3 y pone la dama en g5. Siga cómo las negras quedan con la dama y el rey en la misma diagonal que el alfil de b2, y cómo una entrega de calidad prepara el golpe definitivo.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 ♗b4+ 4.♘bd2 b6 5.g3 ♗b7 6.♗g2 0–0 7.0–0 ♗xd2 8.♕xd2 d6 9.b3 ♘bd7 10.♗b2 ♖b8 11.♖ad1 ♘e4 12.♕e3 f5 13.d5

El peón blanco se aparta de d4, y la diagonal del alfil de b2 queda abierta hasta f6 y g7. Además, el peón de d5 corta la diagonal del alfil negro de b7.

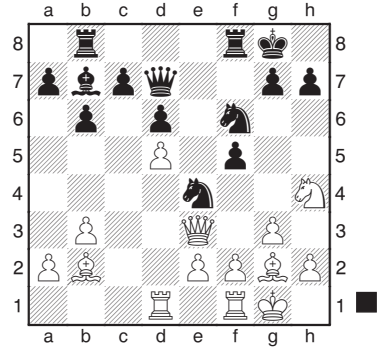
Para activar un alfil en la diagonal larga, quite primero sus propios peones de en medio.

13...exd5 14.cxd5



Juegan negras

14...♘df6 15.♘h4 ♕d7



Usted juega 17

16.♗h3

El segundo alfil ataca el peón de f5 por la diagonal h3-c8. Si cae f5, el caballo de e4 pierde su apoyo, y el alfil de b2 seguirá apuntando a f6. Según el motor, la jugada vale casi un peón más que 16.f3.

Dos alfiles en diagonales distintas atacan a la vez el centro y el flanco de rey: el rival no puede defenderse de los dos con las mismas piezas.

16...g6 17.f3 ♘c5 18.♕g5

La dama se suma a la presión sobre f6 y g7. La mejor defensa es 18...♕g7, que coloca la dama en la misma diagonal que el alfil de b2, con el caballo de f6 en medio.

18...♕g7 19.b4 ♘cd7 20.e4 ♘xe4 21.♕c1 ♘ef6 22.♗xf5

El alfil gana un peón y ataca el caballo de d7. Si 22...gxf5, 23.♘xf5 ataca a la dama, que no puede apartarse sin dejar el caballo de f6 indefenso ante el alfil de b2 o

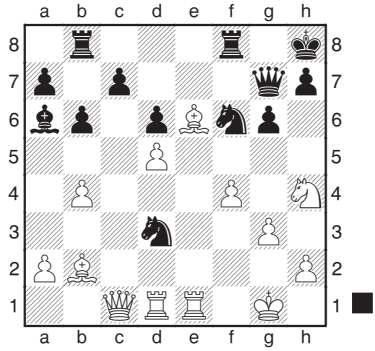
caer en un jaque doble de caballo. Según el motor, las negras perderían la dama.

Esta es la fuerza de la diagonal: el alfil de b2 ata la dama negra a la defensa de f6.

22... ♔h8 23. ♗e6 ♗a6 24. ♖fe1 ♘e5 25.f4

Echa al caballo de e5. El rey negro está ahora en h8, en la misma diagonal que el alfil de b2, detrás de la dama y del caballo de f6.

25... ♘d3



Usted juega 18

26. ♖xd3

Alekhine entrega la calidad para eliminar el caballo que atacaba la torre de e1 y el alfil de b2. Así conserva su alfil en la gran diagonal. Según el motor, la jugada vale cuatro peones más que 26. ♕d2, que permite cambiar ese alfil.

Una calidad es barata si a cambio conserva la pieza que domina la diagonal.

26... ♗xd3 27.g4 1–0

Y las negras abandonaron. La amenaza es g5: el caballo de f6 tendrá que moverse y 28. ♗xg7+ ganará la dama, porque el caballo tapaba la diagonal entre el alfil de b2 y la dama de g7.

Repase el plan. Alekhine abrió la diagonal con d5, sumó el otro alfil y la dama, y cuando el rey y la dama negros quedaron en la misma línea, solo tuvo que echar al caballo que la tapaba.

Keres – Platz [E03]

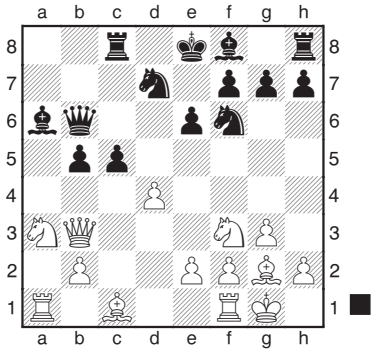
Budapest, 1952

Keres abre la columna a con 11.axb5 y utiliza su alfil de g2, que apunta a lo largo de la gran diagonal hasta a8. Con un salto de caballo fuerza una serie de cambios que le dan la torre en a6, y al final el alfil barre la diagonal para ganar material.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.♗g2 dxc4 5.♕a4+ ♘bd7 6.♕xc4 a6 7.♕c2 c5 8.♘f3 b5 9.a4 ♗b7 10.0–0 ♖c8 11.axb5

La columna a queda abierta para la torre de a1, y el alfil de g2 apunta por la diagonal hasta b7 y a8.

11...axb5 12.♕b3 ♕b6 13.♘a3 ♗a6



Usted juega 19

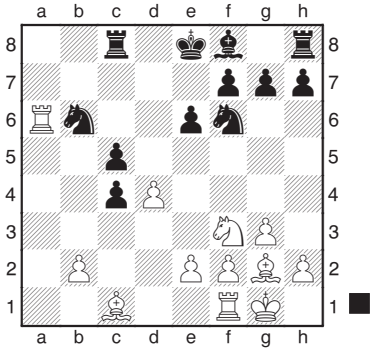
14.♘c4

El caballo se ofrece y ataca a la dama. Tras 14...bxc4 15.♕xb6 ♘xb6 16.♖xa6 las blancas recuperan la pieza con el alfil de a6. Según el motor, la jugada vale medio peón más que 14.♗e3.

Una columna abierta y una diagonal larga se ayudan: la torre gana el alfil y el de g2 quedará sin rival en las casillas claras.

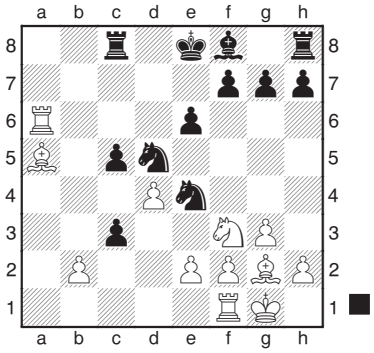
14...bxc4 15.♕xb6 ♘xb6 16.♖xa6

El material está igualado, pero el alfil blanco de g2 ya no tiene rival en las casillas blancas, y la torre de a6 se ha instalado en la sexta fila.



Juegan negras

16...♘bd5 17.♗d2 ♘e4 18.♗a5 c3



Usted juega 20

19.♘e5

El caballo se centraliza en e5, desde donde ataca f7 y vigila c6 y d7, casillas de entrada para la torre y el alfil. Según el motor, la jugada vale más de un peón y medio más que 19.bxc3.

Antes de abrir la diagonal, refuerce el centro: el caballo de e5 controla las casillas a las que el alfil apuntará después.

19...♘d2 20.♖d1 c2 21.♖c1 ♘b3 22.♖xc2 ♘xd4 23.♖d2 ♘b3 24.♗xd5

El alfil de g2 se come el caballo que tapaba la diagonal, y desde d5 ataca e6 y amenaza llegar a b7 y c6.

24...♘xd2 25.♗b7 1–0

El alfil continúa por la diagonal y ataca la torre de c8. Las negras han ganado una torre, pero la suya cae y tras 25...♘b3 26.♗xc8 ♘xa5 27.♗d7+ las blancas quedan con una pieza de más. Según el motor, 25.♗c6+ era todavía más fuerte. Platz abandonó.

Repase el plan. Keres abrió la columna a, la usó para ganar el alfil de a6 y dejó su alfil de g2 sin rival en la gran diagonal, hasta que la barrió.

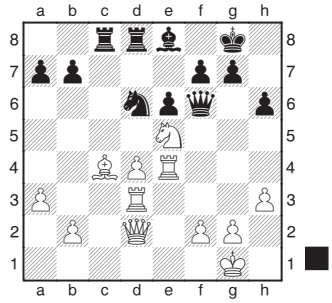
36. Torre activa contra torre pasiva

Una torre es activa cuando ataca: un peón, el rey o una fila del rival. Es pasiva cuando su única tarea es defender. La diferencia se nota sobre todo en los finales, pero empieza a fraguarse en el medio juego, cuando una torre encuentra un camino hacia el campo rival y la otra se queda atada detrás de un peón.

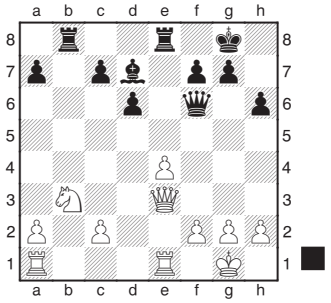
Las torres no siempre llegan por una columna abierta. Pueden subir por una fila, la tercera o la cuarta, y desplazarse lateralmente hacia el flanco donde está el objetivo: es el levantamiento de torre. Una vez dentro, la torre activa ata a las piezas rivales a la defensa, y si la cambian, conviene recapturar con otra torre para conservar la posición conquistada.

La regla práctica es preguntarse, en cada momento, qué ataca cada torre. Alekhine sube sus torres a d3, g3, e4 y f4 para atacar al rey de Kmoch. Pachman lleva una torre a b4 y a4 contra el peón de a2, la mantiene en la segunda fila blanca y gana el final porque su torre ataca y la blanca defiende.

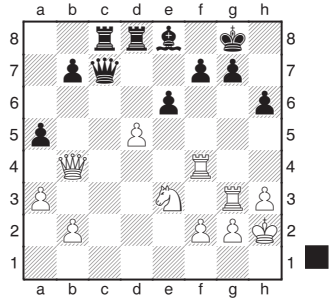
¡Usted juega!



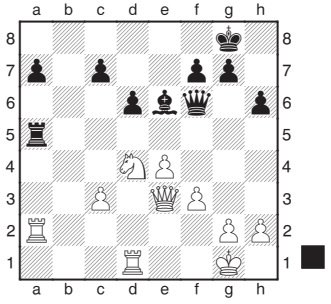
21. ¿Dónde coloca Alekhine la torre de e4?



23. ¿Cómo ataca una torre negra el flanco de dama blanco?



22. ¿Cómo refuerza Alekhine el ataque de sus torres?



24. ¿Con qué pieza deben recapturar las negras en a2?

Alekhine – Kmoch [E51]

San Remo, 1930

Con el peón aislado de d4 las blancas tienen espacio y casillas en el centro, y Alekhine lo aprovecha para subir sus torres por la tercera y la cuarta fila hacia el rey negro. Siga los recorridos ♖d3-f3-g3 y ♖e4-f4, y cómo el avance d5 abre paso a la dama cuando las torres ya están colocadas.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♗d2 0–0 5.e3 d5 6.♘f3 c5 7.a3 ♗xc3 8.♗xc3 ♘e4 9.♖c1 ♘xc3 10.♖xc3 cxd4 11.exd4 ♘c6 12.♗e2 dxc4 13.♗xc4 ♕f6 14.0–0 ♖d8 15.♖d3

La torre sube a d3, detrás del peón de d4. El peón limita los ataques frontales por la columna d, aunque no defiende directamente la torre. Desde d3 podrá desplazarse lateralmente hacia f3 o g3.

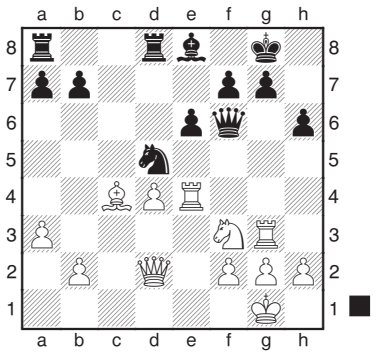
15...♗d7 16.♖e1 ♗e8 17.♕d2 ♘e7 18.♘g5 ♘d5 19.♖f3

La torre ataca a la dama de f6 por la columna f. Las negras tienen que retirarla y las blancas ganan tiempo para seguir acercando piezas al rey.

19...♕e7 20.♖g3 h6 21.♘f3 ♕f6 22.♖e4

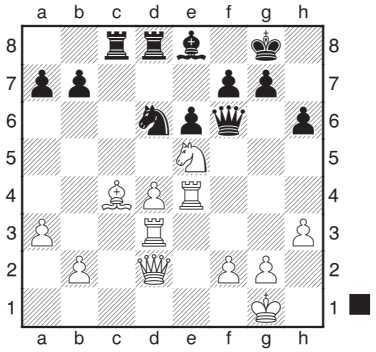
La torre de d3 ha llegado a g3, frente al rey, y la otra sube a la cuarta fila. Ninguna torre negra tiene una tarea parecida: las de c8 y d8 solo vigilan el peón de d4.

El levantamiento de torre lleva las torres al flanco del rey sin necesidad de abrir una columna.



Juegan negras

22...♘e7 23.♘e5 ♘f5 24.♖d3 ♖ac8 25.h3 ♘d6



Usted juega 21

26.♖f4

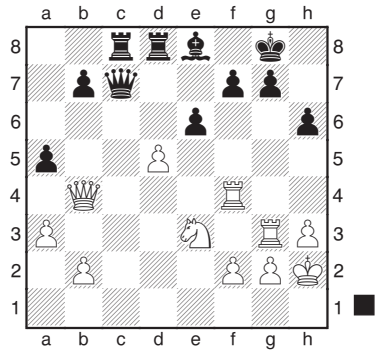
La torre ataca a la dama de f6 por la columna f y se coloca frente a f7. Según el motor, es la única jugada que conserva el equilibrio; 26.♖g4 perdía más de dos peones y medio.

Coloque la torre donde ataque algo: aquí la dama tiene que moverse y el punto f7 queda señalado.

26...♘xc4 27.♘xc4 ♕g5 28.♖g3 ♕d5 29.♘e3 ♕c6 30.♔h2 ♕c1 31.♕b4 ♕c7 32.d5

Las torres ya están en f4 y g3, frente a f7 y g7, y el peón aislado avanza para abrir líneas en el centro.

32...a5



Usted juega 22

33.♕e4

La dama se suma a las torres y amenaza entrar en h7. Las negras tienen ahora tres piezas blancas frente a su enroque y sus torres siguen en la octava fila. Según el motor, la jugada vale casi cuatro peones más que 33.♕c4.

Cuando las torres ya están activas, la dama solo tiene que unirse a ellas para que el ataque sea decisivo.

33...♖d6 34.♕e5 g6 35.♕h5 ♖xd5

Las negras devuelven la calidad para quitarse el peón de d5, pero tras 36.♘xd5 exd5 37.♕xh6 la dama blanca entra en h6 junto al rey.

36.♘xd5 exd5 37.♕xh6 ♕e5 38.♖h4 ♕g7 39.♕xg7+ 1–0

Tras 39...♔xg7 las blancas tienen dos torres contra torre y alfil, con los mismos peones, y sus torres siguen más activas. Kmoch abandonó.

Repase el plan. Alekhine subió las torres por la tercera y la cuarta fila, las colocó frente a f7 y g7, y solo entonces abrió el centro con d5 y metió la dama.

Trifunovic – Pachman [C49]

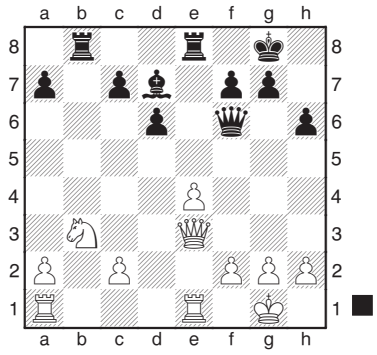
Torneo zonal, Hilversum, 1947

Tras los cambios de la apertura, las blancas tienen peones aislados en a2 y c2. Pachman sube una torre por b4 hacia a4 para atacarlos, coloca la otra en e5 y, cuando las blancas cambian la primera torre invasora, recaptura con la segunda. Siga cómo esa torre instalada en la segunda fila blanca decide el final.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6 4.♗b5 ♗b4 5.0–0 0–0 6.d3 ♗xc3 7.bxc3 d6 8.♗g5 ♕e7 9.♗xc6 bxc6 10.♕c1 h6 11.♗xf6 ♕xf6 12.♕e3 c5 13.♖fb1 ♗d7 14.d4 cxd4 15.cxd4 exd4 16.♘xd4 ♖fe8

Las blancas tienen peones aislados en a2 y c2, y la torre negra ocupa la columna e contra el peón de e4.

17.♖e1 ♖ab8 18.♘b3



Usted juega 23

18...♖b4

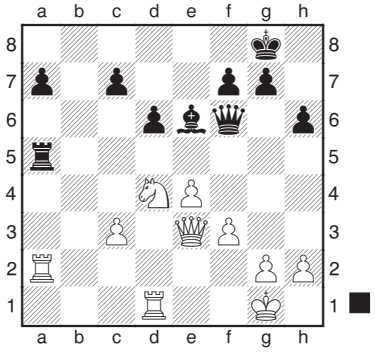
La torre sube a la cuarta fila y se prepara para pasar a a4 contra el peón de a2. Según el motor es la mejor jugada, aunque 18...♖b6, con idea de ir a a6, tiene una idea parecida.

Una torre no necesita una columna abierta para atacar: puede llegar al objetivo por una fila.

19.f3 ♖a4 20.c3 ♖e5 21.♖e2 ♗e6 22.♖d1 ♖xa2

La torre se come el peón de a2 y se instala en la segunda fila blanca. Las blancas responden con 23.♘d4 ♖ea5 24.♖xa2, cambiando la torre invasora.

23.♘d4 ♖ea5 24.♖xa2

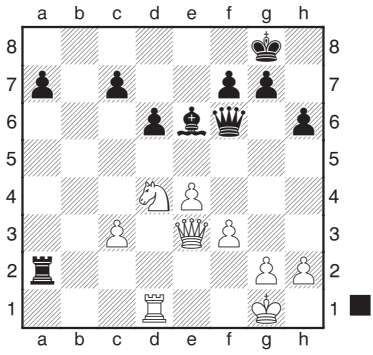


Usted juega 24

24...♖xa2

Las negras recapturan con la otra torre y la segunda fila sigue ocupada. Según el motor, 24...♗xa2 era más de un peón y medio peor, porque las blancas jugarían 25.♖a1 y echarían al alfil.

Si le cambian la torre activa, recapture con otra torre: la posición conquistada vale más que la pieza.



Juegan blancas

25.♖b1 ♕g6 26.g4 ♕f6 27.♖e1 c5 28.♘xe6 ♕xe6 29.♖e2 ♖a3 30.♔g2 ♕c4 31.♖c2 ♖a1 32.♖c1 ♖a2+ 33.♔g3 ♕b3 34.♕g1 ♕b2 35.e5 dxe5 36.♖b1 ♕xc3 37.♖c1 ♕d2 38.♖xc5 ♕f4+ 39.♔h3 ♕xf3+ 40.♕g3 ♕xg3+ 41.♔xg3 ♖a3+

Empieza el final de torres. Las negras tienen tres peones de más.

Fíjese en las torres: la negra da jaques y ataca desde atrás, y la blanca tiene que ocuparse del peón de a7.

42.♔g2 f6 43.♖c7 ♔h7 44.h4 ♖a2+ 45.♔g3 ♖a4 46.g5 hxg5 47.hxg5 ♔g6 48.gxf6 gxf6 0–1

A las blancas no les queda ningún peón y las negras tienen tres. Trifunovic abandonó.

Repase el plan. Pachman llevó una torre por b4 y a4 hasta a2, recapturó con la otra cuando le cambiaron la primera y convirtió en peones la actividad de su torre.

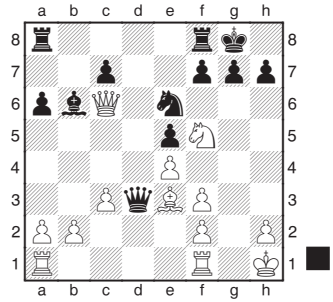
37. Centralización de la dama

La dama es la pieza que más gana con el centro: desde d4, d5, e4 o e5 alcanza los dos flancos a la vez y puede cambiar de objetivo en una sola jugada. Pero también es la pieza más vulnerable, porque cualquier pieza menor que la ataque le hace perder un tiempo. Por eso la dama solo debe centralizarse cuando el rival no puede echarla con ganancia de tiempo.

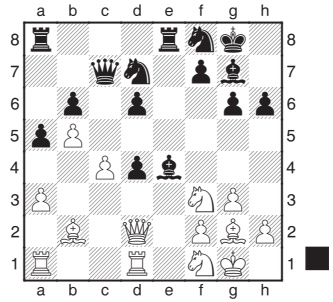
Centralizar no significa siempre ocupar una casilla del centro. Una dama en b2, en la gran diagonal, o en una columna abierta controla el centro a distancia y está más segura. Lo que importa es que la dama vigile varias casillas importantes a la vez y que apoye a las otras piezas.

Chigorin mete la dama en d3 y en e2 cuando el rey blanco ha perdido su cobertura de peones, y la usa para ganar material y respaldar sus torres en la columna d. Réti coloca la dama en b2, en la gran diagonal tras el cambio de alfiles, y desde allí respalda la entrada de sus torres y caballos en el centro.

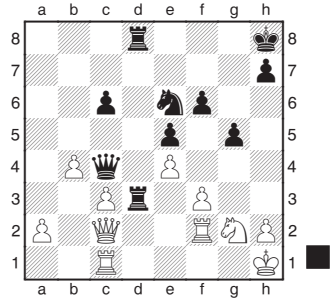
¡Usted juega!



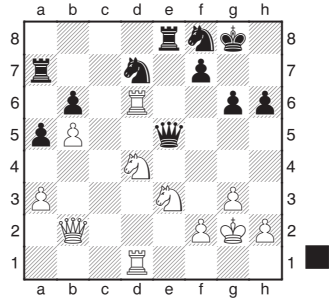
25. ¿Cómo aprovecha la dama negra el enroque destrozado?



27. ¿Con qué pieza recaptura en d4?



26. ¿Qué combinación decide la partida?



28. ¿Cómo gana un tiempo contra la dama negra?

Tarrasch – Chigorin [C77]

Match, San Petersburgo, 1893

Con 16...♗xf3 17.gxf3 Chigorin destroza la cobertura del rey blanco. Las casillas d3 y e2 quedan sin defensa de peones, y la dama negra se instala en ellas. Siga cómo la dama gana un peón, se aparta a h6 cuando la atacan y termina apoyando una combinación en la columna c.

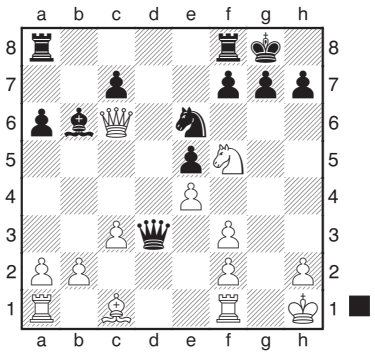
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.♘c3 ♗b4 6.♘d5 ♗a5 7.0–0 d6 8.d3 ♗g4 9.c3 ♘d7 10.♘e3 ♗h5 11.♗xc6 bxc6 12.♕a4 ♗b6 13.♕xc6 0–0 14.♘f5 ♘c5 15.d4 ♘e6 16.dxe5 ♗xf3

Chigorin cambia el alfil por el caballo para que, tras 17.gxf3, el rey blanco pierda la cobertura de peones del enroque.

17.gxf3 dxe5 18.♔h1 ♕d3

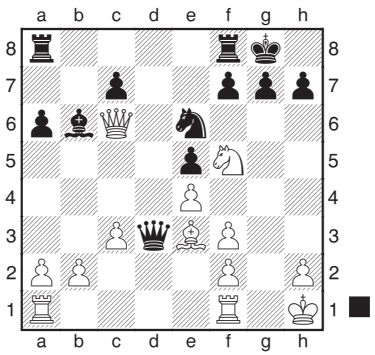
La dama se instala en el centro, en una casilla que ningún peón blanco puede atacar. Desde d3 vigila f3, e4 y c3, y pone en contacto el flanco de dama con el rey blanco.

Centralice la dama donde no pueda ser atacada por peones: así no perderá tiempos.



Juegan blancas

19.♗e3



Usted juega 25

19...♕e2 20.♘h4 ♗xe3 21.fxe3 ♕xe3

19.♗e3 ♕e2. La dama ataca f3 y se acerca al rey. Tras 20.♘h4 ♗xe3 21.fxe3 ♕xe3 gana el peón de e3. Según el motor, 19...♕e2 vale más de medio peón más que 19...♖fd8.

Una dama central puede cambiar de objetivo en una jugada: de d3 pasa a e2 y amenaza el flanco de rey.

22.♕c4 ♖fd8 23.♘f5 ♕d2 24.♖g1 g6 25.♖g2 ♕f4 26.♘e7+ ♔g7 27.♘d5 ♕h6

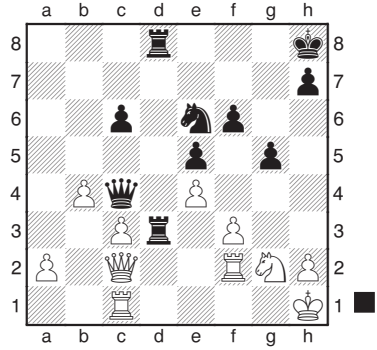
Atacada por el caballo de d5, la dama negra se retira a h6. Se aparta al borde, pero desde h6 sigue vigilando el flanco de rey por la diagonal c1-h6.

La dama no tiene que quedarse en el centro a cualquier precio: cuando la atacan, busca otra casilla desde la que siga trabajando.

28.♖ag1 ♖d7 29.♕c6 ♖ad8 30.♕xa6 ♖d6 31.♕e2 ♔h8 32.♕e3 g5 33.♕e1 f6 34.♖f2 c6 35.♘e3 ♕h5 36.♘g2 ♖d3 37.♖gf1 ♕f7 38.b4 ♕a7 39.♕c1 ♕a6 40.♕c2 ♕c4

La dama negra vuelve al centro, en c4, y la torre ocupa d3, delante de ella.

41.♖c1



Usted juega 26

41...♖xc3 42.♕xc3 ♕xc3 0–1

Chigorin entrega la torre para cambiar las damas y gana material. Si 43.♖xc3, 43...♖d1+ obliga a 44.♘e1 ♖xe1+ y las negras se quedan con una pieza de más. Según el motor, la jugada vale más de tres peones más que 41...c5. Tarrasch abandonó.

Repase el plan. Chigorin rompió el enroque con ♗xf3, metió la dama en d3 y e2, ganó un peón y llevó dama y torre a la columna d para la combinación final.

Réti – Capablanca [A15]

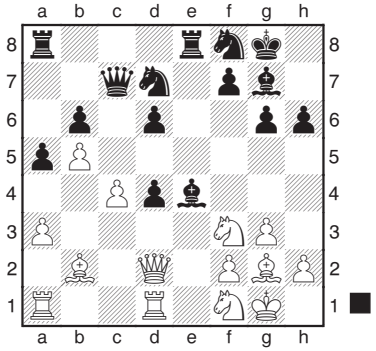
Nueva York, 1924

Réti abre el centro con 16.d4 y cambia los alfiles de casillas negras. Su dama ocupa b2, en la gran diagonal, y desde allí controla d4 y e5 y respalda la entrada de las torres en d6 y d5. Siga cómo los caballos ganan tiempos atacando la dama negra hasta que se queda sin casillas.

1.♘f3 ♘f6 2.c4 g6 3.b4 ♗g7 4.♗b2 0–0 5.g3 b6 6.♗g2 ♗b7 7.0–0 d6 8.d3 ♘bd7 9.♘bd2 e5 10.♕c2 ♖e8 11.♖fd1 a5 12.a3 h6 13.♘f1 c5 14.b5 ♘f8 15.e3 ♕c7 16.d4

Réti abre el centro, donde su alfil de b2 y su dama pueden actuar.

16...♗e4 17.♕c3 exd4 18.exd4 ♘6d7 19.♕d2 cxd4



Usted juega 27

20.♗xd4

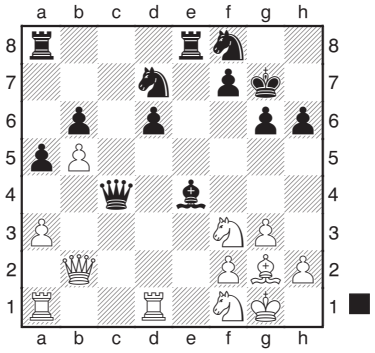
Réti recaptura con el alfil para cambiarlo por el alfil de g7 y dejar la gran diagonal a su dama. Según el motor, la jugada vale medio peón más que 20.♘xd4.

Si los alfiles se cambian, la diagonal larga queda libre para la dama.

20...♕xc4 21.♗xg7 ♔xg7 22.♕b2+

La dama ocupa la gran diagonal con jaque. Desde b2 controla d4 y e5, y nada puede atacarla.

La dama no necesita ir al centro para dominarlo: desde una diagonal larga lo controla a distancia y sin riesgo.

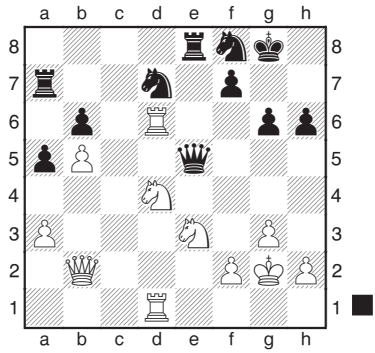


Juegan negras

22...♔g8 23.♖xd6

La torre se come el peón de d6 y entra en el campo negro. La dama de b2 vigila e5 y d4, de modo que el caballo de d7 no puede situarse en e5 sin ser atacado.

23...♕c5 24.♖ad1 ♖a7 25.♘e3 ♕h5 26.♘d4 ♗xg2 27.♔xg2 ♕e5



Usted juega 28

28.♘c4

El caballo ataca a la dama negra y gana un tiempo. Según el motor, la jugada vale casi un peón más que 28.♖d5.

Una dama centralizada tiene que poder resistir los ataques de las piezas menores. Si no, cada ataque le hace perder un tiempo.

28...♕c5 29.♘c6

El otro caballo ataca la torre de a7. La dama blanca sigue en b2, en la gran diagonal, y respalda las entradas de sus piezas.

29...♖c7 30.♘e3 ♘e5 31.♖1d5 1–0

La torre ataca a la dama de c5, que no tiene casillas seguras: la cubren los caballos, las torres y la dama de b2. Según el motor, las negras pierden material decisivo, y Capablanca abandonó.

Repase el plan. Réti abrió el centro, cambió los alfiles para dejar la gran diagonal a su dama y, con la dama en b2, llevó torres y caballos al centro ganando tiempos sobre la dama negra.

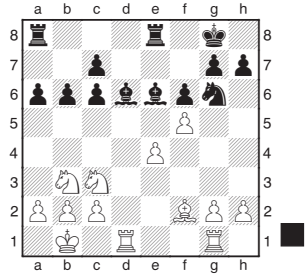
38. Torre contra pieza menor: la calidad de más

Tener la calidad de más es tener una torre donde el rival tiene una pieza menor. La torre vale unos dos peones más, pero solo si encuentra líneas abiertas. En una posición cerrada, un caballo bien apoyado o un alfil que domina una diagonal pueden igualar su fuerza.

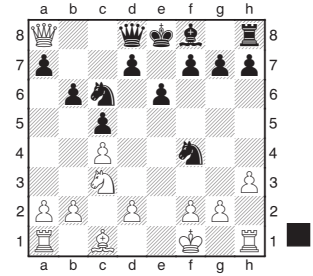
El plan para aprovecharla tiene varios pasos. Primero, abrir líneas para las torres, normalmente cambiando peones. Segundo, cambiar las piezas activas del rival, sobre todo la pieza menor que más molesta: cuantas menos piezas quedan, más pesa la diferencia. Tercero, activar el rey, que en el final ayuda a las torres a ganar peones. Y por último crear un peón pasado, que la pieza menor tendrá dificultades para frenar.

La conversión suele ser larga y exige paciencia. Lasker gana la calidad a Alekhine, activa el rey y maniobra con sus dos torres durante casi cincuenta jugadas hasta desarmar la defensa. Korchnói gana la calidad en la apertura, cambia las damas, abre líneas con sus torres y crea peones pasados en el flanco de rey.

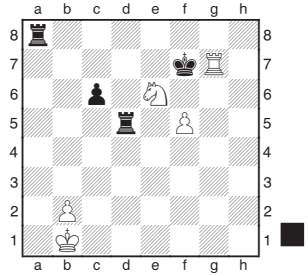
¡Usted juega!



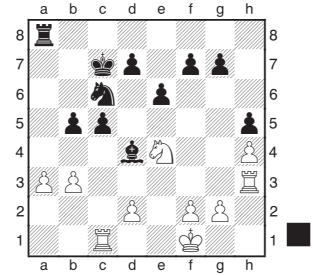
29. ¿Qué cambio de pieza menor conviene a las negras?



31. ¿Cómo reduce Korchnói el peligro sobre su rey?



30. ¿Dónde debe ir el rey negro?



32. ¿Cómo recupera material y activa sus torres?

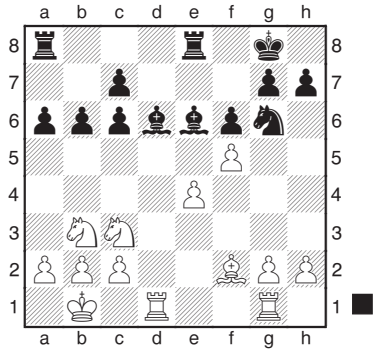
Partida 15

Alekhine – Lasker [C68]

San Petersburgo, 1914

En esta Española del cambio la partida llega a una fase de maniobras con muchas piezas. Lasker cambia su alfil por el caballo de b3, y más tarde Alekhine entrega una torre por el caballo de d5. Desde ese momento Lasker tiene dos torres contra torre y caballo. Siga cómo activa el rey y utiliza las torres con jaques y cambios de frente hasta que la defensa cede.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗xc6 dxc6 5.♘c3 f6 6.d4 exd4 7.♕xd4 ♕xd4 8.♘xd4 ♗d6 9.♗e3 ♘e7 10.0–0–0 0–0 11.♘b3 ♘g6 12.♗c5 ♗f4+ 13.♔b1 ♖e8 14.♖he1 b6 15.♗e3 ♗e5 16.♗d4 ♘h4 17.♖g1 ♗e6 18.f4 ♗d6 19.♗f2 ♘g6 20.f5



Usted juega 29

20...♗xb3

Tras 18.f4 ♗d6 19.♗f2 ♘g6 20.f5 el peón de f5 ataca a la vez el alfil de e6 y el caballo de g6. Llega 20...♗xb3: Lasker cambia el alfil y deja a las blancas con peones doblados en la columna b. Según el motor, cualquier otra jugada daba ventaja a las blancas.

Antes de pensar en ganar material, simplifique la posición en las condiciones que más le convengan.

21.axb3 ♘f8 22.♗xb6 ♗xh2 23.♖h1 cxb6 24.♖xh2

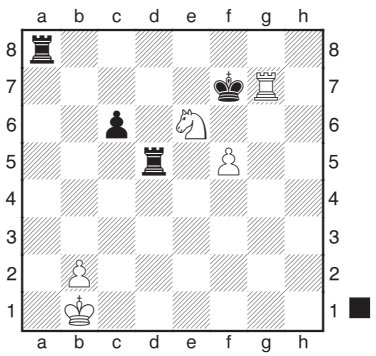
Elimina los dos alfiles que quedaban. El material está igualado, y queda una lucha de torres y caballos.

24...b5 25.♖e1 ♘d7 26.♘d1 a5 27.♖h3 b4 28.♘f2 ♘c5 29.♖he3 a4 30.bxa4 ♘xa4 31.e5 fxe5 32.♖xe5 ♖eb8 33.♘e4 b3 34.♖e2 ♘b6 35.cxb3 ♘d5 36.g4 h6 37.g5 hxg5 38.♘xg5 ♘f6 39.♖e7 ♖xb3 40.♖g2 ♘d5 41.♖d7 ♖d3 42.♖xd5

Alekhine entrega la calidad para eliminar el caballo de d5, y Lasker queda con dos torres contra torre y caballo, con los peones igualados.

Con la calidad de más, la primera tarea es activar todas las piezas, rey incluido.

42...♖xd5 43.♘e6 ♔f7 44.♖xg7+

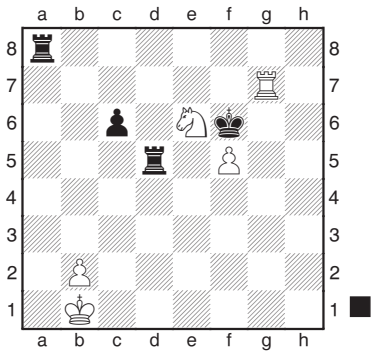


Usted juega 30

44...♔f6

El rey ataca la torre de g7 y se acerca al peón de f5. Según el motor, 44...♔e8 perdía la ventaja. Tras 45.♖c7 ♖d6 46.♘c5 ♔xf5 el rey negro gana el peón.

En el final, el rey es una pieza más: con la calidad de más, llévelo hacia los peones rivales.



Juegan blancas

45.♖c7 ♖d6 46.♘c5 ♔xf5 47.♖f7+ ♔e5 48.♔c2 ♖h6 49.♘d3+ ♔d6 50.♖f5 ♖b8 51.♔c3 ♔c7 52.♖f7+ ♔b6 53.♖d7 ♖h3 54.♖d4 ♖bh8 55.♖b4+ ♔c7 56.♔c2 ♖8h4 57.♖b3 ♖h2+ 58.♔c3 ♖4h3 59.♖b4 ♖h5 60.♖g4 ♖2h3 61.♔c2 ♖d5 62.♘f4 ♖c5+

Las torres negras dan jaques y cambian de fila para empujar al rey blanco y buscar una entrada. El caballo y la torre blancos defienden bien, y la conversión exige paciencia.

63.♔b1 ♖h1+ 64.♔a2 ♖a5+ 65.♔b3 ♖b5+ 66.♔c3 ♔b6 67.♘d3 ♖h3 68.♔c2 ♖d5 69.♖b4+ ♔c7 70.♖b3 ♖h2+ 71.♔c3 ♔d6 72.♖a3 ♖g2 73.♖a1 ♖g3 74.♖d1 ♔c7 75.♖d2 ♔b6 76.♖d1 ♔b5 77.♔c2 ♔c4 78.b3+ ♔b5 79.♖d2 ♖h3 80.♖d1 ♖h2+ 81.♔c3 ♖d8 82.♖g1 ♖h3 83.♖d1 ♖dh8 84.♖g1 ♖8h5 85.♔c2 ♖d5 86.♖d1 ♖g5 87.♖d2 ♖hg3 88.♘c1 ♖g2 89.♘e2 ♔b6 0–1

Tras 63.♔b1 ♖h1+ 64.♔a2 ♖a5+ 65.♔b3 ♖b5+ 66.♔c3 ♔b6 67.♘d3 ♖h3 68.♔c2 ♖d5 69.♖b4+ ♔c7 70.♖b3 ♖h2+ 71.♔c3 ♔d6 72.♖a3 ♖g2 73.♖a1 ♖g3 74.♖d1 ♔c7 75.♖d2 ♔b6 76.♖d1 ♔b5 77.♔c2 ♔c4 78.b3+ ♔b5 79.♖d2 ♖h3 80.♖d1 ♖h2+ 81.♔c3 ♖d8 82.♖g1 ♖h3 83.♖d1 ♖dh8 84.♖g1 ♖8h5 85.♔c2 ♖d5 86.♖d1 ♖g5 87.♖d2 ♖hg3 88.♘c1 ♖g2 89.♘e2 ♔b6 Alekhine abandonó. Las torres negras dominan las filas segunda y tercera y las piezas blancas apenas se mueven.

Repase el plan. Lasker obtuvo la calidad, activó el rey para ganar el peón de f5 y maniobró con las dos torres, sin prisa, hasta que la defensa se quedó sin recursos.

Korchnói (2645) – Polugaevsky (2620) [A17]

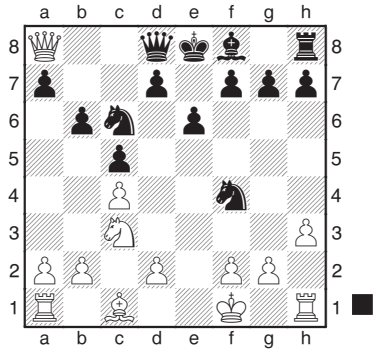
Semifinal de Candidatos, Évian, 1977

Korchnói se come la torre de a8 en la apertura, pero las negras recuperan material con jaques. Tras el cambio de damas queda con dos torres y caballo contra torre, alfil y caballo, la calidad a cambio de un peón. Siga cómo abre líneas para sus torres, las mete en la séptima fila y crea peones pasados en el flanco de rey.

1.c4 ♘f6 2.♘c3 e6 3.♘f3 b6 4.e4 ♗b7 5.♗d3 c5 6.e5 ♘g4 7.h3 ♗xf3 8.♕xf3 ♘xe5 9.♕xa8

La dama se come la torre, pero las negras recuperarán material con jaques de caballo sobre el rey blanco y el alfil de d3.

9...♘xd3+ 10.♔e2 ♘f4+ 11.♔f1 ♘c6



Usted juega 31

12.♕xd8+

Korchnói cambia las damas para quitarse el peligro sobre su rey. Según el motor, 12.♕b7 perdía más de dos peones y medio.

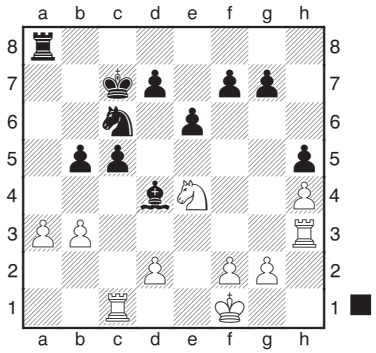
Con material de más, cambie las damas si su rey está expuesto: el resto de la ventaja se mantiene.

12...♔xd8 13.b3 ♘d3 14.h4 ♗e7 15.♖h3 ♘xc1 16.♖xc1

Las negras recuperan el alfil, y el balance queda en dos torres y caballo contra torre, alfil y caballo, con un peón menos para las blancas.

Es la calidad de más contra un peón. Las blancas necesitan líneas abiertas para sus torres.

16...h5 17.♖d1 a6 18.a3 ♔c7 19.♘e2 ♗f6 20.♖b1 b5 21.♘c3 ♖b8 22.cxb5 axb5 23.♘e4 ♗d4 24.♖c1 ♖a8



Usted juega 32

25.♘xc5

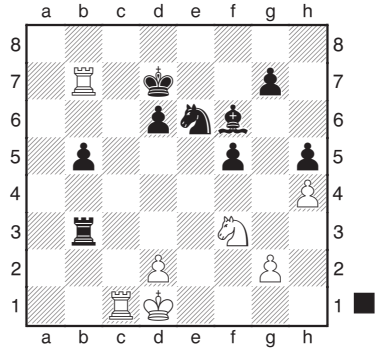
El caballo se come el peón de c5, protegido por la torre de c1. Tras 25...♖xa3 las negras ganan otro peón, pero la columna c queda para las torres blancas. Según el motor, la jugada vale un peón más que 25.a4.

Abra líneas para las torres aunque tenga que devolver algún peón.

25...♖xa3 26.♖d3 e5 27.f4 d6 28.♘e4 ♔d7 29.fxe5 ♗xe5 30.♘g5 ♘b4

31.♖f3 f6 32.♘f7 ♗d4 33.♖g3 f5 34.♔e2 ♗f6 35.♘g5 ♘c6 36.♔d1 ♘d4 37.♖gc3 ♖a7 38.♘f3 ♘e6 39.♖c8 ♖a3 40.♖b8 ♖xb3 41.♖b7+

Las torres blancas entran en la octava y la séptima fila. Las negras han ganado peones, pero sus piezas están dispersas.



Juegan negras

41...♔d8 42.♘g5 ♗xg5 43.hxg5 ♖b4 44.g6

Korchnói cambia el caballo por el alfil y el peón de g llega a g6, donde amenaza g7 con el apoyo de la torre de b7.

44...♖g4 45.♖a1 ♘c7 46.♖aa7 ♖c4 47.d3 ♖c3 48.♔d2 ♖c5 49.♖b8+ ♔e7 50.♖c8 ♔d7 51.♖g8 ♔e6 52.♖xg7

Las dos torres en la séptima fila ganan el peón de g7 y abren paso al peón de g6.

52...♘d5 53.♖gf7 ♖c8 54.g7 ♖g8 55.g3 b4 56.♖f8 ♘f6 57.♔c2 h4 58.gxh4 f4 59.h5 f3 60.h6 1–0

Dos peones pasados unidos en g7 y h6, sostenidos por las torres. Polugaevsky abandonó.

Repase el plan. Korchnói cambió las damas, abrió la columna c, llevó las torres a la séptima fila y cambió la pieza menor rival para crear peones pasados.

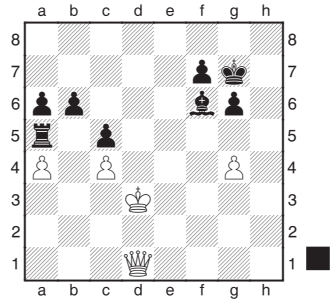
39. Dama contra torre y pieza menor

Por la tabla de valores, la dama (9) equivale a una torre y una pieza menor (5+3) más un peón. Pero el resultado depende de dos cosas: si las piezas pueden protegerse entre sí y si hay peones que ganar.

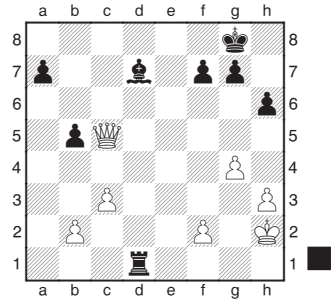
La dama es fuerte contra piezas sueltas. Su arma son los ataques dobles: un jaque que ataca a la vez una pieza sin defensa, o una amenaza contra dos peones de flancos distintos. Por eso el bando de la dama busca objetivos separados, abre la posición del rey contrario y acerca su propio rey para apoyar el avance de sus peones.

La torre y la pieza menor son fuertes cuando están juntas, protegidas por peones o una por la otra, y cuando tienen peones de más. Su plan es formar una fortaleza, cerrar la entrada a la dama y avanzar un peón pasado con el apoyo de las piezas. Spassky, con dos peones de más, mantiene unidas torre y alfil y crea un pasado en c4. Carlsen, con los peones igualados, gana el peón de a7, acerca su rey y rompe la defensa de Kramnik con ataques dobles.

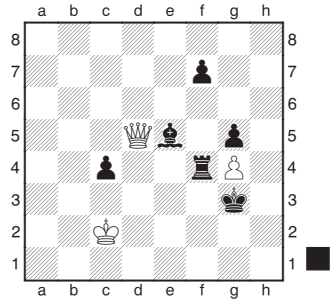
¡Usted juega!



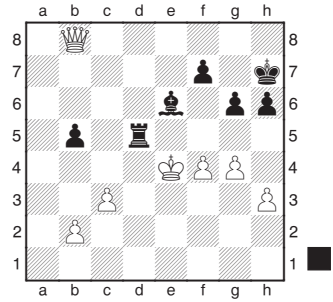
33. ¿Cómo crean las negras un peón pasado?



35. ¿Qué peón alejado puede ganar la dama?



34. ¿Cómo mejoran las negras la coordinación de sus piezas?



36. ¿Dónde debe colocarse la dama para crear un ataque doble?

Korchnói – Spassky [B11]

Campeonato de la URSS, Tiflis, 1959

Spassky entrega la dama por torre y alfil y queda con torre y caballo por la dama y dos peones de más. Más tarde se cambian el alfil blanco y el caballo negro, y queda dama contra torre y alfil. Siga cómo Spassky mantiene unidas sus piezas, protegidas por los peones, y espera el momento de crear un peón pasado.

1.e4 c6 2.♘c3 d5 3.♘f3 ♗g4 4.h3 ♗xf3 5.♕xf3 ♘f6 6.d4 e6 7.♗d3 dxe4 8.♘xe4 ♕xd4 9.c3 ♕d8 10.0–0 ♗e7 11.♖d1 ♘bd7 12.♕g3 ♘xe4 13.♗xe4 g6 14.♗f4 ♕b6 15.♗c7 ♕xb2 16.♕f3 ♖c8 17.♖ab1 ♕xb1

Spassky entrega la dama por la torre de b1, y tras 18.♗xb1 ♖xc7 también se lleva el alfil de c7.

18.♗xb1 ♖xc7

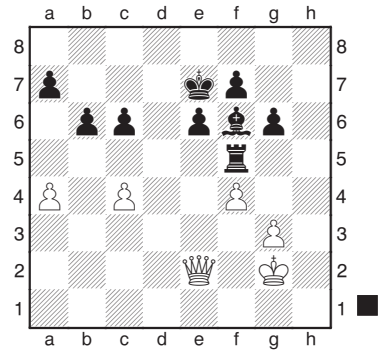
Las negras tienen dos torres, alfil y caballo contra dama, torre y alfil. Descontando una torre y un alfil por bando, quedan torre y caballo contra dama, con dos peones de más para las negras.

Haga siempre el recuento completo: aquí las negras tienen material suficiente para la dama.

19.♕g3 ♖c8 20.♕e3 ♘c5 21.h4 0–0 22.h5 ♖cd8 23.♖d4 ♖d5 24.hxg6 hxg6 25.♗c2 ♖fd8 26.♖g4 ♗f6 27.♔f1 ♗g7 28.♖g5 ♖xg5 29.♕xg5 ♖d5 30.♕e3 ♗f6 31.f4 ♔g7 32.g3 b6 33.♔g2 ♘b7 34.♗b3 ♖d6 35.♔f3 ♘c5 36.♗c2 ♖d5 37.♔g2 ♔f8 38.♔h3 ♔e7 39.♔g2 ♘b7 40.c4 ♖a5 41.a4 ♘d6 42.♕e2 ♖c5 43.♗d3 ♘f5 44.♗xf5 ♖xf5

Ahora es dama contra torre y alfil, y las negras siguen con dos peones de más.

Torre y alfil deben estar protegidos: el alfil de f6 y los peones de e6 y g6 forman un grupo que la dama no puede atacar con ataques dobles.



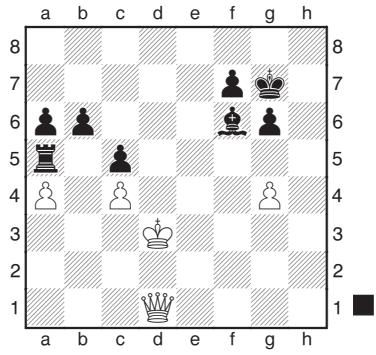
Juegan blancas

45.♕f3 ♖c5 46.♕a3 ♔f8 47.♕b4 ♔g7 48.♔f3 ♔g8 49.♕b3 ♖a5 50.♕b4 ♖c5 51.♕b3 ♗g7 52.♔g2 ♗f8 53.♔h3 ♖a5 54.♔g2 ♗c5 55.♔h3 ♗e7 56.♔g2 ♔g7 57.♔h3 ♗f6 58.♔g2 e5 59.♔f3 ♖c5 60.fxe5 ♗xe5

Tras 45.♕f3 ♖c5 46.♕a3 ♔f8 y una larga serie de maniobras llega 58...e5 59.♔f3 ♖c5 60.fxe5 ♗xe5. Spassky cambia el peón de e para dar al alfil la casilla central e5, protegida por la torre.

61.g4 ♗d4 62.♔g2 ♗f6 63.♕b4 ♖e5 64.♔f3 ♗g5 65.♕b2 ♗f6 66.♕b4 ♖c5 67.♔e2 ♗d4 68.♔d3 ♗e5 69.♕b1 ♔f6 70.♕f1+ ♔e7 71.♕f3 ♔f8 72.♕h1 ♔g7 73.♕b1

♗f6 74.♕g1 ♖a5 75.♕d1 a6 76.♕g1 c5 77.♕d1



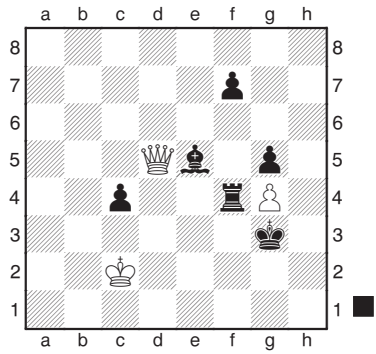
Usted juega 33

77...b5 78.cxb5 axb5 79.axb5 ♖xb5

Spassky rompe en el flanco de dama y crea un peón pasado en c5. Según el motor, la ruptura vale más de un peón más que 77... ♗e7.

Con torre y pieza menor contra dama, el pasado es la mejor arma: la dama sola no puede frenarlo y vigilar al mismo tiempo el rey.

80.♔c4 ♖a5 81.♕f3 ♗d4 82.♔d5 ♖a6 83.♕f4 ♖f6 84.♕e4 ♔h6 85.♕e7 ♔g5 86.♕d7 ♖f4 87.♔c6 ♗f2 88.♔b5 ♗d4 89.♔c4 ♔h4 90.♔d3 g5 91.♔c4 ♔g3 92.♔d3 ♗e5 93.♔c2 c4 94.♕d5



Usted juega 34

94...f6

El peón protege al alfil de e5, y la torre queda libre para dar jaques. Según el motor, cualquier otra jugada perdía casi toda la ventaja.

Proteja las piezas con peones: así la dama no encuentra ninguna pieza suelta que atacar.

95.♕h1 ♖f2+ 96.♔d1 c3 97.♕g1+ ♖g2 98.♕e1+ ♔h2 0–1

El rey negro se esconde detrás de la torre y el peón de c3 amenaza coronar. Korchnói abandonó.

Repase el plan. Spassky mantuvo unidas torre y pieza menor, protegidas por los peones, esperó el momento de romper en el flanco de dama y avanzó el pasado con el apoyo de sus piezas.

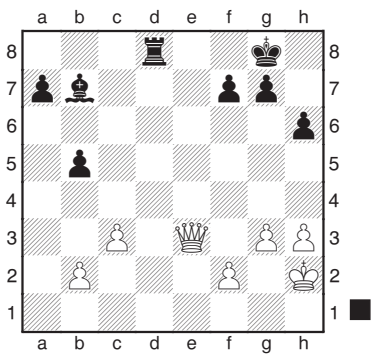
Carlsen – Kramnik [C65]

Memorial Gashimov, Shamkir, 2015

Tras la serie de cambios de la jugada 23 a la 30, Carlsen tiene dama contra torre y alfil, con cinco peones por bando. Siga cómo la dama gana el peón de a7, cómo el rey blanco avanza por las casillas negras y cómo los ataques dobles desarman la defensa negra.

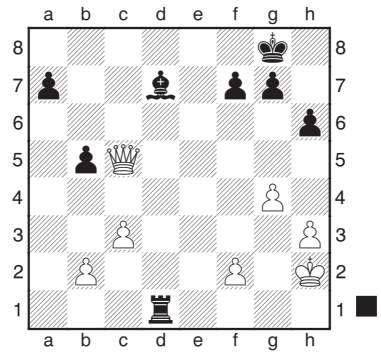
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♘f6 4.d3 ♗c5 5.c3 0–0 6.0–0 d6 7.h3 ♘e7 8.d4 ♗b6 9.♗d3 d5 10.♘bd2 dxe4 11.♘xe4 ♘xe4 12.♗xe4 exd4 13.♕c2 h6 14.a4 c6 15.♖d1 ♘d5 16.♘xd4 ♖e8 17.a5 ♗xa5 18.♘f3 b5 19.♘d4 ♗c7 20.♘xc6 ♕d6 21.g3 ♗b7 22.♗f4 ♕xc6 23.♗xd5 ♖e1+ 24.♔h2 ♕xd5 25.♖xd5 ♖xa1 26.♖d1 ♖xd1 27.♕xd1 ♖d8 28.♕e2 ♗b6 29.♗e3 ♗xe3 30.♕xe3

Queda dama contra torre y alfil, con cinco peones por bando. Las piezas negras no están protegidas por peones, y la dama buscará ataques dobles.



Juegan negras

30...♖d1 31.g4 ♗c6 32.♕c5 ♗d7



Usted juega 35

33.♕xa7

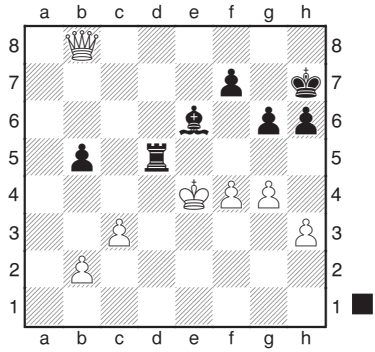
La dama se come el peón de a7, lejos de la torre y del alfil, que no pueden defenderlo. Según el motor, la jugada vale un peón más que 33.♕a3.

Contra torre y pieza menor, ataque los peones alejados: las piezas no pueden atender todos los flancos.

33...♖d2 34.♔g3 ♖d3+ 35.♔f4 ♔h7 36.♕b7 ♖d2 37.♔e3 ♖d6 38.f4

El rey blanco sube y los peones de f4 y g4 le preparan casillas de entrada.

38...g6 39.♕b8 ♖d5 40.♔e4 ♗e6



Usted juega 36

41.♕b7

La dama ataca a la vez el peón de b5 y el de f7. Según el motor, la jugada vale casi un peón más que 41.♕b6.

El ataque doble es el arma de la dama: si las piezas rivales defienden un peón, cae el otro.

41...♖c5 42.♔d4 ♖c4+ 43.♔e5

El rey entra en e5, una casilla negra que el alfil de casillas blancas no puede atacar.

43...b4 44.cxb4 ♖c2 45.♔f6 ♖xb2 46.♕b8 ♖f2 47.f5 gxf5 48.♕g3 ♖f1 49.g5 1–0

El rey blanco en f6 y la dama en g3 rodean al rey negro, y el motor anuncia mate en pocas jugadas. Kramnik abandonó.

Repase el plan. Carlsen ganó el peón de a7, acercó el rey por las casillas negras y combinó dama, rey y peones contra el rey negro.

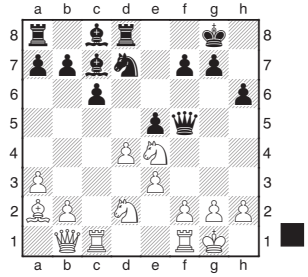
40. Dama contra dos torres

Dos torres valen algo más que una dama (5+5 frente a 9), pero la balanza la deciden la coordinación y los peones. Las torres son fuertes cuando trabajan juntas: doblan sobre un objetivo, se protegen mutuamente y empujan un peón pasado. La dama es fuerte cuando las torres están separadas o sin protección, porque puede atacarlas con jaques dobles, y cuando el rey del rival está expuesto a jaques continuos.

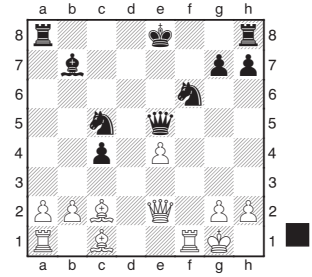
El bando de las torres debe mantenerlas unidas, protegidas una por la otra, y llevar el rey a un refugio donde los jaques se acaben. Después avanza el peón pasado con las dos torres detrás. El bando de la dama busca jaques que ganen una torre suelta, ataca peones alejados y, si tiene peones de más, los empuja aprovechando que la dama defiende y ataca a la vez.

En los dos ejemplos el bando ganador tiene peones de más. Petrosian, con la dama, avanza sus peones del flanco de rey y del de dama mientras las torres de Geller solo pueden defenderse. Karpov, con las torres, esquiva decenas de jaques de Anand, las mantiene unidas y empuja el peón de b hasta b7.

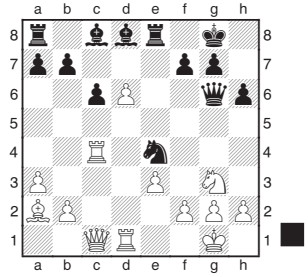
¡Usted juega!



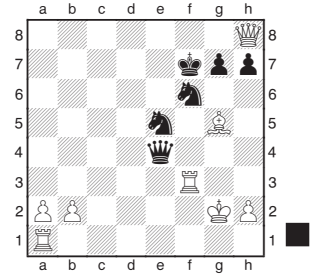
37. ¿Qué avance de peón gana espacio en el centro?



39. ¿Cómo gana un tiempo contra la dama negra?



38. ¿Cómo aprovecha Petrosian su peón pasado?



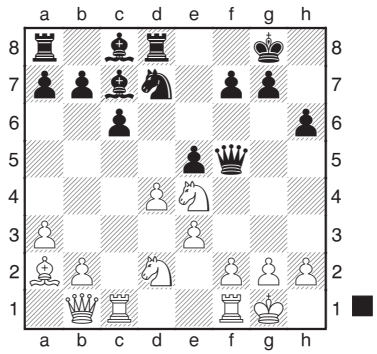
40. ¿Qué combinación deja a las blancas con dos torres?

Petrosian – Geller [D43]

Campeonato de la URSS, Kiev, 1954

Petrosian avanza el peón de d hasta d5, d6 y d7 y lo entrega para abrir líneas. Tras la serie de cambios queda con dama y caballo contra dos torres y alfil, y al cambiar las piezas menores, con dama contra dos torres y dos peones de más. Siga cómo la dama ata a las torres a la defensa mientras los peones avanzan.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5 4.♗g5 h6 5.♗xf6 ♕xf6 6.♘c3 c6 7.e3 ♘d7 8.♗d3 ♗b4 9.a3 ♗a5 10.0–0 dxc4 11.♗xc4 0–0 12.♖c1 ♗c7 13.♗a2 ♖d8 14.♕c2 ♘f8 15.♘e4 ♕f5 16.♕b1 ♘d7 17.♘fd2 e5



Usted juega 37

18.d5

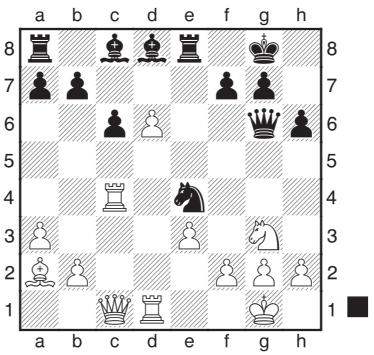
El peón avanza antes de que las negras cambien en d4, gana espacio y prepara d6. Según el motor, la jugada vale un peón más que 18.♘f3.

Todavía no es un peón pasado: el peón de c6 puede capturarlo.

18...♘b8 19.♖fd1 ♕g6 20.d6

El peón deja atrás al de c6 y ya es pasado. Instalado en el campo negro, ata al alfil y a la torre de d8 a su defensa.

20...♗b6 21.♘f3 ♘d7 22.♖c4 ♖e8 23.♕c1 ♗d8 24.♘g3 e4 25.♘d2 ♘f6 26.♘dxe4 ♘xe4



Usted juega 38

27.d7

El peón ataca las dos piezas de c8 y e8 y obliga al alfil a capturarlo. Según el motor, la jugada vale más de un peón más que 27.♘xe4.

Un pasado avanzado puede entregarse para abrir paso a las torres.

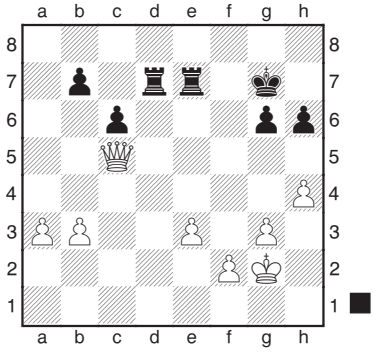
27...♗xd7 28.♖xd7 ♘d6 29.♖d4 ♗e7 30.♖4xd6 ♗xd6 31.♗xf7+ ♕xf7 32.♖xf7 ♔xf7

Tras los cambios, Petrosian tiene dama y caballo contra dos torres y alfil, con un peón de más.

Cuente el material después de cada serie de cambios: aquí la dama y el peón de más compensan la diferencia.

33.♕c4+ ♔f8 34.♘e4 ♖ad8 35.g3 ♖e7 36.♔g2 ♗e5 37.b3 g6 38.h4 ♔g7 39.♕c5 ♖dd7 40.♕xa7 ♗d4 41.♘c5 ♗xc5 42.♕xc5

Se cambian las piezas menores y queda dama contra dos torres, con dos peones de más para las blancas.



Juegan negras

42...♖e6 43.h5 g5 44.♕c3+ ♔h7 45.♕c2+ ♔g7 46.♕f5 ♖de7 47.f4

Las torres negras se protegen en la séptima y la sexta, pero solo defienden. Petrosian abre el flanco de rey para crear un peón pasado.

47...gxf4 48.exf4 ♖d6 49.♔f3 ♖e1 50.♕g4+ ♔f7 51.♕c8 ♖e7 52.♕f5+ ♔g7 53.a4 ♖e1 54.♕g4+ ♔f7 55.♕c8 ♖e7 56.b4 ♖d3+ 57.♔g4 ♔g7 58.♕f5 ♖d6 59.♕c5 ♖dd7 60.♔h4 ♖e6 61.♕c3+ ♔h7 62.♕c2+ ♔g7 63.♕b2+ ♔h7 64.♕b1+ ♔g7 65.♕f5 ♖dd6 66.♔h3 ♖e7 67.♔g4 ♖ee6 68.♔f3 ♖e7 69.♕c2 ♖ee6 70.♕f5 ♖e8 71.b5

Tras 47...gxf4 48.exf4 ♖d6 y una larga serie de jaques y maniobras de la dama, llega 71.b5. Petrosian abre el flanco de dama, donde tiene dos peones contra dos y la ayuda de la dama. Las torres negras no pueden atender los dos flancos a la vez.

71...cxb5 72.♕xb5 ♖e7 73.g4 ♖f6 74.a5 ♖fe6 75.♕b2+ ♔g8 76.♕b3 ♔h7 77.♕d3+ ♔g8 78.g5 hxg5 79.fxg5 ♖e5 80.♔f4 ♖5e6 81.g6 b6 82.a6 1–0

Dos peones pasados en a6 y g6, en flancos opuestos, con la dama ayudando a los dos. Geller abandonó.

Repase el plan. Petrosian cambió las piezas menores, mantuvo a las torres atadas a la defensa y creó peones pasados en los dos flancos.

Karpov (2735) – Anand (2770) [D48]

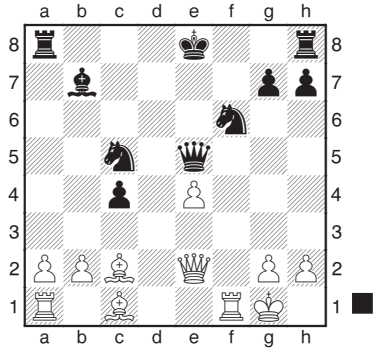
Final del campeonato del mundo FIDE, Lausana, 1998

Karpov sacrifica un caballo en b5, recupera material con ataques de dama y entrega la dama en g7 para eliminar los dos caballos negros. Queda con dos torres contra dama y dos peones de más. Siga cómo esquiva los jaques de Anand, mantiene unidas las torres y empuja el peón de b.

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 ♘f6 4.e3 e6 5.♘f3 ♘bd7 6.♗d3 dxc4 7.♗xc4 b5 8.♗d3 ♗b7 9.0–0 a6 10.e4 c5 11.d5 ♕c7 12.dxe6 fxe6 13.♗c2 c4 14.♕e2 ♗d6 15.♘d4 ♘c5 16.f4 e5 17.♘dxb5

Karpov entrega un caballo por dos peones para abrir líneas contra el rey negro, que sigue en el centro.

17...axb5 18.♘xb5 ♕b6 19.♘xd6+ ♕xd6 20.fxe5 ♕xe5



Usted juega 39

21.♖f5

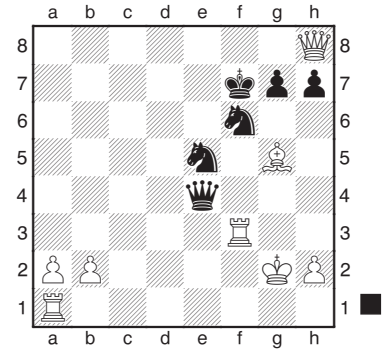
La torre ataca a la dama negra y gana un tiempo. Según el motor, la jugada vale casi dos peones más que 21.♕xc4.

Con una pieza menos, cada jugada debe crear una amenaza: aquí la torre echa a la dama antes de recuperar el peón de c4.

21...♕e7 22.♕xc4 ♖c8 23.♕b5+ ♘cd7 24.♕xb7

La dama recupera material, y tras 24...♖xc2 las negras también se llevan un alfil. El material está igualado.

24...♖xc2 25.♗g5 ♕d6 26.♕a8+ ♔f7 27.♕xh8 ♕d4+ 28.♔h1 ♕xe4 29.♖f3 ♖xg2 30.♔xg2 ♘e5



Usted juega 40

31.♕xg7+

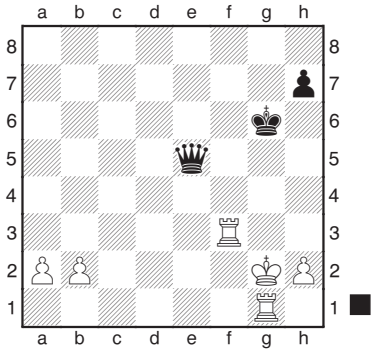
Karpov entrega la dama: tras 31...♔xg7 32.♗xf6+ ♔g6 33.♗xe5 ♕xe5 34.♖g1 tiene dos torres contra dama, con dos peones de más. Según el motor, cualquier otra jugada daba igualdad.

Cambiar la dama por dos torres es buen negocio si las torres quedan unidas y hay peones de más.

31...♔xg7 32.♗xf6+ ♔g6 33.♗xe5 ♕xe5 34.♖g1

Las dos torres están en la primera y la tercera fila, cerca del rey blanco, para protegerlo de los jaques.

Con dos torres contra dama, lo primero es la seguridad del rey: después vendrá el avance de los peones.



Juegan negras

34...h5 35.b3 ♕e2+ 36.♖f2 ♕e4+ 37.♔f1+ ♔h6 38.♖g3 ♕b1+ 39.♔g2 ♕e4+ 40.♖gf3 ♕g6+ 41.♔f1 ♕b1+ 42.♔g2 ♕g6+ 43.♔h1 ♕b1+ 44.♖f1

Tras 34...h5 35.b3 ♕e2+ 36.♖f2 ♕e4+ 37.♔f1+ ♔h6 38.♖g3 ♕b1+ 39.♔g2 ♕e4+ 40.♖gf3 ♕g6+ 41.♔f1 ♕b1+ 42.♔g2 ♕g6+ 43.♔h1 ♕b1+ llega 44.♖f1 ♕xa2. Anand gana un peón con los jaques, pero las torres siguen unidas y el peón de b3 queda pasado.

44...♕xa2 45.♖f6+ ♔g7 46.♖f7+ ♔h8 47.♖f8+ ♔g7 48.♖8f7+ ♔g8 49.♖7f3 ♔g7 50.h3 ♕c2 51.♖1f2 ♕e4 52.♔g2 ♕b4 53.♖e2 ♕d4 54.♖e7+ ♔g6 55.♖e6+ ♔g7 56.♖g3+ ♔f7 57.♖ge3 ♕d5+ 58.♔g3 ♕g5+ 59.♔f2 ♕h4+ 60.♔e2 ♕d4 61.♖6e4 ♕a1 62.♔d3 ♔f6 63.♖e6+ ♔f5 64.b4 ♕c1 65.♔d4 ♕c8 66.b5 ♕d8+ 67.♔c5 ♕c7+ 68.♔b4 ♕f4+ 69.♔b3 ♕c7 70.b6

Tras 45.♖f6+ ♔g7 y una larga serie de jaques llega 64.b4 ♕c1 65.♔d4 ♕c8 66.b5 ♕d8+ 67.♔c5 ♕c7+ 68.♔b4 ♕f4+ 69.♔b3 ♕c7 70.b6. El peón avanza protegido por la torre de e6, y el rey blanco se acerca a él para resguardarse de los jaques.

70...♕d7 71.♖3e5+ ♔f4 72.♖e4+ ♔g3 73.♖e3+ ♔h2 74.♔c4 h4 75.♔c5 ♕c8+ 76.♔d5 ♕d8+ 77.♔e4 ♕d7 78.♔f5 ♔g2 79.♔g5 ♕g7+ 80.♔xh4 ♔f2 81.♖3e5 ♕h8+ 82.♔g4 ♕g7+ 83.♔f5 ♕h7+ 84.♔f6 ♕h4+ 85.♔f7 ♕h7+ 86.♔e8 ♕b7 87.h4 ♕b8+ 88.♔f7 ♕b7+ 89.♔g6 ♕b8 90.h5 ♕g8+ 91.♔f5 ♕h7+ 92.♔f6 ♔f3 93.♖e3+ ♔f2 94.♖e2+ ♔f3 95.♖2e3+ ♔f2 96.♔g5 ♕g8+ 97.♔h4 ♕d8+ 98.♔h3 ♕d1 99.♖e2+ ♔f3 100.♔h2 ♕d8 101.♖6e3+ ♔f4 102.b7

Tras 70...♕d7 y otras treinta jugadas de jaques llega 102.b7. El peón está en la séptima, protegido por las torres, y la dama negra tiene que vigilar b8 sin dejar de dar jaques.

102...♕b6 103.♖e4+ ♔f3 104.♖2e3+ ♔f2 105.♖e7 ♕d6+ 106.♔h3 ♕b8 107.♖3e5 ♔g1 108.♖g7+ 1–0

Las torres amenazan mate en la primera fila, y el motor anuncia mate en dos. Anand abandonó.

Repase el plan. Karpov entregó la dama para quedarse con dos torres y dos peones, protegió su rey de los jaques y empujó el pasado con las torres unidas.

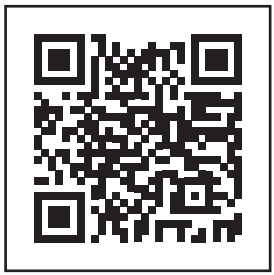
Índice de partidas

1. Botvinnik – Lilienthal, 1936 4
2. Fischer – Reshevsky, 1962 6
3. Reshevsky – Capablanca, 1935 9
4. Unzicker – Botvinnik, 1961 11
5. Nimzowitsch – Capablanca, 1927 14
6. Pachman – Sefc, 1949 16
7. Alekhine – Nimzowitsch, 1930 19
8. Rubinstein – Alekhine, 1926 21
9. Alekhine – Alexander, 1936 24
10. Keres – Platz, 1952 26
11. Alekhine – Kmoch, 1930 29
12. Trifunovic – Pachman, 1947 31
13. Tarrasch – Chigorin, 1893 34
14. Réti – Capablanca, 1924 36
15. Alekhine – Lasker, 1914 39
16. Korchnói – Polugaevsky, 1977 41
17. Korchnói – Spassky, 1959 44
18. Carlsen – Kramnik, 2015 46
19. Petrosian – Geller, 1954 49
20. Karpov – Anand, 1998 51

Las posiciones en Lichess

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

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



lichess.org/study/KxTe677J