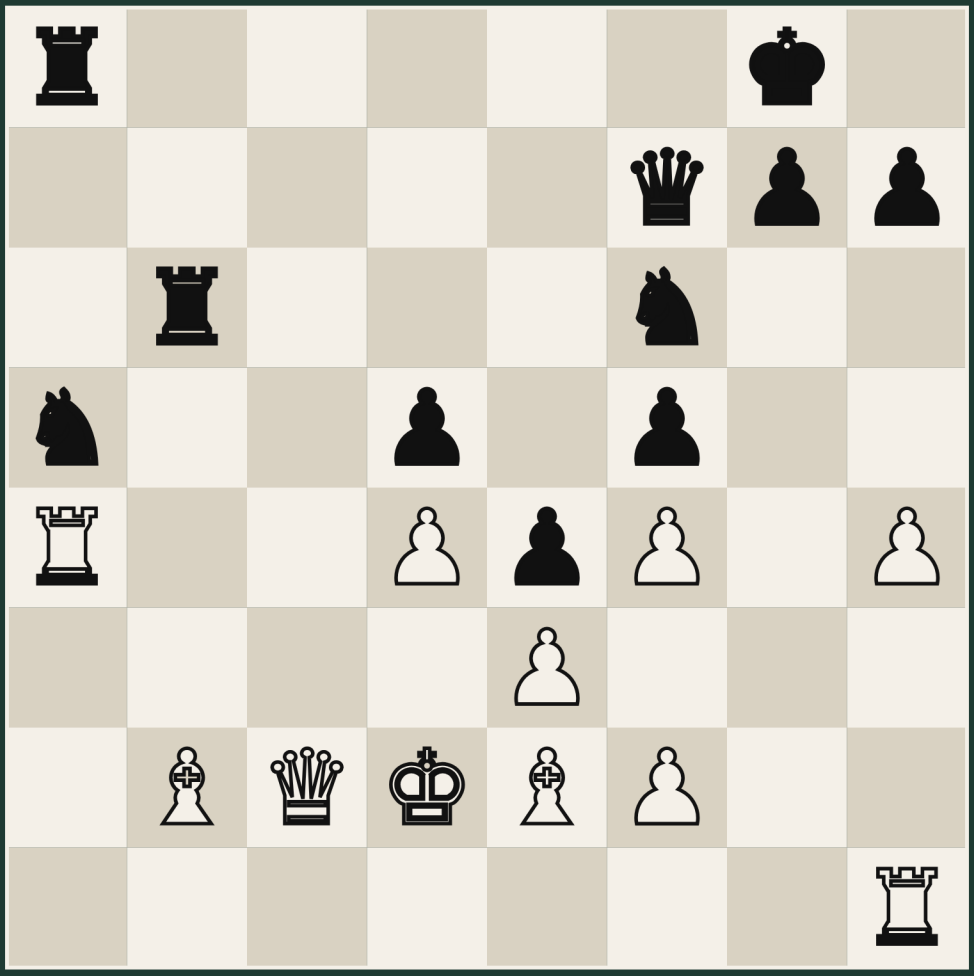
100 TEMAS ESTRATÉGICOS

TOMO 6 · PLANES ESTRATÉGICOS



Nimzowitsch – Bernstein, Karlsbad 1923 · profilaxis y restricción del contrajuego

Diez temas y veinte partidas modelo

JOSE SANDE

Los 100 temas estratégicos

Tomo 6. Planes estratégicos

Jose Sande

Índice

51. Profilaxis y restricción del contrajuego. 3
52. Ataque de minorías. 8
53. Principio de las dos debilidades. 13
54. Mejora de la peor pieza y reagrupación 18
55. Fijación de debilidades. 23
56. Provocación de debilidades. 28
57. Simplificación favorable. 33
58. Cambio de un plan por otro 38
59. Qué piezas cambiar. 43
60. Juego en los dos flancos y cambio de flanco 48
Índice de partidas 53
Las posiciones en Lichess 54

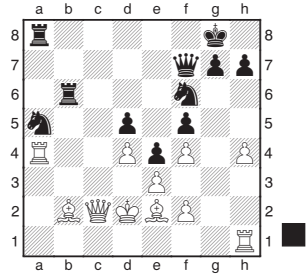
51. Profilaxis y restricción del contrajuego

La profilaxis empieza con una pregunta: ¿qué haría el rival si le tocara jugar a él? Antes de seguir con su plan, busque las rupturas, los cambios y las casillas que el adversario quiere usar, y decida si conviene impedirlos o prepararse para ellos. Una jugada profiláctica no es pasiva: quita al rival su mejor plan y deja el propio intacto.

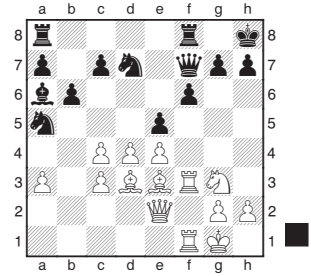
Hay tres formas habituales. La primera es colocar una pieza donde vigile la casilla clave de la ruptura contraria. La segunda, cambiar la pieza rival que más contrajuego da. La tercera, cerrar el sector donde el rival podría contraatacar antes de empezar el propio ataque. Todas tienen un precio, porque cerrar un sector suele dar espacio en otro, y hay que calcularlo.

Nimzowitsch, el gran teórico de la profilaxis, frena el contrajuego de Bernstein en una posición llena de desequilibrios, y en los momentos críticos encuentra las jugadas que neutralizan los recursos negros. Sämisch cierra el centro, elimina la pieza negra más activa y solo después abre el flanco de rey.

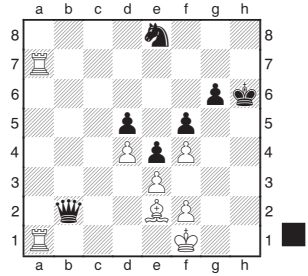
¡Usted juega!



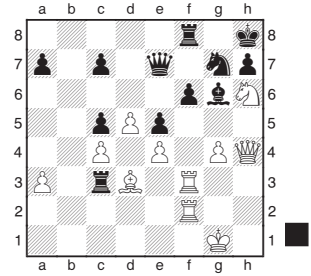
1. ¿Cómo frenan las blancas el contrajuego negro?



3. ¿Qué avance central conviene antes de atacar?



2. ¿Qué jugada quita a las negras sus últimos recursos?



4. ¿Cómo responde Sämisch al peón perdido?

Partida 1

Nimzowitsch – Bernstein [E51]

Karlsbad, 1923

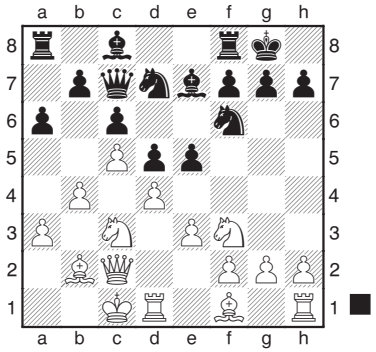
Nimzowitsch gana espacio con c5 y enroca largo, y Bernstein responde con ...e5-e4 y juego en el flanco de dama. La partida está llena de desequilibrios, y ninguno de los dos juega siempre lo mejor. Fíjese en los momentos en que Nimzowitsch, antes de seguir con su plan, quita al rival un recurso concreto.

1.♘f3 ♘f6 2.d4 d5 3.c4 e6 4.♘c3 ♗e7 5.e3 0–0 6.a3 a6 7.c5

Nimzowitsch gana espacio en el flanco de dama y quita a las negras la ruptura ...c5. Ese es el primer paso de la profilaxis: preguntarse cómo quiere liberarse el rival. Tras c5, a las negras solo les quedan ...b6 y ...e5.

7...c6 8.b4 ♘bd7 9.♗b2 ♕c7 10.♕c2 e5 11.0–0–0

Las negras rompen con ...e5, la ruptura que quedaba. El enroque largo es arriesgado: según el motor, 11.♘xe5 mantenía la ventaja blanca, y tras 11.0-0-0 e4 son las negras quienes quedan algo mejor.



Juegan negras

11...e4 12.♘h4 ♘b8 13.g3 ♘e8 14.♘g2 f5

Con ...e4 las negras ganaron espacio en el flanco de rey. Nimzowitsch lleva el caballo a g2, desde donde vigila f4 y frena el avance ...f4.

Profilaxis es también colocar una pieza en la casilla que controla el plan contrario.

15.h4 ♗d8 16.a4 b6 17.b5 ♘f6 18.♘f4 axb5 19.axb5 ♕f7 20.♗e2 ♗c7 21.cxb6 ♗xf4 22.gxf4

Hay que recuperar con el peón de g. Con 22.exf4? el peón de d4 se quedaría sin apoyo y, según el motor, las negras pasarían a estar mejor tras 22...cxb5. Con gxf4, la cadena e3-d4 sigue intacta y el peón de f4 frena al de f5.

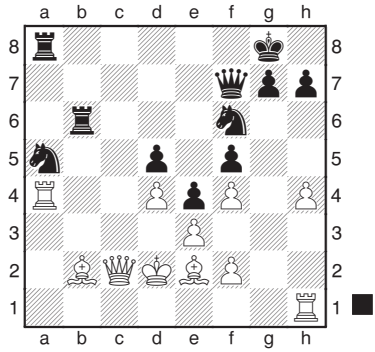
22...♗d7 23.♔d2

Según el motor, 22...♗d7 fue un error que da a las blancas una ventaja de dos peones. El rey sale de c1 y deja la primera fila libre para que las torres lleguen a la columna a.

23...cxb5 24.♖a1 ♘c6 25.♗xb5 ♘a5 26.♗e2 ♖fb8 27.♘a4 ♗xa4 28.♖xa4

Nimzowitsch dejó escapar la ventaja con 25.♗xb5, porque 25.♘xb5 mantenía casi tres peones. Ahora las negras atacan el peón de b6 y su caballo de a5 busca las casillas c4 y b3 para dar jaque al rey de d2.

28... ♖xb6



Usted juega 1

29. ♗c3

El alfil ataca al caballo de a5 y defiende la segunda fila. Según el motor es la única jugada que mantiene el equilibrio: tras 29. ♖ha1? ♖ab8 o 29. ♔e1? ♖ab8, las torres negras entran por la columna b con clara ventaja. La mejor respuesta negra era 29... ♘c4+ 30. ♗xc4 ♖xa4 31. ♕xa4 dxc4, con igualdad.

Profilaxis no es solo prevenir con tiempo: a veces es encontrar la única jugada que neutraliza el plan rival.

29... ♘b3+ 30. ♕xb3 ♖xb3 31. ♖xa8+ ♘e8 32. ♗d1 ♖xc3 33. ♔xc3

El salto a b3 fue un error. Tras los cambios, las blancas tienen dos torres y alfil contra dama y caballo, y según el motor una ventaja de un peón. Las torres necesitan líneas abiertas y protegerse entre ellas, porque la dama busca ataques dobles.

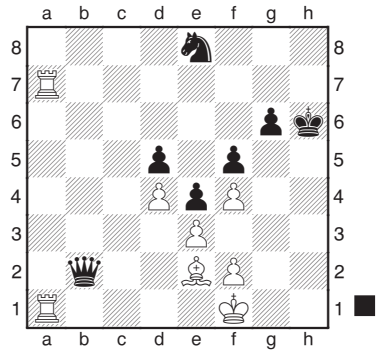
33... ♕c7+ 34. ♔d2

Era la única jugada: 34. ♔b2? ♕b7+ 35. ♗b3 ♕xa8 gana la torre de a8.

34... ♔f7 35. ♗h5+ g6 36. ♖ha1 ♕b6 37. ♗e2 ♔g7 38. ♔e1 ♘c7 39. ♖8a5 ♔h6 40. ♔f1 ♕b3 41.h5 ♘e8 42. ♖a6 ♕b2 43.hxg6 hxg6 44. ♖6a2 ♕b7 45. ♖a7

Nimzowitsch ha ido ganando terreno sin dar a la dama ningún objetivo. Con 44... ♕b7 las negras permitieron que la torre llegara a la séptima, y 45. ♖a7 era la única forma de aprovecharlo.

45... ♕b2



Usted juega 2

46. ♔g2

El rey sale de la primera fila, donde la dama negra podía darle jaques, y deja libre h1 para la torre. Si 46... ♕xe2, entonces 47. ♖h1+ ♕h5 48. ♖xh5+ gana la dama. Según el motor ninguna otra jugada es tan fuerte; 46. ♖7a2, por ejemplo, conserva menos de la mitad de la ventaja.

Antes de dar el golpe final, quite al rival sus jaques y sus capturas con ganancia de tiempo.

46... ♘f6 47. ♖h1+ ♘h5 48. ♗xh5 gxh5 49. ♖ha1 1–0

Las torres amenazan con atrapar la dama, y Bernstein abandonó.

Repase la partida. Nimzowitsch no siempre jugó lo mejor, pero en los momentos críticos encontró las jugadas que quitaban recursos al rival: ♘g2, ♗c3 y ♔g2.

Partida 2

Sämisch – Grünfeld [E27]

Karlsbad, 1929

En una Nimzoindia Sämisch, las negras atacan el peón de c4 y las blancas preparan un ataque en el flanco de rey. Sämisch cierra primero el centro y cambia la pieza negra más activa, de modo que las negras se quedan sin contrajuego. Siga cómo, cuando por fin ganan un peón en el flanco de dama, ya es tarde.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.a3 ♗xc3+ 5.bxc3 d6 6.f3 0–0 7.e4 e5

Es la variante Sämisch de la Nimzoindia: las blancas tienen la pareja de alfiles y el centro, y las negras planean bloquearlo con ...e5 y atacar el peón doblado de c4.

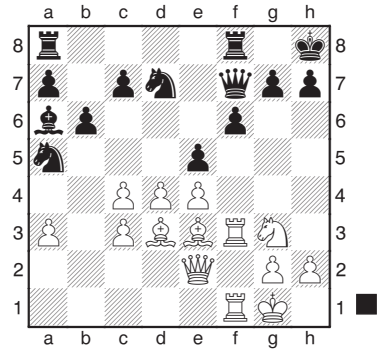
8.♗d3 ♘c6 9.♘e2 ♘d7 10.0–0 b6 11.♗e3 ♗a6 12.♘g3 ♘a5 13.♕e2 ♕e8 14.f4

Las negras han reunido el alfil de a6 y el caballo de a5 contra c4. Sämisch no se limita a defenderlo: prepara f4-f5 para atacar en el flanco de rey, lejos de las piezas negras.

14...f6 15.♖f3 ♔h8 16.♖af1 ♕f7 17.fxe5

Tras el cambio en e5, el centro decidirá qué plan funciona.

17...dxe5



Usted juega 3

18.d5

Sämisch cierra el centro. El peón de d5 quita al caballo negro las casillas c6 y e6, y con el centro bloqueado las piezas blancas pueden ir al flanco de rey sin temer un contraataque central. Según el motor es la mejor jugada, aunque la ventaja es pequeña y 18.c5 valía casi lo mismo.

Antes de atacar, cierre el sector donde el rival podría responder.

18...♘b7 19.♘f5 ♘d6 20.♖h3

La torre se suma al ataque por la tercera fila. El caballo negro va a d6 para cambiar el de f5.

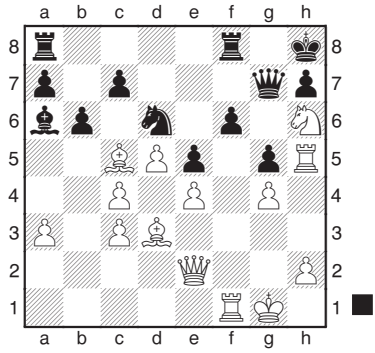
20...g6 21.♘h6 ♕g7 22.g4 g5

Según el motor, 22.♘g4 era más preciso que 22.g4, y 22...♘c5 habría igualado. Con 22...g5 las negras bloquean el flanco de rey, pero dejan las casillas f5 y h5 para las piezas blancas.

23.♖h5 ♘c5 24.♗xc5

El alfil se cambia por el caballo de c5, que atacaba d3 y e4 y era la pieza negra más activa. Según el motor, 24.♘f5 era igual de bueno.

Cambiar la pieza que alimenta el contrajuego rival es una forma típica de profilaxis.

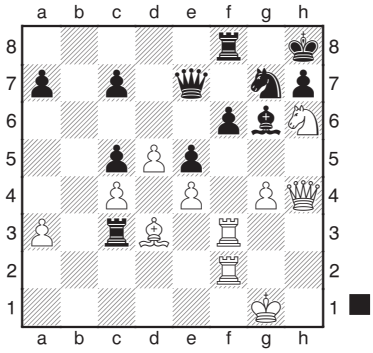


Juegan negras

24...bxc5 25.♖f3 ♕e7 26.♖fh3 ♗c8 27.♕f2 ♘e8 28.♖f3 ♘g7 29.♖hh3 ♗d7 30.♖hg3 ♗e8 31.h4 gxh4 32.♖g2 h3 33.♖xh3 ♗g6 34.♖f3 ♖ab8 35.♕h4 ♖b3 36.♖gf2

Durante muchas jugadas las blancas maniobran sin prisa, porque las negras no tienen rupturas. Ahora, por fin, la torre negra entra en b3 y amenaza el peón de c3.

36...♖xc3



Usted juega 4

37.g5

Las negras han ganado un peón en el flanco de dama, y Sämisch responde abriendo el flanco de rey: g5 ataca al peón de f6, que protege al rey. Según el motor la jugada vale más de un peón y medio, mientras que las lentas, como 37.a4, dejan solo una pequeña ventaja.

Cuando el rival gana material lejos de su rey, abra líneas cerca de él.

37...♘e8 38.gxf6 ♕d8 39.♘g4 ♖xd3 40.♖xd3 ♗xe4 41.♖e3 ♘d6 42.♘xe5 ♗f5 43.♖xf5 ♘xf5 44.♘g6+ ♔g8 45.♖e7 ♖f7 46.♖xf7 ♔xf7 47.♘e5+ ♔f8 48.♕xh7 1–0

Según el motor, 37...♘e8 fue el error decisivo y 37...♘h5 resistía. El peón de f6 y la dama deciden, y Grünfeld abandonó.

Repase el plan. Sämisch cerró el centro con d5, cambió el caballo activo de c5 y solo después abrió el flanco de rey.

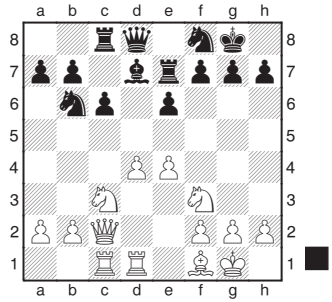
52. Ataque de minorías

Un ataque de minorías consiste en avanzar dos peones contra tres en un flanco para crear una debilidad en el campo rival. El ejemplo clásico es la estructura Carlsbad del Gambito de Dama: tras cxd5 exd5, las blancas tienen los peones de a y b contra los de a, b y c negros, y avanzan b4-b5. Cuando el peón de b5 se cambia en c6, las negras deben elegir. Si recapturan con el peón de b, el de c6 queda retrasado en una columna semiabierta; si recapturan con una pieza, el de d5 queda aislado.

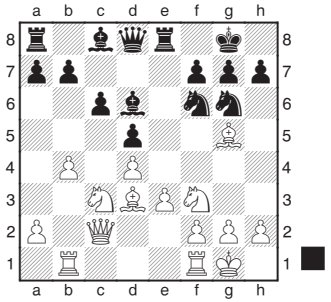
El ataque de minorías no gana material enseguida. Su objetivo es dejar al rival un peón débil que tendrá que defender con piezas durante el resto de la partida. Mientras tanto, el atacante abre columnas para sus torres y, con el rival atado a la defensa, puede pasar al otro flanco o atacar al rey.

Capablanca lo aplica en una posición sin peón negro en d, con sus peones de a y b contra los de a, b y c, y deja a Lasker un peón aislado en b6. Smyslov ejecuta la versión clásica en la Carlsbad y después ataca el peón aislado de d5.

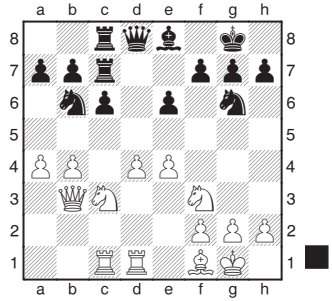
¡Usted juega!



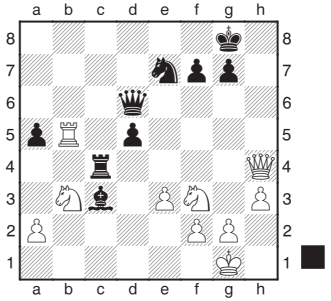
5. ¿Qué plan empieza Capablanca en el flanco de dama?



7. ¿Qué ruptura del ataque de minorías llega ahora?



6. ¿Cómo continúa avanzando la minoría blanca?



8. ¿Cómo responde Smyslov al ataque de la torre?

Capablanca – Lasker [D64]

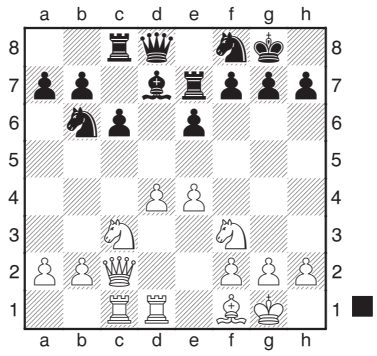
Campeonato del mundo, La Habana, 1921

Capablanca no tiene la estructura Carlsbad, pero sí dos peones contra tres en el flanco de dama. Los avanza, abre la columna c y deja a Lasker con un peón aislado en b6. Siga cómo, mientras las negras lo defienden, las piezas blancas acaban llegando al rey.

1.d4 d5 2.♘f3 e6 3.c4 ♘f6 4.♗g5 ♘bd7 5.e3 ♗e7 6.♘c3 0–0 7.♖c1 ♖e8 8.♕c2 c6 9.♗d3 dxc4 10.♗xc4 ♘d5 11.♗xe7 ♖xe7 12.0–0 ♘f8 13.♖fd1 ♗d7 14.e4 ♘b6 15.♗f1

Las negras cambiaron en c4, así que no es la estructura Carlsbad: las blancas tienen peones en d4 y e4. Pero en el flanco de dama hay dos peones blancos, a y b, contra tres negros, a, b y c.

15...♖c8



Usted juega 5

16.b4

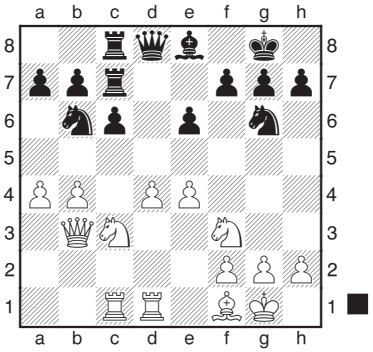
Empieza el ataque de minorías. El plan es avanzar los peones de a y b para cambiar el de c6 o provocar una debilidad en b6. Según el motor, 16.b4 es la mejor jugada, aunque prepararla con 16.h3 vale casi lo mismo: aquí importa más el plan que el orden exacto.

Un ataque de minorías no busca ganar un peón enseguida, sino dejar al rival un peón débil para el resto de la partida.

16...♗e8 17.♕b3

La dama apoya los peones desde b3.

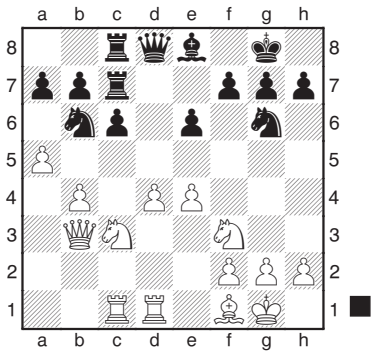
17...♖ec7 18.a4 ♘g6



Usted juega 6

19.a5

El peón expulsa al caballo de b6 y fija el peón negro de b7: si las negras juegan ...b6, el cambio en b6 abrirá la columna a, y si no, llegará b4-b5. Según el motor es la mejor jugada; 19.g3 era casi tres décimas peor.



Juegan negras

19...♘d7 20.e5

Capablanca añade una ventaja central: e5 quita la casilla f6 al caballo negro y prepara el salto ♘e4-d6.

20...b6 21.♘e4 ♖b8 22.♕c3 ♘f4 23.♘d6 ♘d5 24.♕a3 f6 25.♘xe8

El caballo de d6 se cambia por el alfil de e8, que defendía c6 y d7. Según el motor, 25.♗c4 era un poco más preciso.

25...♕xe8 26.exf6 gxf6 27.b5 ♖bc8 28.bxc6

Llega la ruptura b5. Según el motor era algo prematura, porque 27.♘e1 conservaba más ventaja. Pero el resultado es el típico de un ataque de minorías: tras los cambios en c6 se abre la columna c.

28...♖xc6 29.♖xc6 ♖xc6 30.axb6 axb6 31.♖e1

Este es el resultado: el peón de b6 está aislado y ningún otro peón puede defenderlo, y el de e6 también es débil. Las negras tendrán que defenderlos con piezas, y eso les quita actividad.

31...♕c8 32.♘d2 ♘f8 33.♘e4 ♕d8 34.h4 ♖c7 35.♕b3 ♖g7 36.g3 ♖a7 37.♗c4 ♖a5 38.♘c3 ♘xc3 39.♕xc3

Las piezas negras están atadas a la defensa de b6 y e6, y su rey quedó expuesto tras ...gxf6. Capablanca mejora sus piezas sin prisa.

39...♔f7 40.♕e3 ♕d6 41.♕e4 ♖a4 42.♕b7+ ♔g6 43.♕c8 ♕b4 44.♖c1 ♕e7 45.♗d3+ ♔h6 46.♖c7 ♖a1+ 47.♔g2 ♕d6 48.♕xf8+ 1–0

Lasker abandonó, porque 48...♕xf8 49.♖xh7 es mate. El ataque de minorías no dio la victoria directamente, pero creó las debilidades de b6 y e6, y mientras las negras las defendían, las piezas blancas llegaron al rey.

Repase el plan: b4 y a5, ruptura b5, peón aislado en b6 y, después, ataque contra el rey debilitado.

Smyslov – Keres [D36]

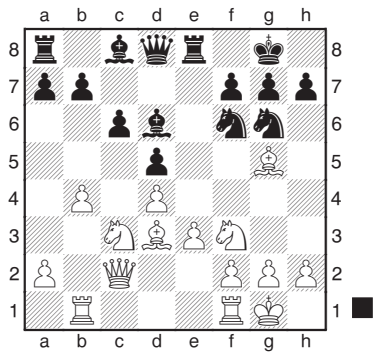
Campeonato del mundo, La Haya y Moscú, 1948

Esta es la versión clásica del ataque de minorías, en la estructura Carlsbad. Keres prefiere un peón aislado en d5 antes que uno retrasado en c6, pero más tarde tendrá que aceptar los dos. Siga cómo las torres blancas usan la columna b y cómo cae finalmente el peón de d.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 c6 5.e3 ♘bd7 6.cxd5 exd5 7.♗d3 ♗e7 8.♘f3 0–0 9.♕c2 ♖e8 10.0–0 ♘f8 11.♖ab1 ♘g6 12.b4

Es la estructura Carlsbad: tras cxd5 exd5, las blancas tienen dos peones en el flanco de dama, a y b, contra tres negros, a, b y c. La torre de b1 y el avance b4 anuncian el ataque de minorías.

12...♗d6



Usted juega 7

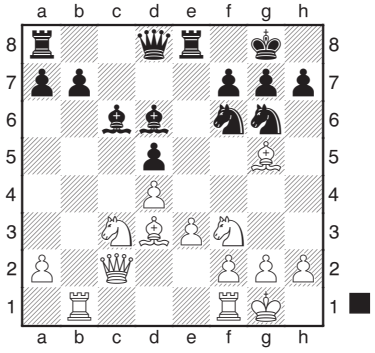
13.b5

La ruptura llega a tiempo. Si las negras cambian en b5, el peón de d5 queda aislado; si permiten bxc6 y recapturan con el peón de b, el de c6 queda retrasado en una columna semiabierta. Según el motor es la mejor jugada, claramente por delante de 13.h3.

El ataque de minorías busca exactamente esto: obligar al rival a elegir entre dos debilidades.

13...♗d7 14.bxc6 ♗xc6

Keres recaptura con el alfil para no tener un peón débil en c6, pero ahora el peón de d5 está aislado: no quedan peones negros en las columnas c ni e para protegerlo.



Juegan blancas

15.♕b3 ♗e7 16.♗xf6 ♗xf6 17.♗b5 ♕d6 18.♖fc1 h5 19.♘e2 h4 20.♗xc6 bxc6

Smyslov cambia el alfil de c6 y obliga a recapturar con el peón de b. Ahora sí aparece la estructura típica: peón retrasado en c6, en la columna c semiabierta, y columna b abierta para las torres blancas.

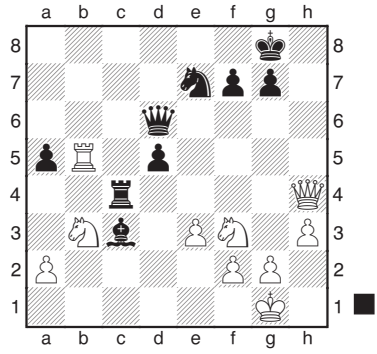
21.♕a4 ♘e7 22.♖b7

La torre entra en la séptima por la columna b, que el ataque de minorías ha abierto.

22...a5 23.h3 ♖eb8 24.♖cb1 ♖xb7 25.♖xb7 c5 26.♖b5 cxd4 27.♘exd4 ♖c8 28.♘b3 ♗c3 29.♕xh4

Keres se ha librado del peón de c6, pero a cambio el de d5 vuelve a estar aislado, y el de h4 se ha perdido. Según el motor, 28... ♗c3 fue una imprecisión.

29...♖c4



Usted juega 8

30.g4

La torre atacaba la dama por la cuarta fila. En lugar de retirarla, Smyslov interpone el peón de g, que además gana espacio en el flanco de rey. Según el motor es la única jugada fuerte: 30.♕g3, que cambia las damas, deja solo una pequeña ventaja.

Con las piezas negras repartidas entre los dos flancos, el bando activo puede abrir un segundo frente.

30...a4 31.♘bd4 ♗xd4 32.♘xd4 ♕e5 33.♘f3 ♕d6 34.♖a5 ♖c8 35.♖xa4 ♘g6 36.♕h5 ♕f6 37.♕f5 ♕c6 38.♖a7 ♖f8 39.♖d7 d4 40.♖xd4

Las blancas han ganado el peón de a y ahora el de d, el peón aislado que dejó el ataque de minorías. Según el motor, 37.♕xd5 era todavía más fuerte.

40...♖a8 41.a4 1–0

Con ventaja material y la torre activa, Smyslov tiene la partida ganada, y Keres abandonó.

Repase el plan. b4-b5 obligó a las negras a elegir entre un peón aislado en d5 y uno retrasado en c6; Smyslov atacó los dos, y la partida se decidió cuando cayó el de d.

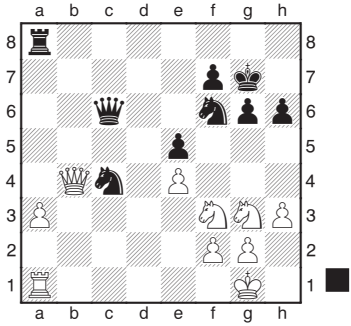
53. Principio de las dos debilidades

Una sola debilidad casi nunca basta para ganar: el defensor concentra sus piezas en ella y la sostiene. El principio de las dos debilidades dice que hay que crear una segunda, lejos de la primera, para que las piezas que defienden una no lleguen a tiempo a la otra. La primera puede ser un peón débil, una casilla o la obligación de frenar un peón pasado; la segunda suele estar en el otro flanco.

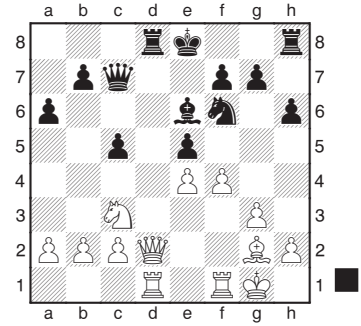
El método consiste en estirar la defensa. Se ataca un objetivo hasta que el rival concentra allí sus piezas, y entonces se cambia de flanco. Decide la pieza que cambia de flanco más deprisa: un alfil, una torre o, en el final, un rey activo.

Alekhine usa su peón pasado de a para atar al rey y a la torre de Capablanca al flanco de dama, y después lleva su rey al flanco de rey. Fischer ataca con el rey los peones negros del flanco de dama y con el alfil los del flanco de rey, hasta que el caballo de Taimanov ya no puede defender los dos lados.

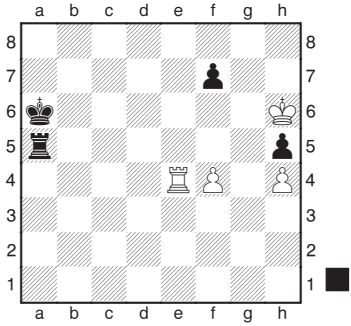
¡Usted juega!



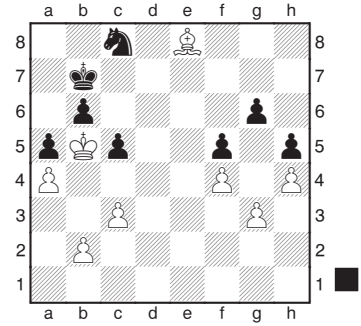
9. ¿Cómo aprovecha Alekhine su peón de más?



11. ¿Qué salto de caballo transforma la posición?



10. ¿Cómo gana Alekhine el final?



12. ¿Cómo continúa Fischer la maniobra?

Alekhine – Capablanca [D51]

Campeonato del mundo, Buenos Aires, 1927

Es la última partida del campeonato del mundo de 1927. Alekhine gana un peón pasado en la columna a y lo usa para atar las piezas de Capablanca al flanco de dama. Siga cómo, cuando el rey negro va a frenarlo, el rey blanco se marcha al otro flanco.

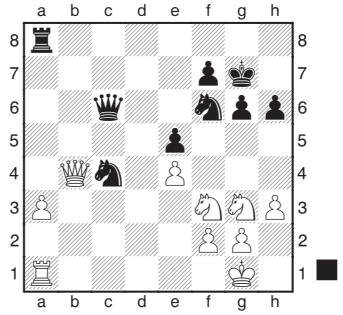
1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♘bd7 5.e3 c6 6.a3 ♗e7 7.♘f3 0–0 8.♗d3 dxc4 9.♗xc4 ♘d5 10.♗xe7 ♕xe7 11.♘e4 ♘5f6 12.♘g3 c5 13.0–0 ♘b6 14.♗a2 cxd4 15.♘xd4 g6 16.♖c1 ♗d7 17.♕e2 ♖ac8 18.e4 e5 19.♘f3 ♔g7 20.h3 h6 21.♕d2 ♗e6 22.♗xe6 ♕xe6 23.♕a5 ♘c4 24.♕xa7 ♘xb2 25.♖xc8 ♖xc8 26.♕xb7 ♘c4

Tras la lucha por la columna c, las blancas tienen un peón de más, y su peón de a es pasado porque ya no quedan peones negros en el flanco de dama. Para las negras será un problema permanente: tendrán que dedicar piezas a frenarlo.

27.♕b4 ♖a8 28.♖a1

Las dos torres se enfrentan en la columna a.

28...♕c6



Usted juega 9

29.a4

Un peón pasado debe avanzar, y más cuando las piezas rivales están lejos. Según el motor es la única jugada que mantiene la ventaja; las de espera, como 29.♕e1 o 29.♔h2, la reducen a menos de la mitad.

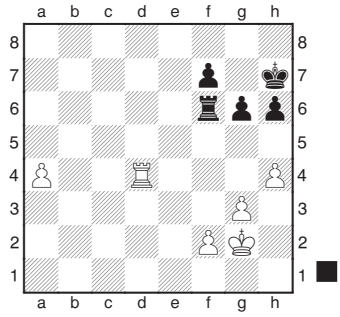
29...♘xe4 30.♘xe5 ♕d6 31.♕xc4

Con esta serie de cambios desaparecen los peones de e4 y e5, pero el peón de a sigue en el tablero. Tras 31...♕xe5 las blancas conservan su peón de más, que es la primera debilidad que las negras tienen que vigilar.

31...♕xe5 32.♖e1 ♘d6 33.♕c1 ♕f6 34.♘e4 ♘xe4 35.♖xe4 ♖b8 36.♖e2 ♖a8 37.♖a2 ♖a5 38.♕c7 ♕a6 39.♕c3+ ♔h7 40.♖d2 ♕b6 41.♖d7 ♕b1+ 42.♔h2 ♕b8+ 43.g3 ♖f5 44.♕d4 ♕e8 45.♖d5 ♖f3 46.h4 ♕h8 47.♕b6 ♕a1 48.♔g2 ♖f6 49.♕d4 ♕xd4 50.♖xd4

Durante veinte jugadas Alekhine ha usado el peón de a para mantener ocupadas las

piezas negras, y por fin cambia las damas. Según el motor, 47...♕a1 fue la imprecisión que permitió ese cambio en buenas condiciones.



Juegan negras

50...♔g7 51.a5

El peón avanza a la quinta y obliga a la torre negra a colocarse delante de él, en a6. Una torre que bloquea un peón pasado es una torre pasiva: esa es la primera debilidad negra.

51...♖a6 52.♖d5 ♖f6 53.♖d4 ♖a6 54.♖a4 ♔f6 55.♔f3 ♔e5 56.♔e3 h5 57.♔d3 ♔d5 58.♔c3 ♔c5 59.♖a2 ♔b5 60.♔b3 ♔c5 61.♔c3 ♔b5 62.♔d4

El rey negro se ha ido al flanco de dama para ayudar contra el peón de a. Entonces Alekhine lleva su rey al otro lado, donde los peones negros se quedan solos. Esa es la segunda debilidad.

Cuando el rival concentra sus piezas en un flanco, cambie de flanco.

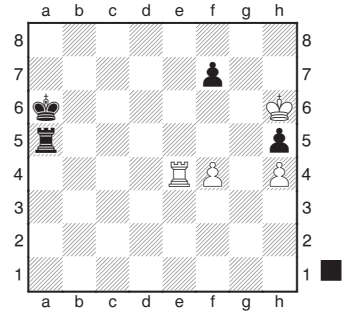
62...♖d6+ 63.♔e5 ♖e6+ 64.♔f4 ♔a6 65.♔g5 ♖e5+ 66.♔h6 ♖f5 67.f4

El rey blanco ha llegado a h6 y ataca los peones de f7, g6 y h5, mientras el rey negro está en a6, a seis columnas. Según el motor, 63.♔e5 y 64.♔f4 eran las únicas jugadas que mantenían la ventaja. Ahora f4 prepara f5 para abrir la posición negra.

67...♖c5 68.♖a3 ♖c7 69.♔g7 ♖d7 70.f5 gxf5 71.♔h6 f4 72.gxf4 ♖d5 73.♔g7 ♖f5 74.♖a4 ♔b5 75.♖e4 ♔a6 76.♔h6

Las negras van a capturar por fin el peón de a5, pero a costa de dejar solos sus peones de f7 y h5.

76...♖xa5



Usted juega 10

77.♖e5

La torre corta la quinta fila: la torre negra ya no puede volver a f5, y el peón de h5 cae. Según el motor es la única jugada ganadora. Con 77.♔g7 o 77.♖e3, las negras responden ...♖f5, atacan el peón de f4 y llegan a las tablas.

Cuando el rival corre a defender la segunda debilidad, gana quien impide que la defensa llegue a tiempo.

77...♖a1 78.♔xh5 ♖g1 79.♖g5 ♖h1 80.♖f5 ♔b6 81.♖xf7 ♔c6 82.♖e7 1–0

Las blancas tienen dos peones unidos y el rey negro está lejos. Capablanca abandonó, y Alekhine se proclamó campeón del mundo.

Repase el plan. El peón de a ató la torre y el rey negros al flanco de dama, y la segunda debilidad, los peones del flanco de rey, decidió la partida.

Fischer (2740) – Taimanov (2620) [B47]

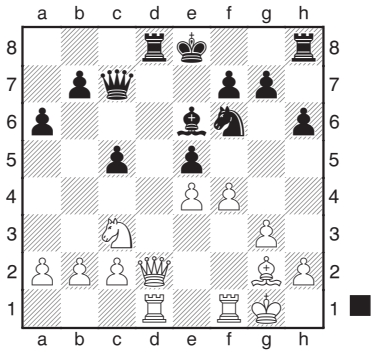
Cuartos de final de Candidatos, Vancouver, 1971

Fischer busca un final de alfil contra caballo con peones en los dos flancos. Las negras colocan sus peones del flanco de rey en casillas blancas, donde el alfil puede atacarlos, y los del flanco de dama quedan expuestos al rey blanco. Siga cómo el alfil cambia de flanco más deprisa de lo que el caballo puede seguirlo.

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♕c7 5.♘c3 e6 6.g3 a6 7.♗g2 ♘f6 8.0–0 ♘xd4 9.♕xd4 ♗c5 10.♗f4 d6 11.♕d2 h6 12.♖ad1 e5 13.♗e3 ♗g4 14.♗xc5 dxc5 15.f3 ♗e6 16.f4

El peón de f ataca el de e5.

16...♖d8



Usted juega 11

17.♘d5

El caballo se ofrece en d5. Si 17...♗xd5 18.exd5, las blancas cambian su caballo por el alfil de casillas blancas, y su alfil de g2 se queda sin rival. Según el motor es la mejor jugada, aunque la ventaja es pequeña; 17.♕xd8+ llevaba a la igualdad.

Antes de simplificar, piense qué piezas quedarán. Fischer busca un final de alfil contra caballo con peones en los dos flancos.

17...♗xd5 18.exd5 e4 19.♖fe1 ♖xd5 20.♖xe4+ ♔d8 21.♕e2 ♖xd1+ 22.♕xd1+ ♕d7 23.♕xd7+ ♔xd7

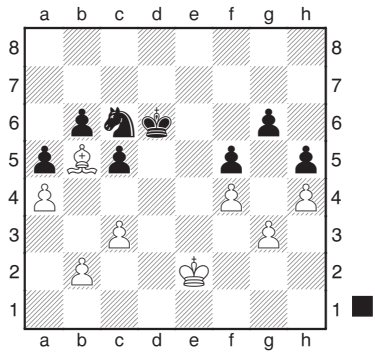
Queda un final de torre y alfil contra torre y caballo, con peones en los dos flancos. Es el terreno ideal del alfil: puede atacar en un flanco y pasar al otro en una sola jugada, mientras que el caballo necesita varias.

24.♖e5 b6 25.♗f1 a5 26.♗c4 ♖f8 27.♔g2 ♔d6 28.♔f3 ♘d7 29.♖e3 ♘b8 30.♖d3+ ♔c7 31.c3 ♘c6 32.♖e3 ♔d6 33.a4 ♘e7 34.h3 ♘c6 35.h4 h5

Con ...h5, el peón negro se coloca en una casilla blanca, del color del alfil de Fischer. Más tarde ...f5 y ...g6 harán lo mismo, y esos peones serán objetivos fijos para el alfil.

36.♖d3+ ♔c7 37.♖d5 f5 38.♖d2 ♖f6 39.♖e2 ♔d7 40.♖e3 g6 41.♗b5 ♖d6 42.♔e2 ♔d8 43.♖d3 ♔c7 44.♖xd6 ♔xd6

Cambiadas las torres, el plan blanco tiene dos objetivos: los peones del flanco de rey, fijos en casillas blancas, para el alfil, y los de a5 y b6, para el rey. El caballo no puede defender los dos flancos a la vez.

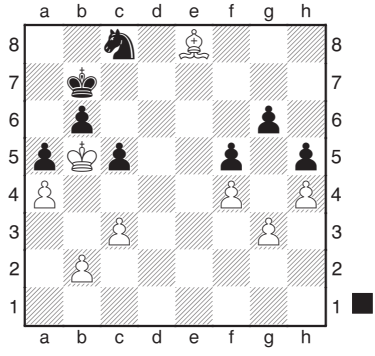


Juegan blancas

45.♔d3 ♘e7 46.♗e8 ♔d5 47.♗f7+ ♔d6 48.♔c4 ♔c6 49.♗e8+ ♔b7 50.♔b5

El rey entra por b5 y ataca los peones de b6 y a5. El rey negro tiene que defenderlos, y el caballo se queda solo frente al alfil.

50...♘c8



Usted juega 12

51.♗c6+

El jaque aparta al rey negro de b7, y el alfil cambia de diagonal con ganancia de tiempo. Según el motor es la única jugada que mantiene la ventaja: con 51.♔c4, por ejemplo, son las negras quienes quedan mejor.

En un final de dos debilidades, cada jugada del atacante debe ganar tiempo, para que el defensor no pueda reagrupar sus piezas.

51...♔c7 52.♗d5 ♘e7 53.♗f7 ♔b7 54.♗b3 ♔a7 55.♗d1 ♔b7 56.♗f3+ ♔c7 57.♔a6 ♘c8 58.♗d5 ♘e7 59.♗c4 ♘c6 60.♗f7 ♘e7 61.♗e8 ♔d8 62.♗xg6

Fischer ha maniobrado con el alfil hasta que el rey negro tuvo que alejarse del peón de b6. Ahora entrega el alfil por el peón de g6: tras 62...♘xg6 63.♔xb6 y ♔xc5, sus peones del flanco de dama serán imparables. Según el motor es la jugada más fuerte, mientras que 62.♔xb6? ♔xe8 solo daba tablas.

62...♘xg6 63.♔xb6 ♔d7 64.♔xc5 ♘e7 65.b4 axb4 66.cxb4 ♘c8 67.a5 ♘d6 68.b5 ♘e4+ 69.♔b6 ♔c8 70.♔c6 ♔b8 71.b6 1–0

Los dos peones pasados, apoyados por el rey, son demasiado para el caballo, y Taimanov abandonó.

Repase el plan: dos debilidades lejanas, un alfil que cambia de flanco deprisa y un rey que entra por el otro lado.

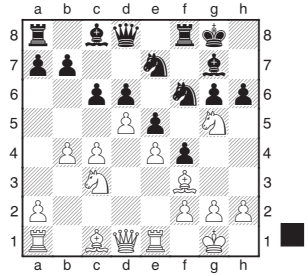
54. Mejora de la peor pieza y reagrupación

Mejorar la peor pieza es un método de pensamiento para las posiciones sin acción inmediata. Pregúntese cuál de sus piezas trabaja menos, dónde sería útil y por qué camino puede llegar allí. Una pieza mal colocada es como jugar con una menos; llevarla a su sitio vale a menudo más que cualquier ataque precipitado.

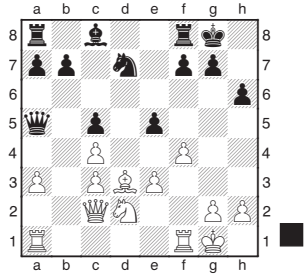
La mejor casilla no siempre es la más avanzada. A veces hay que retroceder para tomar otra ruta, cambiar la pieza rival que ocupa el puesto deseado o adelantar un peón para crear una casilla estable que ningún peón contrario pueda atacar. La reagrupación lleva tiempo, así que debe hacerse cuando el rival no puede aprovechar esas jugadas.

Kramnik retira un alfil para llevarlo a una diagonal mejor y dirige un caballo hacia c5, aunque después deja escapar la ventaja. Botvinnik prepara una casilla central con un avance de peón, cambia los caballos y lleva su alfil, la pieza que menos hacía, a un puesto dominante.

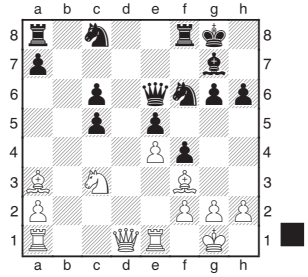
¡Usted juega!



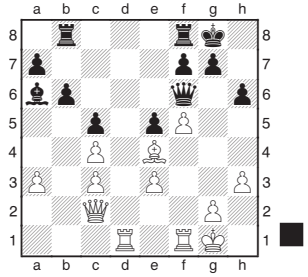
13. ¿Qué hace el caballo atacado de g5?



15. ¿Qué avance prepara una casilla para las piezas?



14. ¿Hacia dónde debe dirigirse el caballo de c3?



16. ¿Dónde debe instalarse el alfil de e4?

Kramnik (2770) – Gelfand (2695) [E97]

Belgrado, 1997

En una India de Rey, Kramnik reorganiza sus piezas menores: retira un alfil para cambiarlo de diagonal y lleva un caballo hacia c5. Consigue una ventaja ganadora, pero Gelfand crea un peón pasado peligroso y, al final, un error permite las tablas. Fíjese en las rutas de las piezas blancas.

1.♘f3 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 0–0 5.d4 d6 6.♗e2 ♘c6 7.0–0 e5 8.d5 ♘e7 9.b4 ♘h5 10.♖e1 f5 11.♘g5

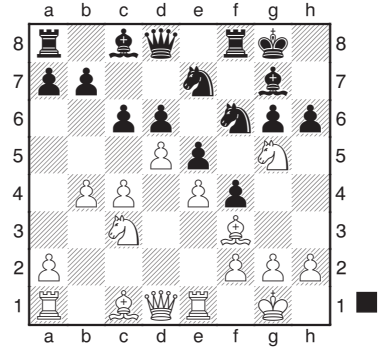
El caballo de f3 tenía poco futuro en esa casilla; desde g5 apunta a e6, que tras ...f5 ningún peón negro defiende.

11...♘f6 12.♗f3 c6 13.♗e3 f4 14.♗c1

Con ...f4 las negras echaron al alfil de e3. En lugar de dejarlo en d2, donde no haría nada, Kramnik lo devuelve a c1 para llevarlo a a3, una diagonal que apunta a d6. Según el motor, 14.♗c1 es la mejor retirada y 14.♗d2 vale bastante menos.

Cuando una pieza no tiene futuro donde está, busque su casilla ideal y la ruta para llegar, aunque haya que retroceder.

14...h6



Usted juega 13

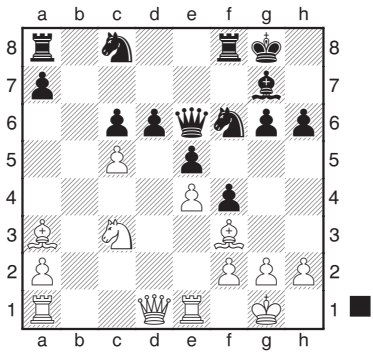
15.♘e6

Atacado por ...h6, el caballo no se retira: salta a e6 y se ofrece por el alfil de c8. Tras 15...♗xe6 16.dxe6, el peón blanco queda en e6, en pleno campo negro. Según el motor es la única jugada buena; 15.♘h3 dejaba a las negras mejor.

Mejorar una pieza también puede significar cambiarla por una pieza importante del rival.

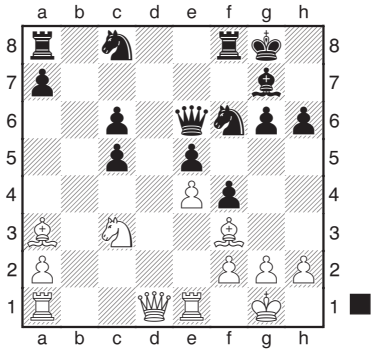
15...♗xe6 16.dxe6 ♘c8 17.b5 ♕e8 18.bxc6 bxc6 19.c5 ♕xe6 20.♗a3

El alfil llega por fin a a3, después de que b5 y c5 le abrieran el camino, y desde allí presiona d6 y c5. Las negras han recuperado el peón de e6, pero su estructura de peones ha quedado débil.



Juegan negras

20...dxc5



Usted juega 14

21.♘a4

El caballo de c3 no tenía trabajo; por a4 llega a c5, donde atacará la dama de e6 y colaborará con el alfil de a3. Según el motor, 21.♘a4 vale más del doble que 21.♗e2 o que recuperar el peón con 21.♗xc5.

21...♘b6 22.♘xc5 ♕f7 23.♕c1 ♕c4 24.♗d1 ♕xc1 25.♖xc1 ♖fc8 26.♗b3+ ♔h7 27.♘e6 a5 28.♘xg7

Se han cambiado las damas. El caballo de c5 pasó a e6 y ahora se cambia por el alfil de g7, el defensor de las casillas negras. Las blancas se quedan con la pareja de alfiles contra dos caballos.

28...♔xg7 29.♗e6 ♘bd7 30.♖ed1 ♖a7 31.♗b2 ♖cc7 32.f3 ♔f8 33.♖d6 ♖ab7 34.♗a3 c5 35.♗xd7 ♘xd7 36.♖xg6 ♔f7 37.♖xh6

Las piezas blancas, todas activas, han recuperado el peón y ganado otro. Pero las negras consiguen un peón pasado en c que avanzará muy deprisa.

37...c4 38.g3 fxg3 39.hxg3 c3 40.♖c2 ♘f8 41.♗d6 ♖b1+ 42.♔f2 ♖b2 43.♗xc7 ♖xc2+ 44.♔e3 ♖xa2 45.♗xe5 c2 46.♖c6 ♖a3+ 47.♔e2 ♖a2 48.♔d2 ♘e6 49.f4 c1=♕+ 50.♔xc1

El peón de c ha obligado a las blancas a devolver material, pero según el motor Kramnik sigue con una ventaja clara. Según el motor, 38.♔f1 era más preciso que 38.g3.

50...♖a4 51.♔d2 ♖xe4 52.♗c3 ♔e7 53.♔d3 ♖a4 54.f5 ♘d8 55.♖a6 ♘f7 56.♖a7+ ♔e8 57.♖a8+ ♔e7 58.♖a7+ ♔e8 59.♖xa5 ♖g4 60.♗e1 ♔e7 61.♗f2 ♘g5 62.♖a6 ♔f7 63.♔e2 ♘e4 64.♖a5 ♖g5 65.♔f3 ♘xf2 66.♔xf2 ♔f6 ½–½

Tablas. Según el motor, las blancas ganaban hasta 61.♗f2, que permitió cambiar el alfil por el caballo; con 61.♔e3 la ventaja seguía siendo decisiva. El final de torre y dos peones contra torre que queda es tablas.

La reagrupación dio a Kramnik una posición ganadora; la partida recuerda que después hay que convertirla con la misma precisión.

Botvinnik – Kan [E24]

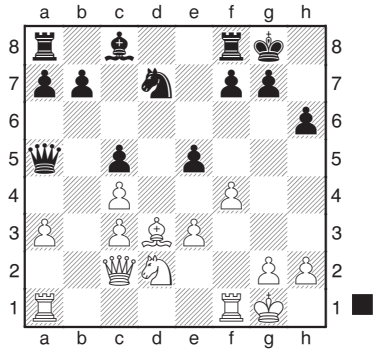
Campeonato de la URSS, Leningrado, 1939

Botvinnik tiene un alfil que en d3 hace poco. Primero le prepara una casilla con un avance de peón, después cambia los caballos que podían disputársela y, por último, lleva el alfil hasta su puesto. Siga la ruta de esa pieza y cómo, una vez instalada, decide la partida.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♘f3 c5 5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3 ♕a5 7.♗d2 ♘e4 8.♕c2 ♘xd2 9.♘xd2 d6 10.e3 e5 11.dxe5 dxe5 12.♗d3 h6 13.0–0 0–0 14.f4

Las blancas tienen los peones de c doblados. Con f4 atacan el peón de e5.

14...♘d7



Usted juega 15

15.f5

En lugar de cambiar en e5, Botvinnik avanza. Ahora el peón negro de e5 queda fijo y la casilla e4 pasa a ser un puesto permanente para las piezas blancas: mientras el peón blanco siga en f5, ningún peón negro podrá atacarla. Según el motor es la única jugada que mantiene la ventaja; 15.♖ad1 dejaba la posición igualada.

Antes de mejorar una pieza, prepárele una casilla fuerte.

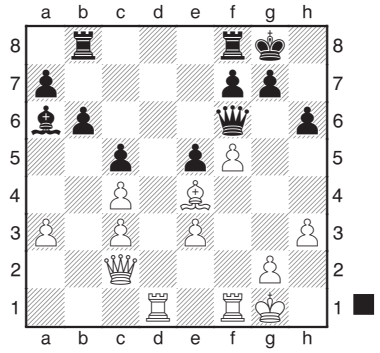
15...♘f6 16.♘e4 ♕d8 17.♘xf6+

El caballo ocupa e4 y se cambia por el caballo negro, la única pieza que podía disputar las casillas centrales.

17...♕xf6 18.♗e4

El alfil, que en d3 tenía poco que hacer, pasa a e4, la casilla que preparó f5. Según el motor es la mejor jugada.

18...♖b8 19.♖ad1 b6 20.h3 ♗a6



Usted juega 16

21.♗d5

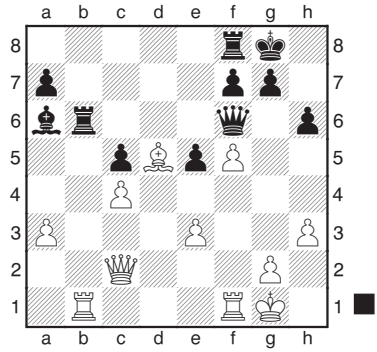
El alfil llega a d5, en el centro del tablero: ataca f7, mira hacia a8 y deja sin juego al alfil de a6, que choca contra c4. Según el motor es la mejor jugada, y 21.♕a4 vale menos de la mitad.

Fíjese en la ruta: d3, e4 y d5. Una pieza mal situada mejora cuando se le prepara

una casilla fuerte y un camino para llegar a ella.

21...b5 22.cxb5 ♖xb5 23.c4 ♖b6 24.♖b1

Las negras abrieron la columna b, pero el alfil de d5 sigue dominando.



Juegan negras

24...♖d8 25.♖xb6 axb6 26.e4 ♗c8 27.♕a4 ♗d7 28.♕a7 ♗e8 29.♖b1 ♖d6 30.a4 ♔h7 31.a5

La dama ha entrado en a7 y el peón de a ataca el de b6. Las negras están atadas a la defensa del flanco de dama. Según el motor, 24...♖d8 fue la imprecisión que permitió esta entrada.

31...bxa5 32.♕xa5 ♖a6 33.♕xc5

Botvinnik gana el peón de c5, y el alfil sigue firme en d5. Según el motor, 32...♖a6 fue un error.

33...♖a2 34.♕e3 ♕a6 35.♖b8 ♕a4 36.♔h2 ♖a3 37.♕c5 ♖a2 38.♖a8 ♕xa8 39.♗xa8 ♖xa8 40.♕xe5 ♗c6 41.♕c7 1–0

Las blancas tienen dama contra torre y alfil, con dos peones de más, y Kan abandonó.

Repase el plan: f5 creó la casilla e4, el cambio de caballos dejó el camino libre y el alfil viajó de d3 a d5 pasando por e4.

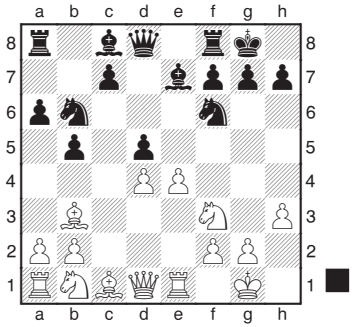
55. Fijación de debilidades

Fijar una debilidad significa impedir que el rival la mueva, la cambie o la defienda con otro peón. Un peón fijo es un objetivo que no se escapa; por eso, antes de atacar un peón débil, conviene asegurarse de que no podrá avanzar. Normalmente se consigue controlando, o mejor aún ocupando, la casilla que tiene delante.

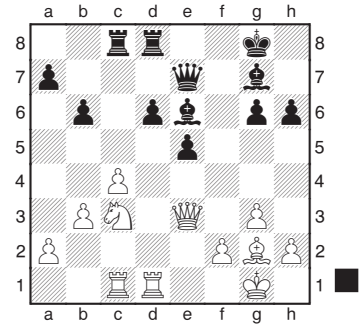
Una vez fijado el objetivo, el plan es sumar atacantes, cambiar a sus defensores y capturarlo cuando haya más piezas atacando que defendiendo. Pero el defensor también tiene recursos, y además, mientras protege un peón débil, sus piezas quedan pasivas. Eso suele abrir otras puertas, como una columna o la séptima fila.

Fischer fija con un avance de peón el peón negro de d5 y después abre la columna e. Smyslov fija el peón retrasado de d6, cambia uno de sus defensores y lo gana sumando atacantes.

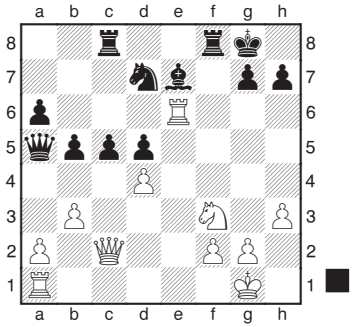
¡Usted juega!



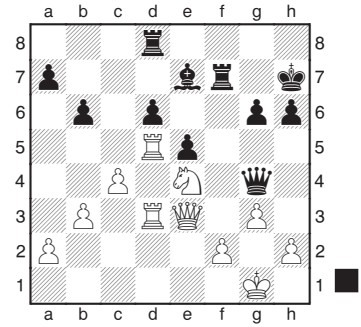
17. ¿Cómo responde Fischer al avance ...d5?



19. ¿Dónde debe colocarse el alfil de g2?



18. ¿Cómo aprovecha Fischer la captura de la dama?



20. ¿Cómo gana Smyslov el peón débil?

Fischer – Barczay [C95]

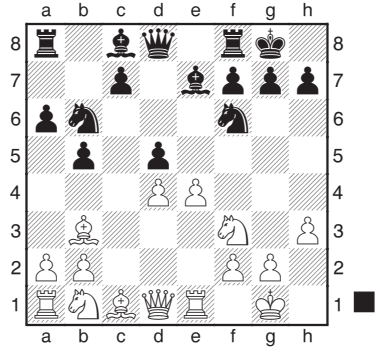
Interzonal de Susa, 1967

En una Española, Barczay intenta liberarse con ...d5. Fischer deja ese peón fijo, cambia los alfiles de casillas blancas y abre después la columna e. Siga cómo la estructura fija de las negras les quita toda actividad.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0–0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 0–0 9.h3 ♘b8 10.d4 ♘bd7 11.♘h4 exd4 12.cxd4 ♘b6 13.♘f3

Es la variante Breyer de la Española. Las negras han cambiado en d4 y ahora buscan liberarse en el centro.

13...d5



Usted juega 17

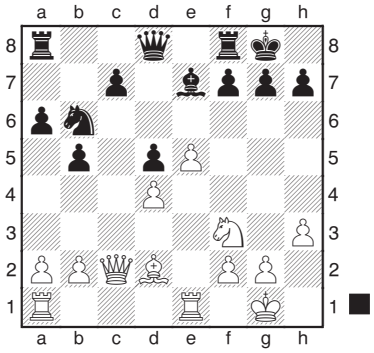
14.e5

Fischer no cambia en d5: avanza el peón y deja el de d5 fijo frente al de d4. El peón de e5 gana espacio, quita al caballo de f6 su casilla y deja a las negras sin rupturas centrales. Según el motor, 14.e5 vale más del doble que 14.exd5.

Fijar una debilidad es quitarle la posibilidad de moverse o de cambiarse: un peón fijo es un objetivo que no se escapa.

14...♘e4 15.♘bd2 ♘xd2 16.♗xd2 ♗f5 17.♗c2 ♗xc2 18.♕xc2

Se han cambiado los alfiles de casillas blancas. Sin ese alfil, las negras tienen menos piezas para vigilar las casillas blancas d5 y e6.



Juegan negras

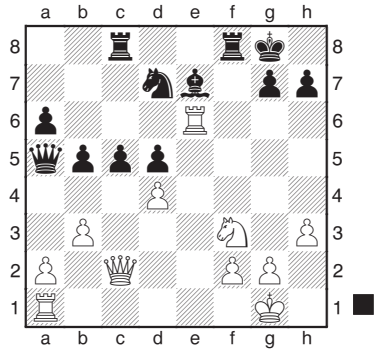
18...♖c8 19.b3 ♘d7 20.e6

Fischer abre la columna e: tras 20...fxe6 21.♖xe6, la torre ataca el alfil de e7 y la casilla e6 queda en manos blancas. Según el motor, 19...♘d7 fue un error, y 20.♕f5 era todavía más fuerte que la jugada de Fischer.

20...fxe6 21.♖xe6 c5 22.♗a5

Las negras intentan liberarse con ...c5, y Fischer responde con un golpe táctico.

22... ♕xa5



Usted juega 18

23. ♖xe7

La dama ha dejado de defender el alfil de e7, y la torre lo captura y entra en la séptima. Según el motor es la única jugada; 23. ♖ae1 dejaba a las negras mejor.

23... ♕d8 24. ♘g5 1–0

El caballo se suma a la torre de e7 y a la dama de c2, que amenaza h7, y las negras abandonaron. Según el motor, 23... ♕d8 fue el error decisivo y 23...cxd4 resistía.

Repase el plan. e5 fijó la estructura negra, el cambio de alfiles dejó sin defensa las casillas blancas y e6 abrió la columna por la que entró la torre.

Smyslov – Denker [B24]

Match URSS-EE. UU., Moscú, 1946

Con ...e5, Denker deja su peón de d6 retrasado en una columna semiabierta. Smyslov lo fija, cambia la pieza que defendía la casilla de delante y dobla sus torres contra él. Siga cómo cuenta atacantes y defensores antes de capturarlo.

1.e4 c5 2.♘c3 ♘c6 3.g3 g6 4.♗g2 ♗g7 5.d3 e6 6.♗e3 ♘d4 7.♘ce2 d6 8.c3 ♘c6 9.d4 cxd4 10.♘xd4 ♘xd4 11.♗xd4 e5 12.♗e3 ♘e7 13.♘e2 0–0 14.0–0 ♗e6 15.♕d2 ♕c7 16.♖fc1 f5

Con ...e5 las negras dejaron el peón de d6 retrasado en una columna semiabierta: no puede avanzar sin perderse y ningún peón lo protege.

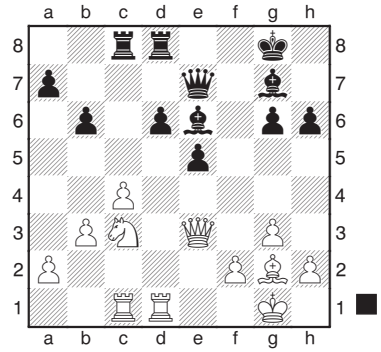
17.c4 fxe4 18.♘c3 ♘f5 19.♘xe4

Smyslov recupera el peón, y su caballo llega a e4, desde donde ataca d6.

19...♘xe3 20.♕xe3 h6 21.♖d1 ♖fd8 22.♖ac1 ♖ac8 23.b3 b6 24.♘c3

Se han cambiado el caballo negro y el alfil blanco. El peón de d6 sigue fijo y sin protección de peones.

24...♕e7



Usted juega 19

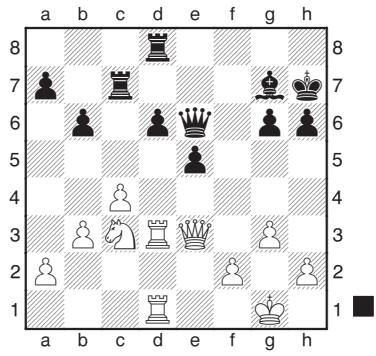
25.♗d5

El alfil ocupa d5, delante del peón débil, y se ofrece por el alfil de e6, que defendía esa casilla. Según el motor es la mejor jugada, aunque 25.♗e4 vale casi lo mismo.

Para atacar un peón fijo, domine primero la casilla que tiene delante: así no podrá avanzar.

25...♔h7 26.♗xe6 ♕xe6 27.♖d3 ♖c7 28.♖cd1

Las torres se doblan contra d6. Las negras lo defienden con la torre de d8 y el alfil, pero el atacante puede sumar más piezas que el defensor.

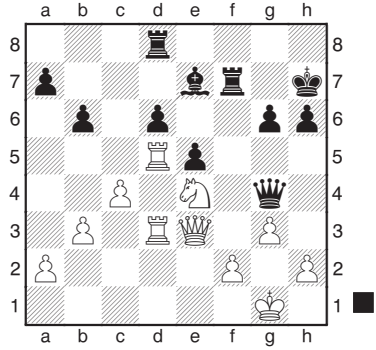


Juegan negras

28...♖f7 29.♘e4 ♗f8 30.♖d5 ♕g4 31.♖1d3

El caballo de e4 y las dos torres apuntan a d6.

31...♗e7



Usted juega 20

32.♘xd6

Tres piezas atacan d6 y solo dos lo defienden, así que el peón cae. Según el motor es la mejor jugada; 32.♖d2 era algo inferior.

Con el peón fijo, cuente atacantes y defensores: si usted puede sumar más, el peón cae.

32...♗xd6 33.♖xd6 ♖df8 34.♕xe5

Tras el primer peón cae el segundo: el de e5 ya no se podía defender. Según el motor, 33...♖df8 fue un error.

34...♖xf2 35.♖d7+ ♖8f7 36.♖xf7+ ♖xf7 37.♖d8 ♖g7 38.♕e8 g5 39.♕h8+ ♔g6 40.♖d6+ ♔f7 41.♕xh6 ♕f5 42.♖d1 ♕c5+ 43.♔g2 ♕e7 44.♖f1+ ♔g8 45.♕f6 ♕e8 46.♕f5 g4 47.♖f2 ♕e7 48.♕d3 ♖g5 49.♖e2 ♕f8 50.♕e4 ♖g7 51.♕d5+ ♕f7 52.♖e6 ♕c7 1–0

Las blancas tienen dos peones de más, y Denker abandonó.

Repase el plan. ...e5 dejó el peón de d6 retrasado; Smyslov lo fijó ocupando d5, cambió el alfil que defendía esa casilla y sumó más atacantes que defensores.

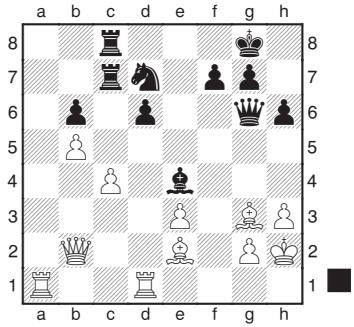
56. Provocación de debilidades

Provocar una debilidad es plantear una amenaza que el rival solo puede atender adelantando un peón, cambiando una pieza o abandonando una casilla. La concesión no se arranca por la fuerza: se induce. Un peón que avanza ya no puede retroceder, y la casilla que deja atrás puede quedar para siempre en manos del rival.

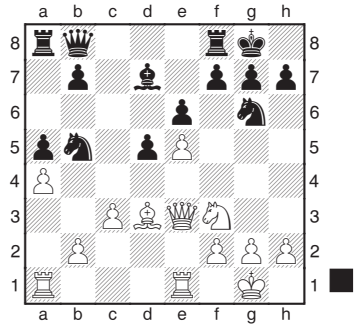
La provocación funciona cuando la defensa más cómoda crea un objetivo. Por eso, antes de cada amenaza, conviene preguntarse qué tendrá que hacer el rival para pararla y qué quedará débil después. Luego hace falta paciencia: primero se fija ese objetivo y se coordinan las piezas, y solo entonces se ataca.

Karpov provoca avances blancos en el flanco de dama y en el de rey, y aprovecha cada uno con una ruptura. Steinitz obliga a Showalter a adelantar sus peones del flanco de rey y después ataca las casillas y los peones que quedaron débiles.

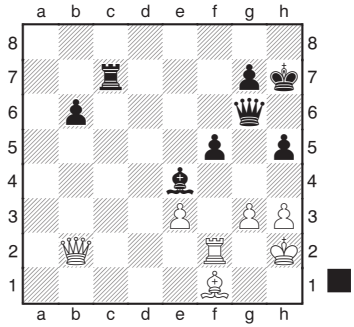
¡Usted juega!



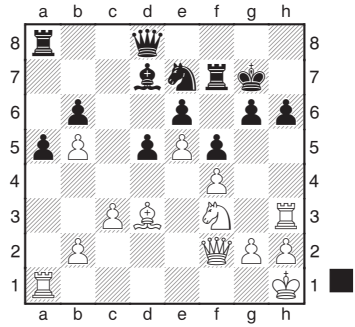
21. ¿Qué segunda ruptura juega ahora Karpov?



23. ¿Cómo debe recuperar Steinitz en b5?



22. ¿Cómo aprovecha Karpov el último avance blanco?



24. ¿Cómo refuerza Steinitz la presión contra el rey?

Hertneck (2615) – Karpov (2740) [E39]

Bundesliga, 1994

Karpov no tiene debilidades, pero tampoco objetivos. Con amenazas concretas provoca primero el avance b5 y después f3, y responde a cada uno con una ruptura. Siga cómo, al final, también ataca el peón de g3 en cuanto se mueve.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕c2 0–0 5.♘f3 c5 6.dxc5 ♘a6 7.e3 ♘xc5 8.♗d2 b6 9.a3 ♗xc3 10.♗xc3 ♗b7 11.♗e2 d6 12.b3 e5 13.0–0 ♖c8 14.♖fc1 ♕e7 15.b4 ♘ce4 16.♗e1

Es una Nimzoindia clásica. Las blancas tienen la pareja de alfiles y han ganado espacio en el flanco de dama. Karpov no tiene debilidades, pero tampoco objetivos: tendrá que provocarlos.

16...♖c7 17.♕b2 ♕e6 18.a4 ♗a6

El alfil ataca el peón de c4 y obliga a las blancas a decidir. Si lo defienden con piezas, estas se vuelven pasivas; si avanzan b5, el peón quedará adelantado y fijo. Esa es la provocación: una amenaza que obliga al rival a crearse un objetivo.

19.b5 ♗b7

Con 19.b5 las blancas echan al alfil de a6, pero el peón ya no podrá retroceder y deja libre la casilla c5 para los caballos negros. El alfil vuelve a la gran diagonal, desde donde apoya al caballo de e4. Según el motor era más útil 19.♘d2, para cambiar ese caballo antes de que las negras consoliden su posición.

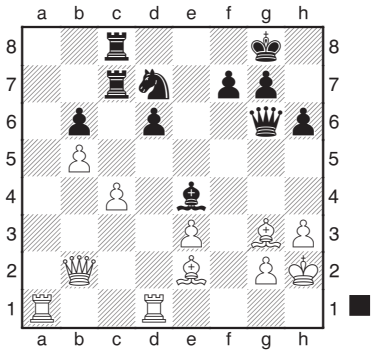
20.a5 h6 21.♖d1 ♖fc8 22.h3 ♘d7 23.♘d2 ♘ec5 24.axb6 axb6 25.f3 e4

Para quitar a los caballos negros la casilla e4, Hertneck jugó 25.f3, que debilita el peón de e3 y la diagonal de su rey. Karpov rompe en el acto con ...e4 y abre el centro. Según el motor, 25.♘f1 era mejor que 25.f3.

26.fxe4 ♘xe4 27.♘xe4 ♗xe4 28.♗g3 ♕g6

El alfil negro se ha instalado en e4, en el centro del tablero.

29.♔h2



Usted juega 21

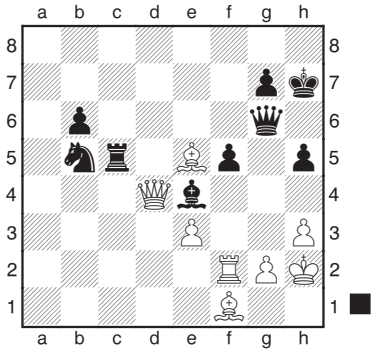
29...d5

Es la segunda ruptura: el peón de d se lanza contra c4, abre la columna c para las torres negras y deja de ser un objetivo. Según el motor es la única jugada que da ventaja a las negras; con 29...f6 o 29...♔h7, las blancas capturan 30.♖xd6 y quedan mejor.

Un peón propio débil se convierte en fuerza si se adelanta en el momento justo.

30.♖ac1 ♘f6 31.♗f1 ♖c5 32.cxd5 ♘xd5 33.♖xc5 ♖xc5 34.♕d4 ♔h7 35.♖d2 h5 36.♖f2 f6 37.♗e2 ♘c3 38.♗f1 ♘d5 39.♗e2 f5 40.♗e5 ♘c3 41.♗f1 ♘xb5

Cae el peón de b5, el que las blancas avanzaron en la jugada 19 provocadas por ...♗a6. Según el motor, 32...♘h5 era aún más fuerte, pero Karpov prefirió maniobrar sin riesgos.

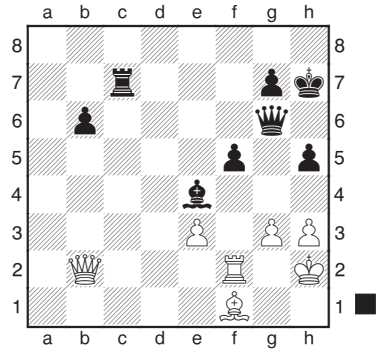


Juegan blancas

42.♕b2 ♘c7 43.♗xc7 ♖xc7

El alfil de e5 era la mejor pieza blanca: desde allí vigilaba las casillas negras y frenaba al caballo. Según el motor, cambiarlo por el caballo fue un error, y 43.♗d4 mantenía la defensa. Ahora quedan alfiles del mismo color, y la torre negra domina la columna c.

44.g3



Usted juega 22

44...h4

Las blancas acaban de mover el peón de g, y Karpov ataca enseguida la nueva debilidad: ...h4 abre líneas contra el rey blanco. Según el motor es la mejor jugada, casi un peón mejor que 44...♕d6.

Con un peón de más en un flanco, busque una segunda debilidad en el otro.

45.♕e5 ♖c1 46.♕f4 hxg3+ 47.♕xg3 ♕xg3+ 48.♔xg3 g5 49.♗a6 ♖g1+ 50.♔h2 ♖b1 51.♗f1 ♖b3 52.♗g2 ♔g6 53.♗xe4 fxe4

Queda un final de torres con un peón de más para las negras, y el peón blanco de e3 es débil.

54.♔g2 b5 55.♖c2 ♔h5 56.♔f2 ♔h4 57.♖c5 ♖b2+ 58.♔e1 b4 59.♔d1 b3 60.♖b5 ♔xh3 61.♖xg5 ♖g2 0–1

El rey negro ha entrado por h3 y el peón de b llegará lejos. Hertneck abandonó.

Repase el plan. ...♗a6 provocó b5, ...e4 aprovechó la debilidad que dejó f3, ...d5 abrió el juego y ...h4 atacó el peón de g3 en cuanto se movió.

Steinitz – Showalter [C02]

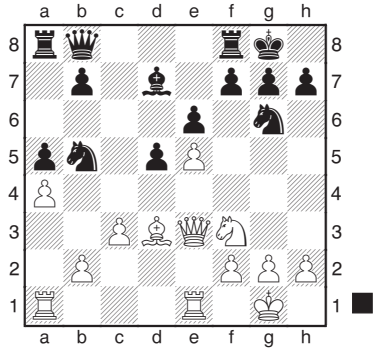
Viena, 1898

En una Francesa de avance, Steinitz reúne sus piezas contra el enroque negro. Cada amenaza obliga a Showalter a adelantar un peón del flanco de rey, y cada avance deja una casilla débil. Siga cómo esas casillas y el peón de e6 deciden la partida.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.dxc5 ♘c6 5.♘f3 ♗xc5 6.♗d3 ♘ge7 7.0–0 ♘g6 8.♖e1 ♗d7 9.c3 a5 10.a4 ♕b8 11.♕e2 ♗b6 12.♘a3 0–0 13.♘b5 ♘a7 14.♗e3 ♗xe3 15.♕xe3

Es una Francesa de avance. El peón de e5 da espacio a las blancas en el flanco de rey.

15...♘xb5



Usted juega 23

16.axb5

Hay que recuperar con el peón. Según el motor, 16.♗xb5 ♗xb5 17.axb5 dejaba a las blancas casi sin ventaja, porque cambia el alfil de d3, la pieza que más falta hará contra el rey negro.

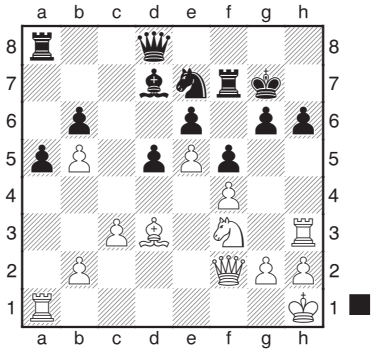
16...b6 17.♘d4 f5

Para frenar el avance f4-f5, Showalter adelanta su peón de f. Pero ahora el peón de e6 queda retrasado y sin peones vecinos que lo protejan.

18.f4 ♘e7 19.♕f2 ♕d8 20.♖e3 g6 21.♖h3 ♖f7 22.♔h1 ♔g7 23.♘f3

La torre ha llegado a h3 por la tercera fila, y las negras ya han tenido que jugar ...g6.

23...h6



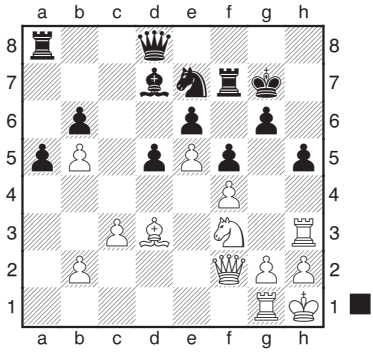
Usted juega 24

24.♖g1

La torre prepara g4, que abriría líneas contra el rey negro. Para impedirlo, las negras responden 24...h5, que debilita para siempre la casilla g5. Según el motor es la mejor jugada.

Así se provoca una debilidad: una amenaza concreta obliga al rival a adelantar un peón, y la casilla que deja atrás queda para nuestras piezas.

24...h5



Juegan blancas

25.♕g3 ♕h8 26.♘g5 ♖ff8 27.♕h4 ♘g8 28.c4

El caballo ya ocupa g5, la casilla que dejó ...h5. Steinitz abre ahora un segundo frente en el centro: tras ...dxc4, la columna d quedará libre para sus torres. Según el motor, 28.g4 era mucho más fuerte, porque abría el flanco de rey en el acto.

28...dxc4 29.♗xc4 ♖fe8 30.♖d3 ♖a7 31.♖d6 ♖b7 32.♖gd1 ♗c8 33.♘xe6+

El peón de e6, débil desde ...f5, cae con jaque.

33...♗xe6 34.♗xe6 ♕h7 35.♖d7+ ♖e7 36.♖xe7+ ♘xe7 37.♕f6+ ♔h6 38.♖d8 ♖c7 39.h3 1–0

Las amenazas de mate son imparables, y Showalter abandonó.

Repase el plan. Steinitz provocó ...f5, ...g6 y ...h5, y cada avance dejó un objetivo, como el peón de e6 y la casilla g5, que sus piezas atacaron u ocuparon.

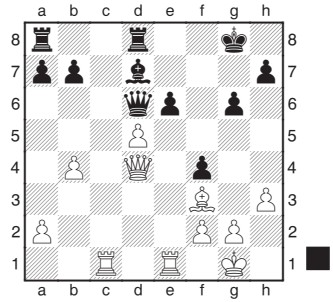
57. Simplificación favorable

Simplificar es cambiar piezas para llegar a una posición que nos conviene más. El criterio no es cuántas piezas quedan, sino qué queda: la actividad de los reyes, los peones pasados, las debilidades que ya no se pueden defender y las piezas que sobreviven. Una simplificación es buena si la posición resultante es mejor para nosotros que la de antes.

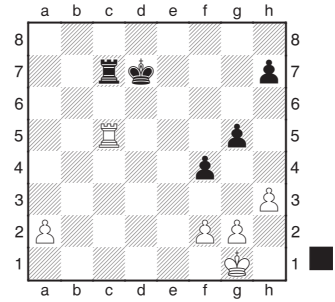
Hay situaciones típicas. Con peones pasados o avanzados, el cambio de damas quita al rival su contrajuego. Contra un peón aislado, cambiar las piezas menores le quita la actividad que lo compensa. Y cambiar la última pieza para entrar en un final de peones solo es correcto si se ha calculado hasta el final, porque ese final no admite correcciones.

Lasker cambia piezas en varios momentos, y cada cambio deja una posición mejor para él. Botvinnik cambia las piezas menores frente al peón aislado de d5 y, con las negras atadas a su defensa, ataca al rey.

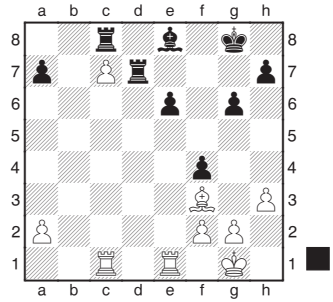
¡Usted juega!



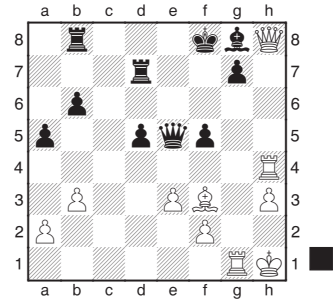
25. ¿Qué cambio favorece ahora a las blancas?



27. ¿Debe Lasker cambiar la última torre?



26. ¿Cómo aprovecha Lasker que las negras están atadas?



28. ¿Cómo aumenta Botvinnik la presión sobre el rey?

Lasker – Tartakower [B13]

Ostrava, 1923

Lasker cambia piezas en tres momentos distintos y, cada vez, la posición que queda es mejor para él. Antes de cada cambio, pregúntese qué gana el bando que simplifica y qué pierde el rival.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.♗d3 ♘c6 5.c3 ♘f6 6.♗f4 g6 7.h3 ♗g7 8.♘f3 ♘e4 9.♘bd2 f5 10.0–0 0–0 11.♘e5 ♘xe5 12.♗xe5 ♗xe5 13.dxe5

Tras los primeros cambios, Lasker tiene un peón en e5 que le da espacio, y Tartakower un peón en d5 y la casilla e6 debilitada por ...f5.

13...♘xd2 14.♕xd2 f4 15.♖ad1 ♕c7 16.♖fe1 e6 17.♖c1 ♕d8 18.♗e2 ♕a5 19.b4 ♕c7 20.c4

Lasker entrega el peón de e5 para abrir el centro: tras 20...♕xe5 21.cxd5, su peón de d5 y la columna c valen más que el peón. Según el motor, 16...e6 fue un error que dejó ese peón retrasado, y 20.c4 vale un peón más que 20.b5.

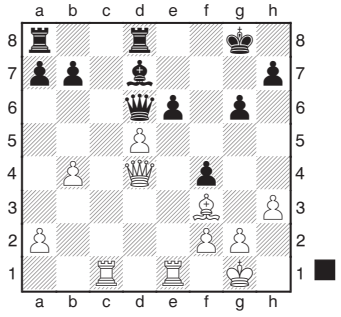
20...♕xe5 21.cxd5 ♕d6 22.♗f3

El peón de d5, sostenido ahora por el alfil de f3, es un peón pasado central, y las torres blancas controlan las columnas c y e. Según el motor, 21...♕xd5 resistía mejor, porque eliminaba ese peón antes de que el alfil llegara a f3.

22...♖d8 23.♕d4

La dama blanca se centraliza.

23...♗d7



Usted juega 25

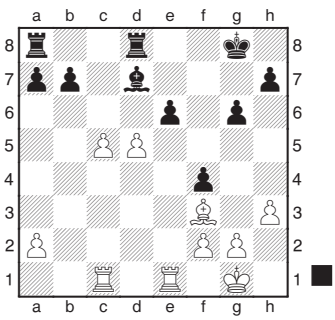
24.♕c5

Lasker ofrece el cambio de damas. Sin damas, las negras pierden toda esperanza de contraataque, y sus debilidades, el peón de e6 y la séptima fila, quedan expuestas a las torres blancas. Además, tras 24...♕xc5 25.bxc5, el peón de c5 apoyará al de d5 en su avance. Según el motor es la mejor jugada, casi tres cuartos de peón mejor que 24.♖cd1.

Simplifique cuando la posición que queda le favorece: aquí, peones avanzados y torres activas contra un rival sin contrajuego.

24...♕xc5 25.bxc5

Los peones de c5 y d5 ya están en el campo negro.

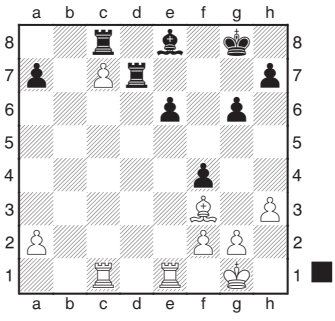


Juegan negras

25... ♖ac8 26.c6 bxc6 27.dxc6 ♗e8 28.c7

El peón de c7 obliga a una torre negra a quedarse en c8 para frenarlo. Según el motor, 27... ♗xc6 era mejor que 27... ♗e8.

28... ♖d7



Usted juega 26

29. ♖xe6

La torre gana el peón de e6, que ya nadie podía defender. Según el motor es la única jugada que mantiene una ventaja decisiva; con las demás, la ventaja desaparece casi por completo.

Un peón pasado avanzado vale tanto por sí mismo como por las piezas rivales que inmoviliza.

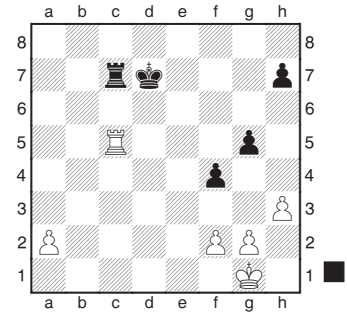
29... ♗f7 30. ♖ec6

La torre se coloca junto al peón de c7, y las negras siguen atadas.

30... ♗d5 31. ♗xd5+ ♖xd5 32. ♖a6 ♔f7 33. ♖xa7 ♔e7 34. ♖a4 g5 35. ♖ac4 ♔d7 36. ♖c5 ♖xc5 37. ♖xc5

Se han cambiado los alfiles, las blancas tienen un peón de más y el peón de c7 sigue vivo.

37... ♖xc7



Usted juega 27

38. ♖xc7+

Lasker cambia la última torre y entra en un final de peones. Antes de hacerlo hay que contar: el rey blanco llega a tiempo al flanco de rey, y el peón de a, lejos de todo, distraerá al rey negro. Según el motor el final de peones está ganado, mientras que 38. ♖xg5 deja una ventaja mucho menor.

Un final de peones no admite errores: calcúlelo hasta el final antes de cambiar la última pieza.

38... ♔xc7 39. ♔f1 ♔d6 40. ♔e2 ♔e5 41.a4 ♔d4 42. ♔f3 1–0

El rey negro no puede frenar el peón de a y, a la vez, defender sus peones del flanco de rey. Tartakower abandonó.

Repase la partida. Lasker simplificó tres veces, damas, alfiles y torres, y cada cambio dejó una posición mejor para él.

Partida 14

Botvinnik – Zagoriansky [A13]

Sverdlovsk, 1943

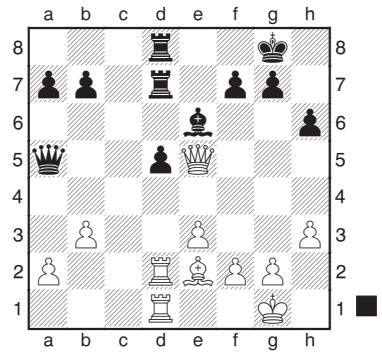
Contra el peón aislado de d5, Botvinnik cambia las piezas menores una a una. Sin ellas, el peón ya no da actividad a las negras y solo exige defensa. Siga cómo, con las piezas negras atadas, el ataque pasa al flanco de rey.

1.♘f3 d5 2.c4 e6 3.b3 ♘f6 4.♗b2 ♗e7 5.e3 0–0 6.♘c3 c5 7.cxd5 ♘xd5 8.♘xd5 exd5 9.d4 cxd4 10.♕xd4 ♗f6 11.♕d2 ♘c6 12.♗e2 ♗e6 13.0–0 ♗xb2 14.♕xb2

Las negras tienen un peón aislado en d5. Contra un peón aislado, la regla general es cambiar piezas menores: cada cambio reduce la actividad que compensa la debilidad, y en el final el peón aislado es solo un objetivo.

14...♕a5 15.♖fd1 ♖ad8 16.♖d2 ♖d7 17.♖ad1 ♖fd8 18.h3 h6 19.♘e5 ♘xe5 20.♕xe5

Botvinnik ofrece el cambio de caballos y lo consigue; según el motor, 19.♘d4 valía lo mismo. Quedan damas, torres y un alfil de casillas blancas por bando, y el peón de d5 sigue necesitando defensa.



Juegan negras

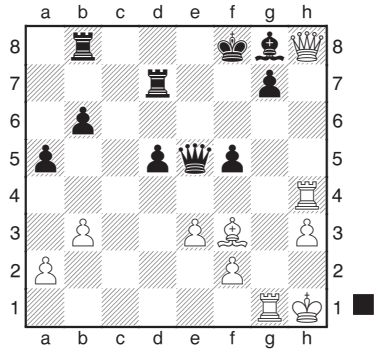
20...♕c5 21.♗f3 b6 22.♕b2 ♖c8 23.♕e5 ♖cd8 24.♖d4 a5 25.g4 ♕c6 26.g5 hxg5 27.♕xg5

Con las piezas negras atadas a d5, Botvinnik avanza en el otro flanco y abre líneas contra el rey.

27...f6 28.♕g6 ♗f7 29.♕g3 f5 30.♕g5 ♕e6 31.♔h1 ♕e5 32.♖g1 ♖f8 33.♕h6 ♖b8 34.♖h4 ♔f8 35.♕h8+

La dama ha entrado en h8, y las dos torres apuntan al rey negro.

35... ♗g8



Usted juega 28

36. ♖f4

La torre ataca el peón de f5: si cae, la columna f se abre contra el rey negro. Según el motor es la mejor jugada, casi un peón mejor que 36. ♖g5.

Todo empezó con la simplificación: sin caballos ni alfiles de casillas negras, las negras no tenían piezas suficientes para defender a la vez el flanco de rey y el peón de d5.

36... ♖bb7 37. ♖g5 ♖f7 38. ♕h5 ♕a1+ 39. ♔g2 g6 40. ♕xg6 ♗h7 41. ♕d6+ ♖fe7 42. ♕d8+ 1–0

Zagoriansky abandonó ante el mate.

Repase el plan. Cambiar las piezas menores quitó al peón aislado su compensación, y con las negras atadas a su defensa, Botvinnik atacó al rey.

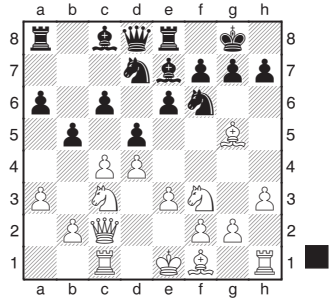
58. Cambio de un plan por otro

Un plan solo vale mientras responde a la posición. Cuando un sector se cierra, cuando la estructura cambia o cuando el rival crea una amenaza nueva, hay que revisar el plan. Cambiar de plan no es improvisar: es reconocer que las circunstancias han cambiado y buscar el plan que conviene ahora, sin perder las ventajas que dejó la fase anterior.

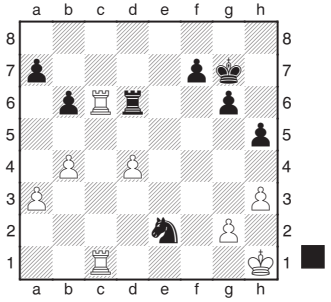
El cambio puede ser geográfico, de un flanco al otro, o de naturaleza, de la defensa al contrajuego. En los dos casos conviene identificar el momento del cambio, la razón que lo justifica y la pieza que asume la nueva tarea. Las piezas que no tienen trabajo en un flanco cerrado son las primeras candidatas a trasladarse.

Alekhine cierra el flanco de dama y traslada el juego al de rey, donde abre la columna h. Andersson, a la defensiva, entrega una calidad para eliminar la base del ataque blanco y convierte la defensa en contrajuego.

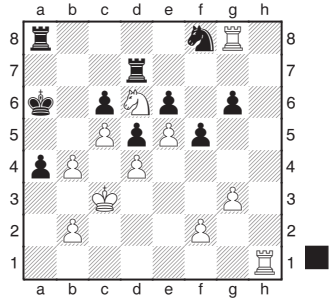
¡Usted juega!



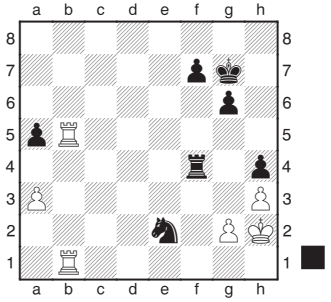
29. ¿Qué plan elige Alekhine en el flanco de dama?



31. ¿Cómo mantiene Andersson la actividad tras entregar la calidad?



30. ¿Cómo decide Alekhine la partida?



32. ¿Cómo aprovecha Andersson la última jugada blanca?

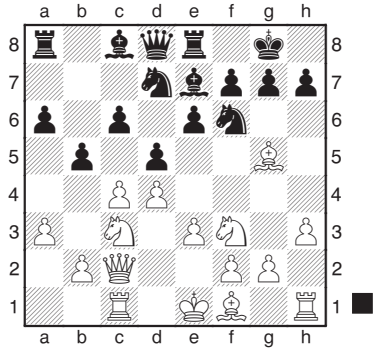
Partida 15

Alekhine – Chajes [D64]

Karlsbad, 1923

Alekhine cierra el flanco de dama con un avance de peón y traslada el juego al flanco de rey, donde abre la columna h. Fíjese en qué momento cambia de sector cada pieza y por qué lo hace.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5 4.♘c3 ♘bd7 5.♗g5 ♗e7 6.e3 0–0 7.♖c1 c6 8.♕c2 a6 9.a3 ♖e8 10.h3 b5



Usted juega 29

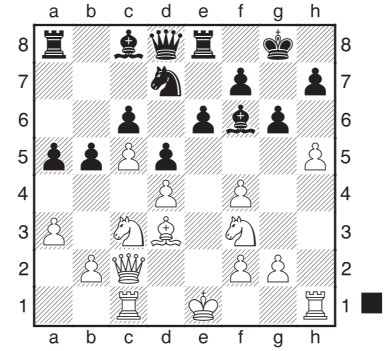
11.c5

Alekhine cierra el flanco de dama. Tras c5, las negras ya no pueden liberarse con ...c5, y su alfil de c8 queda encerrado detrás de los peones de c6, d5 y e6. Con ese flanco bloqueado, el juego tendrá que pasar al otro, donde las blancas tienen más espacio. Según el motor es la mejor jugada; 11.cxd5 vale menos de la mitad.

Cerrar un flanco también decide dónde se jugará después: el plan siguiente estará en el otro.

11...♘h5 12.♗f4 ♘xf4 13.exf4 a5 14.♗d3 g6 15.h4 ♗f6 16.h5

Con el flanco de dama cerrado, Alekhine cambia de sector: el peón de h avanza contra el de g6 para abrir líneas. El peón de f4 controla e5 y g5 y apoya la operación. Según el motor, 15.♘e2, que acerca antes el caballo al flanco de rey, era algo más preciso que 15.h4.



Juegan negras

16...♘f8 17.g3 ♖a7 18.♘d1 ♗g7 19.♘e3 f5 20.♕e2 a4 21.♘c2 ♖ae7 22.♔f1 ♗f6 23.♘e5 ♗xe5 24.♕xe5 ♕c7 25.♕f6 ♖f7 26.♕h4 ♕e7 27.hxg6

El caballo de c3, que no tenía trabajo frente al flanco cerrado, se ha trasladado por d1, e3 y c2, y la dama ha llegado a h4. Ahora hxg6 abre la columna h: tras 27...♘xg6, el peón de h7 será el objetivo de las piezas blancas. Según el motor es la mejor jugada; 27.♘b4 vale bastante menos.

27...♘xg6 28.♕h5 ♕f6 29.♗e2 ♖g7 30.♕f3 ♘f8 31.♕e3 ♖ee7 32.♘b4 ♗d7 33.♗h5 ♘g6 34.♘d3

♗e8 35.♔e2 ♔f8 36.♔d2 ♖b7 37.♗f3 ♔e7 38.♖he1 ♘f8 39.♘b4 ♔d8 40.♔d3 ♖ge7 41.♕d2 ♖a7 42.♖h1 ♖ec7 43.♖h2 ♗g6 44.♕e3 ♔c8 45.♖ch1 ♔b7 46.♔d2 ♖e7 47.♘d3 ♘d7 48.♗h5 ♖a8 49.♗xg6 hxg6 50.♖h7

Alekhine no tiene prisa: lleva su rey a d2, lejos del flanco atacado, y dobla las torres en la columna h. Al cambiar el alfil por el de g6, el peón de h7 desaparece y la torre entra en la séptima fila.

50...♖ae8 51.♘e5 ♘f8 52.♖h8 ♖g7 53.♘f3 ♖b8 54.♘g5 ♖e7 55.♕e5

Alekhine ofrece el cambio de damas. En el final, sus torres en las filas octava y séptima y el caballo de g5 pesan más que el contrajuego negro. Según el motor es la mejor jugada.

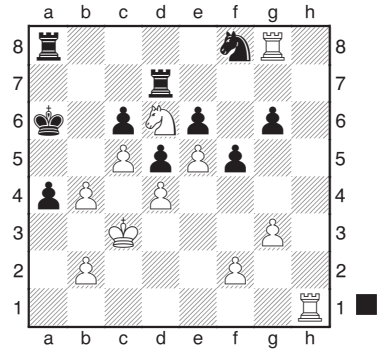
55...♕xe5 56.fxe5 ♖a8 57.♖g8

La torre ataca el caballo de f8, y las piezas negras están atadas a su defensa.

57...b4 58.♖hh8 ♖ee8 59.axb4 ♔a7 60.♔c3 ♔a6 61.♘f7 ♖ec8 62.♘d6

Las negras han abierto el flanco de dama buscando contrajuego, y su rey se ha ido a a6. El caballo blanco se instala en d6. Según el motor, 57...b4 fue un error.

62...♖d8 63.♖h1 ♖d7



Usted juega 30

64.♖a1 1–0

La torre de h1 vuelve al flanco de dama por la columna a, que abrió ...b4. Amenaza 65.♖xa4+, y tras 65...♔b7 66.♖xa8 ♔xa8, el caballo de f8 queda sin defensa frente a la torre de g8. Según el motor gana material de forma decisiva, mientras que las demás jugadas dejan una ventaja mucho menor; 63...♖d7 fue el error final. Chajes abandonó.

Repase el plan. c5 cerró el flanco de dama, el juego pasó al de rey con h5 y hxg6, y cuando ...b4 volvió a abrir el flanco de dama, la torre regresó a él.

Sokolov (2570) – Andersson (2625) [E48]

Reggio Emilia, 1988

Sokolov ataca el rey negro apoyado en su peón de e5. Andersson cambia de plan: entrega una calidad para eliminar el caballo de d6 y el peón de e5, y pasa de la defensa al contrajuego. Siga cómo su torre y su caballo buscan objetivos hasta recuperar el material.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 0–0 5.♗d3 d5 6.cxd5 exd5 7.♘e2 ♘c6 8.0–0 ♘e7 9.f3 ♘g6 10.♗c2 c6 11.♔h1 ♗e6 12.a3 ♗d6 13.h3 ♘h5 14.e4 dxe4 15.fxe4 ♘g3+ 16.♘xg3 ♗xg3 17.♗e3 ♗c7 18.e5 ♗b6 19.♕d2 ♕d7 20.♖f3 ♖ad8 21.♖d1 ♕c8 22.♕f2 ♖d7 23.♖g3 ♗d8 24.♗g5

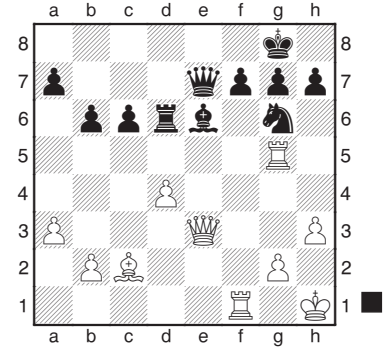
Las blancas atacan el rey negro: el peón de e5 les da espacio, la torre está en g3 y el alfil se ofrece para que la torre entre en g5. Andersson está a la defensiva.

24...♗xg5 25.♖xg5 ♕d8 26.♕e3 ♕e7 27.♘e4 b6 28.♖f1 ♖fd8 29.♘d6 ♖xd6

Andersson cambia de plan: en lugar de seguir defendiéndose, entrega la calidad. Tras 30.exd6 ♖xd6 desaparecen el caballo de d6 y el peón de e5, la base del ataque blanco, y el peón de d4 queda aislado frente a las piezas negras. Según el motor, 29...c5 era objetivamente mejor, pero Andersson prefirió cambiar el carácter de la lucha.

Cuando defenderse ya no basta, busque un plan que cambie la posición, aunque cueste material.

30.exd6 ♖xd6

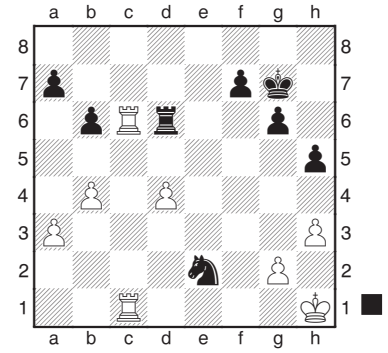


Juegan blancas

31.♖g3 ♕d7 32.♖d1 ♘e7 33.♕e5 g6 34.♗e4 ♗f5 35.♖e3 h5 36.b4 ♗xe4 37.♖xe4 ♘d5 38.♕e8+ ♔g7 39.♖c1 ♕xe8 40.♖xe8 ♘f4 41.♖c8 ♘e2

Se han cambiado las damas y los alfiles. Las blancas tienen la calidad de más, pero el caballo negro ha llegado a e2, cerca del rey blanco. Según el motor, 37...♘f5 era más preciso que 37...♘d5.

42.♖8xc6



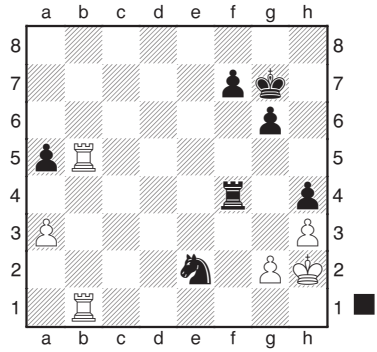
Usted juega 31

42...♖xd4

Andersson no se defiende: la torre gana el último peón central blanco y, junto al caballo de e2, amenaza la primera fila. Según el motor es la mejor jugada. Las blancas siguen mejor, pero con 42...♖d7 su ventaja sería casi decisiva.

Cuando se ha entregado material, el nuevo plan es la actividad: cada jugada debe crear una amenaza.

43.♖1c2 ♖d1+ 44.♔h2 ♘d4 45.♖c1 ♖d2 46.♖c7 a5 47.bxa5 bxa5 48.♖a7 h4 49.♔h1 ♘e2 50.♖b1 ♖d5 51.♔h2 ♖f5 52.♖ab7 ♖f4 53.♖7b5



Usted juega 32

53...♘c3

Según el motor, 53.♖7b5 fue un error grave, y Andersson lo aprovecha: el caballo ataca a la vez las torres de b5 y b1. Es la única jugada que da ventaja a las negras; con 53...♖a4, las blancas seguirían mejor.

54.♖1b3 ♘xb5 55.♖xb5

Andersson recupera la calidad. Queda un final de torres con un peón de más para las negras, y su peón de h4 fija los peones blancos del flanco de rey.

55...♖a4 56.♖b3 g5 57.♔g1 ♔g6 58.♔f2 f6 59.♔e3 ♖c4 60.♔d3 ♖f4 61.♔e3 ♖c4 62.♔d3 ♖c5 63.a4 ♖f5 64.♔c4 ♖f2 65.g3 hxg3 66.♖xg3 ♖b2 0–1

La torre negra ataca los peones blancos por detrás, y Sokolov abandonó.

Repase el plan. La entrega de la calidad eliminó la base del ataque blanco, y la actividad de la torre y el caballo negros hizo el resto, hasta recuperar el material con ventaja.

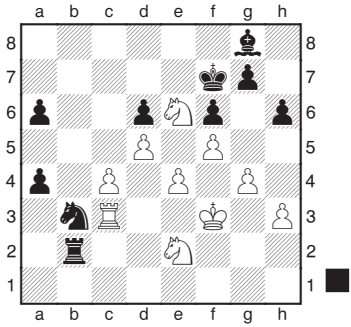
59. Qué piezas cambiar

Antes de cambiar, compare la función de las piezas, no solo su valor. Una pieza pasiva puede ser un defensor imprescindible, y otra muy activa puede no tener objetivos. La pregunta útil es qué quedará después del cambio: qué piezas, qué casillas y qué peones, y quién podrá aprovecharlos.

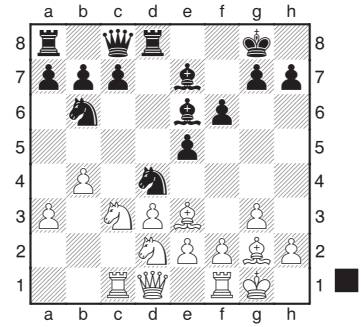
Por regla general conviene cambiar las piezas activas del rival y sus defensores, y conservar las propias que tienen futuro. Pero ninguna pieza es sagrada: un puesto excelente o la pareja de alfiles se entregan si a cambio se consigue algo mejor, como un peón pasado o la iniciativa.

Capablanca cambia los alfiles de casillas negras, prepara la casilla e6 para un caballo y termina convirtiendo su ventaja en peones pasados. Psakhis cambia el caballo negro más activo y lleva la lucha al flanco de dama con sus caballos.

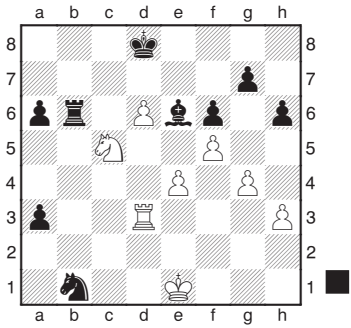
¡Usted juega!



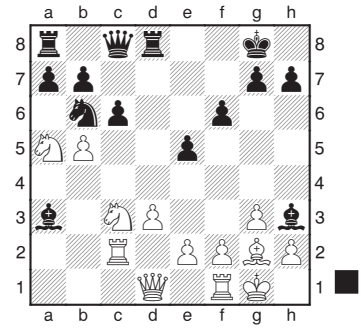
33. ¿Cómo progresa Capablanca en esta posición?



35. ¿Qué pieza negra conviene cambiar?



34. ¿Cómo debe recapturar Capablanca en e6?



36. ¿Cómo responde Psakhis al alfil de h3?

Partida 17

Capablanca – Bogoliúbov [C91]

Londres, 1922

Capablanca cambia piezas pensando en las casillas que necesitarán las que se quedan. Siga cómo prepara la casilla e6 para un caballo y cómo, en el final, convierte su ventaja en peones pasados.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0–0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 0–0 9.d4 exd4 10.cxd4 ♗g4 11.♗e3 ♘a5 12.♗c2 ♘c4 13.♗c1 c5 14.b3 ♘a5 15.♗b2 ♘c6 16.d5 ♘b4 17.♘bd2 ♘xc2 18.♕xc2 ♖e8 19.♕d3 h6 20.♘f1 ♘d7 21.h3 ♗h5 22.♘3d2 ♗f6 23.♗xf6

Capablanca cambia los alfiles de casillas negras. Según el motor la posición sigue equilibrada; lo que cuenta es qué queda: dos caballos blancos que buscarán casillas en el centro, contra un caballo y el alfil negro de casillas blancas.

23...♕xf6 24.a4 c4 25.bxc4 ♘c5 26.♕e3 bxa4 27.f4 ♕e7 28.g4 ♗g6 29.f5

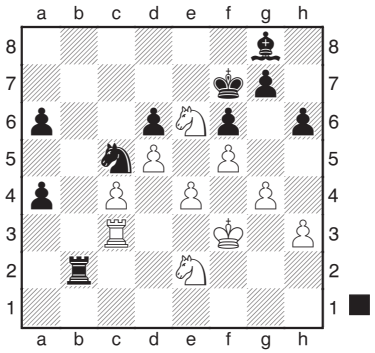
El peón encierra al alfil de g6 y asegura la casilla e6 para un caballo: ningún peón negro podrá echarlo de allí. Según el motor es la mejor jugada; 29.e5 vale menos de la mitad.

29...♗h7 30.♘g3 ♕e5 31.♔g2 ♖ab8 32.♖ab1 f6 33.♘f3 ♖b2+ 34.♖xb2 ♕xb2+ 35.♖e2 ♕b3 36.♘d4 ♕xe3 37.♖xe3

Se han cambiado las damas. Quedan torre y dos caballos contra torre, caballo y alfil. El alfil de h7 tiene poco juego detrás de los peones blancos de e4, f5 y g4, mientras que los caballos blancos tienen casillas. A cambio, las negras tienen dos peones pasados en la columna a.

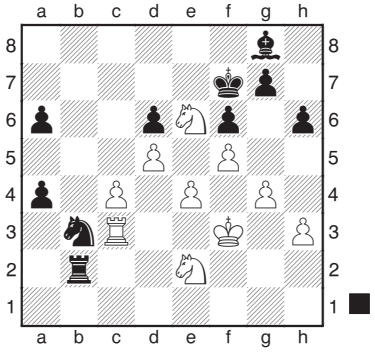
37...♖b8 38.♖c3 ♔f7 39.♔f3 ♖b2 40.♘ge2 ♗g8 41.♘e6

El caballo llega a e6, la casilla que preparó f5. Según el motor, 41.♘f4 valía lo mismo.



Juegan negras

41...♘b3



Usted juega 33

42.c5

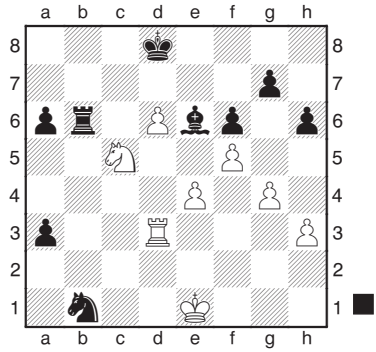
Capablanca no se aferra a su caballo de e6: rompe con c5, y tras 42...dxc5 43.♘xc5, el caballo cambia de puesto y el peón de d5 queda pasado. Según el motor es la mejor jugada; 42.♔e3 vale menos de la mitad.

Una buena casilla es un medio, no un fin: cuando aparece algo mejor, la pieza la abandona.

42...dxc5 43.♘xc5 ♘d2+ 44.♔f2 ♔e7 45.♔e1 ♘b1 46.♖d3 a3 47.d6+

El peón pasado avanza con jaque. Según el motor es la única jugada que gana; con cualquier otra, las negras quedarían mejor gracias al peón de a3.

47...♔d8 48.♘d4 ♖b6 49.♘de6+ ♗xe6



Usted juega 34

50.fxe6

Capablanca cambia el caballo por el alfil y recaptura con el peón, no con el caballo. Así consigue dos peones pasados unidos en d6 y e6, que el rey negro no puede frenar. Según el motor, 50.fxe6 gana, mientras que 50.♘xe6+ deja una ventaja mínima.

Antes de recapturar, compare lo que queda: un caballo activo o dos peones pasados en sexta.

50...♖b8 51.e7+ ♔e8 52.♘xa6 1–0

El peón de e7 está a un avance de coronar y el de d6, a dos. El caballo gana el peón de a6 y ataca la torre de b8. Bogoliúbov abandonó.

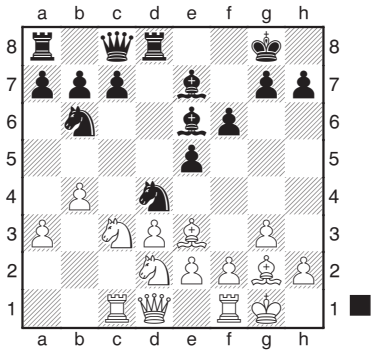
Repase el plan. Capablanca cambió los alfiles, preparó e6 para un caballo, lo abandonó por la ruptura c5 y, al final, eligió la recaptura que le daba dos peones pasados.

Psakhis (2560) – Drasko (2510) [A29]

Sochi, 1988

Psakhis cambia primero el caballo negro más activo y después lleva sus caballos al flanco de dama. Fíjese en qué pieza negra desaparece o se aleja con cada cambio.

1.c4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.♘f3 ♘f6 4.g3 d5 5.cxd5 ♘xd5 6.♗g2 ♘b6 7.0–0 ♗e7 8.a3 ♗e6 9.d3 0–0 10.b4 f6 11.♗e3 ♕c8 12.♘d2 ♖d8 13.♖c1 ♘d4



Usted juega 35

14.♗xd4

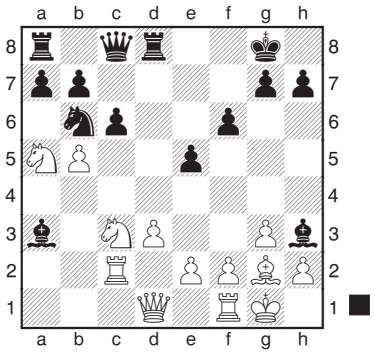
El caballo de d4 era la pieza negra más activa, y Psakhis lo cambia aunque entrega la pareja de alfiles. Según el motor es la mejor jugada; 14.♘ce4 vale algo menos y también termina cambiando en d4.

Cambie las piezas activas del rival, aunque para ello tenga que entregar una pieza en teoría mejor.

14...♖xd4 15.♘b3 ♖d8 16.♘a5 c6 17.b5

La torre negra tuvo que retirarse ante el caballo de b3, que siguió hacia a5. Ahora b5 ataca el peón de c6 y abre el flanco de dama, aunque el peón de a3 quede sin defensa. Según el motor es la mejor jugada; 17.♕c2 vale mucho menos.

17...♗xa3 18.♖c2 ♗h3



Usted juega 36

19.♗xh3

Psakhis cambia los alfiles de casillas blancas, y la recaptura obliga a la dama negra a irse a h3. Desde c8 defendía los peones de c6 y b7; desde h3, lejos del flanco de dama, ya no puede. Según el motor es la mejor jugada; 19.bxc6 ♗xg2 20.♔xg2 vale cinco veces menos.

Elija el cambio cuya recaptura aleje al defensor del sector donde usted ataca.

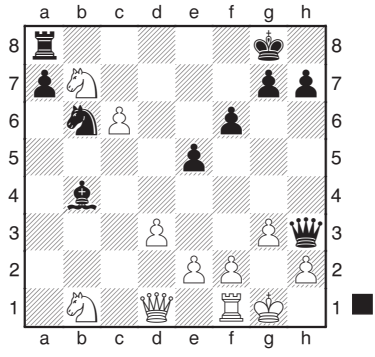
19...♕xh3 20.♘xb7

El caballo gana el peón de b7 y las blancas recuperan así el de a3. Según el motor, 20.bxc6 era aún más fuerte.

20...♖dc8 21.♘b1 ♗b4 22.♖xc6 ♖xc6 23.bxc6

Se ha cambiado un par de torres, y el peón blanco ha llegado a c6. El caballo

de b7 no lo defiende directamente: controla a5, c5, d6 y d8. Las blancas tienen un peón de más.



Juegan negras

23...♕e6 24.♕c2 ♖c8 25.♖c1 h5 26.♘c5

El caballo ataca la dama negra desde c5. Según el motor es la mejor jugada, y 26.c7 vale la mitad.

26...♕xc6 27.♕b3+ ♘d5 28.d4 exd4 29.♘d3

El caballo ataca el alfil de b4, y las negras deciden cambiar la dama: tras 29...♕xc1+ 30.♘xc1 ♖xc1+ queda dama contra torre y caballo. Según el motor, 29.♘d3 es la única jugada que mantiene la ventaja.

29...♕xc1+ 30.♘xc1 ♖xc1+ 31.♔g2 ♖c5 32.♘a3 ♔h7 33.♘c2 ♗c3 34.♘xd4 ♗xd4 35.♕d3+ f5 36.♕xd4 ♖a5 37.♕e5 ♔g6 38.h4 ♔h6 39.♔h3 ♔g6 40.f3 1–0

La dama blanca domina a la torre y al caballo negros, que no logran coordinarse, y Drasko abandonó.

Repase el plan. Psakhis cambió el caballo activo de d4, usó el cambio de alfiles para alejar la dama negra y llevó sus caballos contra el flanco de dama.

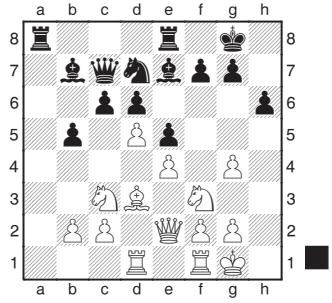
60. Juego en los dos flancos y cambio de flanco

Jugar en los dos flancos es crear objetivos en sectores alejados y aprovechar que el defensor no puede atenderlos a la vez. Primero se fija la defensa en un flanco, de modo que algunas de sus piezas queden atadas allí; después se abre un segundo frente en el otro con las piezas que han quedado libres.

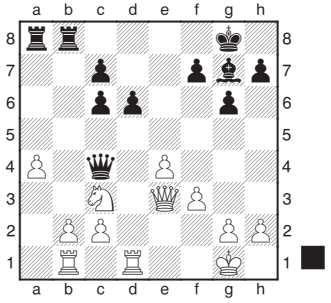
El cambio de flanco exige rutas: una columna o una fila abierta para la torre, una diagonal para el alfil o la dama, y un centro estable que dé tiempo para la maniobra. Además, las piezas que se quedan en el primer flanco deben seguir trabajando: si dejan de fijar la defensa, el rival se reorganiza.

Nimzowitsch gana espacio en el flanco de dama y después abre la columna h contra el rey blanco. Capablanca presiona el flanco de dama con sus torres y, con la defensa blanca atada, lleva la dama al flanco de rey.

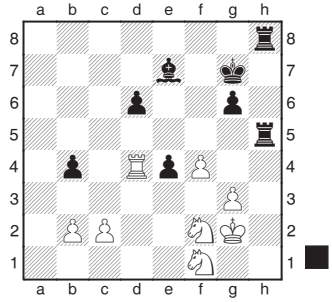
¡Usted juega!



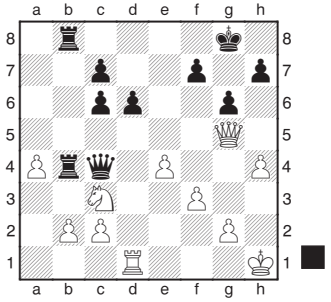
37. ¿Cómo responde Nimzowitsch al avance central blanco?



39. ¿Cómo continúa Capablanca su plan?



38. ¿Cómo mantiene Nimzowitsch la actividad sin damas?



40. ¿Cómo aprovecha Capablanca la última jugada blanca?

Teichmann – Nimzowitsch [C41]

San Sebastián, 1911

Nimzowitsch gana espacio en el flanco de dama, abre después la columna h contra el rey blanco y, cuando se cambian las damas, sigue buscando líneas para sus piezas. Observe qué piezas fijan la defensa en un flanco y cuáles quedan libres para el otro.

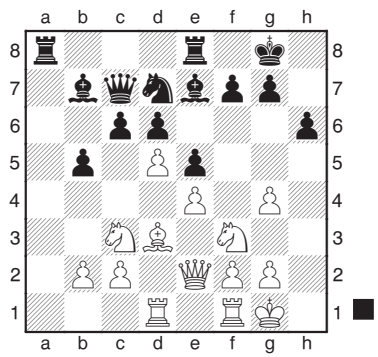
1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘f6 4.♘c3 ♘bd7 5.♗c4 ♗e7 6.0–0 0–0 7.♕e2 c6 8.♗g5 h6 9.♗h4 ♘h5 10.♗g3 ♘xg3 11.hxg3 b5

Nimzowitsch gana espacio en el flanco de dama y echa al alfil de c4. Fíjese también en el otro flanco: tras 11.hxg3, los peones blancos de g2 y g3 están doblados y la columna h ya no tiene peón blanco. Según el motor, 11...exd4 era algo más preciso.

12.♗d3 a6 13.a4 ♗b7 14.♖ad1 ♕c7 15.axb5 axb5 16.g4

Se ha abierto la columna a, y con g4 las blancas ganan espacio en el flanco de rey.

16...♖fe8 17.d5



Usted juega 37

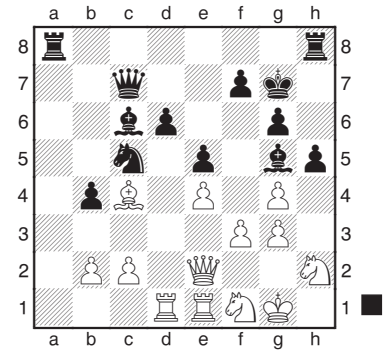
17...b4

Nimzowitsch responde al avance central en el flanco de dama: b4 ataca el caballo de c3, que defiende e4. Tras 18.dxc6 ♗xc6, el alfil negro presiona ese peón. Según el motor es la mejor jugada; 17... cxd5 vale menos de la mitad.

Un avance en un flanco que ataca una pieza gana tiempo y obliga al rival a reagruparse.

18.dxc6 ♗xc6 19.♘b1 ♘c5 20.♘bd2 ♕c8 21.♗c4 g6 22.g3 ♔g7 23.♘h2 ♗g5 24.f3 ♕c7 25.♖fe1 ♖h8 26.♘df1 h5

El caballo de c3 tuvo que retirarse a b1, y las piezas blancas se han reagrupado a la defensiva. Entonces Nimzowitsch cambia de flanco: el rey se apartó a g7 para que la torre llegara a h8, y ...h5 ataca el peón de g4 para abrir la columna h. Según el motor, 26...♘a4 era algo más preciso, pero la idea es la misma.



Juegan blancas

27.gxh5 ♖xh5

La columna h está abierta, y la otra torre se doblará en ella desde a8. Las piezas blancas tienen que atender el flanco de rey, mientras el peón de b4 sigue fijando el de dama.

Cuando un flanco está fijado, las piezas libres pueden abrir un segundo frente en el otro.

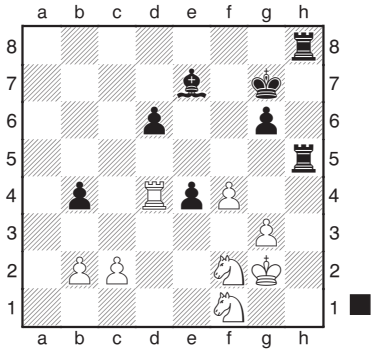
28.♗d5 ♖ah8 29.♗xc6 ♕xc6 30.♕c4 ♕b6 31.♔g2 ♘e6 32.♖e2 ♘d4 33.♖ee1 ♕b7 34.♖xd4

El caballo negro llegó a d4 por e6, y las blancas entregan la calidad para eliminarlo. Según el motor era una de las mejores defensas: las negras ya estaban claramente mejor.

34...exd4 35.♘g4 ♕b6 36.f4 ♗e7 37.♖d1 f5 38.♘f2 fxe4 39.♕xd4+

Las blancas fuerzan el cambio de damas para aliviar la presión.

39...♕xd4 40.♖xd4



Usted juega 38

40...d5

Sin damas, Nimzowitsch rompe en el centro: d5 abre la diagonal del alfil de e7, que irá a c5 contra el caballo de f2, y sostiene el peón de e4. Según el motor es la mejor jugada; 40... ♖b5 deja una ventaja cuatro veces menor.

Una ruptura central impide que el defensor reorganice sus piezas entre un flanco y otro.

41.g4 ♗c5 42.♖d1 ♖h4 43.♖xd5 ♗xf2 44.♔xf2 ♖xg4 45.♔e3 ♖c8 46.♔xe4 ♖c4+ 47.♔d3 ♖cxf4 48.♘e3 ♖g3 49.♖e5 ♔f6 50.♖e8 ♔f7 51.♖e5 ♖f6 52.c4 b3 53.♔d4 ♖e6 54.♖xe6 ♔xe6 55.♘d5 g5 0–1

Las negras tienen torre contra caballo. El peón de b3 ata al rey blanco en el flanco de dama, y ...g5 crea un peón pasado en el de rey. Teichmann abandonó.

Repase el plan. b4 fijó el flanco de dama, ...h5 abrió la columna h y, sin damas, la ruptura d5 mantuvo la actividad de las piezas negras.

Nimzowitsch – Capablanca [C62]

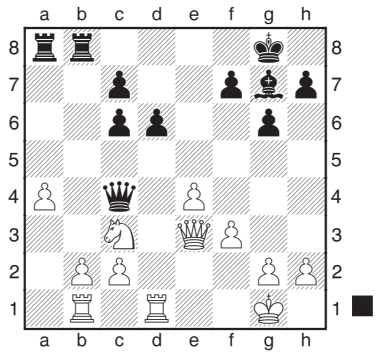
San Petersburgo, 1914

Capablanca entrega un peón en la apertura a cambio de actividad. Sus torres presionan el flanco de dama y, cuando la defensa blanca está atada, la dama cambia de flanco. Siga cómo cada pieza negra mantiene su tarea.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6 4.♗b5 d6 5.d4 ♗d7 6.♗xc6 ♗xc6 7.♕d3 exd4 8.♘xd4 g6 9.♘xc6 bxc6 10.♕a6 ♕d7 11.♕b7 ♖c8 12.♕xa7 ♗g7 13.0–0 0–0 14.♕a6 ♖fe8 15.♕d3 ♕e6 16.f3 ♘d7 17.♗d2 ♘e5 18.♕e2 ♘c4 19.♖ab1 ♖a8 20.a4 ♘xd2

Capablanca entregó un peón en la apertura a cambio de actividad. Ahora cambia el caballo por el alfil de d2, y su dama podrá ocupar c4. Según el motor, 20...d5 valía casi lo mismo.

21.♕xd2 ♕c4 22.♖fd1 ♖eb8 23.♕e3



Usted juega 39

23...♖b4

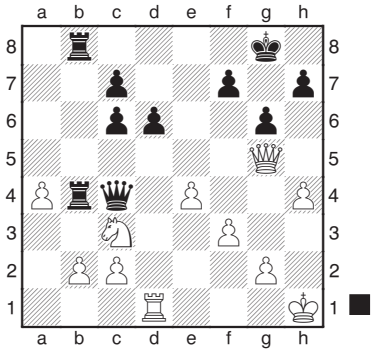
La torre se instala en b4, presiona los peones de a4 y b2 y deja sitio para doblar la otra en la columna b. Según el motor es la mejor jugada; 23...♖a5 deja la posición casi igualada.

Antes de cambiar de flanco, fije la defensa en el primero.

24.♕g5 ♗d4+ 25.♔h1 ♖ab8 26.♖xd4

Las torres negras, dobladas en la columna b, atacan b2, y Nimzowitsch entrega la calidad para eliminar el alfil de d4. Según el motor, 26.♘b5 resistía mejor.

26...♕xd4 27.♖d1 ♕c4 28.h4



Usted juega 40

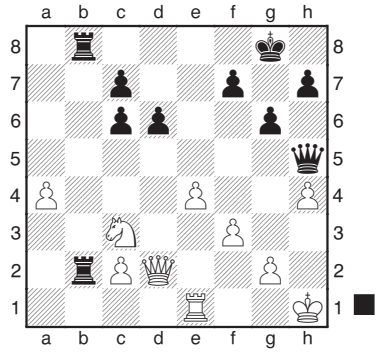
28...♖xb2

Capablanca gana el peón de b2, el objetivo que fijaban sus torres, y la torre ataca ahora el peón de c2. Según el motor es la mejor jugada; 28...h5 vale un peón menos.

29.♕d2 ♕c5 30.♖e1 ♕h5

Con las torres fijando el flanco de dama, la dama cambia de flanco y ataca el peón de h4, que caerá con jaque. Según el motor, 30...♖8b4 era todavía más fuerte, pero la idea es instructiva: una pieza

cambia de sector mientras las demás mantienen su tarea.



Juegan blancas

31.♖a1 ♕xh4+ 32.♔g1 ♕h5 33.a5 ♖a8 34.a6 ♕c5+ 35.♔h1 ♕c4 36.a7 ♕c5 37.e5 ♕xe5 38.♖a4 ♕h5+ 39.♔g1 ♕c5+ 40.♔h2 d5 41.♖h4 ♖xa7 42.♘d1 0–1

Las blancas buscaron contrajuego con el peón de a, pero la torre de a8 lo frenó mientras la dama negra ganaba peones en el centro y en el flanco de rey. Tras 41...♖xa7, las negras tienen calidad y tres peones de más, y Nimzowitsch abandonó.

Repase el plan. Las torres fijaron el flanco de dama por la columna b y ganaron el peón de b2, y la dama, libre, cambió de flanco para atacar los peones blancos.

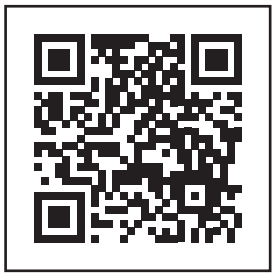
Índice de partidas

1. Nimzowitsch – Bernstein, 1923 4
2. Sämisch – Grünfeld, 1929 6
3. Capablanca – Lasker, 1921 9
4. Smyslov – Keres, 1948. 11
5. Alekhine – Capablanca, 1927 14
6. Fischer – Taimanov, 1971 16
7. Kramnik – Gelfand, 1997. 19
8. Botvinnik – Kan, 1939 21
9. Fischer – Barczay, 1967 24
10. Smyslov – Denker, 1946. 26
11. Hertneck – Karpov, 1994. 29
12. Steinitz – Showalter, 1898 31
13. Lasker – Tartakower, 1923 34
14. Botvinnik – Zagoriansky, 1943 36
15. Alekhine – Chajes, 1923. 39
16. Sokolov – Andersson, 1988. 41
17. Capablanca – Bogoliúbov, 1922. 44
18. Psakhis – Drasko, 1988 46
19. Teichmann – Nimzowitsch, 1911. 49
20. Nimzowitsch – Capablanca, 1914 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/fyxGfgDC