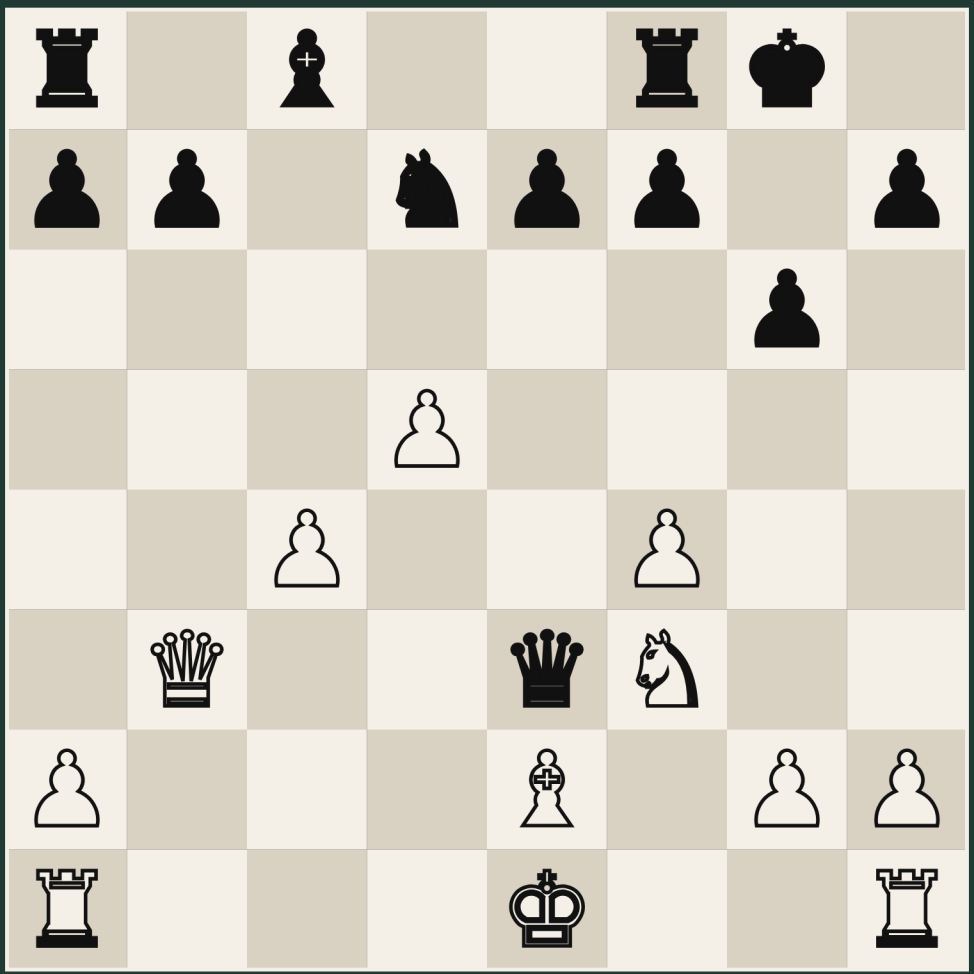
100 TEMAS ESTRATÉGICOS

TOMO 5 · EL CENTRO Y LAS RUPTURAS



Euwe – Reshevsky, Torneo AVRO 1938 · centro de peones clásico

Diez temas y veinte partidas modelo

JOSE SANDE

Los 100 temas estratégicos

Tomo 5. El centro y las rupturas

Jose Sande

Índice

41. Centro de peones clásico 3
42. El pequeño centro 8
43. Centro cerrado 13
44. Centro móvil 18
45. Tensión central 23
46. Rupturas centrales 28
47. Rupturas laterales 33
48. Ataque a la base de la cadena de peones 38
49. Control del centro a distancia 43
50. Contrajuego central frente al ataque lateral 49
Índice de partidas 54
Las posiciones en Lichess 55

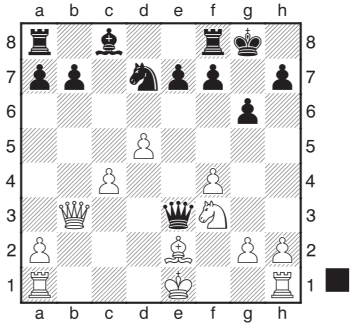
41. Centro de peones clásico

El centro clásico es la pareja de peones en d4 y e4 (o d5 y e5 para las negras). Controla las casillas c5, d5, e5 y f5, da espacio a las piezas para desarrollarse detrás y amenaza con avanzar para echar a las piezas rivales. Por eso los peones centrales son la base de casi todos los planes de apertura.

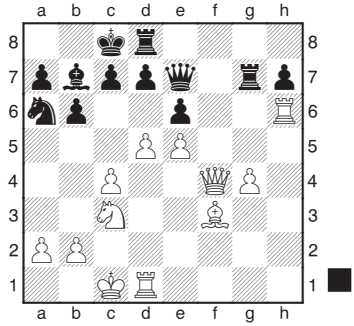
Pero un centro de peones solo es fuerte si las piezas lo apoyan. Cada avance deja casillas atrás que ningún peón vigila, y un peón adelantado puede quedar aislado y convertirse en objetivo. El bando que se enfrenta al centro lo ataca con rupturas de peones, como ...c5 o ...c6, y con presión de piezas sobre los peones que lo forman.

La pregunta clave es quién lo apoya mejor. Euwe levanta un centro enorme con d4, e4 y f4, pero lo avanza antes de enrocar y Reshevsky lo desarma con ...c6 y la entrada de su dama. Karpov avanza a e5 y d5 solo cuando sus piezas están listas, y su torre en f6 y su alfil en f7 convierten el centro en una cuña dentro del campo negro.

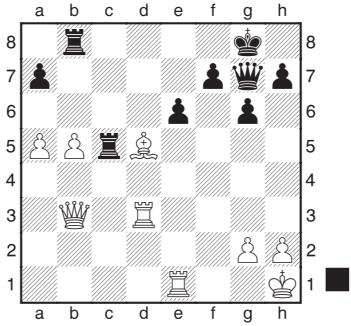
¡Usted juega!



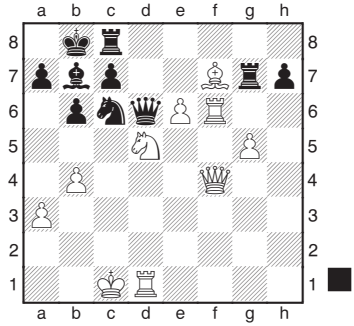
1. ¿Qué peón del centro blanco puede ganar la dama?



3. ¿Dónde puede instalarse la torre de h6?



2. ¿Cuál es la captura más fuerte?



4. ¿Cómo aprovecha Karpov el peón de e6?

Partida 1

Euwe – Reshevsky [D70]

Torneo AVRO, 1938

Euwe levanta un centro con d4, e4 y f4 y lo adelanta con 9.d5 antes de enrocar. Reshevsky lo ataca con ...c6, y tras los cambios queda un peón blanco aislado en d5. Siga cómo la dama negra entra en e3 y f4 mientras el rey blanco sigue en el centro, y cómo ...b5 elimina el último apoyo del peón de d5.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.f3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.e4 ♘b6 6.♘c3 ♗g7 7.♗e3 0–0 8.f4 ♘c6 9.d5

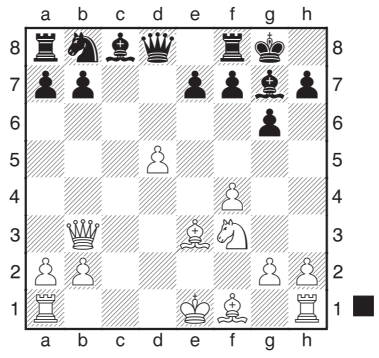
Euwe tiene peones en d4, e4 y f4, y con d5 echa al caballo de c6. Pero el rey blanco aún no ha enrocado, y cada avance deja casillas detrás.

Un centro de peones necesita el apoyo de las piezas: si avanza antes de completar el desarrollo, se convierte en un objetivo.

9...♘b8 10.♘f3 c6 11.♕b3 cxd5 12.♘xd5 ♘xd5 13.exd5

La ruptura ...c6 ha desarmado el centro. El peón de d5 está aislado, sin peones vecinos en las columnas c y e, y solo las piezas pueden defenderlo.

La ruptura con el peón de c es el arma clásica contra el centro: provoca cambios y deja peones sueltos.

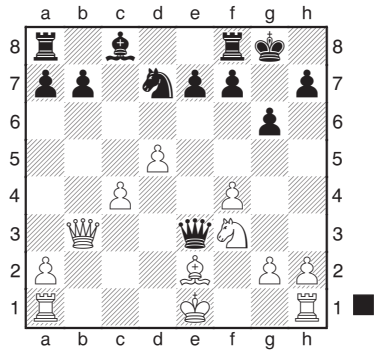


Juegan negras

13...♘d7 14.♗e2 ♕a5+ 15.♗d2 ♕b6 16.♗c3 ♗xc3+ 17.bxc3 ♕e3

La dama negra entra en e3, junto al rey blanco sin enrocar, en una casilla que ningún peón blanco puede atacar.

18.c4



Usted juega 1

18...♕xf4

La dama se come el peón de f4, una de las piezas de la antigua masa central. Según el motor, es la mejor jugada.

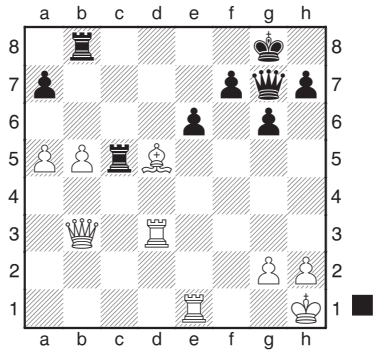
Contra un centro adelantado no hace falta ocupar el centro con peones: las piezas pueden entrar por las casillas que los peones han dejado.

19.0–0 ♕c7 20.♔h1 ♘f6 21.♕e3 ♗g4 22.♕h6 ♗xf3 23.♖xf3 b5 24.cxb5 ♕e5 25.♖e1 ♘xd5

Con 23...b5 Reshevsky desvió el peón de c4, el único que podía apoyar el de d5, y ahora lo gana. Según el motor, 22.♕h6 fue un error; 22.h3 mantenía el equilibrio.

Para ganar un peón aislado, elimine primero a sus defensores.

26.♖h3 ♕g7 27.♕d2 e6 28.♖d3 ♖ab8 29.a4 ♘b6 30.♕b4 ♖bc8 31.a5 ♘d5 32.♕b3 ♖c5 33.♗f3 ♖b8 34.♗xd5



Usted juega 2

34...♖cxb5 35.♕a2 exd5

Tras 26.♖h3 ♕g7 27.♕d2 e6 28.♖d3 ♖ab8 29.a4 ♘b6 30.♕b4 ♖bc8 31.a5 ♘d5 32.♕b3 ♖c5 33.♗f3 ♖b8 34.♗xd5 llega 34...♖cxb5. En lugar de recapturar en d5, la torre se come el peón de b5 y ataca a la dama de b3 por la columna b. Tras 35.♕a2 exd5 las negras recuperan la pieza. Según el motor, la jugada vale más de un peón más que 34...exd5.

Antes de recapturar, mire si hay una captura que gane un tiempo.

36.♖xd5 ♕c3

Del centro blanco no queda nada: las negras tienen un peón de más y una lucha de damas y torres en la que sus piezas son más activas.

37.♖f1 ♖b2 38.♕a4 ♖b1 39.♖dd1 ♖xd1 40.♖xd1 a6 41.h3 ♖b5 42.♖a1 ♔g7 43.♕a2 ♕b2 44.♕a4 ♖g5 45.♖a2 ♕c3 46.♖a1 h5 47.♕a2 ♖f5 48.♔h2 g5 49.♕a4 ♖f4 50.♕a2 g4 51.hxg4 ♕e5 52.g3 ♖e4 53.♕b1 ♖e2+ 54.♔h3 hxg4+ 55.♔h4 ♖h2+ 56.♔xg4 ♕e2+ 0–1

Tras 37.♖f1 ♖b2 38.♕a4 ♖b1 39.♖dd1 ♖xd1 40.♖xd1 a6 y una larga lucha de piezas mayores, llega 53.♕b1 ♖e2+ 54.♔h3 hxg4+ 55.♔h4 ♖h2+ 56.♔xg4 ♕e2+. El rey blanco ha quedado al descubierto y el motor anuncia mate en pocas jugadas. Euwe abandonó.

Repase la partida. El centro blanco avanzó demasiado pronto, la ruptura ...c6 lo dejó en un peón aislado, la dama negra entró por las casillas que los peones habían dejado y Reshevsky ganó el peón de d5 tras eliminar a sus defensores.

Karpov (2715) – Miles (2595) [A40]

Biel, 1992

Karpov avanza a e5 y, cuando sus piezas están listas, también a d5. Los peones le dan casillas de apoyo dentro del campo negro: una torre se instala en f6 y un alfil en f7. Siga cómo el centro cambia de forma con las capturas, d5 primero y e6 después, sin perder su fuerza, porque las piezas siempre lo respaldan.

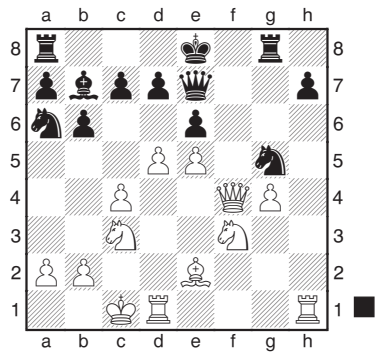
1.d4 e6 2.c4 ♗b4+ 3.♗d2 ♗xd2+ 4.♕xd2 b6 5.♘c3 ♗b7 6.e4 ♘h6 7.f4 f5 8.e5

Karpov cierra el centro y gana espacio: el peón de e5, apoyado por d4 y f4, quita a las negras las casillas d6 y f6.

8...♘f7 9.0–0–0 g5 10.♘f3 ♖g8 11.♗e2 ♘a6 12.h3 gxf4 13.♕xf4 ♕e7 14.g4 fxg4 15.hxg4 ♘g5 16.d5

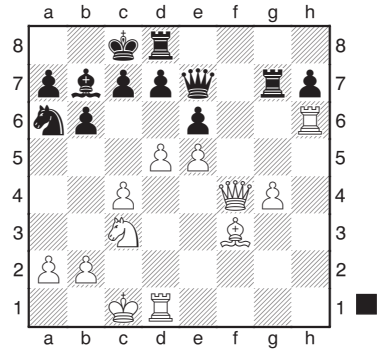
El peón ataca e6. Si las negras cambian en d5, el peón de c4 recapturará y el centro blanco seguirá en pie, ahora en d5 y e5.

Avance el centro cuando sus piezas puedan apoyar la nueva posición de los peones.



Juegan negras

16...♘xf3 17.♗xf3 0–0–0 18.♖h6 ♖g7



Usted juega 3

19.♖f6

La torre se instala en f6, protegida por el peón de e5, en una casilla que ningún peón negro puede atacar. Según el motor, la jugada vale más de un peón más que 19.♘e4.

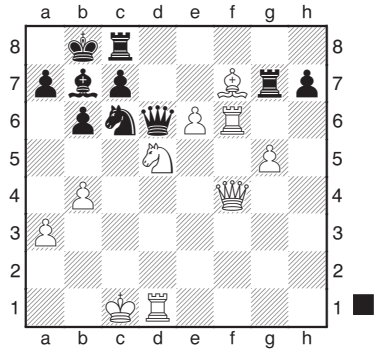
Las casillas que un peón central controla en el campo rival son puestos avanzados para sus piezas.

19...exd5 20.cxd5 ♖e8 21.g5 ♔b8 22.♗h5 ♖eg8 23.♗f7 ♖c8 24.e6

El alfil se ha instalado en f7, también apoyado por el centro, y el peón avanza para abrir líneas. Tras 24...dxe6 25.dxe6 el peón blanco queda en e6, todavía más adentro del campo negro.

El centro puede cambiar de forma sin perder fuerza mientras las piezas lo respalden.

24...dxe6 25.dxe6 ♘b4 26.a3 ♘c6 27.b4 ♕f8 28.♘d5 ♕d6



Usted juega 4

29.e7

El peón amenaza coronar y obliga a las negras a dar material. Según el motor, la jugada vale más de un peón más que 29.♕e3.

Un peón central muy avanzado y bien apoyado acaba convirtiéndose en un peón pasado peligroso.

29...♖xf7 30.♖xf7 ♕e6 31.♖f8 ♘e5 32.♖xc8+ ♗xc8 33.♕f6 ♕h3 34.♕xe5 ♕xa3+ 35.♔d2 1–0

Los jaques se acaban y el peón de e7 corona. Miles abandonó.

Compare con Euwe–Reshevsky. Karpov solo avanzó el centro cuando sus piezas estaban listas, y cada avance dio a la torre y al alfil una casilla nueva dentro del campo negro.

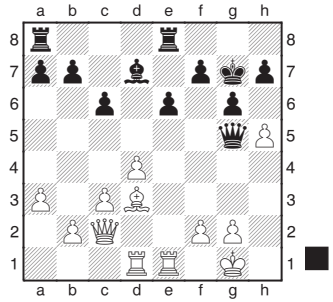
42. El pequeño centro

Se habla de pequeño centro cuando, tras los cambios, un bando conserva un solo peón central adelantado, d4 o e4, y el otro tiene un peón más retrasado, e6 o d6. El peón adelantado da más espacio, y sobre todo una casilla protegida en el campo rival, e5 o d5, donde sus piezas pueden instalarse sin que un peón las eche.

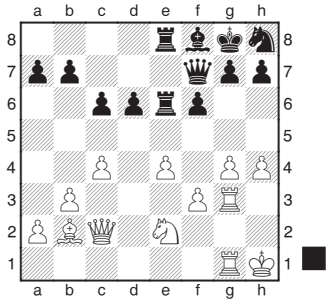
El bando con menos espacio tiene una posición sólida pero pasiva. Su plan es liberarse con una ruptura de peón, normalmente ...c5 o ...e5 contra d4, o ...d5 o ...f5 contra e4. Si lo consigue a tiempo, iguala. Si no, el rival aprovecha su mayor libertad de movimientos para llevar las piezas al flanco de rey.

El bando con espacio tiene que impedir esa liberación y usar las columnas centrales para maniobrar: una torre en la columna e puede subir a e3 o e5 y desde allí pasar al flanco de rey. Lasker instala su torre en e5, apoyada por d4, y la lleva luego a g5 y h3. Tarrasch dobla las torres en la columna e detrás de su peón de e4, impide ...d5 y las traslada después a la columna g.

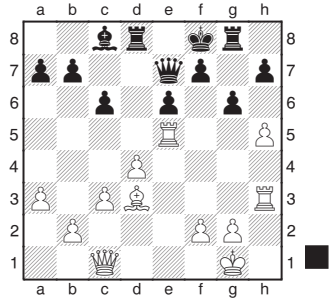
¡Usted juega!



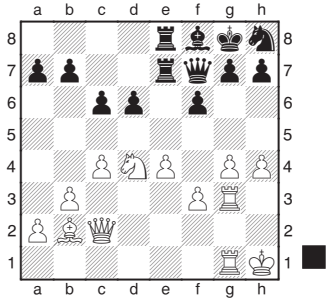
5. ¿Qué casilla protegida por d4 aprovecha una torre?



7. ¿Hacia dónde dirige Tarrasch el caballo de e2?



6. ¿Cómo entra la dama en el enroque negro?



8. ¿Qué ruptura de peón abre líneas contra el enroque?

Partida 3

Lasker – Capablanca [C15]

Moscú, 1935

Tras los cambios de la apertura Lasker tiene un peón en d4 contra el de e6 de Capablanca. El peón de d4 protege la casilla e5, que será la base de sus maniobras. Siga cómo las torres usan la columna e y la tercera fila para llegar al flanco de rey, mientras las negras no encuentran una liberación con ...c5 o ...e5.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.♘e2 dxe4 5.a3 ♗e7 6.♘xe4 ♘f6 7.♘2c3 ♘bd7 8.♗f4 ♘xe4 9.♘xe4 ♘f6 10.♗d3 0–0 11.♘xf6+ ♗xf6

Han desaparecido el peón blanco de e y el peón negro de d, además de los cuatro caballos. Las blancas tienen el peón de d4 y las negras el de e6: es el pequeño centro.

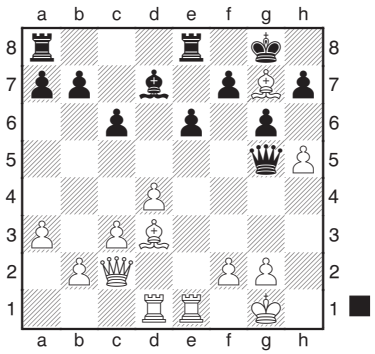
El peón de d4 protege e5 y c5. Las negras necesitan una ruptura con ...c5 o ...e5 para liberar su juego.

12.c3 ♕d5 13.♕e2 c6 14.0–0 ♖e8 15.♖ad1 ♗d7 16.♖fe1 ♕a5 17.♕c2 g6 18.♗e5

El alfil ocupa la casilla e5, protegida por el peón de d4. Las negras no han jugado ni ...c5 ni ...e5, y sus piezas tienen poco espacio.

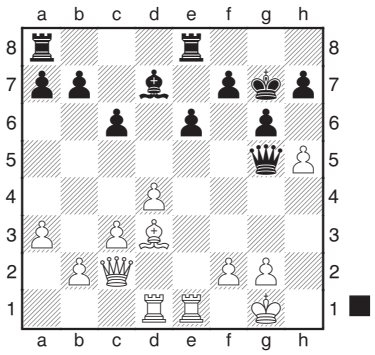
18...♗g7 19.h4 ♕d8 20.h5 ♕g5 21.♗xg7

Lasker cambia el alfil que defendía el enroque negro, y la casilla e5 vuelve a quedar libre para otra pieza.



Juegan negras

21...♔xg7



Usted juega 5

22.♖e5

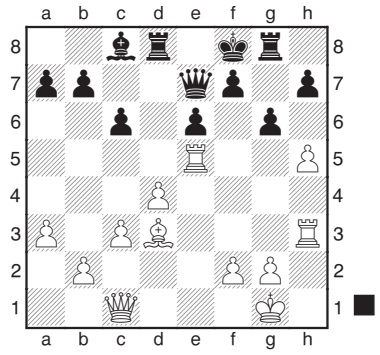
La torre ocupa e5, protegida por el peón de d4, y ataca a la dama de g5. Según el motor es la mejor jugada, junto con 22.♕b3, que suele llevar a lo mismo.

La casilla que protege el peón del pequeño centro es la base de operaciones: desde e5 la torre puede pasar a la quinta fila o al flanco de rey.

22...♕e7 23.♖de1 ♖g8 24.♕c1 ♖ad8 25.♖1e3 ♗c8 26.♖h3

La segunda torre sube por la columna e a la tercera fila y pasa a h3, frente al rey negro. Las piezas negras siguen apiñadas detrás del peón de e6.

26...♔f8



Usted juega 6

27.♕h6+ ♖g7

La dama entra con jaque y se suma a la torre de h3 contra h7. Según el motor, la jugada vale casi dos peones más que 27.♖f3.

Cuando el rival no se libera, el espacio permite reunir piezas contra el rey más deprisa de lo que él puede defenderse.

28.hxg6 hxg6 29.♗xg6 ♕f6 30.♖g5 ♔e7 31.♖f3

La torre de e5 ha pasado a g5 y la de h3 a f3, donde ataca a la dama. Según el motor, cualquier otra jugada perdía buena parte de la ventaja.

31...♕xf3 32.gxf3 ♖dg8

Capablanca entrega la dama por una torre. Las blancas quedan con dama, torre y alfil contra dos torres y alfil, con un peón de más.

Ahora el plan cambia: ya no hay ataque directo, y Lasker tendrá que cambiar piezas y ganar peones.

33.♔f1 ♖xg6 34.♖xg6 ♖xg6 35.♕h2 ♔d7 36.♕f4 f6 37.c4 a6 38.♕h4 ♖g5 39.♕h7+ ♔d8 40.♕h8+ ♔c7 41.♕xf6 ♖f5 42.♕g7+ ♗d7 43.♔e2 ♔c8 44.♕h8+ ♔c7 45.♕h2+ ♔c8 46.♕d6 ♖h5 47.♔e3 ♖f5 48.♔e4 ♖h5 49.♕f8+ ♔c7 50.♕f4+ ♔c8 51.♕d6 ♖f5 52.♔e3 ♖h5 53.♔d3 ♖f5 54.♔e2 ♖h5 55.♔d2 ♖f5 56.♔e3 ♖h5 57.♕f8+ ♔c7 58.♕f4+ ♔c8 59.♕d6 ♖f5 60.♕g3 ♖h5 61.♕g4 ♖f5 62.♕g8+ ♔c7 63.♕g3+ ♔c8 64.♕g6 1–0

Tras 33.♔f1 ♖xg6 34.♖xg6 ♖xg6 35.♕h2 queda dama contra torre y alfil. Lasker gana el peón de f6 con 41.♕xf6 y maniobra con la dama y el rey hasta 64.♕g6, que ata la torre negra a la defensa de e6. Capablanca abandonó.

Repase el plan. Lasker usó la casilla e5, protegida por d4, como base de sus piezas, impidió las liberaciones negras y llevó las torres al flanco de rey por la columna e.

Partida 4

Tarrasch – Schlechter [C66]

Leipzig, 1894

Tras el cambio en d4 Tarrasch tiene un peón en e4 contra el de d6 de Schlechter. Dobla sus torres en la columna e detrás del peón, que sigue cerrando la columna, y vigila la liberación ...d5. Siga cómo, con el centro bajo control, lleva las torres a la columna g y rompe con g5.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 d6 4.d4 ♗d7 5.♘c3 ♘f6 6.0–0 ♗e7 7.♖e1 ♘xd4 8.♘xd4 exd4 9.♗xd7+ ♕xd7 10.♕xd4

Las blancas tienen el peón de e4 contra el de d6: es el pequeño centro.

La liberación natural de las negras es ...d5. Si Tarrasch la impide, conservará más espacio para maniobrar.

10...0–0 11.b3 ♖fe8 12.♗b2 ♗f8 13.♖ad1 ♕c6 14.♖d3 ♖e6 15.♖de3

Las torres se doblan en la columna e, detrás del peón de e4. La columna no está abierta, pero las torres protegen el peón y pueden desplazarse por la tercera fila.

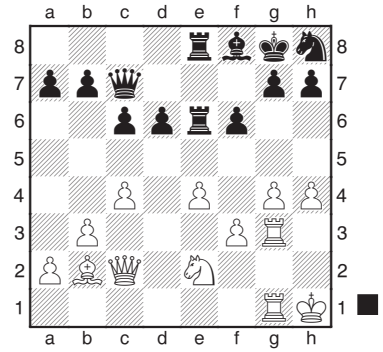
Una columna cerrada por un peón propio sirve para maniobrar: las torres la usan como camino hacia otro flanco.

15...♖ae8 16.h3 ♕b6 17.♕d3 c6 18.♘a4 ♕c7 19.c4 ♘d7 20.♔h1 f6 21.♕c2 ♘e5 22.♘c3 ♘f7 23.g4

Con c4 y ♘c3 Tarrasch vigila d5, y las negras no pueden liberarse. Ahora gana espacio en el flanco de rey, donde el peón de f6 será el blanco de la ruptura g5.

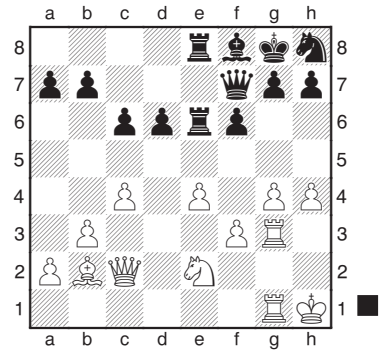
23...♕a5 24.♖d1 ♕b6 25.h4 ♘e5 26.♖g3 ♘f7 27.f3 ♘h8 28.♘e2 ♕c7 29.♖dg1

Las dos torres han llegado a la columna g, todavía cerrada por los peones.



Juegan negras

29...♕f7



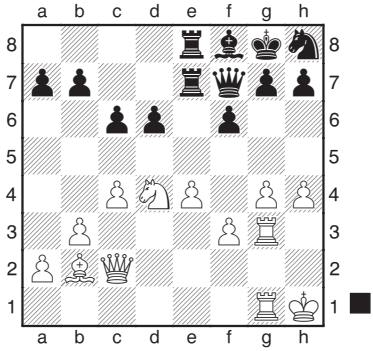
Usted juega 7

30.♘d4

El caballo se dirige a f5, una casilla que las negras ya no pueden controlar con peones. Según el motor, la jugada vale un peón más que 30.♘f4.

Antes de abrir una columna, coloque las piezas que van a aprovecharla.

30... ♖6e7



Usted juega 8

31.g5

La ruptura ataca el peón de f6 y abre la columna g para las torres. Según el motor, 31.♘f5 primero era todavía más fuerte, pero la idea es la misma.

Con las torres detrás, la ruptura abre la columna en el momento justo.

31...fxg5 32.♖xg5 g6 33.♘f5 ♖e5 34.f4 ♖xf5 35.exf5 ♗g7 36.fxg6 1–0

El peón de e4, que sostuvo el pequeño centro, acaba en g6 contra el rey negro. Schlechter abandonó.

Repase el plan. Tarrasch impidió ...d5, dobló las torres en la columna e, las llevó a la columna g y rompió con g5 cuando sus piezas estaban listas.

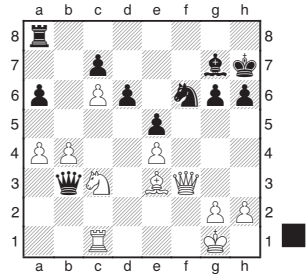
43. Centro cerrado

El centro está cerrado cuando las cadenas de peones de los dos bandos quedan bloqueadas una contra otra, por ejemplo d5 y e4 contra d6 y e5. Las piezas apenas pueden cruzar el centro, el juego se traslada a los flancos y hay tiempo para maniobrar. La regla clásica dice que cada bando ataca en el flanco hacia el que apuntan sus peones: con d5 y e4, las blancas en el flanco de dama con c4-c5; las negras en el de rey con ...f5.

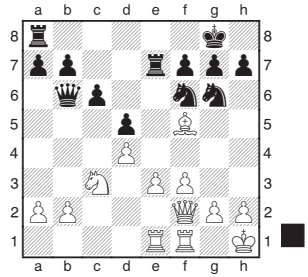
Pero la carrera no es automática. Antes de lanzarse, conviene reducir el contrajuego rival, por ejemplo cambiando las piezas que van a atacar o el peón que lidera su ruptura. Y conviene recordar que un centro cerrado puede abrirse: un cambio de peones o un avance central lo transforma, y entonces las piezas mejor colocadas mandan.

Reshevsky neutraliza el ataque de Najdorf en el flanco de rey cambiando piezas y ganando el peón de f, y después rompe con c5, c6, b5 y b6 hasta crear un peón pasado en c7. Botvinnik, en una estructura Carlsbad, prefiere no esperar: prepara e4 con f3, avanza a e5 y aprovecha las casillas que gana para un caballo en d6 y un ataque contra el rey.

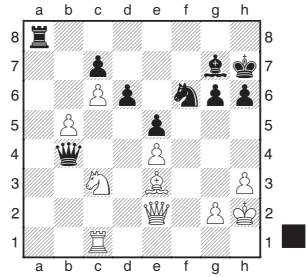
¡Usted juega!



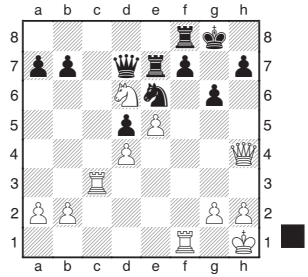
9. ¿Qué ruptura de peón abre el flanco de dama negro?



11. ¿Cómo pone Botvinnik en movimiento el centro?



10. ¿Cómo crea Reshevsky un peón pasado?



12. ¿Cómo refuerza el caballo de d6 el ataque?

Partida 5

Reshevsky – Najdorf [E97]

Match, Buenos Aires, 1953

Con 11.d5 Reshevsky cierra el centro de una India de Rey. Las negras atacarán con ...f5 en el flanco de rey y las blancas con c5 en el de dama. Pero antes Reshevsky desactiva el ataque negro con cambios, y solo entonces rompe con c5, c6, b5 y b6. Siga cómo cada ruptura cambia la estructura hasta dejar un peón pasado en c7.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♗e2 0–0 6.♘f3 e5 7.0–0 ♘c6 8.♗e3 ♘g4 9.♗g5 f6 10.♗c1 ♔h8 11.d5

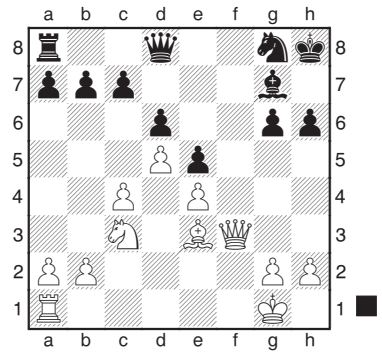
El centro queda cerrado: los peones de d5 y e4 contra los de d6 y e5. Las blancas atacarán en el flanco de dama con c5; las negras, en el de rey con ...f5.

Con el centro cerrado, cada bando juega en el flanco hacia el que apuntan sus peones.

11...♘e7 12.♘e1 f5 13.♗xg4 fxg4 14.f3 gxf3 15.♘xf3 h6 16.♗e3 ♘g8 17.♕e1 ♗g4 18.♕g3 ♗xf3 19.♖xf3 ♖xf3 20.♕xf3

Reshevsky ha cambiado el peón de f negro, el alfil de casillas blancas y una pareja de torres. Las negras ya no tienen con qué atacar en el flanco de rey.

Antes de atacar en su flanco, reduzca el contrajuego del rival en el suyo.



Juegan negras

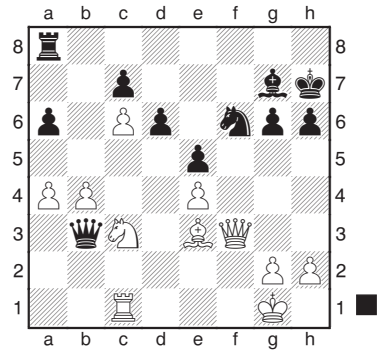
20...♕d7 21.c5

Ahora sí empieza el ataque en el flanco de dama. El peón ataca d6 y prepara c6, que podrá recapturarse con el de d5.

21...a6 22.b4 ♔h7 23.♖c1 ♘f6 24.c6 bxc6 25.dxc6

El peón blanco llega a c6. Todavía no es pasado, porque el de c7 está delante, pero fija ese peón y quita casillas a las piezas negras.

25...♕e6 26.a4 ♕b3



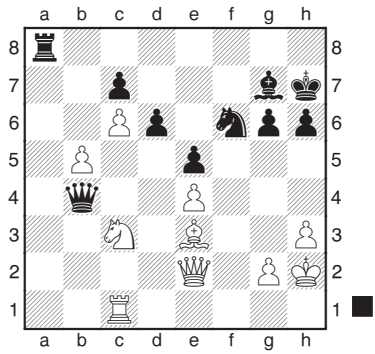
Usted juega 9

27.b5 axb5 28.axb5

El peón de b ataca a6 para abrir la columna a y acercarse al de c7. Según el motor, la jugada vale casi dos peones más que 27.h3.

En un centro cerrado, las rupturas de peón son el motor del ataque: cada una abre una columna o crea un objetivo.

28...♖b8 29.h3 ♕b4 30.♔h2 ♖f8 31.♕e2 ♖a8



Usted juega 10

32.b6 cxb6 33.c7

Reshevsky entrega el peón de b para desviar el de c7, y el peón de c6 avanza a c7: ahora es un peón pasado en la séptima fila. Según el motor, la jugada vale casi un peón más que 32.♕d3.

Un peón que no puede avanzar se libera desviando con otro peón al que lo bloquea.

33...♖c8 34.♕b5 ♕a3 35.♕xb6 ♕a8 36.♘b5 ♘e8 37.♕c6 ♕a2 38.♕b7 ♕e6 39.♘a7 ♖xc7 40.♖xc7 ♘xc7 41.♕xc7 1–0

La torre negra, atada a c8, no aguanta más presión, y las blancas quedan con una pieza de más por un peón. Najdorf abandonó.

Repase el plan. Reshevsky cerró el centro, desactivó el ataque negro con cambios y rompió en el flanco de dama con c5, c6, b5 y b6 hasta crear un peón pasado.

Partida 6

Botvinnik – Keres [D36]

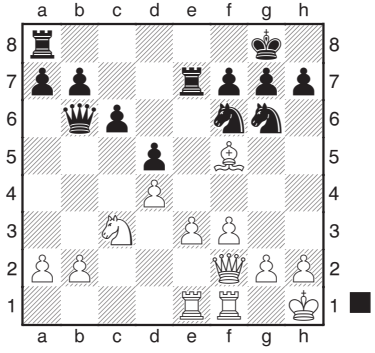
Campeonato de la URSS, Moscú, 1952

En la estructura Carlsbad las blancas suelen atacar en el flanco de dama con b4-b5. Botvinnik elige otro plan: prepara e4 con f3, avanza a e5 y gana espacio. Siga cómo instala un caballo en d6, protegido por el peón de e5, y cómo los cambios abren la columna c para llevar una torre al ataque.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 d5 4.cxd5 exd5 5.♗g5 ♗e7 6.e3 0–0 7.♗d3 ♘bd7 8.♕c2 ♖e8 9.♘ge2 ♘f8 10.0–0 c6 11.♖ab1 ♗d6 12.♔h1 ♘g6 13.f3

Botvinnik desarrolló el caballo por e2 para no tapar el peón de f. Renuncia al ataque de minorías con b4-b5 y prepara una expansión central apoyada por sus peones.

13...♗e7 14.♖be1 ♘d7 15.♗xe7 ♖xe7 16.♘g3 ♘f6 17.♕f2 ♗e6 18.♘f5 ♗xf5 19.♗xf5 ♕b6



Usted juega 11

20.e4

El centro se pone en movimiento. Según el motor, el avance vale más de medio peón más que 20.♗b1.

Un centro cerrado no tiene por qué quedarse así: si sus piezas están listas, ábralo usted.

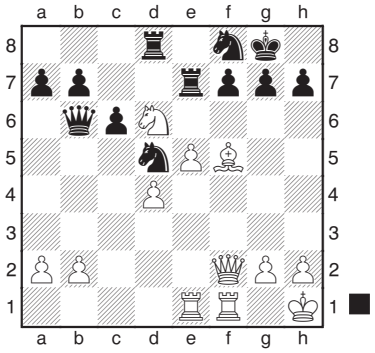
20...dxe4 21.fxe4 ♖d8 22.e5

El peón echa al caballo de f6 y gana espacio. Las blancas tienen ahora d4 y e5, y la casilla d6 queda protegida por el peón de e5.

22...♘d5 23.♘e4 ♘f8 24.♘d6

El caballo se instala en d6, protegido por el peón de e5. Ningún peón negro puede echarlo, y desde allí ataca f7 y b7.

Las casillas que gana un peón central avanzado son puestos avanzados para las piezas.

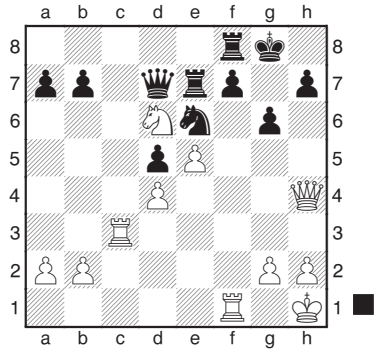


Juegan negras

24...♕c7 25.♗e4 ♘e6 26.♕h4 g6 27.♗xd5 cxd5 28.♖c1

Al cambiar en d5, Botvinnik abre la columna c, y la torre la ocupa para subir a c3 y pasar al flanco de rey.

28...♕d7 29.♖c3 ♖f8



Usted juega 12

30.♘f5

El caballo deja d6 para atacar al rey: amenaza ♘h6+ y presiona e7 y g7. Según el motor, la jugada vale más de tres peones más que 30.♘c8.

Un puesto avanzado no es un fin: abandónelo cuando la pieza pueda hacer algo más fuerte.

30...♖fe8 31.♘h6+ ♔f8 32.♕f6 ♘g7 33.♖cf3 ♖c8 34.♘xf7 ♖e6 35.♕g5 ♘f5 36.♘h6 ♕g7 37.g4 1–0

El peón ataca al caballo de f5, el último defensor del rey negro, y las negras pierden material decisivo. Keres abandonó.

Repase el plan. Botvinnik abrió el centro con e4 y e5, instaló un caballo en d6, abrió la columna c y llevó la torre al flanco de rey.

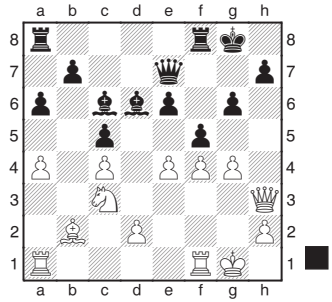
44. Centro móvil

Un centro es móvil cuando sus peones pueden seguir avanzando sin que los bloqueen peones rivales. Su fuerza está en la amenaza: cada avance puede echar a una pieza rival, abrir una diagonal para un alfil o ganar una casilla para un caballo. Mientras no avanza, el rival tiene que vigilarlo con piezas.

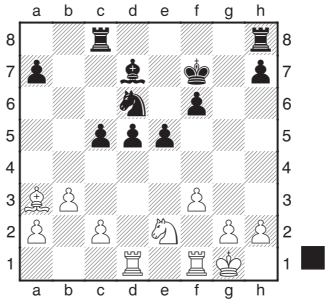
El momento del avance es la clave. Un peón que avanza deja de controlar las casillas que tenía al lado, y si avanza demasiado pronto puede quedar bloqueado o aislado. Por eso se avanza cuando el avance gana algo concreto: un tiempo contra una pieza, una casilla de apoyo para otra pieza o un peón pasado.

Nimzowitsch construye un centro con e4 y f4, lo mantiene móvil recapturando con el peón de g y avanza e5 para atacar un alfil; con e6 abre la diagonal de su alfil de b2. Réti, sin damas, empuja ...d4 para dar la casilla e3 a su caballo, luego ...c4 y ...c3, y termina con un peón pasado en c2 que paraliza las piezas blancas.

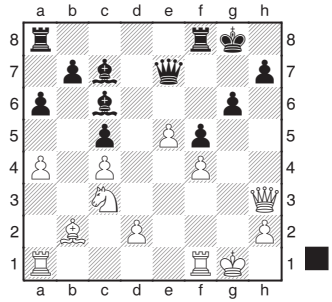
¡Usted juega!



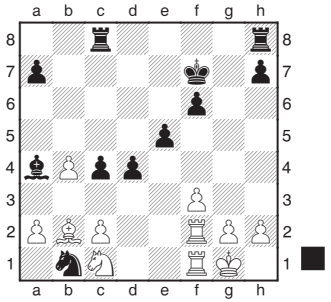
13. ¿Cómo recaptura en f5 para mantener el centro móvil?



15. ¿Qué avance gana la casilla e3 para el caballo?



14. ¿Cómo aprovecha el caballo el espacio ganado por e5?



16. ¿Cómo gana un tiempo el centro negro contra el alfil?

Partida 7

Nimzowitsch – Michel [A06]

Semmering, 1926

Nimzowitsch obtiene peones en c4, e3 y f2 contra la estructura negra con ...e6 y ...f6. Con f4 y e4 levanta un centro móvil y, cuando las negras atacan con ...f5, recaptura de forma que el centro siga pudiendo avanzar. Siga cómo e5 gana un tiempo, ♘d5 transforma la estructura y e6 abre la diagonal del alfil de b2.

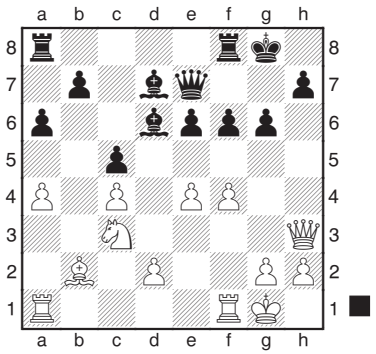
1.♘f3 d5 2.b3 ♘f6 3.♗b2 c5 4.e3 e6 5.♘e5 ♘bd7 6.♗b5 a6 7.♗xd7+ ♘xd7 8.♘xd7 ♗xd7 9.0–0 f6 10.c4 dxc4 11.bxc4 ♗d6 12.♕h5+ g6 13.♕h6

El jaque obliga a las negras a mover el peón de g, y la dama se instala en h6, donde impide el enroque corto inmediato.

13...♗f8 14.♕h3 ♗e7 15.♘c3 0–0 16.a4 ♗d6 17.f4 ♕e7 18.e4

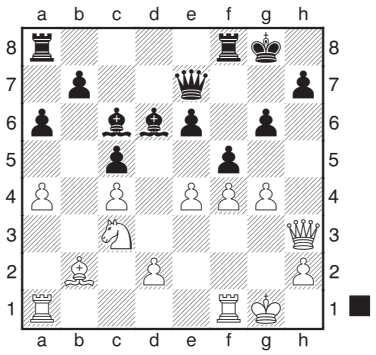
Nimzowitsch levanta su centro con f4 y e4. Los peones pueden avanzar a e5 o f5, y el peón de d sigue en d2, preparado para d4 o d3.

Un centro móvil amenaza: las piezas negras tienen que contar en cada jugada con un avance que las eche.



Juegan negras

18...♗c6 19.g4 f5



Usted juega 13

20.gxf5

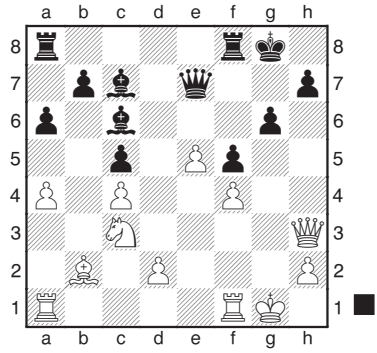
Nimzowitsch recaptura con el peón de g y conserva el de e4 en su sitio, de modo que el centro sigue pudiendo avanzar. Según el motor, la jugada vale dos peones más que 20.exf5.

Cuando el rival ataca su centro, recapture de forma que el centro siga siendo móvil.

20...exf5 21.e5

El peón ataca el alfil de d6 y gana un tiempo, y deja libre la casilla e4 para las piezas blancas. El peón de e5 y el caballo de c3 todavía tapan la diagonal del alfil de b2.

21... ♗c7



Usted juega 14

22. ♘d5

El caballo ataca a la dama y aparta su propia pieza de la diagonal a1-h8. Según el motor, la jugada vale casi dos peones más que 22.d4.

El centro móvil y las piezas se ayudan: el peón gana casillas y el caballo las aprovecha.

22... ♗xd5 23.cxd5 ♕d7 24.e6 1–0

Tras el cambio, las blancas tienen un peón más en el centro, y el peón de e6 ataca la dama y abre por completo la diagonal del alfil de b2 hacia g7 y h8. Michel abandonó.

Repase el plan. Nimzowitsch levantó el centro con f4 y e4, lo mantuvo móvil al recapturar con el peón de g y lo avanzó cuando cada avance ganaba un tiempo.

Bogoliúbov – Réti [C11]

Ostrava, 1923

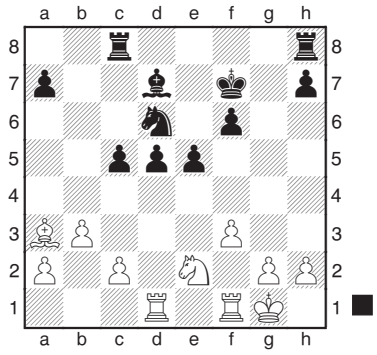
En una Francesa sin damas, Réti forma un centro de peones en c5, d5 y e5 apoyado por el rey. Siga cómo avanza ...d4 para dar la casilla e3 a su caballo, luego ...c4 y ...c3, y cómo el peón pasado que nace de esos avances ata la torre blanca a la primera fila.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.e5 ♘fd7 5.♕g4 c5 6.♘b5 cxd4 7.♘f3 ♘c6 8.♘d6+ ♗xd6 9.♕xg7 ♗xe5 10.♘xe5 ♕f6 11.♕xf6 ♘xf6 12.♗b5 ♗d7 13.♘f3 ♘e4 14.0–0 f6 15.♗xc6 bxc6 16.♘xd4 c5 17.♘e2 ♔f7 18.f3 ♘d6 19.b3 e5

Réti forma un centro de peones en c5, d5 y e5. Sin damas, el rey negro puede acercarse al centro para apoyarlo.

Los peones centrales no necesitan avanzar todos a la vez: basta con que puedan hacerlo.

20.♗a3 ♖ac8 21.♖ad1



Usted juega 15

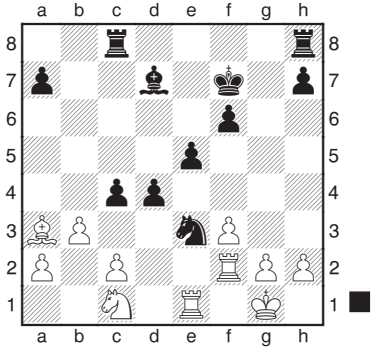
21...d4

El peón avanza y controla e3, una casilla que el caballo de d6 ocupará pasando por f5. Según el motor es la mejor jugada, aunque 21... ♘b5 suele llevar a lo mismo.

Avance un peón del centro cuando ese avance dé una casilla de apoyo a una pieza.

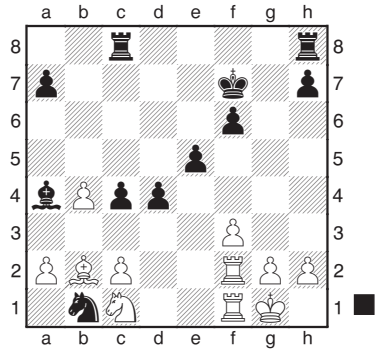
22.♘c1 ♘f5 23.♖f2 ♘e3 24.♖e1 c4

El caballo se ha instalado en e3, protegido por el peón de d4, y ahora avanza el peón de c para atacar el de b3.



Juegan blancas

25.b4 ♗a4 26.♖ee2 ♘d1 27.♖f1 ♘c3 28.♖ef2 ♘b1 29.♗b2



Usted juega 16

29...c3

El peón ataca el alfil y se acerca a la primera fila. Según el motor, la jugada vale más de medio peón más que 29...♖d8.

Cada avance del centro móvil debe ganar algo: aquí, un tiempo contra el alfil y una casilla más cerca de la coronación.

30.♘b3 ♗xb3 31.axb3 ♘d2 32.♖e1 ♖hd8 33.♗c1 d3

Réti entrega el peón de d para que la torre entre en d3 y para abrir paso al de c3. Según el motor, la jugada vale casi dos peones más que 33...♘b1.

34.cxd3 ♖xd3 35.♗xd2 ♖xd2 36.♖a1 ♔e6 37.♔f1 ♖xf2+ 38.♔xf2 c2

El peón llega a c2 y la torre blanca queda atada a la primera fila para vigilarlo, mientras el rey negro avanza hacia d4.

39.♖c1 ♔d5 40.♔e3 ♖c3+ 41.♔d2 ♔d4 42.h4 ♖d3+ 0–1

Si 43.♔xc2, 43...♖c3+ obliga a cambiar las torres y el final de peones está ganado para las negras. Bogoliúbov abandonó.

Repase el plan. Réti formó un centro de tres peones, avanzó ...d4 para dar e3 al caballo, luego ...c4 y ...c3, y convirtió los avances en un peón pasado que paralizó las piezas blancas.

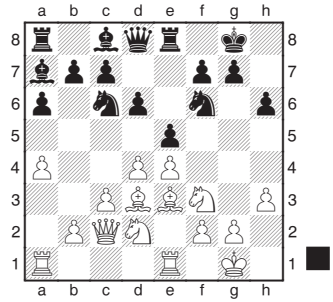
45. Tensión central

Hay tensión central cuando peones de los dos bandos están en contacto y pueden capturarse, como e4 frente a d5 o d4 frente a e5. Mientras nadie captura, los dos bandos conservan varias opciones, y la estructura definitiva sigue en el aire. Por eso mantener la tensión suele ser más difícil, y más valioso, que resolverla.

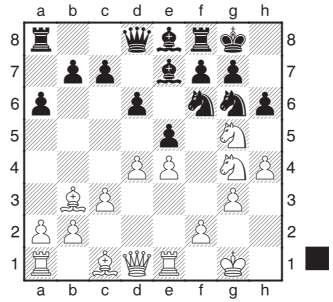
Resolver la tensión es capturar. Quien captura cede algo, normalmente el control de una casilla central, y a cambio abre una columna, gana un tiempo o deja una casilla libre para una pieza. Antes de capturar hay que preguntarse quién recapturará y qué casillas quedarán libres para cada bando. Una captura prematura suele regalar al rival una casilla central o una columna.

Alekhine resuelve la tensión con ...exd4 en el momento justo: su caballo ocupa e5, rompe con ...d5 y ...c5 y lanza sus piezas contra el rey blanco. Smyslov hace lo contrario: mantiene la tensión entre d4 y e5 mientras lleva caballos y dama al enroque, y solo cambia en e5 cuando la columna d le sirve.

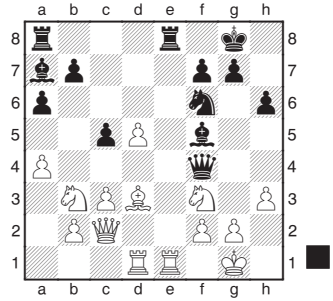
¡Usted juega!



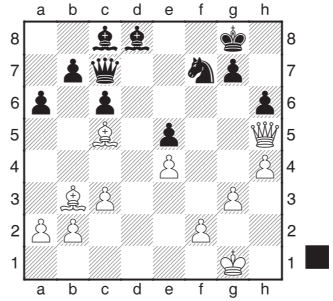
17. ¿Cómo resuelve Alekhine la tensión central?



19. ¿Qué cambio debilita la defensa del enroque negro?



18. ¿Cómo rompe Alekhine el enroque blanco?



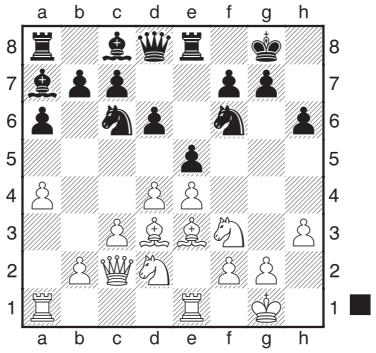
20. ¿Qué ataque doble decide la partida?

Tarrasch – Alekhine [C53]

Baden-Baden, 1925

Tras una apertura italiana lenta, peones blancos en d4 y e4 se enfrentan al negro de e5. Alekhine resuelve la tensión con ...exd4, ocupa e5 con un caballo y rompe con ...d5 y ...c5. Siga cómo esas rupturas activan sus piezas y cómo la dama llega a f4 para atacar el enroque blanco.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.c3 ♗b6 5.d4 ♕e7 6.0–0 ♘f6 7.♖e1 d6 8.a4 a6 9.h3 0–0 10.♗g5 h6 11.♗e3 ♕d8 12.♗d3 ♖e8 13.♘bd2 ♗a7 14.♕c2



Usted juega 17

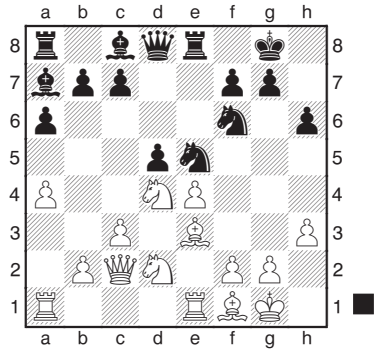
14...exd4

Alekhine resuelve la tensión. Tras 15.♘xd4 su caballo ocupará e5 y su alfil de a7 apuntará al caballo de d4. Según el motor, el cambio vale más de medio peón más que 14...g5.

Capture cuando la captura dé a sus piezas una casilla o una línea mejor que las que tenían.

15.♘xd4 ♘e5 16.♗f1 d5

El caballo ha ocupado e5 y la ruptura ...d5 ataca el peón de e4. Las negras ya no defienden: disputan el centro.



Juegan blancas

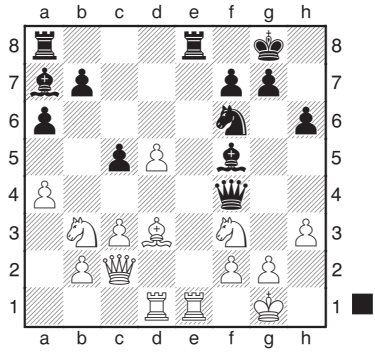
17.♖ad1 c5 18.♘4b3 ♕c7

La ruptura ...c5 echa al caballo de d4 y refuerza el peón de d5. Cada captura y cada avance de Alekhine han ganado un tiempo.

19.♗f4 ♘f3+ 20.♘xf3 ♕xf4

Las negras cambian su caballo por el alfil blanco, y la dama se instala en f4, junto al enroque blanco.

21.exd5 ♗f5 22.♗d3



Usted juega 18

22...♗xh3 23.gxh3 ♕xf3

Tras 21.exd5 ♗f5 22.♗d3 llega 22...♗xh3. El alfil se come el peón de h3; tras 23.gxh3 ♕xf3 la dama recupera la pieza llevándose el caballo y el rey blanco queda sin peones delante. Según el motor, la jugada vale casi un peón más que 22...♗xd3.

Las piezas activadas por las rupturas centrales son las que deciden el ataque.

24.♖xe8+ ♖xe8 25.♗f1 ♖e5 26.c4 ♖g5+ 27.♔h2 ♘g4+ 28.hxg4 ♖xg4 0–1

La torre sube por la quinta fila y se une a la dama contra el rey blanco. El motor anuncia mate en pocas jugadas, y Tarrasch abandonó.

Repase el plan. Alekhine resolvió la tensión con ...exd4, ocupó e5, rompió con ...d5 y ...c5 y usó las piezas activadas para atacar el rey.

Smyslov – Liublinsky [C87]

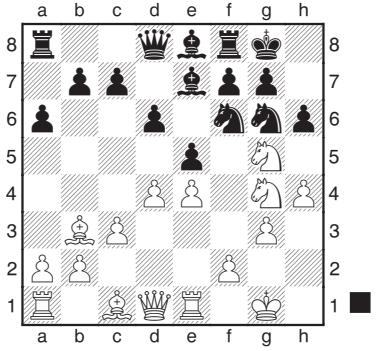
Campeonato de la URSS, Moscú, 1949

En esta Española cerrada, la tensión entre el peón blanco de d4 y el negro de e5 dura muchas jugadas. Smyslov no la resuelve: lleva sus caballos a g4 y g5 y su dama a h5. Solo entonces cambia en e5, abre la columna d y aprovecha la posición desordenada de las piezas negras.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 d6 5.c3 ♗d7 6.d4 ♘f6 7.♘bd2 ♗e7 8.0–0 0–0 9.♖e1 ♗e8 10.♗b3 ♘d7 11.♘f1 ♗f6 12.♘e3 ♘e7 13.♘g4 ♘g6 14.g3 ♗e7 15.h4 ♘f6 16.♘g5

Tras 6.d4 ♘f6 7.♘bd2 ♗e7 8.0-0 0-0 9.♖e1 ♗e8 10.♗b3 ♘d7 11.♘f1 ♗f6 12.♘e3 ♘e7 13.♘g4 ♘g6 14.g3 ♗e7 15.h4 ♘f6 16.♘g5 h6 la tensión entre d4 y e5 se mantiene. Smyslov ha llevado sus caballos a g4 y g5, frente al enroque negro.

16...h6



Usted juega 19

17.♘xf6+

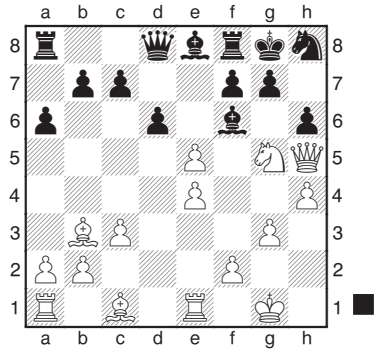
Smyslov cambia el caballo que defendía h7 y tras 17...♗xf6 18.♕h5 la dama entra junto al rey negro. Según el motor, la jugada vale casi un peón más que 17.h5.

Mientras la tensión central se mantiene, el rival no puede liberar sus piezas: es el momento de reunir las suyas en el flanco.

17...♗xf6 18.♕h5 ♘h8 19.dxe5

Solo ahora Smyslov resuelve la tensión. Tras 19...dxe5 se abre la columna d, y las piezas negras, el caballo en h8 y el alfil en e8, están lejos de ella.

Resuelva la tensión cuando la línea que se abre favorezca a sus piezas y no a las del rival.



Juegan negras

19...dxe5 20.♗e3 ♕e7 21.♗d5

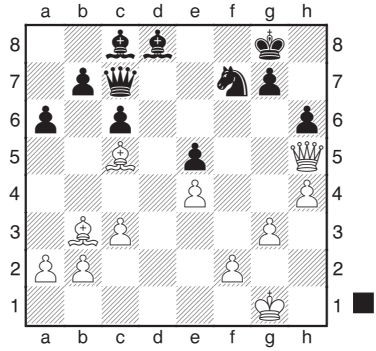
El alfil ocupa d5, en la columna recién abierta. Las negras lo echan con 21...c6, pero ese avance les cuesta un tiempo y debilita d6.

21...c6 22.♗b3 ♗d7 23.♖ad1 ♖ad8 24.♖d2 ♗c8 25.♖ed1 ♖xd2

26.♖xd2 ♕c7 27.♗c5 ♖d8 28.♖xd8+ ♗xd8 29.♘xf7

Las torres se han cambiado en la columna d, y el caballo se come el peón de f7.

29...♘xf7



Usted juega 20

30.♗b6

El alfil ataca a la vez la dama de c7 y el alfil de d8. Según el motor, cualquier otra jugada perdía casi toda la ventaja.

Tras los cambios en la columna abierta, las piezas rivales quedan sueltas: es el momento de los ataques dobles.

30...♕d7 31.♗xd8 ♔h7 32.♗xf7 ♕xd8 33.♕g6+ 1–0

Las blancas han ganado un peón y su dama y su alfil rodean al rey negro. Liublinsky abandonó.

Repase el plan. Smyslov mantuvo la tensión central mientras llevaba piezas al flanco de rey, cambió en e5 cuando la columna d le favorecía y aprovechó las piezas sueltas tras los cambios.

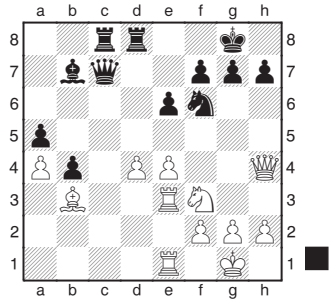
46. Rupturas centrales

Una ruptura central es el avance de un peón del centro que choca con la estructura rival para cambiarla. Puede abrir una columna o una diagonal, echar a una pieza defensora o dejar un peón avanzado que quite casillas al rival. Lo que la distingue de un simple avance es que provoca una respuesta: el rival tiene que capturar, avanzar o retirar una pieza.

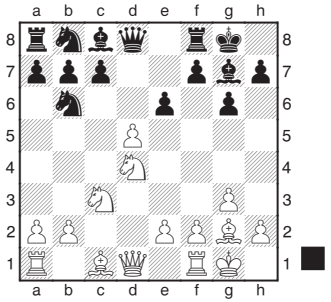
La ruptura se prepara. Antes de lanzarla, las piezas deben estar detrás, listas para aprovechar las líneas que se abran. Y hay que calcular la respuesta: con qué captura el rival y qué casillas quedan libres. A menudo las rupturas van en cadena: el primer avance desvía un peón rival y el segundo echa a la pieza que ese peón protegía.

Keres prepara sus piezas detrás del centro y rompe con d5: tras ...exd5, e5 echa al caballo de f6, el defensor del rey, y el ataque llega por la columna h. Smyslov rompe con d5 en la apertura y responde a ...exd5 con exd5, de modo que conserva un peón en d5 que le da la casilla e6 para un caballo.

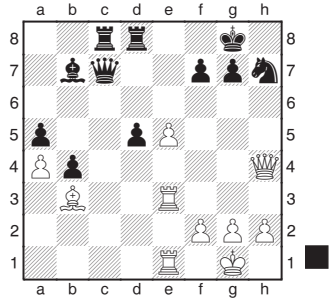
¡Usted juega!



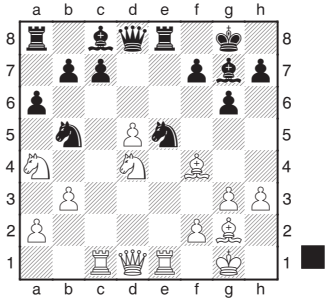
21. ¿Qué ruptura central echa al defensor del rey?



23. ¿Cómo apoya Smyslov su peón de d5?



22. ¿Cómo refuerza Keres la presión sobre h7?



24. ¿Qué casilla da el peón de d5 a un caballo?

Keres – Fine [D41]

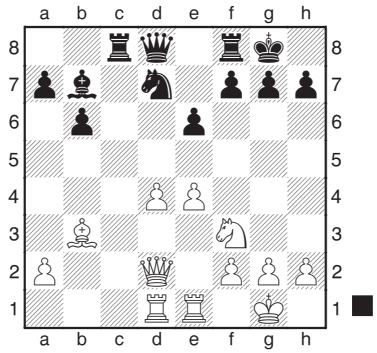
Ostende, 1937

Keres tiene peones en d4 y e4 y coloca detrás todas sus piezas: torres en d1 y e1, alfil en b3, dama en h4 y una torre en e3. Mientras Fine avanza en el flanco de dama, Keres rompe con d5 y e5. Siga cómo la cadena de rupturas echa al caballo de f6 y deja al rey negro sin defensores.

1.♘f3 d5 2.d4 ♘f6 3.c4 e6 4.♘c3 c5 5.cxd5 ♘xd5 6.e4 ♘xc3 7.bxc3 cxd4 8.cxd4 ♗b4+ 9.♗d2 ♗xd2+ 10.♕xd2 0–0 11.♗c4 ♘d7 12.0–0 b6 13.♖ad1 ♗b7 14.♖fe1 ♖c8 15.♗b3

Las blancas tienen el centro clásico, d4 y e4, y han colocado las torres detrás de los peones.

Antes de romper, coloque las piezas detrás de los peones que van a avanzar.

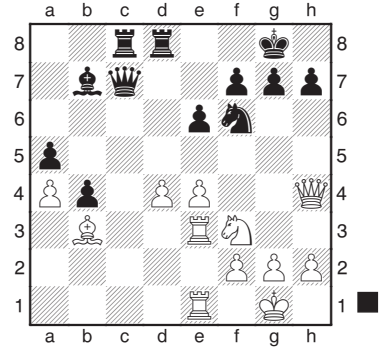


Juegan negras

15...♘f6 16.♕f4 ♕c7 17.♕h4 ♖fd8 18.♖e3 b5 19.♖de1 a5 20.a4

La dama blanca está en h4, frente al enroque, y la torre en e3 puede pasar al flanco de rey. Fine busca contrajuego en el flanco de dama.

20...b4



Usted juega 21

21.d5 exd5 22.e5

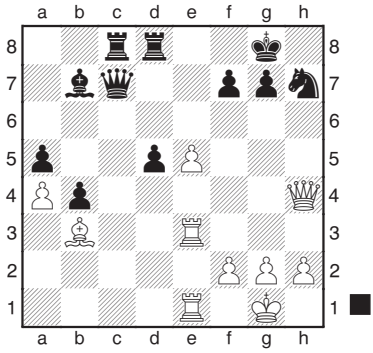
La primera ruptura desvía el peón de e6; la segunda echa al caballo de f6, el único defensor del rey. Según el motor, 21.d5 vale un peón más que 21.h3.

Las rupturas centrales funcionan en cadena: un avance desvía un peón y el siguiente ataca a la pieza que ese peón protegía.

22...♘d7 23.♘g5 ♘f8 24.♘xh7

El caballo blanco se come el peón de h7 y atrae al caballo negro.

24... ♘xh7



Usted juega 22

25. ♖h3

La torre se une a la dama en la columna h, y el caballo de h7 no puede sostenerse. Según el motor, la jugada vale más de cuatro peones más que 25. ♗d1.

La ruptura abrió la puerta; ahora basta con llevar piezas a la columna que da al rey.

25... ♕c1 26. ♕xh7+ ♔f8 27. ♖e3 d4 28. ♕h8+ ♔e7 29. ♕xg7 ♖f8 30. ♕f6+ ♔e8 31.e6 1–0

El peón que hizo la ruptura llega a e6 y ataca f7, con el rey negro sin protección. Fine abandonó.

Repase el plan. Keres colocó sus piezas detrás del centro, rompió con d5 y e5 para echar al caballo de f6 y atacó por la columna h.

Partida 12

Smyslov – Lilienthal [D76]

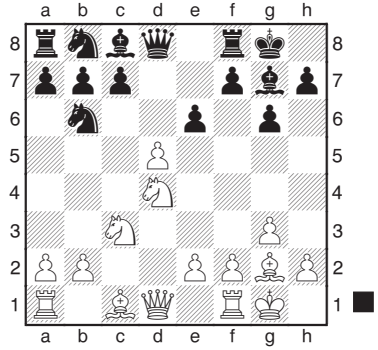
Campeonato de Moscú, 1942

En esta Grünfeld Smyslov avanza d5 para echar a un caballo y, cuando las negras atacan el peón con ...e6, responde con e4 para poder recapturar con un peón. El peón de d5 controla la casilla e6. Siga cómo un caballo salta allí, provoca cambios y deja a las blancas con piezas más activas para el final.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.g3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.♗g2 ♗g7 6.♘f3 0–0 7.0–0 ♘b6 8.♘c3 ♘c6 9.d5

El peón echa al caballo de c6 y gana espacio en el centro.

9...♘b8 10.♘d4 e6



Usted juega 23

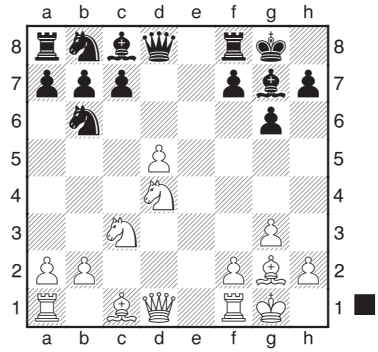
11.e4

Las negras atacan el peón de d5, y Smyslov lo apoya con el de e. Tras 11... exd5 12.exd5 recapturará con un peón y conservará un peón en d5. Según el motor es la mejor jugada.

Antes de lanzar una ruptura, prepare la recaptura con un peón: así la estructura que resulta será la suya.

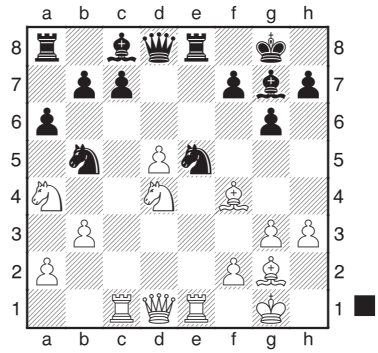
11...exd5 12.exd5

El peón de d5 controla c6 y e6, y las piezas negras no pueden usar esas casillas. No es un peón pasado, porque el de c7 puede frenarlo.



Juegan negras

12...♘8d7 13.♗f4 ♘e5 14.h3 ♘bc4 15.b3 ♘d6 16.♖e1 ♖e8 17.♖c1 a6 18.♘a4 ♘b5



Usted juega 24

19.♘e6

El caballo salta a e6, la casilla que le da el peón de d5, y ataca a la dama y a la torre

de f8. Según el motor, la jugada vale un peón y medio más que 19.♘xb5.

El peón que queda tras la ruptura le da a sus piezas casillas en el campo rival.

19...♗xe6 20.dxe6 ♖xe6 21.♘c5 ♕xd1 22.♖exd1 ♖d6 23.♘xb7

El peón de d5 ha desaparecido, pero a cambio el otro caballo entra en c5 con tiempo y recupera el peón en b7. El material está igualado, y las piezas blancas son más activas.

23...♖xd1+ 24.♖xd1 ♖b8 25.a4 ♘c3 26.♖d2 ♖e8 27.♘c5 a5 28.♖c2 ♘d1 29.♗d2 ♗f8 30.♘e4 ♖b8 31.♗xa5 ♖xb3 32.♗xc7 ♘d3 33.♗f1 ♘1b2 34.a5 f5 35.♘d2 ♖a3 36.♘c4 ♘xc4 37.♖xc4 ♖a1 38.♗b6 ♘e5 39.♖c3 ♗b4 40.♖c8+ ♔f7 41.♔g2 1–0

Tras 23...♖xd1+ 24.♖xd1 ♖b8 25.a4 ♘c3 26.♖d2 ♖e8 27.♘c5 a5 y una larga lucha de piezas, las blancas ganan peones en el flanco de dama, y tras 40.♖c8+ ♔f7 41.♔g2 tienen un peón pasado en a5 y sus piezas lo apoyan. Lilienthal abandonó.

Repase el plan. Smyslov rompió con d5, preparó la recaptura con e4, usó la casilla e6 para un caballo y llevó la actividad de sus piezas al final.

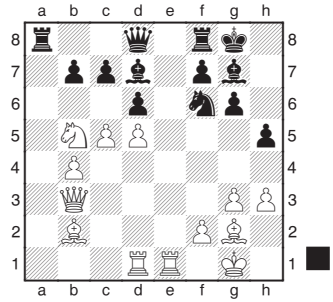
47. Rupturas laterales

Una ruptura lateral es el avance de un peón de flanco, de las columnas a, b, c, f, g o h, contra la estructura rival. Se usa sobre todo cuando el centro está fijo o cerrado: como los peones centrales no pueden avanzar, el juego se decide en un flanco. Sirve para abrir una columna, desviar un peón que defiende otro, crear un peón pasado o dejar al rey rival sin protección.

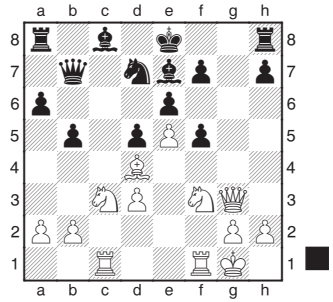
Se prepara en dos fases. Primero, un avance que gana espacio, como b4 o f4. Después, la ruptura propiamente dicha, que entra en contacto con los peones rivales, como c5-c6 o f5. Entre una y otra hay que llevar las piezas que van a aprovechar las líneas que se abran, y comprobar que el centro aguanta mientras se juega en un flanco.

Botvinnik, con el centro fijo por su peón de d5, rompe en el flanco de dama con b4, c5 y c6, entrega una calidad y corona un peón en c8. Karpov fija el centro con e5 y rompe con f5 contra el enroque negro: tras ...gxf5 su dama entra en g7 y el rey negro ya no puede enrocar.

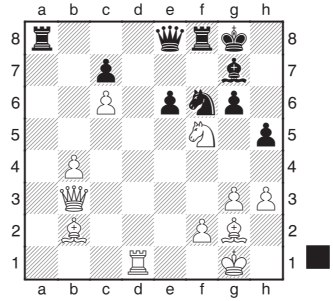
¡Usted juega!



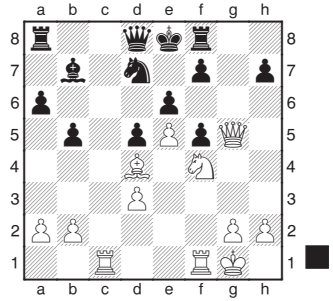
25. ¿Qué ruptura lateral cambia la estructura negra?



27. ¿Cómo aprovecha la dama la captura ...gxf5?



26. ¿Qué defensor clave elimina el caballo?



28. ¿Dónde aumenta la dama la presión sobre el rey?

Botvinnik – Reshevsky [A25]

Torneo AVRO, 1938

Con 10.d5 Botvinnik fija el centro y dirige su juego al flanco de dama: b4, c5 y c6. Siga cómo prepara cada avance con sus piezas, cómo la ruptura c6 deja un peón blanco en c6 y cómo una entrega de calidad elimina a los defensores de ese peón hasta que corona.

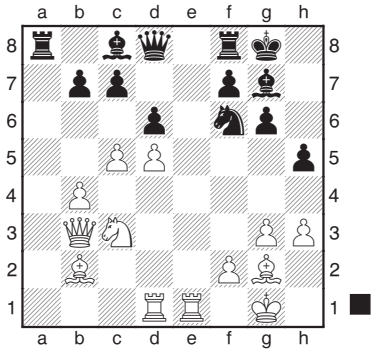
1.c4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.g3 g6 4.♗g2 ♗g7 5.e3 d6 6.♘ge2 ♘ge7 7.d4 exd4 8.exd4 0–0 9.0–0 ♘f5 10.d5 ♘e5 11.b3 a5 12.♗b2 ♘d7 13.a3 ♘c5 14.b4

El centro está fijo por el peón de d5, y Botvinnik gana espacio en el flanco de dama. El avance echa al caballo de c5 y prepara c5.

Con el centro fijo, el juego se decide en los flancos: gane espacio antes de romper.

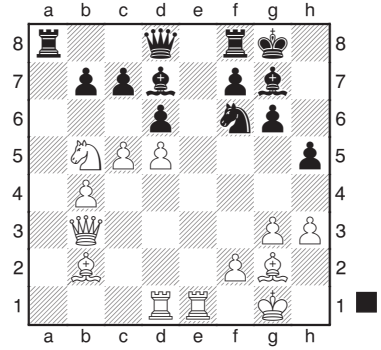
14...♘d7 15.♕b3 ♘d4 16.♘xd4 ♗xd4 17.♖ad1 ♗g7 18.♖fe1 axb4 19.axb4 ♘f6 20.h3 h5 21.c5

El peón ataca d6. La dama de b3 y la torre de d1 están listas para las líneas que se abran.



Juegan negras

21...♗f5 22.♘b5 ♗d7



Usted juega 25

23.c6

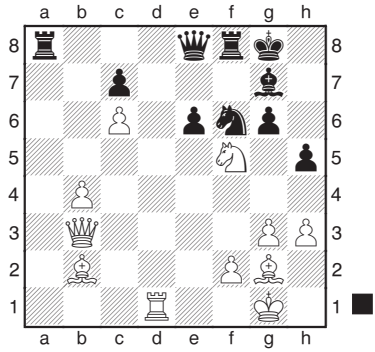
La ruptura choca con el peón de b7. Tras 23...bxc6 24.dxc6 el peón blanco llega a c6, donde recapturará el de d5. Según el motor, la jugada vale un peón más que 23.♘c3.

La ruptura lateral cambia la estructura: aquí convierte el peón de d5 en un peón avanzado en c6.

23...bxc6 24.dxc6 ♗c8 25.♘xd6 ♗e6 26.♖xe6

Botvinnik entrega la calidad para eliminar el alfil de e6, que podía frenar el peón. Tras 26...fxe6 el caballo puede saltar a f5.

26...fxe6 27.♘f5 ♕e8



Usted juega 26

28.♘xg7

El caballo elimina el alfil de casillas negras, el último defensor de la gran diagonal, y tras 28...♔xg7 29.♖d7+ la torre entra con jaque en la séptima. Según el motor, la jugada vale tres peones más que 28.♘d4.

Para que un peón avanzado corone, elimine primero a las piezas que pueden frenarlo.

28...♔xg7 29.♖d7+ ♖f7 30.♗e5 ♔g8 31.♖xc7 ♖xc7 32.♗xc7 ♖a1+ 33.♔h2 ♖a7 34.♗e5 ♖f7 35.c7 ♘d7 36.♕c2 ♖f8 37.c8=♕ 1–0

El peón que nació de la ruptura c6 corona. Reshevsky abandonó.

Repase el plan. Botvinnik fijó el centro con d5, ganó espacio con b4, rompió con c5 y c6, y eliminó a los defensores para que el peón llegara a c8.

Karpov (2630) – Uddenfeldt (2270) [B82]

Olimpiada de Skopie, 1972

En esta Siciliana Scheveningen Karpov avanza e5 y fija el centro. Con el centro bloqueado, la ruptura f5 contra el peón de g6 abre el flanco de rey. Siga cómo la dama entra en g7 tras ...gxf5 y cómo las piezas blancas acosan al rey negro, que no ha podido enrocar.

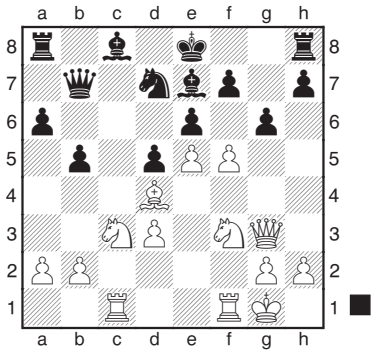
1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.f4 ♕c7 7.♗d3 e6 8.0–0 ♗e7 9.♘f3 ♘bd7 10.♕e1 ♘c5 11.e5

El peón echa al caballo de f6 y fija el centro, apoyado por el de f4.

11...♘fd7 12.♕g3 g6 13.♗e3 b5 14.♗d4 ♘xd3 15.cxd3 d5 16.♖ac1 ♕b7 17.f5

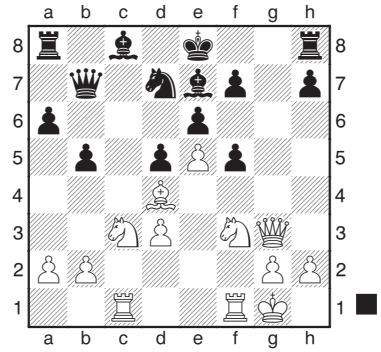
Con el centro bloqueado por e5 y d5, Karpov rompe en el flanco de rey: el peón ataca e6 y g6, y el rey negro sigue en el centro.

Cuando el centro está fijo, una ruptura lateral contra el enroque, o contra el rey que aún no ha enrocado, puede ser decisiva.



Juegan negras

17...gxf5



Usted juega 27

18.♕g7

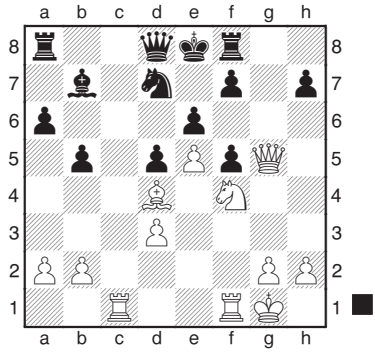
La captura ha apartado el peón de g, y la dama entra en g7 y ataca la torre de h8. Según el motor, la jugada vale casi un peón más que 18.♘e2.

La ruptura abre casillas: aproveche enseguida las que quedan junto al rey.

18...♖f8 19.♘g5 ♗xg5 20.♕xg5

Las negras tienen que cambiar su alfil, un defensor importante, y el rey negro sigue sin poder enrocar.

20...♕b8 21.♘e2 ♗b7 22.♘f4 ♕d8



Usted juega 28

23.♕h5

El caballo ha llegado a f4 y la dama ataca f7 y h7. Según el motor, la jugada vale casi un peón más que 23.♕h6.

23...♔e7 24.♕xh7 ♔e8 25.♘h5 ♕g5 26.♖c7 ♖b8 27.♘g7+ ♔e7 1–0

El motor anuncia mate en pocas jugadas, y Uddenfeldt abandonó.

Repase el plan. Karpov fijó el centro con e5, rompió con f5 en el flanco de rey y llevó dama, caballo y torre contra el rey negro, que no pudo enrocar.

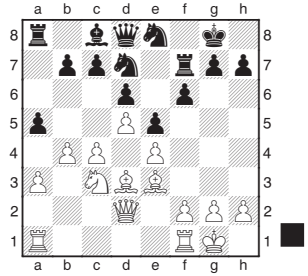
48. Ataque a la base de la cadena de peones

Una cadena de peones es una fila diagonal de peones que se protegen unos a otros, como d5 y e4 para las blancas o d6 y e5 para las negras. El peón de atrás, la base, protege a los demás, y nadie lo protege a él con un peón. Por eso la regla de Nimzowitsch aconseja atacar la cadena por su base: si cae o se cambia, el resto pierde su apoyo.

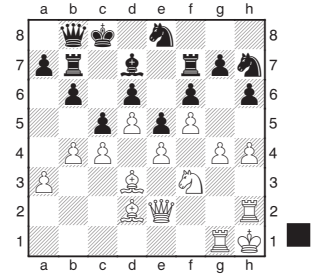
En la práctica el ataque no siempre va dirigido a la base exacta, sino a uno de los peones que sostienen la cadena. Con una cadena negra d6-e5 frente a d5, las blancas atacan d6 con c4-c5; frente a una cadena con f6, atacan ese peón con g4-g5. La ruptura obliga al rival a capturar o a dejar que capturen, y abre una columna o una casilla para las piezas.

Botvinnik ataca la cadena negra d6-e5 con b4 y c5, abre la columna b y lleva un caballo a b5 y un alfil a c6. Korchnói cierra el centro con f5 y ataca el peón de f6, que sostiene e5, con g4-g5; tras los cambios se abre la columna h y su torre entra en h8.

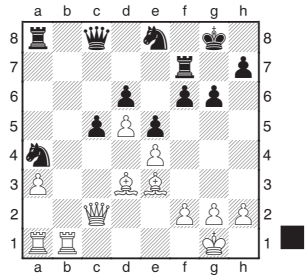
¡Usted juega!



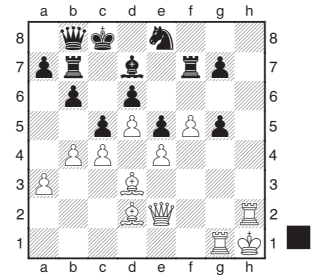
29. ¿Qué ruptura ataca el peón de d6?



31. ¿Qué ruptura ataca el apoyo del peón de e5?



30. ¿Dónde debe colocarse el alfil de d3?



32. ¿Cómo aprovecha Korchnói la columna h abierta?

Botvinnik – Kholmov [E47]

Memorial Chigorin, Moscú, 1947

Con 8.d5 Botvinnik fija el centro: la cadena negra es d6-e5, con el peón de d6 como base. Las blancas preparan c5 con b4 para atacar esa base. Siga cómo la ruptura abre el flanco de dama, cómo el caballo llega a b5 y cómo el alfil se instala en c6.

1.c4 ♘f6 2.♘c3 e6 3.d4 ♗b4 4.e3 0–0 5.♗d3 d6 6.♘e2 e5 7.0–0 ♘c6 8.d5

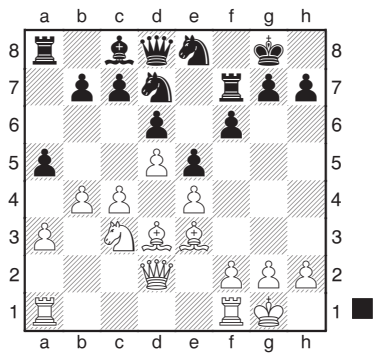
El centro queda fijo, y la cadena negra es d6-e5. El peón de d6 es su base: lo protege el de c7, pero ningún peón de la cadena.

Ante una cadena de peones, busque su base: ahí la ruptura hace más daño.

8...♘b8 9.a3 ♗xc3 10.♘xc3 a5 11.e4 ♘e8 12.♗e3 f6 13.♕d2 ♖f7 14.b4

El peón de b4 prepara c5, que atacará el peón de d6.

14...♘d7



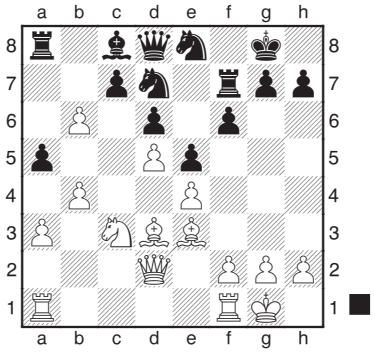
Usted juega 29

15.c5

La ruptura ataca el peón de d6, la base de la cadena negra. Según el motor es la mejor jugada.

Para atacar la base de una cadena, prepare la ruptura con otro peón que la apoye, como b4 apoya aquí a c5.

15...b6 16.cxb6

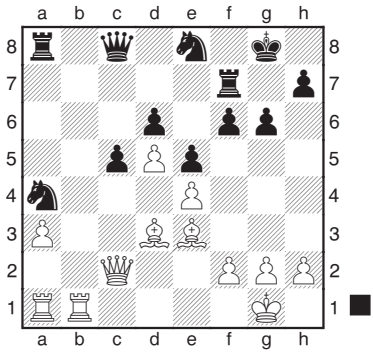


Juegan negras

16...♘xb6 17.bxa5 ♖xa5 18.♘b5

Las negras han evitado el cambio en d6, pero a cambio se ha abierto el flanco de dama. El caballo entra en b5 y ataca c7 y d6.

18...♖a8 19.♕c2 ♘a4 20.♖fb1 g6 21.♘a7 c5 22.♘xc8 ♕xc8



Usted juega 30

23.♗b5

El caballo ha cambiado el alfil de casillas blancas, y ahora el alfil blanco ocupa b5 camino de c6. Según el motor, la jugada vale un peón más que 23.h3.

Abierto el flanco por la ruptura, lleve las piezas a las casillas que el rival ya no puede controlar con peones.

23...♖fa7 24.♗c6 f5 25.f3 f4 26.♗f2 g5 27.♖b3 g4 28.fxg4 ♕xg4 29.♗xa8 ♖xa8 30.♖ab1 1–0

El alfil de c6 se ha comido una torre, y las blancas tienen la calidad de más y las torres en la columna b abierta. Kholmov abandonó.

Repase el plan. Botvinnik fijó el centro, atacó la base d6 con b4 y c5, abrió el flanco de dama y llevó sus piezas a b5 y c6.

Partida 16

Korchnói – Barcza [A40]

Sochi, 1966

Korchnói ataca primero el peón de e5 con f4, pero después cierra el centro con f5. Entonces cambia de objetivo: el peón negro de f6, que sostiene e5, será atacado con g4-g5. Siga cómo los peones blancos avanzan en el flanco de rey y cómo, tras los cambios, la torre entra por la columna h.

1.c4 e6 2.d4 ♗b4+ 3.♘c3 c5 4.d5 d6 5.e4 ♘f6 6.♗d3 ♘bd7 7.♘e2 e5 8.0–0 ♗xc3 9.♘xc3 0–0 10.g3 ♘e8 11.♔h1 f6 12.f4

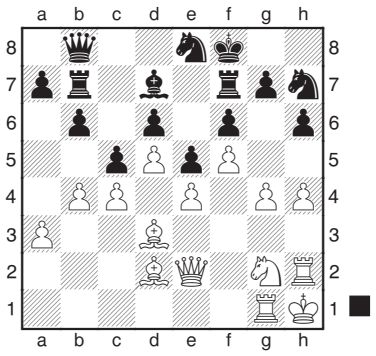
Korchnói ataca el peón de e5, que está apoyado por d6 y f6.

12...♖f7 13.♕e2 ♘f8 14.♗d2 ♕e7 15.♖ae1 ♖b8 16.a3 b6 17.♖f2 ♖b7 18.♘d1 ♕d8 19.♘e3 ♖be7 20.f5

Korchnói cierra el centro. Ahora la cadena negra es f6-e5, y el peón de f6 será el objetivo de g4-g5.

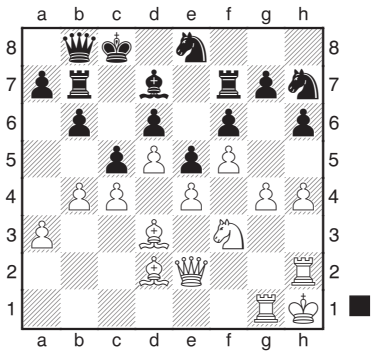
20...♖b7 21.h4 ♗d7 22.g4 h6 23.♖h2 ♘h7 24.♖g1 ♔f8 25.♘g2 ♕b8 26.b4

Los peones de g4 y h4 están preparados para g5. Antes, b4 abre un segundo frente en el flanco de dama, y el rey negro huye hacia c8.



Juegan negras

26...♔e7 27.♘e1 ♔d8 28.♘f3 ♔c8



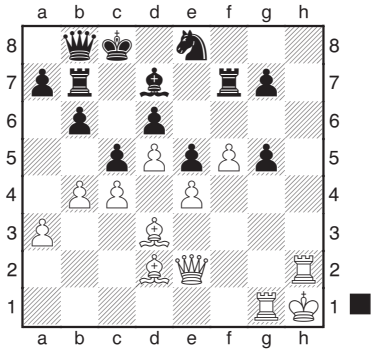
Usted juega 31

29.g5

La ruptura ataca el peón de f6, el apoyo del peón de e5. Según el motor, la jugada vale más de medio peón más que 29.♖a1.

Si la base de la cadena no está a su alcance, ataque al peón que la sostiene.

29...fxg5 30.hxg5 ♘xg5 31.♘xg5 hxg5



Usted juega 32

32.♖h8

Los cambios han abierto la columna h, y la torre entra en h8, donde ataca al caballo de e8 delante del rey de c8. Según el motor, la jugada vale más de un peón más que 32.♗c2.

32...♔c7 33.♗xg5 ♘f6 34.♖xb8 ♖xb8 35.♖g2 1–0

Al apartarse el caballo, la torre se come la dama. Barcza abandonó.

Repase el plan. Korchnói cerró el centro con f5, atacó el peón de f6 con g4-g5 y aprovechó la columna h abierta por los cambios.

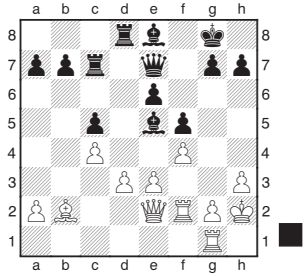
49. Control del centro a distancia

Controlar el centro a distancia significa vigilar las casillas centrales con piezas y peones laterales, en lugar de ocuparlas enseguida con peones. Un alfil en fianchetto mira la gran diagonal hasta el centro, un caballo en f3 vigila d4 y e5, y los peones de c4 o f4 atacan d5 o e5 desde un lado. Si el rival ocupa el centro con peones, esos peones se convierten en objetivos: hay que defenderlos y no pueden avanzar sin dejar casillas detrás.

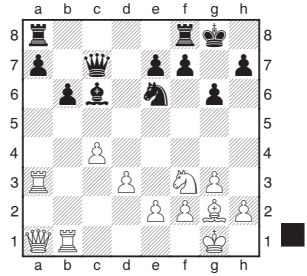
Controlar a distancia no es renunciar al centro, es seguir un orden. Primero se vigila la casilla, después se ocupa con una pieza y solo cuando nadie puede atacarla avanzan los propios peones centrales. Quien juega así debe comprobar que su presión es real; si el rival consolida su centro sin pagar nada, se queda con más espacio y mejores piezas.

Nimzowitsch vigila e5 con b3, Ab2 y Cf3, la ocupa con piezas y solo al final avanza sus peones centrales. Réti ataca el peón negro de d4 con c4, b4, el alfil de g2 y los caballos hasta ganarlo, y después ocupa él el centro.

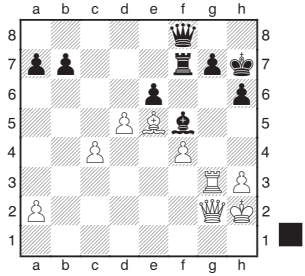
¡Usted juega!



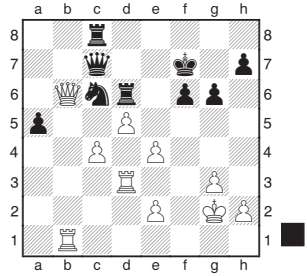
33. ¿Cómo debe recuperar Nimzowitsch en e5?



35. ¿Qué jugada central eligen ahora las blancas?



34. ¿Cómo refuerzan las blancas su dominio del centro?



36. ¿Cómo ganan material las blancas?

Nimzowitsch – Wolf [A06]

Karlsbad, 1923

Nimzowitsch no adelanta sus peones centrales en la apertura. Con b3, ♗b2 y ♘f3 vigila la casilla e5 desde lejos, después la ocupa con un caballo y más tarde con el alfil. Solo cuando esa ocupación es firme avanza d4, d5 y d6. Siga cómo cada fase prepara la siguiente.

1.♘f3 d5 2.b3 ♘f6 3.♗b2 c5 4.e3 ♘c6 5.♗b5 ♗d7 6.0–0 e6 7.d3 ♗e7 8.♘bd2 0–0 9.♗xc6 ♗xc6 10.♘e5

Las blancas no tienen ningún peón en la cuarta fila, pero el alfil de b2 y el caballo vigilan e5, y el caballo ya se ha instalado allí. Nimzowitsch cedió su alfil por el caballo de c6 porque ese caballo era la pieza negra que vigilaba e5.

Controlar a distancia es elegir una casilla central y dirigir hacia ella las piezas antes que los peones.

10...♘d7 11.♘df3 ♖c8 12.♕e2 ♘xe5 13.♘xe5

Las negras cambian un caballo, pero en e5 aparece otro. Recuperar con el alfil, 13.♗xe5, costaba casi un peón según el motor: el caballo es la pieza que ocupa la casilla y el alfil la que la sostiene desde lejos.

13...♗e8 14.♕g4 f5 15.♕e2 ♗f6 16.c4 ♕e7 17.f4

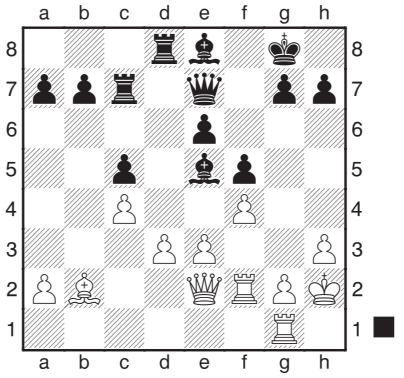
Con ...f5 las negras quitaron al caballo la casilla g4, y su alfil de f6 ya apunta a e5. Nimzowitsch responde con f4: ahora el caballo está protegido por un peón además de por el alfil, y ningún peón negro puede atacarlo. El precio es que e3 queda algo más débil.

Cuando la pieza avanzada empieza a ser discutida, apóyela con un peón.

17...♗f7 18.h3 ♖fd8 19.♔h2 ♖c7 20.♖f2 ♗e8 21.♖g1 dxc4 22.bxc4

Nimzowitsch prepara g4 con h3, ♔h2 y ♖g1, y las negras han cambiado en c4. El caballo de e5 sigue siendo la pieza más activa del tablero.

22...♗xe5



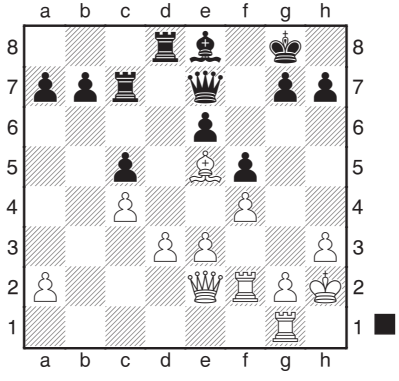
Usted juega 33

23.♗xe5

Hay que recuperar con el alfil. Según el motor las blancas quedan con más de un peón de ventaja, mientras que 23.fxe5? b5 24.e4 fxe4 25.dxe4 b4 daría ventaja a las negras. Un peón en e5 cerraría la diagonal del alfil de b2 y ya no vigilaría ninguna casilla central nueva. Con el alfil, e5 sigue ocupada por una pieza y la diagonal apunta a g7.

El error fue 22...♗xe5: las negras cambiaron su mejor defensor de las casillas negras, y el motor pasa de la igualdad (22...b5) a una clara ventaja blanca.

Ocupe la casilla fuerte con una pieza, no con un peón: el peón tapa las líneas y deja de controlar.



Juegan negras

23... ♖cd7 24.g4 fxg4 25.♕xg4

Abierta la columna g, la torre de g1 y la dama atacan g7, y el alfil de e5 también lo mira. Según el motor 24.d4 era todavía más preciso.

25... ♗g6 26.d4 cxd4 27.exd4

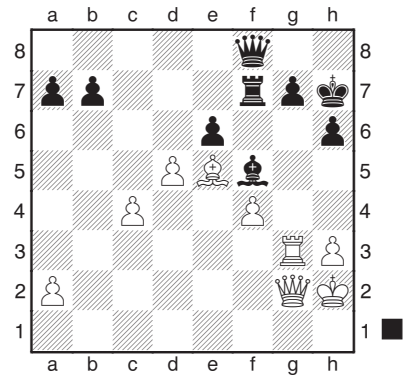
Ahora sí llegan los peones al centro: d4 elimina el peón de c5, y tras exd4 el alfil de e5 queda protegido por los peones de d4 y f4. Primero se vigiló e5 desde lejos, después se ocupó con piezas, y solo al final avanzan los peones para sostener esa ocupación.

El motor indica que la mejor defensa era 27... ♖xd4 28. ♗xd4 ♖xd4, entregando la calidad por un peón para romper ese centro. Cuando el rival tiene que sacrificar para deshacer su centro, el plan ha funcionado.

27... ♗f5 28.♕h5 ♗g6 29.♕e2 ♖f8 30.♖g5 ♖f5 31.♖fg2 ♖xg5 32.♖xg5 ♕f8 33.♕g4 ♗f5 34.♕g2 h6 35.♖g3 ♔h7 36.d5

El motor prefería preparar el avance con 36.a4, pero la jugada plantea a las negras una pregunta: si cambian en d5, las blancas tendrán un peón pasado en el centro.

36... ♖f7



Usted juega 34

37.d6

El peón pasado llega a d6, protegido por el alfil de e5. Desde allí controla c7 y e7, separa las dos alas negras y pronto recibirá el apoyo de c5. Según el motor vale casi dos peones, y una jugada lenta como 37.a3 permitía 37...exd5 38.cxd5 con ventaja mínima.

El error negro fue 36... ♖f7: con 36...exd5 37.cxd5 la posición estaba igualada.

Un peón pasado en el centro, protegido por una pieza, divide en dos la posición del rival.

37...g6 38.c5 ♕c8 39.♖c3 ♕c6 40.♕xc6

Al ofrecer el cambio de damas, 39... ♕c6 empeoró la posición: tras 40.♕xc6 bxc6 el peón de c6 queda débil y el final es claramente blanco.

40...bxc6 41.h4 ♔g8 42.♖b3 ♖d7 43.♖b8+ ♔f7 44.♖c8 ♗e4 45.♔g3 h5 46.♔f2 ♗d5 47.♔e3 ♗g2 48.♔d4 ♗f3 49.♗h8 e5+ 50.♔xe5 ♗d5 51.♗f6 ♗f3 52.♗g5 ♔g7 53.f5 ♗g4 54.f6+ ♔h7 55.♖xc6 1–0

El rey entra por e5, el peón de c6 cae y las blancas tienen dos peones pasados en d6 y f6. Las negras abandonaron.

Repase el plan. Nimzowitsch vigiló e5 desde lejos, la ocupó con el caballo y después con el alfil, y solo al final avanzó d4, d5 y d6.

Réti – Rubinstein [A07]

Karlsbad, 1923

Rubinstein ocupa d4 con un peón en la cuarta jugada. Réti no le opone peones centrales: ataca ese peón desde los lados con c4, b4, el alfil de g2 y los caballos, hasta ganarlo. Después, con el centro vacío, avanza él d4 y d5 y lleva un caballo a c6. Siga cómo el control a distancia termina en ocupación.

1.♘f3 d5 2.g3 ♘f6 3.♗g2 g6 4.c4 d4 5.d3 ♗g7 6.b4

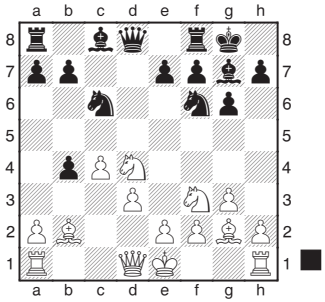
Rubinstein ocupa d4 con un peón y gana espacio. Réti no le opone peones centrales: lo ataca desde los lados con c4 y b4, el alfil de g2 y el caballo de f3, y prepara ♗b2 y ♘b3. Según el motor, 4...d4 ya concede a las blancas una pequeña ventaja.

Contra un peón que ocupa el centro, ataque sus apoyos desde los lados.

6...0–0 7.♘bd2 c5 8.♘b3 cxb4 9.♗b2 ♘c6 10.♘bxd4

El peón de d4 cae. Los dos caballos lo atacaban, el alfil de b2 apuntaba a través de él, y cuando ...cxb4 lo dejó sin el apoyo de c5, las blancas lo capturaron. El material está igualado, porque las negras se llevaron el peón de b4, pero el centro ya no es suyo. Según el motor, 7...c5 fue el error que facilitó todo.

Un peón central avanzado es fuerte mientras otros peones lo sostienen; sin ese apoyo se convierte en un objetivo.

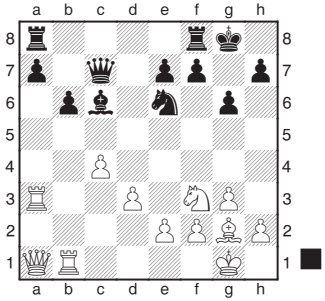


Juegan negras

10...♘xd4 11.♗xd4 b6 12.a3 ♗b7 13.♗b2 bxa3 14.♖xa3 ♕c7 15.♕a1 ♘e8 16.♗xg7 ♘xg7 17.0–0 ♘e6 18.♖b1

Se ha cambiado el alfil de g7, el mejor defensor negro de las casillas centrales. Ninguno de los dos bandos tiene peones en d4, e4, d5 ni e5: el centro está vacío.

18...♗c6



Usted juega 35

19.d4

Con el centro vacío, Réti lo ocupa con un peón. La casilla d4 está defendida por el caballo de f3 y por la dama de a1 en la gran diagonal, y el peón prepara d5, que atacará al alfil de c6 y al caballo de e6.

Según el motor es la mejor jugada, aunque 19.h4 vale casi lo mismo.

Réti dejó que el rival ocupara el centro, lo minó desde lejos y ahora lo ocupa él cuando nadie puede atacarlo.

19...♗e4 20.♖d1 a5 21.d5

El peón avanza y ataca al caballo de e6, que tendrá que moverse. El motor prefería 21.h4, pero la idea es clara: con el peón en d5, apoyado por c4 y la torre de d1, las blancas tienen una casilla avanzada en c6 para un caballo.

21...♘c5 22.♘d4 ♗xg2 23.♔xg2 ♖fd8 24.♘c6

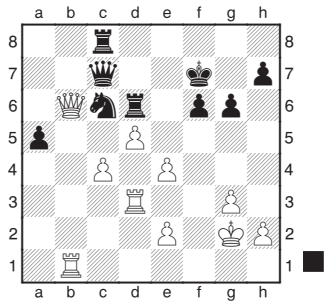
El caballo llega a c6, apoyado por el peón de d5, y ataca la torre de d8 y el peón de e7. Ningún peón negro puede expulsarlo, porque el de b6 ya ha pasado de largo.

Un peón central avanzado vale también por las casillas que da a sus piezas.

24...♖d6 25.♖e3 ♖e8 26.♕e5 f6 27.♕b2 e5 28.♕b5 ♔f7 29.♖b1 ♘d7 30.f3 ♖c8 31.♖d3 e4 32.fxe4 ♘e5 33.♕xb6

El caballo de d7 protegía b6; al saltar a e5 lo abandonó, y la dama se come el peón. Según el motor, 32...♘e5 duplicó la ventaja blanca.

33...♘xc6



Usted juega 36

34.c5

El peón ataca la torre de d6, y el de d5 ataca al caballo de c6: las negras no pueden salvar las dos piezas. Según el motor, 34.c5 vale más de tres peones, más que 34.♕xc7+, que cambia antes las damas.

La combinación funciona porque los peones de c4 y d5, preparados por todo el juego central, están listos para avanzar.

34...♖d7 35.dxc6 ♖xd3 36.♕xc7+ ♖xc7 37.exd3

Las blancas llegan a un final de torres con dos peones de ventaja. El peón de c6 se pierde enseguida con 37...♖xc6, pero los peones de c5, d3 y e4 siguen siendo un centro móvil.

37...♖xc6 38.♖b7+ ♔e8 39.d4 ♖a6 40.♖b6 ♖a8 41.♖xf6 a4 42.♖f2 a3 43.♖a2 ♔d7 44.d5 g5 45.♔f3 ♖a4 46.♔e3 h5 47.h4 gxh4 48.gxh4 ♔e7 49.♔f4 ♔d7 50.♔f5 1–0

La torre de a2 frena el peón de a3, y el rey blanco se acerca a los peones centrales, que avanzarán con su apoyo. Rubinstein abandonó. El motor señala que 38.d4 era más preciso que 38.♖b7+, y que 43.♖a2 era la única forma de detener el peón de a.

Repase el plan. Réti atacó el peón de d4 desde lejos, lo ganó y después ocupó él d4 y d5.

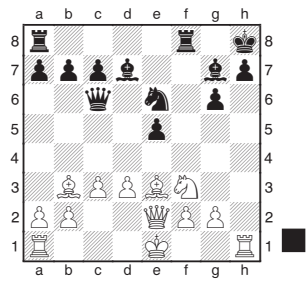
50. Contrajuego central frente al ataque lateral

Ante un ataque en un flanco, la respuesta clásica es contraatacar en el centro. Si el atacante tiene todavía el rey en el centro, o si sus piezas se han ido hacia el ala, una ruptura central abre líneas donde está menos preparado. Un ataque lateral necesita tiempo y un centro estable; si el centro se abre, las piezas atacantes quedan lejos y el rey propio, expuesto.

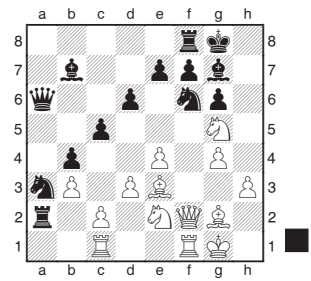
La regla tiene condiciones. La ruptura central debe llegar a tiempo y estar apoyada por piezas, y el atacante puede neutralizarla poniendo su rey a salvo antes de que se abran las líneas. Por otra parte, quien se defiende contraatacando en el otro flanco, en lugar de en el centro, suele llegar tarde: un ataque al rey pesa más que la ganancia de un peón en el ala contraria.

Chigorin responde al avance h4-h5 con ...d5, la reacción correcta según el motor, pero Steinitz pone su rey a salvo y después es él quien aprovecha el centro abierto. Geller, en cambio, busca contrajuego en el flanco de dama con su torre en a2 sin tocar sus peones centrales, y Spassky llega antes a su rey.

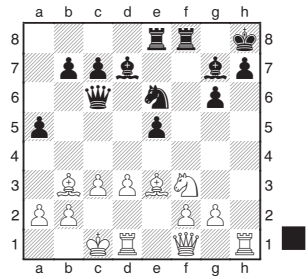
¡Usted juega!



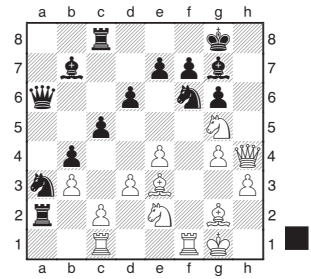
37. ¿Cómo resuelve Steinitz el problema de su rey?



39. ¿Cómo refuerza Spassky su ataque?



38. ¿Qué ruptura juega ahora Steinitz?



40. ¿Cómo continúa Spassky el ataque?

Steinitz – Chigorin [C65]

Campeonato del mundo, La Habana, 1892

Steinitz ataca el enroque negro con h4-h5 sin haber enrocado. Chigorin responde correctamente en el centro con ...d5. Siga cómo Steinitz resuelve el problema de su rey y cómo, una vez a salvo, es él quien rompe en el centro para apoyar su ataque.

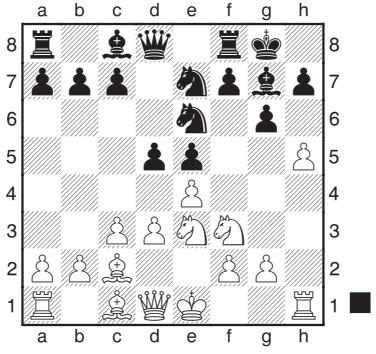
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♘f6 4.d3 d6 5.c3 g6 6.♘bd2 ♗g7 7.♘f1 0–0 8.♗a4 ♘d7 9.♘e3 ♘c5 10.♗c2 ♘e6 11.h4

Steinitz deja el rey en e1 y lanza el peón de h contra el enroque negro. Es un ataque lateral típico: h5 y hxg6 abrirán la columna h para la torre.

11...♘e7 12.h5 d5

Chigorin responde en el centro, que es la reacción clásica: el rey blanco sigue en e1 y, si el centro se abre, será él quien sufra. Según el motor, 12...d5 está entre las mejores jugadas.

Ante un ataque lateral, mire primero si puede abrir el centro, sobre todo si el rey rival no ha enrocado.



Juegan blancas

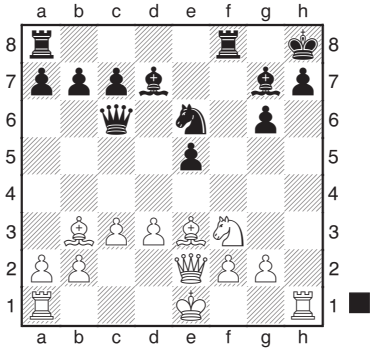
13.hxg6 fxg6 14.exd5

Al tomar con el peón de f, Chigorin abre la columna f para su torre, aunque el peón de h7 queda frente a la torre blanca de h1 en la columna h abierta. La idea negra sigue en pie: el centro se abre mientras el rey blanco sigue en e1.

14...♘xd5 15.♘xd5 ♕xd5 16.♗b3 ♕c6 17.♕e2 ♗d7 18.♗e3

Las negras han conseguido abrir el centro, y el rey blanco sigue en e1.

18...♔h8



Usted juega 37

19.0–0–0

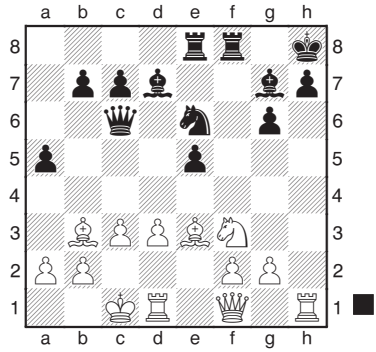
El rey se va al flanco de dama, donde ningún peón negro lo amenaza, y la torre de d1 entra en la columna d abierta. La otra torre se queda en h1 para el ataque. Según el motor, 19.0-0-0 vale el doble que 19.♔f1 o 19.♗xe6.

Esta es la respuesta del atacante a la ruptura central: poner el rey a salvo antes de seguir atacando. Con el rey en c1, el centro abierto ya no le perjudica.

19... ♖ae8 20. ♕f1

La dama se retira de e2 y se aleja del centro. Según el motor era mejor 20. ♕d2: la dama se coloca detrás del alfil de e3, en la diagonal que lleva a h6, para jugar ♗g5, cambiar una pieza defensora y llegar a g5 y g6, junto al rey negro. Tras 20. ♕f1 las negras podían cerrar la columna h con 20...h5, y la ventaja blanca casi desaparecía.

20...a5



Usted juega 38

21.d4

Las negras no aprovecharon su ocasión: 20...a5 es lento, y Steinitz rompe en el centro. Su rey está a salvo y todas sus piezas están listas, así que ahora abrir el centro favorece a las blancas. Según el motor, 21.d4 vale dos peones y medio, frente a menos de uno de 21. ♖h4.

La ruptura central también es un arma del atacante, una vez que su rey está seguro.

21...exd4 22. ♘xd4 ♗xd4 23. ♖xd4 ♘xd4 24. ♖xh7+

Capturar la torre de d4 fue el error decisivo: la torre de h1 se sacrifica en h7 y la dama entra por la columna h. Con 23... ♔g8 las negras resistían, aunque con clara desventaja.

24... ♔xh7 25. ♕h1+ ♔g7 26. ♗h6+ ♔f6 27. ♕h4+ ♔e5 28. ♕xd4+ 1–0

Chigorin abandonó, porque tras 28... ♔f5 29. ♕f4 es mate.

Repase el plan. Chigorin respondió bien en el centro, pero Steinitz enrocó a tiempo y después abrió él el centro para unir el juego por la columna d con el ataque por la h.

Partida 20

Spassky – Geller [B25]

Cuartos de final de Candidatos, Sujumi, 1968

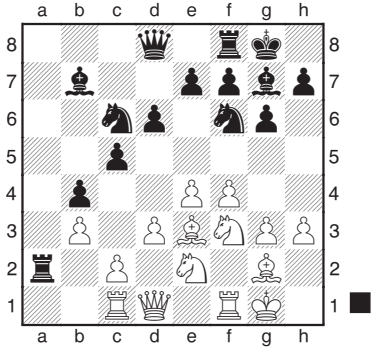
Es una siciliana cerrada en la que cada bando ataca en un flanco. Geller busca contrajuego en el flanco de dama con su torre en a2, pero no mueve sus peones centrales. Siga cómo Spassky abre el flanco de rey con f5 y llega antes, porque las piezas negras más activas están lejos de su rey.

1.e4 c5 2.♘c3 d6 3.g3 ♘c6 4.♗g2 g6 5.d3 ♗g7 6.f4 ♘f6 7.♘f3 0–0 8.0–0 ♖b8

Es una siciliana cerrada: las blancas preparan un ataque en el flanco de rey con g4 y f5, y las negras el suyo en el flanco de dama con ...b5-b4. En el centro nadie ha cambiado peones.

9.h3 b5 10.a3 a5 11.♗e3 b4 12.axb4 axb4 13.♘e2 ♗b7 14.b3 ♖a8 15.♖c1 ♖a2

Las negras han abierto la columna a y su torre entra en a2. Es una actividad vistosa, pero lejos de su rey, y no ataca nada importante: c2 está bien defendido.



Juegan blancas

16.g4 ♕a8 17.♕e1 ♕a6 18.♕f2

La dama blanca pasa de e1 a f2, camino del flanco de rey. La dama negra ha ido a a6, también lejos de su rey.

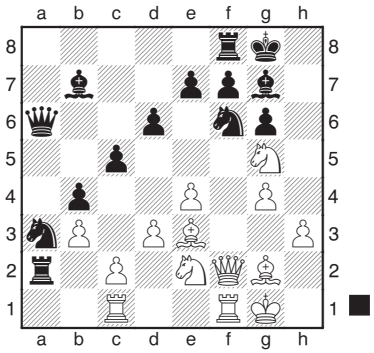
18...♘a7 19.f5

Según el motor, 18...♘a7 ya era una imprecisión, porque el caballo se aleja todavía más del flanco de rey; con 18...e6, preparando una respuesta en el centro, la posición estaba igualada. Ahora f5 ataca el peón de g6 y abre el flanco de rey.

19...♘b5 20.fxg6 hxg6 21.♘g5

El caballo llega a g5 y apunta a f7 y h7. Las negras siguen con su plan: el caballo de b5 va a a3 para atacar c2.

21...♘a3



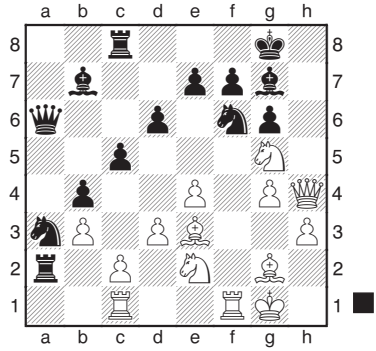
Usted juega 39

22.♕h4

La dama se une al caballo de g5 y amenaza h7. Según el motor, 22.♕h4 vale tres peones, frente a algo más de uno de 22.♘f4. El caballo de a3 y la torre de a2 están demasiado lejos para ayudar.

Compare los tiempos: el ataque blanco llega al rey, y el contrajuego negro solo amenaza un peón en c2.

22... ♖c8



Usted juega 40

23. ♖xf6

La torre se entrega por el caballo de f6, el que defendía h7. Tras 23...exf6 la dama entra en h7 con jaque. Según el motor vale cerca de cuatro peones, el doble que 23. ♘f4.

Un contrajuego en el otro flanco solo sirve si obliga al atacante a detenerse; las negras no tenían ningún golpe en el centro que lo hiciera.

23...exf6 24. ♕h7+ ♔f8 25. ♘xf7

Tras 24. ♕h7+, la única jugada buena, el caballo captura en f7 y el alfil de e3 podrá entrar en h6. El peón de e7 ha tenido que ir a f6, así que el centro negro ya no defiende nada.

25... ♖xc2 26. ♗h6 ♖xc1+ 27. ♘xc1 ♔xf7 28. ♕xg7+ ♔e8 29.g5 f5 30. ♕xg6+ ♔d7 31. ♕f7+ ♔c6 32.exf5+ 1–0

El peón de e4 avanza y descubre el jaque del alfil de g2, con el rey negro perdido en mitad del tablero. Geller abandonó.

Repase el plan. Las negras buscaron contrajuego en el flanco de dama sin tocar su centro, y Spassky llegó antes al rey con f5, ♘g5, ♕h4 y ♖xf6.

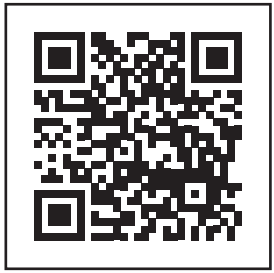
Índice de partidas

1. Euwe – Reshevsky, 1938 4
2. Karpov – Miles, 1992 6
3. Lasker – Capablanca, 1935 9
4. Tarrasch – Schlechter, 1894. 11
5. Reshevsky – Najdorf, 1953 14
6. Botvinnik – Keres, 1952. 16
7. Nimzowitsch – Michel, 1926. 19
8. Bogoliúbov – Réti, 1923 21
9. Tarrasch – Alekhine, 1925 24
10. Smyslov – Liublinsky, 1949. 26
11. Keres – Fine, 1937 29
12. Smyslov – Lilienthal, 1942. 31
13. Botvinnik – Reshevsky, 1938 34
14. Karpov – Uddenfeldt, 1972. 36
15. Botvinnik – Kholmov, 1947 39
16. Korchnói – Barcza, 1966 41
17. Nimzowitsch – Wolf, 1923. 44
18. Réti – Rubinstein, 1923 47
19. Steinitz – Chigorin, 1892. 50
20. Spassky – Geller, 1968 52

Las posiciones en Lichess

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

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



lichess.org/study/7k0l5FFn