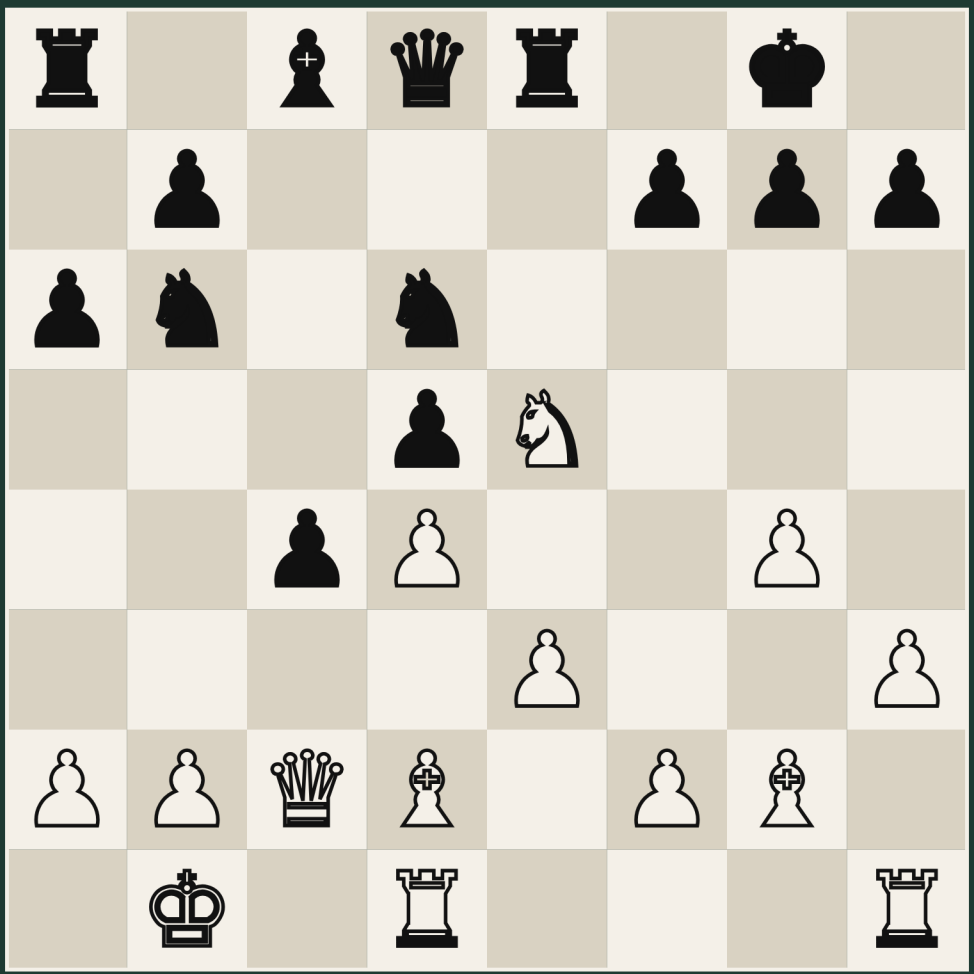
# 100 TEMAS ESTRATÉGICOS

## TOMO 7 · ATAQUE Y DEFENSA ESTRATÉGICOS



Taimanov – Botvinnik, Moscú 1952 · ataque con enroques opuestos

Diez temas y veinte partidas modelo

JOSE SANDE

# Los 100 temas estratégicos

*Tomo 7. Ataque y defensa estratégicos*

Jose Sande

# Índice

61. Ataque con enroques opuestos . . . . . 3
62. Tormenta de peones . . . . . 9
63. El peón h como ariete . . . . . 14
64. Ataque sobre el rey en el centro . . . . . 19
65. Ataque sobre las casillas de un color . . . . . 24
66. Sacrificio posicional de calidad . . . . . 29
67. Sacrificio posicional de peón . . . . . 34
68. Defensa activa . . . . . 39
69. Fortalezas defensivas . . . . . 44
70. Transición de la defensa al contraataque . . . . . 49
Índice de partidas . . . . . 54
Las posiciones en Lichess . . . . . 55

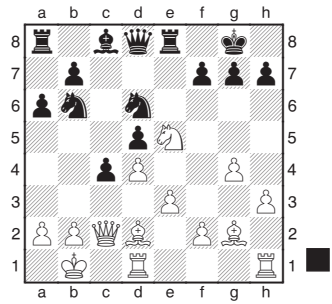
# 61. Ataque con enroques opuestos

Con los reyes enrocados en flancos opuestos, cada bando puede lanzar sus peones contra el rey contrario sin debilitar el suyo. Por eso la lucha suele convertirse en una carrera, y un tiempo vale a menudo más que un peón. Los peones avanzan para provocar cambios y abrir columnas, y las piezas se preparan detrás para entrar por ellas.

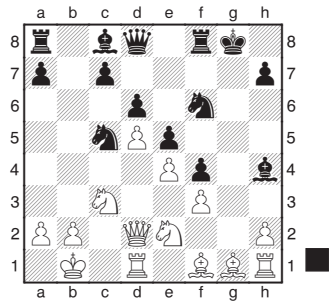
Hay dos precauciones. Cada cambio de peones abre líneas para los dos bandos, así que antes de avanzar conviene preguntarse quién podrá usarlas. Y el ataque no tiene que terminar en mate: los peones que avanzaron contra el rey pueden convertirse en peones pasados y decidir el final.

Botvinnik lanza sus peones del flanco de dama contra el rey blanco enrocado largo y, cuando se cambian las damas, esos peones ganan el final. Petrosian aprovecha que el avance de Gligoric en el flanco de rey le abre la columna g, mejora sus piezas y termina atacando al rey negro.

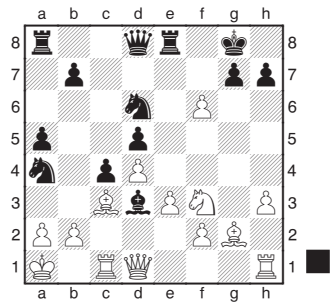
## ¡Usted juega!



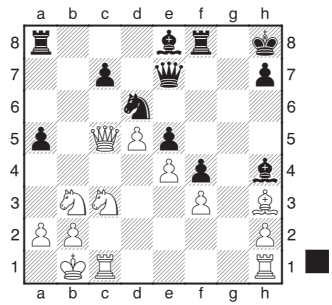
*1. ¿Cómo continúa Botvinnik el ataque contra el rey blanco?*



*3. ¿Qué cambio mejora la posición blanca?*



*2. ¿Cómo debilita Botvinnik la defensa del rey blanco?*



*4. ¿Cómo aprovecha Petrosian el último avance negro?*

## Taimanov – Botvinnik [D45]

*Desempate del campeonato de la URSS, Moscú, 1952*

*Taimanov enroca largo y Botvinnik lanza sus peones del flanco de dama contra el rey blanco. Siga cómo prepara cada avance con sus piezas y cómo, cuando se cambian las damas, esos mismos peones deciden el final.*

**1.d4 ♘f6 2.c4 c6 3.♘c3 d5 4.♘f3 e6 5.e3 ♘bd7 6.♕c2 ♗d6 7.♗d2 0–0 8.0–0–0 c5 9.cxd5 exd5 10.♔b1 a6 11.♗c1 c4**

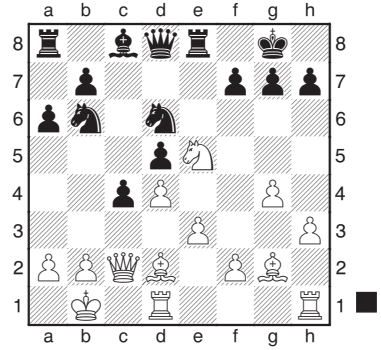
Con el rey blanco en b1, Botvinnik avanza los peones del flanco de dama, donde está el rey rival: ...c4 gana espacio y prepara ...b5 y ...b4 para abrir líneas. Según el motor, 11...b5 valía lo mismo.

Con los enroques opuestos, avance los peones que van hacia el rey contrario: así ataca sin debilitar el propio.

**12.g4 ♘b6 13.h3 ♖e8 14.♗g2 ♗b4 15.♘e5 ♗xc3 16.♕xc3 ♘e4 17.♕c2**

Taimanov responde en el otro flanco, donde está el rey negro, con g4. Pero en una carrera de ataques cada tiempo cuenta, y según el motor 13.h3 fue lento: con 13.g5, en el acto, las blancas estaban casi igualadas.

**17...♘d6 18.♗d2**



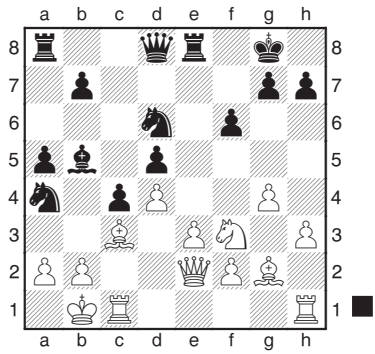
*Usted juega 1*

**18...a5**

Botvinnik avanza el peón de a. Prepara ...b5 y ...b4 para abrir líneas contra el rey de b1, y además quita a las piezas blancas la casilla b4. Según el motor es la mejor jugada; 18...f6 deja la posición igualada.

**19.♗e1 f6 20.♘f3 ♗d7 21.♖c1 ♗a4 22.♕e2 ♗b5 23.♗c3 ♘a4**

Antes de seguir con los peones, Botvinnik acerca sus piezas al rey blanco: el alfil llega a b5 y el caballo a a4, donde ataca el alfil de c3. Con ...f6 ya había echado al caballo blanco de e5.

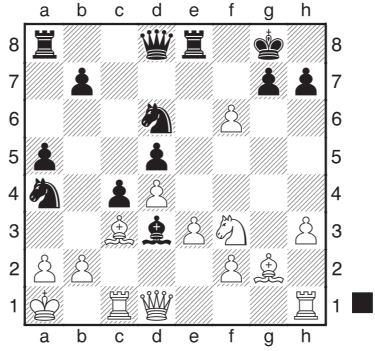


*Juegan blancas*

**24.g5 ♗d7 25.gxf6 ♗f5+ 26.♔a1 ♗d3**

Las blancas abren la columna g contra el rey negro. Botvinnik responde con jaque y lleva el alfil a d3, en plena posición blanca. Según el motor, 26...♕xf6 era más preciso.

**27.♕d1**



*Usted juega 2*

**27...♘xc3**

Botvinnik cambia su caballo por el alfil de c3, el mejor defensor del rey blanco. Tras 28.bxc3, desaparece el peón que cubría b2 y la columna b queda abierta delante de a1. Según el motor es la única jugada buena; con 27...b5, las blancas quedarían mejor.

En el ataque al rey, elimine primero a sus defensores.

**28.bxc3 gxf6**

Según el motor, 28...♕xf6 era necesario. Con gxf6, el rey negro queda expuesto en la columna g, y 29.♘h4 habría dado ventaja a las blancas. Taimanov jugó 29.♘e1 y la ocasión pasó.

**29.♘e1 ♗e4 30.♗xe4 ♘xe4 31.♖c2 ♔h8 32.♘g2 ♖g8 33.♘f4 ♕d7 34.f3 ♘g5 35.♖b2 b5**

Superada la crisis, Botvinnik reanuda su plan en el flanco de dama: ...b5 y ...b4 atacarán el peón de c3, el último que protege al rey blanco. Según el motor es la mejor jugada.

**36.♖e1 ♖ae8 37.h4 ♘e6 38.♘xe6 ♖xe6 39.e4 ♖ge8 40.♖be2 b4 41.♕d2 ♕e7**

El peón de b ya ha llegado a b4 y ataca c3. Según el motor, 36.♖e1 fue un error y 36.♕b1 resistía mejor.

**42.e5 bxc3 43.♕xc3 ♕b4 44.♕b2 fxe5 45.♕xb4 axb4**

Se cambian las damas. El ataque no ha dado mate, pero ha dejado su huella: los peones negros de b4 y c4 están muy cerca del rey blanco, y en un final pueden convertirse en peones pasados.

**46.♖xe5 ♖xe5 47.♖xe5 ♖xe5 48.dxe5 d4**

Según el motor, 46.♖xe5 fue el error decisivo: con 46.dxe5, las blancas mantenían casi la igualdad. Tras cambiar todas las torres, el final de peones está perdido, porque los peones negros de b4, c4 y d4 son pasados y están unidos.

Antes de cambiar la última pieza, cuente los peones pasados: los que avanzaron contra el rey pueden decidir el final.

**49.e6 ♔g7 50.f4 ♔f6 51.f5 d3 52.♔b1 h5 0–1**

Las blancas también tienen dos peones pasados, en e6 y f5, pero el rey negro los frena desde f6, mientras que el peón de d3 está a dos casillas de coronar. Taimanov abandonó.

Repase el plan. Los peones del flanco de dama avanzaron contra el rey blanco, el caballo eliminó su mejor defensor y, cambiadas las damas, esos peones ganaron el final.

## Petrosian – Gligoric [E87]

*Torneo de Candidatos, Zúrich, 1953*

*Petrosian enroca largo con el centro cerrado. Gligoric avanza sus peones en el flanco de rey, pero el cambio de peones abre la columna g para las blancas. Fíjese en quién aprovecha cada línea que se abre.*

**1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f3 0–0 6.♗e3 e5 7.d5 ♘h5 8.♕d2 f5 9.0–0–0**

Los reyes están en flancos opuestos, pero con el centro cerrado por los peones de d5 y e5, los peones no siempre pueden avanzar hacia el rey contrario. Gligoric ataca con ...f5 y ...f4 en el flanco de rey, donde no está el rey blanco, y Petrosian buscará juego en el flanco de dama.

**9...f4 10.♗f2 ♗f6 11.♘ge2 ♗h4 12.♗g1 g5 13.c5**

El peón de c ataca d6, la base de la cadena negra, y prepara c6 para abrir el flanco de dama.

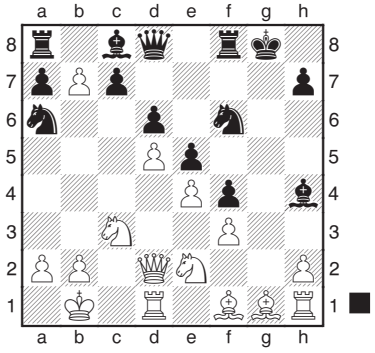
**13...g4 14.♔b1 gxf3 15.gxf3 ♘a6**

Gligoric abre la columna g, pero no hay peones en ella, y la usará primero quien antes lleve sus piezas: las blancas tienen el alfil y la torre listos para ♖g1, y el rey negro está en g8.

Un avance que cambia peones abre líneas para los dos bandos: antes de lanzarlo, pregúntese quién las usará.

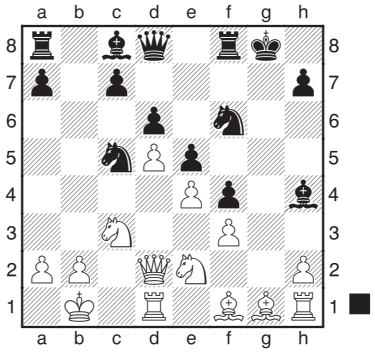
**16.c6 ♘f6 17.cxb7**

Con c5-c6 Petrosian abre líneas en el flanco de dama. Tras 16...♘f6 17.cxb7 ♗xb7, el peón negro de c7 queda retrasado en una columna semiabierta, y las blancas tienen ventaja clara. Según el motor, tampoco 16...bxc6 17.dxc6 la evitaba: el peón blanco de c6 habría quedado como una cuña en el campo negro.



*Juegan negras*

**17...♗xb7 18.♘g3 ♗c8 19.♘ge2 ♘c5**



*Usted juega 3*

**20.♗xc5**

El alfil de g1, encerrado detrás de los peones negros de e5 y f4, era la peor pieza blanca, y Petrosian lo cambia por el caballo de c5, la mejor negra. Tras 20...dxc5, los peones negros de c5 y c7

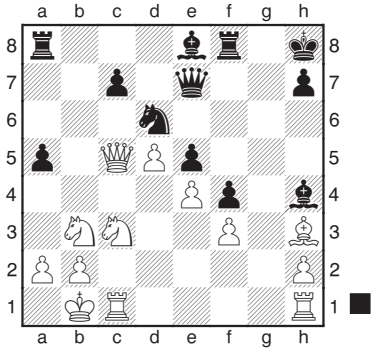
quedan doblados y aislados. Según el motor es la mejor jugada; 20.♘d4 vale bastante menos.

Cambie su peor pieza por la mejor del rival.

**20...dxc5 21.♘c1 ♕e7 22.♘b3 ♗d7 23.♕g2+ ♔h8 24.♕g1 ♘e8 25.♕xc5 ♘d6 26.♖c1**

La dama blanca usó la columna g para dar jaque y después ganó el peón de c5. Las blancas tienen un peón de más.

**26...♗e8 27.♗h3 a5**



*Usted juega 4*

**28.♘xa5**

El caballo toma el peón de a5. Tras 28...♗f2 29.♕xf2 ♖xa5, las blancas han cambiado el caballo por el alfil y conservan un peón de más. Según el motor es la mejor jugada; 28.a4 vale menos.

**28...♗f2 29.♕xf2 ♖xa5 30.♖hg1 ♗g6 31.♗f1 ♖b8 32.♖c2 ♘f7 33.h4 ♘d6 34.♗d3 ♖b4 35.♖gc1 ♖d4 36.♗f1 ♕d8 37.♘e2 ♖da4 38.♘c3 ♖d4 39.b3 ♕b8**

El caballo, al ir a e2 en la jugada 37, dejó el peón de e4 sin su defensor de c3. Según el motor, con 37...♖xe4 las negras habrían igualado: si 38.fxe4, el caballo toma en e4 con ataque a la dama de f2, y las negras recuperan el material con ventaja. Gligoric no lo aprovechó, y el caballo volvió a c3 en la jugada siguiente.

**40.h5 ♗xh5 41.♕h4 1–0**

Petrosian entrega el peón de h para abrir la columna h, y la dama llega a h4, frente al alfil de h5 y al rey de h8. Gligoric abandonó.

Repase el plan. El avance negro abrió la columna g para las blancas, el cambio en c5 dejó peones débiles, y las piezas blancas, mejor colocadas, terminaron atacando al rey.

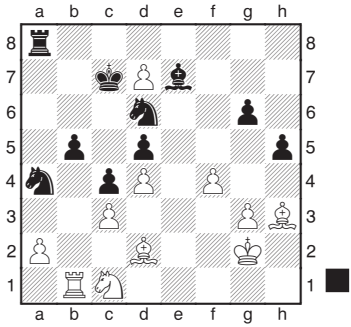
# 62. Tormenta de peones

Una tormenta de peones es el avance de varios peones juntos contra la posición rival. No avanzan para ganar espacio, sino para provocar el contacto: echar una pieza defensora, fijar un peón como objetivo o abrir una columna. Por eso, antes de lanzarla, conviene imaginar la estructura que quedará después de los cambios, que es lo que de verdad importa.

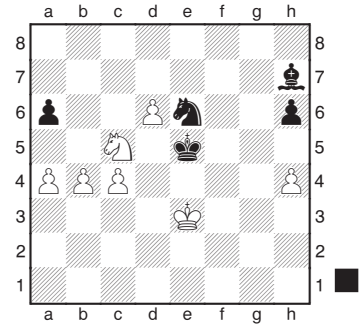
Los peones que avanzan dejan casillas detrás, y una tormenta sin piezas que la apoyen se detiene. También en el final, una mayoría de peones que avanza unida, con el rey y las piezas detrás, es una tormenta: tarde o temprano crea un peón pasado.

Ivanchuk avanza sus peones del flanco de dama y deja un peón blanco retrasado en c3, que se convierte en el objetivo de sus piezas. Grischuk lleva su mayoría del flanco de dama hacia delante en el final hasta crear dos peones pasados.

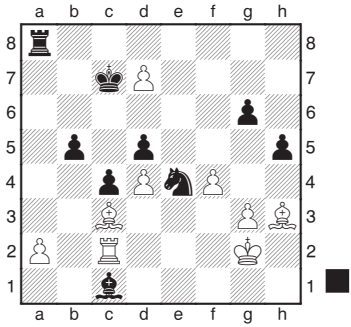
## ¡Usted juega!



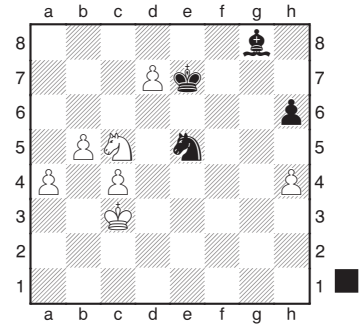
*5. ¿Cómo explota Ivanchuk la estructura blanca?*



*7. ¿Cómo continúa Grischuk el avance de sus peones?*



*6. ¿Cómo recupera Ivanchuk el material?*



*8. ¿Cómo crea Grischuk una segunda amenaza?*

## Sullivan – Ivanchuk (2475) [A08]

*Campeonato de Europa juvenil, Groninga, 1986*

*Ivanchuk lanza sus peones del flanco de dama contra la cadena blanca, mientras Sullivan avanza en el flanco de rey. Siga cómo la tormenta negra deja un peón retrasado en c3 y cómo ese peón se convierte en el objetivo de toda la partida.*

**1.♘f3 ♘f6 2.g3 d5 3.♗g2 e6 4.0–0 ♗e7 5.d3 c5 6.♘bd2 ♘c6 7.e4 b6 8.♖e1 ♗b7 9.e5 ♘d7 10.h4 ♕c7 11.♕e2 h6 12.h5 b5 13.♘f1 b4**

Ivanchuk lanza los peones del flanco de dama contra la cadena blanca de c2 y d3, mientras Sullivan ha ganado espacio en el otro flanco con e5 y h5. Según el motor, 13...a5, para apoyar ...b4 con otro peón, era algo más preciso.

**14.c4 bxc3 15.bxc3 c4**

Tras la captura al paso, ...c4 cambia la estructura: el peón blanco de c3 queda retrasado en una columna semiabierta, frente a las torres negras. Según el motor, 15...♖b8 era más preciso, pero la idea queda clara.

Juzgue una tormenta por la estructura que deja, no por lo amenazadores que parecen los peones.

**16.d4 ♕a5 17.♕c2 ♘b6 18.♗d2 ♕a4 19.♘e3 ♕xc2 20.♘xc2**

Se cambian las damas. Sin ellas el ataque ya no busca el mate, pero la tormenta ha dejado su huella: el peón de c3 es un objetivo permanente, y la casilla a4 queda libre para un caballo negro, porque ya no hay peón blanco en b.

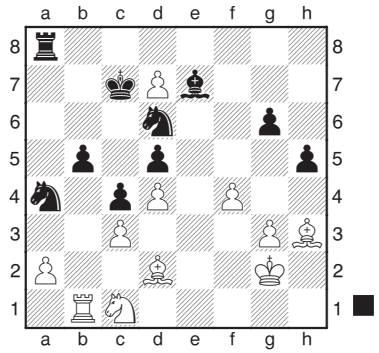
**20...♔d7 21.♖ab1 ♖ab8 22.♗h3 ♔c7 23.♔f1 ♗c8 24.♘g1 ♗d7 25.♘e2 ♘a4 26.♘e3 a6**

El rey negro se ha refugiado en c7, detrás de sus peones, y el caballo ya está en a4, frente al peón de c3.

**27.f4 g6 28.hxg6 fxg6 29.♔g1 h5 30.♔g2 ♖b5 31.♖xb5 axb5 32.♖b1 ♖b8 33.♘c2 ♖a8 34.♘c1 ♘d8 35.♘b4 ♘f7 36.♘xd5+ exd5 37.e6 ♘d6**

Según el motor, 35.♘b4 y 36.♘xd5+ fueron errores. Con la combinación, Sullivan recupera el material y consigue un peón en d7, pero sus piezas quedan descoordinadas y las negras pueden atacar el peón de c3.

**38.exd7**



*Usted juega 5*

**38...♘e4**

El caballo va a e4, desde donde ataca el peón de c3 junto con el caballo de a4, y también el alfil de d2. Según el motor es

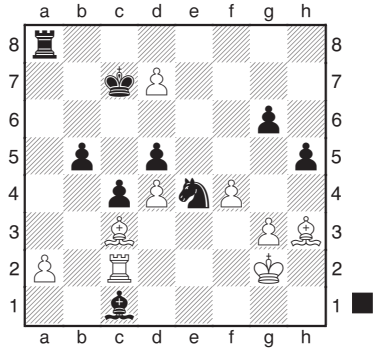
la mejor jugada; 38...♔c6 vale menos de la mitad.

Cuando la tormenta ha fijado un peón, lleve más piezas contra él que las que pueden defenderlo.

**39.♗e1 ♘axc3 40.♖b2 ♗a3 41.♖c2 ♗xc1**

Cae el peón de c3, el objetivo que creó la tormenta, y el alfil negro se cambia por el caballo de c1.

**42.♗xc3**

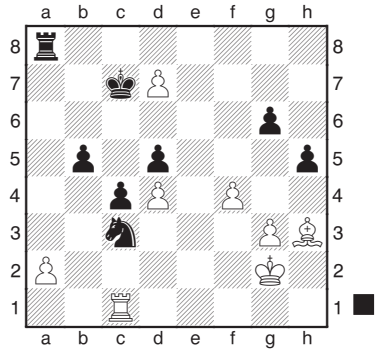


*Usted juega 6*

**42...♘xc3**

Ivanchuk recupera la pieza: el caballo captura el alfil de c3. Tras 43.♖xc1, los peones negros de b5 y c4 son pasados, porque ya no hay peones blancos en esas columnas. Según el motor es la mejor jugada; las demás dejan una ventaja mucho menor.

**43.♖xc1**



*Juegan negras*

**43...♖xa2+ 44.♔f3 ♖a3 45.♔g2 ♘e2 46.♖e1 ♖a2 47.♔f1 ♘xg3+ 48.♔g1 ♘e2+ 49.♔f1 ♘xf4 50.♖e8 ♖a1+ 0–1**

Las negras tienen tres peones de más, y su caballo y su torre atacan al rey blanco. Sullivan abandonó.

Repase el plan. ...b5 y ...b4 abrieron el flanco de dama, ...c4 dejó retrasado el peón de c3, y los caballos negros lo atacaron hasta ganarlo y crear dos peones pasados.

Partida 4

## Grischuk (2710) – Shirov (2720) [B30]

*Memorial Tal, Moscú, 2006*

*Grischuk abre la columna f con un avance de peón y, tras muchos cambios, llega a un final con cuatro peones contra dos en el flanco de dama. Siga cómo esa mayoría avanza unida, con el rey y el caballo detrás, hasta crear dos peones pasados.*

**1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 e6 4.♗xc6 bxc6 5.d3 ♘e7 6.♕e2 ♕c7 7.♘g5 e5 8.f4**

Grischuk lanza el peón de f contra el de e5 para abrir la columna f, con el rey negro todavía en el centro. En una tormenta, el peón no avanza para ganar espacio, sino para abrir líneas a las piezas.

**8...exf4 9.0–0 ♘g6 10.♕h5 d6 11.♗xf4 h6 12.♘xf7**

Las blancas recuperan el peón y abren la columna f con un golpe táctico en f7.

**12...♕xf7 13.♗xd6 ♕e6 14.♗xf8 ♖xf8 15.♘d2 ♗d7 16.♕xc5 ♕e7 17.♖xf8+ ♔xf8 18.♖f1+ ♔g8 19.♕xe7 ♘xe7 20.♘b3**

Tras los cambios, el motor ve la posición igualada, pero la estructura ya marca el plan. Las blancas tienen siete peones contra cuatro, a cambio del alfil, y en el flanco de dama cuatro peones (a, b, c y d) contra dos.

**20...♖d8 21.♘c5 ♗c8 22.♔f2 ♖f8+ 23.♔e2 ♖xf1 24.♔xf1 ♘g6 25.b4**

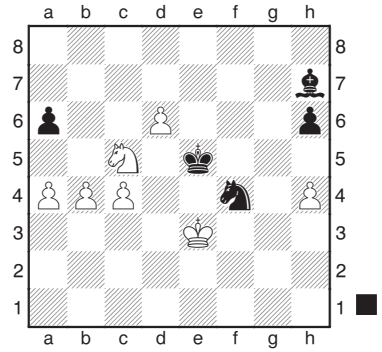
Con las torres cambiadas, empieza la tormenta del flanco de dama. Según el motor, 25.d4 era algo más preciso, pero el plan es el mismo: avanzar la mayoría unida, con el rey cerca.

**25...♔f7 26.♔e2 ♘f4+ 27.♔f3 ♘e6 28.♘b3 ♔e7 29.♔e3 ♔d6 30.d4 ♘c7 31.c4 ♗e6 32.♔d3 ♗g8 33.a4 ♘e6 34.g3 ♘g5 35.♘d2 a6 36.h4 ♘h3 37.♔e3 g5 38.d5**

Los peones blancos han avanzado juntos hasta la cuarta fila, con el rey en e3 y el caballo en d2 detrás. Ahora d5 abre el centro y prepara un peón pasado. Según el motor es la mejor jugada, aunque 38.a5 valía casi lo mismo.

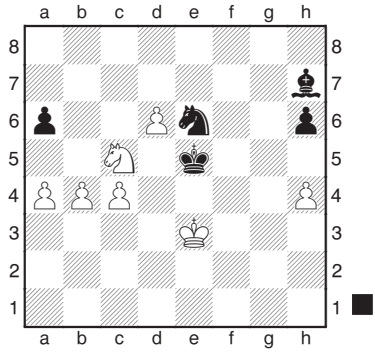
**38...cxd5 39.exd5 gxh4 40.gxh4 ♗h7 41.♘e4+ ♔e5 42.♘c5 ♘f4 43.d6**

El peón pasado ha llegado a d6, apoyado por el caballo de c5.



*Juegan negras*

**43... ♘e6**



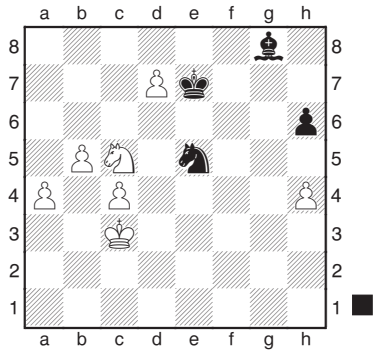
*Usted juega 7*

**44.d7**

El peón llega a la séptima fila. El caballo negro queda atado a la casilla d8, y el rey negro no puede alejarse. Según el motor es la única jugada que mantiene la ventaja decisiva; 44.♘xe6 la reduce casi a nada.

Un peón pasado en la séptima ata a las piezas rivales: así quedan libres los otros peones.

**44...♘d8 45.♘xa6 ♔d6 46.♘c5 ♗g8 47.♔d4 ♘c6+ 48.♔c3 ♔e7 49.b5 ♘e5**



*Usted juega 8*

**50.b6**

Es la segunda amenaza: el peón de b corre hacia b8 mientras el de d7 sigue atando al caballo y al rey negros. Según el motor es la mejor jugada.

**50...♘xd7 51.b7 1–0**

El caballo negro ha tomado el peón de d7, pero no puede frenar el de b7 sin perder material, y Shirov abandonó.

Repase el plan. f4 abrió la columna f, los cambios dejaron a las blancas con mayoría en el flanco de dama, y esa mayoría avanzó unida hasta crear dos peones pasados.

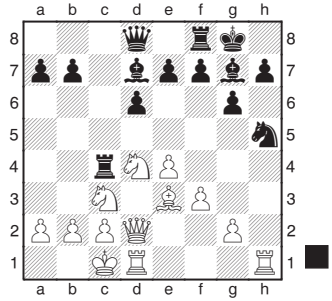
# 63. El peón h como ariete

El peón h es el ariete natural contra un rey enrocado corto: avanza hasta chocar con los peones de la cobertura, y cuando se cambia, la columna h queda abierta para la torre que espera detrás. Pero el peón solo abre la puerta. El ataque lo deciden las piezas que entran por ella, y por eso la torre debe estar en la columna h antes de que se abra, y la dama y las piezas menores deben poder llegar a tiempo.

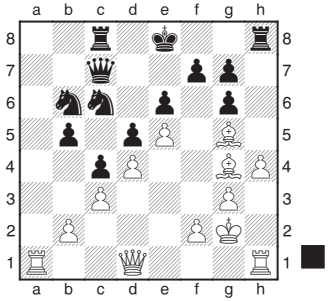
A menudo el ariete se entrega: un peón h perdido que abre la columna vale más que un peón de más que la mantiene cerrada. Lo que no hay que olvidar es el último obstáculo, normalmente el peón de h7 y la pieza que lo defiende: mientras sigan en pie, la columna h no da mate.

Karpov entrega sus peones h y g contra el Dragón de Korchnói, cambia el alfil defensor y echa al caballo que protege h7. Carlsen aparta su rey para llevar la torre a h1, y solo entonces abre la columna h contra el rey negro, que no ha enrocado.

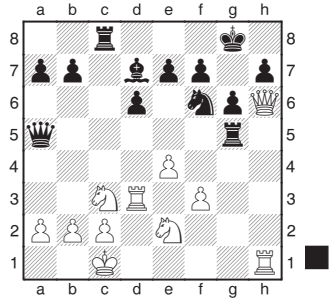
## ¡Usted juega!



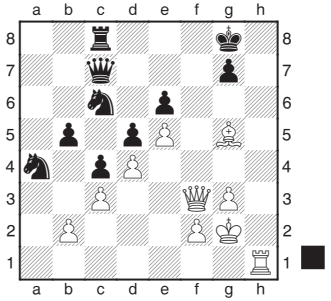
*9. ¿Cómo aprovecha Karpov la columna h abierta?*



*11. ¿Cómo inicia Carlsen el ataque en el flanco de rey?*



*10. ¿Cómo continúa Karpov el ataque contra el enroque?*



*12. ¿Cómo refuerza Carlsen el ataque contra el rey negro?*

## Karpov (2700) – Korchnói (2670) [B78]

*Final de Candidatos, Moscú, 1974*

*Karpov y Korchnói juegan el ataque yugoslavo contra el Dragón, con los reyes en flancos opuestos. Siga qué precio paga Karpov por abrir la columna h y qué defensores tiene que eliminar antes de que su dama llegue a h7.*

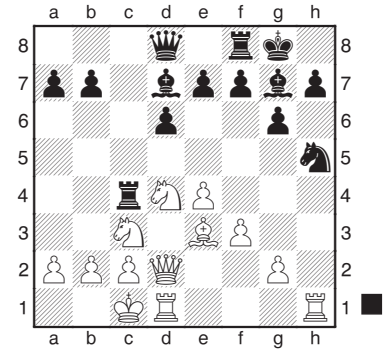
**1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 g6 6.♗e3 ♗g7 7.f3 ♘c6 8.♕d2 0–0 9.♗c4 ♗d7 10.h4**

Karpov lanza el peón h antes incluso de enrocar largo. En el ataque yugoslavo, el alfil de g7 es el gran defensor del rey negro, y el plan blanco tiene dos partes: abrir la columna h para la torre de h1 y cambiar ese alfil con ♗h6. Según el motor era algo más preciso enrocar primero, pero el plan es el típico de la variante.

**10...♖c8 11.♗b3 ♘e5 12.0–0–0 ♘c4 13.♗xc4 ♖xc4 14.h5**

Karpov entrega el peón h para abrir la columna. Si las negras lo toman, la torre de h1 ya apunta hacia h7, y la dama y el alfil de e3 pueden sumarse por h6. En estas posiciones, un peón que abre la columna vale más que un peón de más que la mantiene cerrada.

**14...♘xh5**



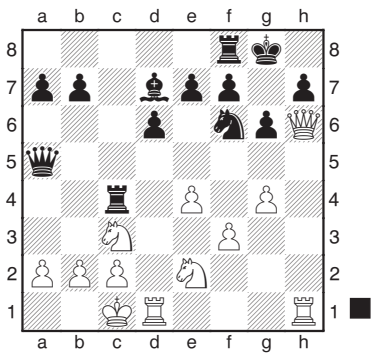
*Usted juega 9*

**15.g4 ♘f6 16.♘de2**

El caballo deja d4 para ir a e2, desde donde defiende c3 y puede saltar a f4. El otro caballo, situado en c3, conserva el salto a d5. Según el motor, 16.♔b1, para poner el rey a salvo antes de seguir, era más preciso.

**16...♕a5 17.♗h6 ♗xh6 18.♕xh6**

Ha desaparecido el alfil de g7, el mejor defensor del Dragón, y la dama blanca está en h6, junto a la columna h. Pero la dama sola no da mate: el peón de h7 sigue en pie y el caballo de f6 lo defiende. Mientras ese caballo siga en f6, la columna h no sirve para dar mate.



*Juegan negras*

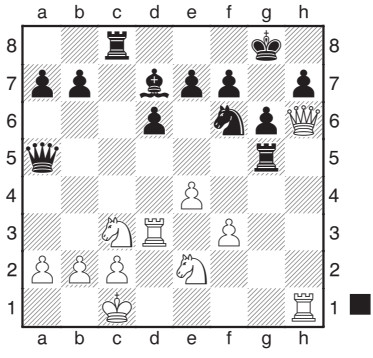
**18...♖fc8 19.♖d3 ♖4c5**

Según el motor es un error que más que duplica la ventaja blanca. Era mejor 19...♕d8, para llevar la dama a defender el flanco de rey.

**20.g5**

Karpov entrega también el peón g para echar al caballo de f6, el defensor de h7. Según el motor, 20.♘f4 era todavía más fuerte, pero la idea es la misma: cada peón entregado abre una línea más hacia el rey.

**20...♖xg5**



*Usted juega 10*

**21.♖d5 ♖xd5 22.♘xd5**

El cambio de torres ha traído el caballo a d5, desde donde ataca al caballo de f6, el último defensor de h7. Las negras tienen siete peones contra cinco, pero si desaparece el caballo de f6, la dama entra en h7. Según el motor, la ventaja blanca ya es decisiva.

**22...♖e8 23.♘ef4 ♗c6 24.e5**

Si el defensor no se puede cambiar, se le echa con un peón. El peón de e ataca al caballo de f6, y cualquier captura deja h7 sin defensa. Según el motor es la única jugada que mantiene la ventaja; 24.♘xf6+ la dejaría en nada.

**24...♗xd5 25.exf6 exf6 26.♕xh7+ ♔f8 27.♕h8+ 1–0**

Ha caído h7, el último obstáculo de la columna h, y Korchnói abandonó: tras 27...♔e7 28.♘xd5+ ♕xd5 29.♖e1+, las negras pierden la dama.

Repase el plan. h4 y h5 abrieron la columna a cambio de un peón, ♗h6 cambió el alfil de g7, g5 y e5 echaron al caballo de f6, y la dama terminó en h7. El ariete abre la línea, pero hay que eliminar uno a uno los defensores de h7.

## Carlsen (2814) – Wang Hao (2731) [B12]

*Wijk aan Zee, 2011*

*Carlsen gana espacio con el peón de e5 y avanza su peón h en una posición cerrada. Siga cómo prepara la llegada de sus piezas a la columna h antes de abrirla, y qué papel juega el rey negro, que se queda en el centro.*

**1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 ♗f5 4.♗e3 e6 5.♘d2 ♘d7 6.♘gf3 ♗g6 7.♗e2 ♘e7 8.♘h4 c5 9.c3 ♘c6 10.♘xg6 hxg6**

Al tomar con el peón h, las negras abren la columna h para su torre de h8. Con el rey negro todavía en el centro, esa columna puede acabar sirviendo a los dos bandos.

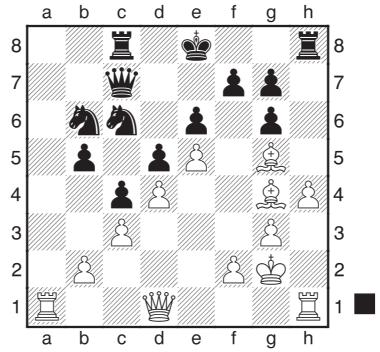
**11.♘f3 ♖c8 12.0–0 a6 13.g3 ♗e7 14.h4**

Carlsen avanza el peón h. No hay un enroque negro que atacar, pero el peón de h4 gana espacio en el flanco de rey y controla g5, una casilla útil para sus piezas menores.

**14...b5 15.a4 ♕b6 16.axb5 axb5 17.♔g2**

El rey deja libre g1 para que la torre de f1 pueda ir a h1. Es la maniobra típica cuando se ha enrocado corto y se quiere usar la columna h: el rey se aparta para que pase la torre. Según el motor es la mejor jugada.

**17...c4 18.♘g5 ♕d8 19.♗g4 ♗xg5 20.♗xg5 ♕c7 21.♖h1 ♘b6**



*Usted juega 11*

**22.h5**

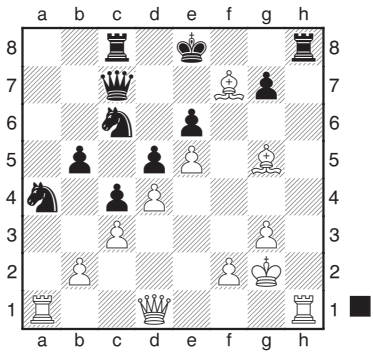
El ariete toca el peón de g6. Si las negras no lo toman, hxg6 deja débil el peón de f7; si lo toman, el alfil recupera en h5 y la columna h queda abierta entre las dos torres. Según el motor es la mejor jugada, por delante de 22.♖b1.

**22...gxh5 23.♗xh5 ♘a4**

Las negras buscan contrajuego en el flanco de dama, pero su rey sigue en el centro. Según el motor, 23...♖g8, para apartar la torre de la columna h, resistía más.

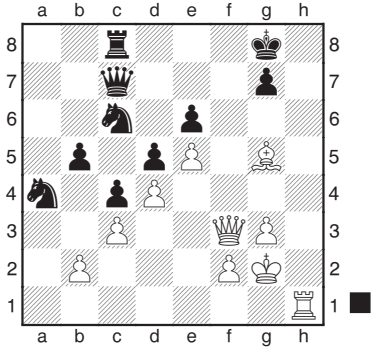
**24.♗xf7+**

El alfil sale de h5 con jaque y, al hacerlo, abre la columna h: la torre de h1 ataca ahora a la de h8, que nadie defiende. Las negras no pueden atender a la vez el jaque y su torre. Según el motor, 24.♕g4 valía casi lo mismo.



*Juegan negras*

**24...♔xf7 25.♕f3+ ♔g8 26.♖xh8+ ♔xh8 27.♖h1+ ♔g8**



*Usted juega 12*

**28.♕h5**

La dama se suma a la torre en la columna h y amenaza entrar en h7 o h8 con jaque. Sin peones delante salvo el de g7, el rey negro no tiene refugio. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 28.♖h4.

**28...♖f8 29.♗f6 1–0**

El alfil ataca el peón de g7, el último que protege al rey, y Wang Hao abandonó. Según el motor, 29.♕h8+ ganaba todavía más deprisa.

Repase el plan. h4 ganó espacio, ♔g2 dejó paso a la torre hacia h1, h5 abrió la columna y ♗xf7+ la descubrió con jaque. Primero se colocan las piezas que usarán la columna; después se abre.

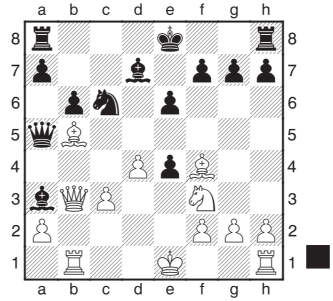
# 64. Ataque sobre el rey en el centro

Un rey que se queda en el centro tiene delante las columnas d y e, las primeras que se abren en la partida. Mientras no enroque, su torre de h8 no juega, y cada pieza que se interpone entre él y una pieza rival queda inmovilizada. Por eso, cuando el rival tiene el rey en el centro, el plan es abrir el centro cuanto antes, aunque cueste un peón, y jugar con ganancia de tiempo para que no encuentre el momento de enrocar.

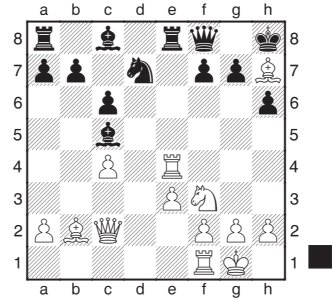
Lo que cuenta son los tiempos y las piezas desarrolladas, no el material. Si los dos reyes siguen en el centro, abre el juego el que tiene más piezas fuera, y en cuanto el ataque está decidido, conviene poner a salvo el rey propio.

Botvinnik abre el centro contra Denker, impide su enroque con un alfil en d6 y solo entonces enroca él. Petrosian muestra el paso siguiente: el rey negro ya ha enrocado, pero la apertura del centro lleva las piezas blancas hasta él, mientras el alfil de c8 y la torre de a8 negros no llegan a jugar.

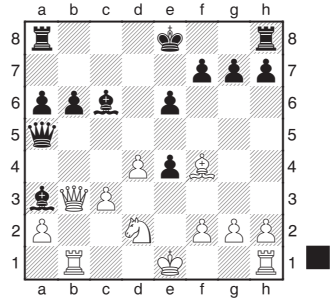
## ¡Usted juega!



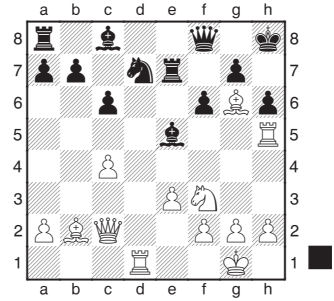
*13. ¿Cómo refuerza Botvinnik la presión sobre el rey central?*



*15. ¿Cómo lleva Petrosian otra pieza contra el rey negro?*



*14. ¿Cómo gana tiempo Botvinnik contra el rey sin enrocar?*



*16. ¿Cómo suma Petrosian otra pieza al ataque?*

## Botvinnik – Denker [D13]

*Match por radio EE. UU.-URSS, 1945*

*Botvinnik y Denker tienen todavía los reyes en e1 y e8, pero las negras van más retrasadas en el desarrollo. Siga cómo Botvinnik abre el centro, gana tiempos contra el rey negro y solo enroca cuando el ataque ya está decidido.*

**1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4 c6 4.cxd5 cxd5 5.♘c3 ♘c6 6.♗f4 ♕a5 7.e3 ♘e4 8.♕b3 e6 9.♗d3 ♗b4 10.♖c1 ♘xc3 11.bxc3 ♗a3 12.♖b1 b6**

Los dos reyes siguen en el centro, pero las negras van peor desarrolladas: el alfil de c8 y la torre de a8 no han salido, y el alfil de a3 está lejos de su rey. Cuando los dos reyes siguen en el centro, abre el juego el que tiene más piezas desarrolladas.

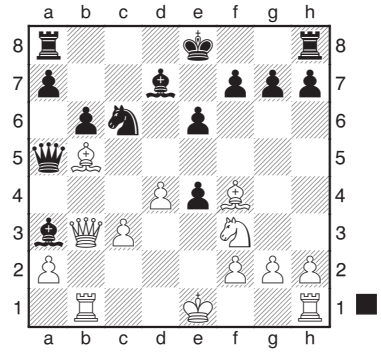
**13.e4**

Botvinnik abre el centro con los dos reyes todavía en casa. Según el motor es la mejor jugada: desaparece el peón de d5 y se abre la diagonal que va de b5 a e8.

**13...dxe4 14.♗b5**

El alfil ataca el caballo de c6, que no puede moverse porque detrás está el rey de e8. Es el gran inconveniente del rey en el centro: la pieza que se pone delante de él queda inmovilizada. Según el motor, 14.♗xe4 era algo más preciso.

**14...♗d7**



*Usted juega 13*

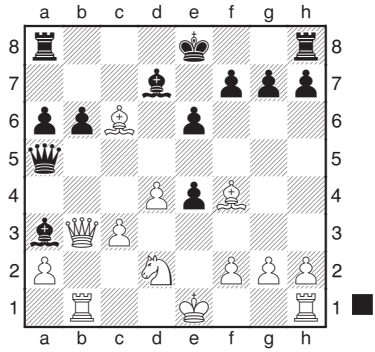
**15.♘d2**

El caballo va hacia c4, desde donde atacará la dama de a5 y las casillas b6 y d6, y de paso ataca el peón de e4. Según el motor es la única buena jugada: 15.♘g5 o 15.d5 entregaban la ventaja.

**15...a6**

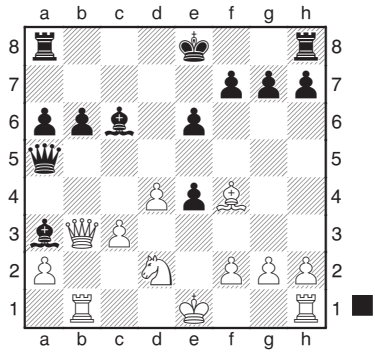
Error decisivo. Según el motor, 15...0-0, para sacar el rey del centro, mantenía la partida; tras 15...a6, la ventaja blanca se dispara. Con el rey en el centro, cada tiempo que no se dedica a enrocar se paga.

**16.♗xc6**



*Juegan negras*

**16...♗xc6**



*Usted juega 14*

**17.♘c4**

El caballo llega con ganancia de tiempo: ataca la dama de a5 y el alfil de a3, y amenaza b6 y d6. Las negras tienen que responder a cada amenaza y no encuentran el momento de enrocar. Según el motor es la única jugada que mantiene la ventaja; 17.♕xb6 la deja casi en nada.

**17...♕f5 18.♗d6**

El alfil se instala en d6 y quita a las negras el enroque corto, porque el rey ya no puede cruzar f8, y la torre de h8 queda fuera de juego. Según el motor, 18.♕xa3 era más sencillo, pero ♗d6 muestra la idea: impedir el enroque vale tanto como ganar material.

**18...e3 19.♘xe3 ♕xb1+ 20.♕xb1 ♗xd6 21.♕xb6 ♔d7**

Sin enroque posible, el rey busca refugio en d7, en medio de un centro abierto. Las blancas tienen dama, torre y caballo contra dos torres y dos alfiles, y la dama blanca queda libre para buscar al rey. Según el motor, 21...♖c8 era más preciso.

**22.♕b3 ♖ab8 23.♕c2 ♖b5 24.0–0**

Botvinnik enroca ahora. Con su rey a salvo y el negro en d7, la diferencia entre los dos reyes decide la partida, y la torre de h1 entra en juego por la columna f. Según el motor es la mejor jugada.

**24...♖h5 25.h3 ♖b8 26.c4 g6 27.♘g4 ♖f5 28.♘e5+ ♗xe5 29.dxe5 ♖xe5 30.♕d2+ 1–0**

Denker abandonó: tras cualquier respuesta al jaque, la dama blanca entra en d6 o en f4 con un ataque doble y gana material.

Repase el plan. e4 abrió el centro, ♗b5 inmovilizó el caballo de c6, ♘c4 ganó tiempos contra la dama y ♗d6 impidió el enroque. Contra un rey en el centro, cada tiempo cuenta más que un peón.

## Petrosian – Taimanov [D46]

*Campeonato de la URSS, Moscú, 1955*

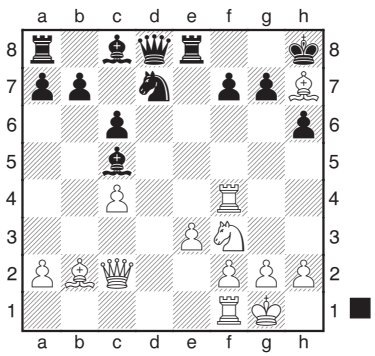
*Taimanov ha enrocado, pero su alfil de c8 y su torre de a8 no han salido. Siga cómo la apertura del centro permite a Petrosian llevar sus piezas, una a una, contra el rey negro.*

**1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 d5 4.♘c3 c6 5.e3 ♘bd7 6.♗d3 ♗b4 7.0–0 0–0 8.♕c2 ♗d6 9.b3 dxc4 10.bxc4 e5 11.♗b2 ♖e8 12.♘e4 ♘xe4 13.♗xe4 h6 14.♖ad1 exd4 15.♗h7+**

Aquí el rey negro ya ha enrocado, pero la lección es la misma: las líneas que se abren en el centro llevan las piezas al rey. Tras la captura en d4, el alfil da jaque desde h7 y echa al rey a h8. Según el motor es la mejor jugada.

**15...♔h8 16.♖xd4 ♗c5 17.♖f4**

La torre deja la columna d y se acerca al flanco de rey, donde está el rey negro, y de paso ataca el peón de f7. Según el motor es la mejor jugada.

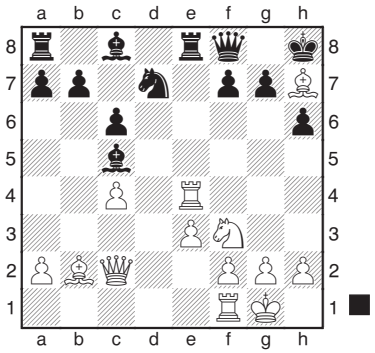


*Juegan negras*

**17...♕e7 18.♖e4**

La torre ataca a la dama y gana otro tiempo. Las negras, con el alfil de c8 y la torre de a8 todavía en casa, solo pueden defenderse con las piezas que ya están en juego.

**18...♕f8**



*Usted juega 15*

**19.♖h4**

La torre llega a h4 y se suma al alfil de h7 frente al rey de h8. Cuando los propios peones cierran las columnas, la cuarta fila es el camino natural de una torre hacia el enroque rival. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 19.♖f4.

**19...f6 20.♗g6**

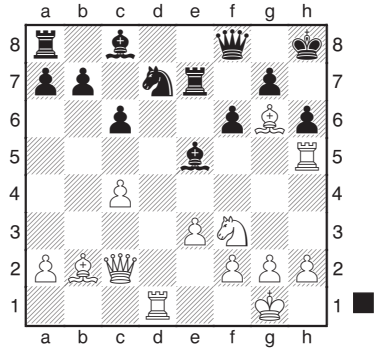
El alfil deja libre la columna h para la torre y se instala en g6, cerca del rey negro. Según el motor es la mejor jugada.

**20...♖e7 21.♖h5 ♗d6 22.♖d1**

La otra torre ocupa la columna d abierta. Las blancas suman piezas al ataque,

mientras las negras, con el alfil de c8 y la torre de a8 en casa, no pueden hacer lo mismo.

**22... ♗e5**



*Usted juega 16*

**23. ♗a3**

El alfil de b2, que no tenía juego, cambia de diagonal: desde a3 ataca la torre de e7, que tiene detrás la dama de f8, y obliga a las negras a cerrar la diagonal con ...c5. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 23. ♗c1.

**23...c5 24. ♘h4 1–0**

El caballo se dirige a f5, desde donde atacará h6 y la torre de e7, y Taimanov abandonó. Según el motor la ventaja blanca es decisiva.

Repase el plan. La apertura del centro permitió ♗h7+, la torre de d4 viajó por la cuarta fila hasta h4, el alfil se instaló en g6 y las demás piezas se sumaron una a una, mientras el alfil de c8 y la torre de a8 negros seguían sin jugar.

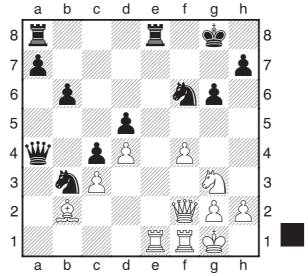
# 65. Ataque sobre las casillas de un color

Cuando un bando pierde el alfil de un color, las casillas de ese color alrededor de su rey quedan a cargo de los peones y de las demás piezas. Si esos peones avanzan o se cambian, aparecen casillas que nadie puede disputar, y la dama y los caballos rivales se instalan en ellas. Contra un rey enrocado corto sin alfil de casillas negras, las casillas clave son f6, g7 y h6.

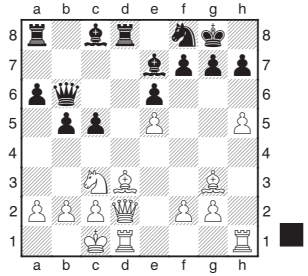
El plan tiene dos fases. Primero se fija la debilidad: se cambia el alfil que defiende ese color, o se provoca el avance de los peones que lo cubren. Después hay que abrir líneas para que las piezas lleguen, porque una casilla débil que ninguna pieza ocupa no gana partidas.

Botvinnik juega con un alfil de casillas negras que Capablanca ya no tiene, echa al caballo de f6 y entra con la dama y el caballo por esas casillas. Kupreichik cambia el alfil de e7, el único defensor de las casillas negras, y su dama ocupa una tras otra las casillas que han quedado libres.

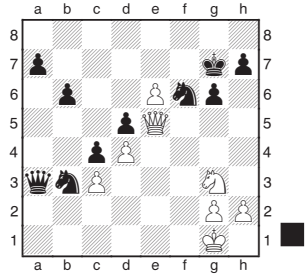
## ¡Usted juega!



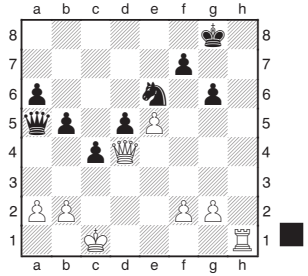
*17. ¿Cómo abre Botvinnik líneas contra el rey negro?*



*19. ¿Cómo debilita Kupreichik las casillas negras del enroque?*



*18. ¿Cómo explota Botvinnik las casillas negras débiles?*



*20. ¿Cómo remata Kupreichik el ataque sobre las casillas negras?*

## Botvinnik – Capablanca [E49]

*Torneo AVRO, 1938*

*Capablanca cambia pronto su alfil de casillas negras por el caballo de c3. Siga cómo Botvinnik gana espacio, echa a los defensores del rey negro y lleva su dama y su caballo a las casillas negras que nadie puede disputarle.*

**1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 d5 5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3**

Las negras han cambiado su alfil de casillas negras por el caballo de c3. A cambio de los peones doblados, las blancas conservan el alfil que domina esas casillas, y el rey negro ya no tiene el suyo.

**6...c5 7.cxd5 exd5 8.♗d3 0–0 9.♘e2 b6 10.0–0 ♗a6 11.♗xa6**

Se cambian los alfiles de casillas blancas. Desde ahora, el único alfil que queda en el tablero es el blanco de casillas negras, y las casillas f6, g7 y h6 del enroque negro ya no tienen un alfil que las defienda.

**11...♘xa6 12.♗b2 ♕d7 13.a4 ♖fe8 14.♕d3 c4**

Capablanca fija el flanco de dama con ...c4 y apunta al peón de a4. A cambio, las blancas tienen las manos libres en el centro para preparar f3 y e4.

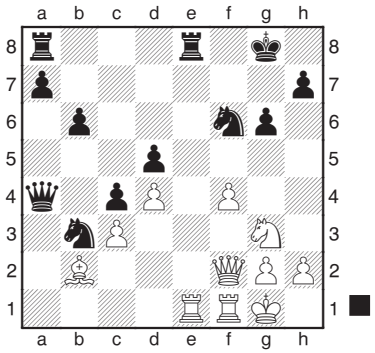
**15.♕c2 ♘b8 16.♖ae1 ♘c6 17.♘g3 ♘a5**

El caballo va camino de b3 y la dama ganará el peón de a4, pero son dos piezas negras lejos de su rey. Según el motor, 17...♘e4, para frenar el avance blanco en el centro, era mucho mejor.

**18.f3 ♘b3 19.e4 ♕xa4 20.e5**

El peón llega a e5, echa al caballo de f6, el mejor defensor de las casillas negras alrededor del rey, y gana espacio en el flanco de rey. Según el motor es la mejor jugada.

**20...♘d7 21.♕f2 g6 22.f4 f5 23.exf6 ♘xf6**



*Usted juega 17*

**24.f5**

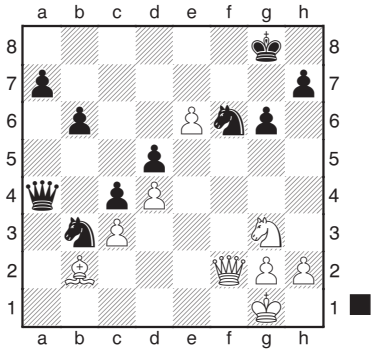
El peón entra en contacto con g6 y abre líneas hacia el rey negro. Según el motor es la única jugada que mantiene la ventaja; 24.h3 la reduce a menos de la mitad.

Sin alfil de casillas negras, el rey depende de sus peones para cubrir f6, g7 y h6: cada peón que se cambia deja esas casillas a las piezas rivales.

**24...♖xe1 25.♖xe1 ♖e8 26.♖e6 ♖xe6 27.fxe6**

El cambio de torres deja un peón pasado en e6, a dos pasos de coronar. La dama blanca entrará por las casillas negras

f4 y e5, que ningún alfil negro puede disputarle.



*Juegan negras*

**27...♔g7 28.♕f4 ♕e8 29.♕e5**

La dama se instala en e5, una casilla negra en el centro, e inmoviliza al caballo de f6 frente a su rey. Según el motor, 29.♕c7+ era más fuerte, pero la idea es la misma.

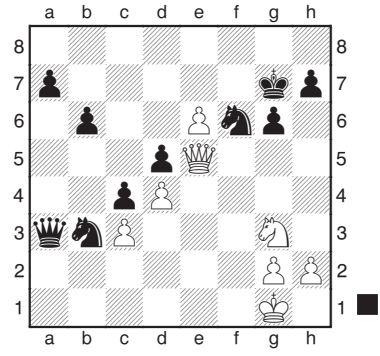
**29...♕e7**

La dama negra se coloca delante del peón de e6 para frenarlo, pero se aleja de su rey. Según el motor, 29...h6 resistía mucho más, porque reforzaba las casillas negras alrededor del rey, que ya no tiene alfiles para defenderlas.

**30.♗a3**

El alfil, que no tenía diagonal, se ofrece en a3. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 30.h3.

**30...♕xa3**



*Usted juega 18*

**31.♘h5+**

El caballo se sacrifica con jaque para abrir g5 a la dama: tras ...gxh5, la dama entra por g5 y toma el caballo de f6, siempre por casillas negras. Según el motor es la única jugada ganadora; 31.♕c7+ solo empata.

**31...gxh5 32.♕g5+ ♔f8 33.♕xf6+ ♔g8 34.e7**

Ha caído el caballo de f6, y el peón de e7 amenaza coronar. Según el motor, 34.♕g5+ ganaba más deprisa, pero la idea es la misma: sin alfil de casillas negras, las negras no pudieron defender f6, g7 ni e7.

**34...♕c1+ 35.♔f2 ♕c2+ 36.♔g3 ♕d3+ 37.♔h4 ♕e4+ 38.♔xh5 ♕e2+ 39.♔h4 ♕e4+ 40.g4 ♕e1+ 41.♔h5 1–0**

El rey blanco ha escapado de los jaques y el peón coronará. Capablanca abandonó.

Repase el plan. El cambio en c3 y el de alfiles en a6 dejaron al negro sin alfil de casillas negras; e5 echó al caballo de f6, la dama ocupó e5, y ♗a3 desvió a la dama negra para que el caballo y la dama entraran por h5, g5 y f6.

## Kupreichik (2490) – Taimanov (2540) [B46]

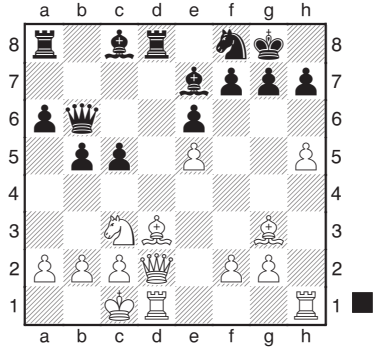
*Campeonato de la URSS, Moscú, 1976*

*Los dos bandos se atacan en flancos opuestos, pero Kupreichik tiene más espacio gracias a su peón de e5. Siga qué pieza negra defiende las casillas negras alrededor del rey y qué ocurre cuando desaparece.*

**1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 e6 5.♘c3 a6 6.♗e2 ♘ge7 7.♗f4 ♘g6 8.♗g3 ♗e7 9.♕d2 0–0 10.h4 b5 11.0–0–0 ♕b6 12.♘xc6 dxc6 13.h5 ♖d8 14.♗d3 ♘f8 15.e5**

El peón se instala en e5, una casilla negra, y quita f6 y d6 a las piezas negras. Según el motor es la mejor jugada.

**15...c5**



*Usted juega 19*

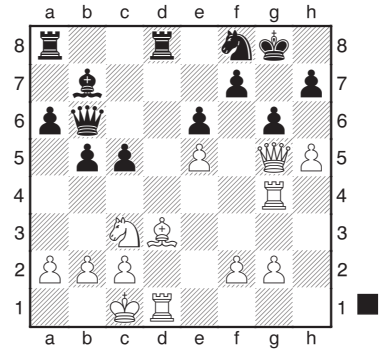
**16.♗h4**

Kupreichik ofrece el cambio de alfiles de casillas negras. El alfil de e7 es el único que puede defender f6, g7 y h6, y sin él el rey negro queda rodeado de casillas negras sin dueño. Según el motor es, de lejos, la mejor jugada; 16.h6 vale menos de la mitad.

Cuando ataque las casillas de un color, cambie primero el alfil rival que las defiende.

**16...♗xh4 17.♖xh4 ♗b7 18.♖g4 g6 19.♕g5**

La dama ocupa g5, una de las casillas negras que dejó libre el cambio de alfiles. Según el motor, 19.♖h1, para doblar las torres en la columna h, era más preciso: la dama sola no basta, necesita a las torres detrás.



*Juegan negras*

**19...♖d7 20.♖h1 ♕d8 21.♕h6**

La dama llega a h6, junto al rey negro, apoyada por las torres de g4 y h1. Según el motor es la mejor jugada.

**21...♖xd3**

Taimanov entrega la calidad para quitar el alfil de d3 y buscar contrajuego contra el rey blanco. Según el motor, 21...♖d4 era más sólido.

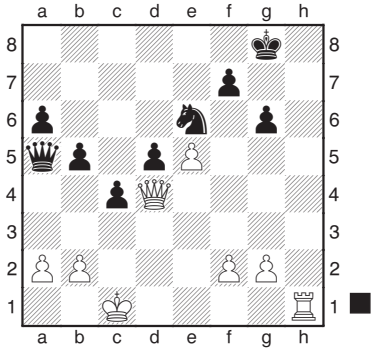
**22.cxd3 ♕xd3 23.♖f4**

Las blancas tienen calidad por peón. La torre deja g4, donde ya no hacía nada, y ataca el peón de f7 desde f4. Según el motor es la mejor jugada.

**23...♕d7 24.♕g5 ♕d8 25.♕g4 ♕c7 26.♘e4 ♗xe4 27.♖xe4 ♖d8 28.♖d1 ♖d5 29.♖ee1 c4 30.hxg6 hxg6 31.♖xd5 exd5 32.♕d4**

La dama se centraliza en d4, una casilla negra, desde donde vigila a la vez el centro y el flanco de rey.

**32...♕a5 33.♖h1 ♘e6**



*Usted juega 20*

**34.♕h4**

La dama se une a la torre en la columna h y amenaza ♕h8+. Las casillas f6, g7 y h8 no tienen defensor. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 34.♕xd5.

**34...♔f8 35.♕f6 ♔e8 1–0**

Taimanov abandonó: la torre entra en h8 y las casillas negras alrededor del rey son de las blancas.

Repase el plan. e5 ganó espacio, ♗h4 cambió el alfil de e7, el único defensor de las casillas negras, y la dama ocupó g5, h6, d4 y f6 mientras las torres abrían la columna h.

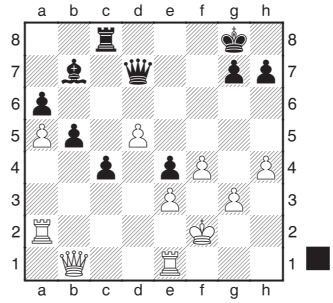
# 66. Sacrificio posicional de calidad

Sacrificar la calidad es dar una torre por una pieza menor. Contada en puntos es una pérdida, pero la torre solo vale más cuando tiene columnas abiertas en las que trabajar. Si a cambio se obtiene algo que dura, como un peón pasado protegido, una casilla fuerte para la pieza menor o un rey rival sin defensa, la pieza menor puede valer tanto como la torre, o más.

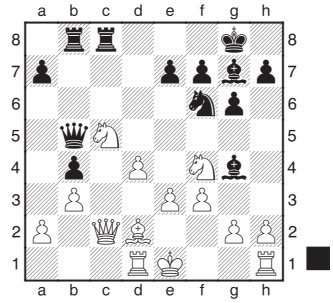
Antes de sacrificar, cuente lo que quedará en el tablero después de las capturas, no lo que se entrega. Distinga también dos tipos de sacrificio. En el posicional, la compensación se mantiene durante muchas jugadas sin recuperar el material; en el táctico, una serie de golpes lo recupera en seguida.

Petrosian deja su torre en c4 durante diez jugadas, y cuando Spassky la toma, obtiene un peón pasado protegido, un alfil sin rival y, al final, tres peones pasados. Alekhine entrega la calidad para que su dama y su caballo lleguen al rey blanco, que sigue en el centro, y recupera el material en pocas jugadas.

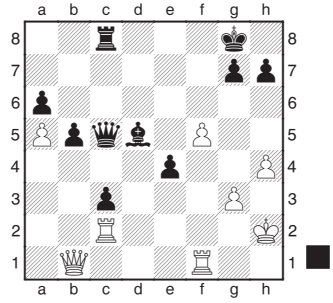
## ¡Usted juega!



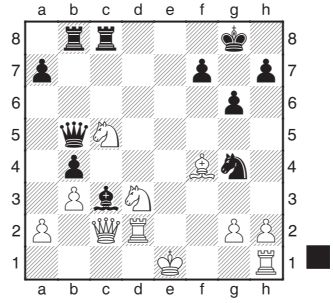
*21. ¿Cómo mantiene Petrosian su compensación por la calidad?*



*23. ¿Cómo aprovecha Alekhine el rey blanco en el centro?*



*22. ¿Cómo aprovecha Petrosian sus peones pasados?*



*24. ¿Cómo explota Alekhine la posición del rey blanco?*

## Spassky – Petrosian [E12]

*Campeonato del mundo, Moscú, 1969*

*En una posición cerrada, Petrosian coloca su torre en c4, una casilla fuerte que Spassky solo puede eliminar dando una pieza menor. Siga qué obtienen las negras cuando por fin la torre es capturada, y cómo esa compensación crece hasta decidir la partida.*

**1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.a3 ♗b7 5.♘c3 d5 6.e3 ♘bd7 7.cxd5 exd5 8.♗e2 ♗d6 9.b4 0–0 10.0–0 a6 11.♕b3 ♕e7 12.♖b1 ♘e4 13.a4 ♘df6 14.b5 ♘xc3 15.♕xc3 ♘e4 16.♕c2 ♖fc8 17.♗b2 c6 18.bxc6 ♗xc6 19.♕b3 ♕d7 20.♖a1 b5 21.a5 ♗b7 22.♘e5 ♕d8 23.♖fd1 ♕h4 24.g3 ♕e7 25.f3 ♘g5 26.h4 ♘e6 27.f4 f6 28.♘f3 ♘d8 29.♔f2 ♘f7 30.♘d2 ♖c4**

Petrosian coloca la torre en c4, una casilla fuerte apoyada por los peones de b5 y d5. Las blancas pueden tomarla con el caballo, pero entonces un peón negro llegará a c4 y quedará pasado y protegido. Según el motor, 30... ♗b4 era algo más preciso, pero en casi todas las líneas la torre acaba en c4.

Una torre en una casilla que el rival solo puede eliminar dando una pieza menor es una oferta permanente: si la toma, la estructura cambia a favor del que sacrifica.

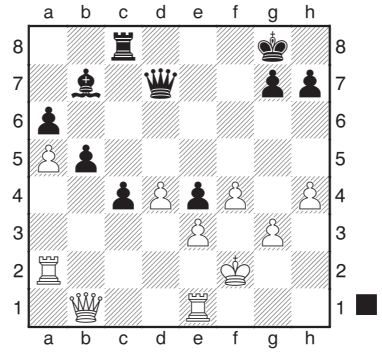
**31.♕d3 ♖e8 32.♗f3 ♗b4 33.♗a3 ♗xa3 34.♖xa3 ♘d6 35.♖e1 f5 36.♖aa1 ♘e4+ 37.♗xe4 fxe4**

El cambio en e4 deja un peón negro en e4 que quita d3 y f3 a las piezas blancas, y los peones de d5 y e4 cierran el centro, donde las torres blancas no encuentran columnas.

**38.♕b1 ♕d7 39.♖a2 ♖ec8 40.♘xc4 dxc4**

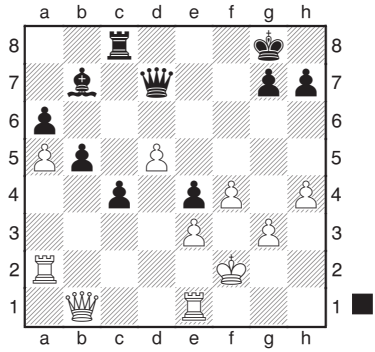
Spassky ha tomado por fin la torre. Las blancas tienen la calidad, pero las negras tienen un peón pasado protegido en c4, y el alfil de b7 no tiene rival, porque a las blancas no les queda ninguna pieza menor. Según el motor, las negras ya están mejor.

Para valorar un sacrificio de calidad, cuente lo que queda: un peón pasado protegido y un alfil sin rival valen aquí más que la torre.



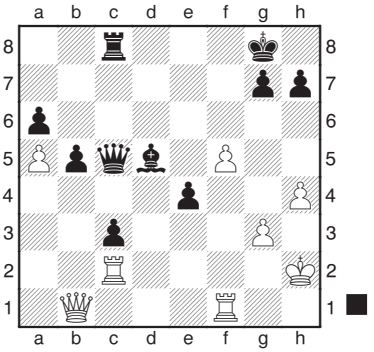
*Juegan blancas*

**41.d5**



*Usted juega 21*

**47.f5 ♕c5 48.♖f1**



*Usted juega 22*

**41... ♗xd5**

El alfil recupera el peón y se instala en d5, una casilla central que ninguna pieza blanca puede disputarle, desde donde protege los peones de c4 y e4. Según el motor es la mejor jugada; 41...c3 valía bastante menos.

**42.♖d1 c3**

El peón pasado avanza, y una torre blanca tiene que bloquearlo en c2 en vez de atacar. Según el motor es la mejor jugada.

**43.♖c2 ♕h3**

Con las torres blancas atadas al peón de c3, la dama negra cambia de flanco y ataca al rey. Es la ventaja de una compensación duradera: el peón trabaja solo y deja libres a las piezas. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 43...♕e6.

**44.♖g1 ♕g4 45.♔g2 ♕f3+ 46.♔h2 ♕xe3**

La dama gana el peón de e3, y ahora las negras tienen tres peones pasados, en b5, c3 y e4. Las blancas tienen dos torres para frenarlos, pero no pueden estar en todas partes. Según el motor es la mejor jugada.

**48...b4**

Petrosian empuja otro peón pasado. Con b4, c3 y e4 avanzando a la vez, las torres blancas no pueden bloquearlos todos. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 48... ♗f7.

**49.f6 b3 50.♖cf2 c2 51.♕c1 e3 52.f7+ ♔f8 53.♖f5 b2 54.♕xb2 c1=♕**

Corona el peón de c, nacido del sacrificio de calidad. Spassky todavía intenta un golpe contra el rey negro.

**55.♕xg7+ ♔xg7 56.♖g5+ 0–1**

Spassky abandonó tras este jaque: las negras tienen dos damas, y la última torre blanca no da mate.

Repase el plan. ♖c4 ofreció la calidad durante diez jugadas; cuando Spassky la tomó, las negras obtuvieron un peón pasado protegido y un alfil sin rival, y después tres peones pasados. Un sacrificio posicional de calidad se cobra con algo que dura.

## Euwe – Alekhine [D81]

*Campeonato del mundo, Países Bajos, 1935*

*Alekhine entrega un peón en la apertura mientras el rey de Euwe se queda en e1. Siga cómo abre el centro y por qué su entrega de calidad, a diferencia de la de Petrosian, se justifica por un cálculo concreto.*

**1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.♕b3 dxc4 5.♕xc4 ♗g7 6.♗f4 c6 7.♖d1 ♕a5 8.♗d2 b5 9.♕b3 b4 10.♘a4 ♘a6 11.e3 ♗e6 12.♕c2 0–0 13.b3 ♖ab8 14.♗d3 ♖fc8 15.♘e2 c5 16.♗xa6 ♕xa6 17.♘xc5 ♕b5**

Alekhine ha entregado un peón, pero el rey blanco sigue en e1, la torre de h1 no ha salido y las piezas negras están todas en juego.

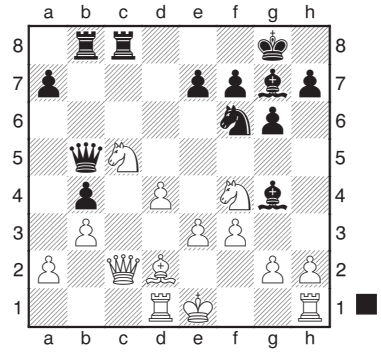
**18.♘f4**

Según el motor era un error: 18.e4 mantenía la ventaja blanca, porque el peón ocupa el centro y quita las casillas d5 y f5 a las piezas negras. Tras 18.♘f4, el alfil negro gana un tiempo en g4 y las negras toman la iniciativa.

**18...♗g4**

El alfil ataca la torre de d1 y obliga a las blancas a decidir cómo defenderla.

**19.f3**



*Usted juega 23*

**19...e5**

Con el rey blanco en e1 y la torre de h1 todavía en casa, Alekhine abre el centro. El alfil de g4 está atacado, pero no lo retira: abrir líneas hacia el rey vale más que el alfil. Según el motor es la única jugada que mantiene la ventaja negra; 19...♗f5 la entregaba.

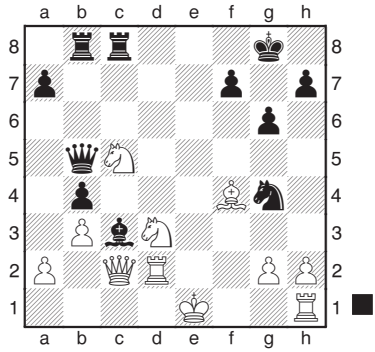
**20.♘fd3 exd4 21.fxg4 dxe3**

Alekhine ha dado el alfil, pero su peón de e3 ataca el alfil de d2 y abre la columna e hacia el rey blanco.

**22.♗xe3**

Según el motor era un error decisivo: 22.♗c1 resistía mucho mejor. Tras 22.♗xe3 el caballo negro toma en g4 con ataque al alfil, y las piezas negras ganan tiempos contra el rey blanco, que sigue en el centro.

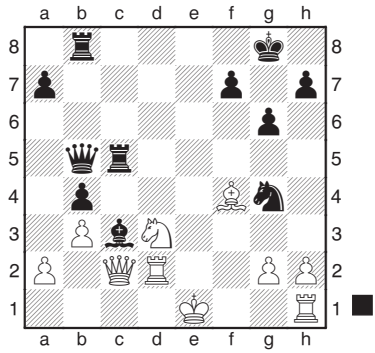
**22... ♘xg4 23. ♗f4 ♗c3+ 24. ♖d2**



*Usted juega 24*

**24... ♖xc5**

Alekhine entrega la torre por el caballo de c5. No busca una compensación a largo plazo: tras ♘xc5 ♕xc5, la dama negra queda libre para dar jaque en e7, y el caballo de g4 puede saltar a e3 con jaque y atacar a la vez la dama blanca de c2. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 24...g5.



*Juegan blancas*

**25. ♘xc5 ♕xc5 26. ♗xb8 ♕e7+ 27. ♔d1 ♘e3+ 28. ♔c1 ♘xc2 29. ♖xc2**

Al terminar la serie de capturas, el material está igualado en puntos: dama y alfil negros contra dos torres y alfil blancos. Pero el rey blanco está desnudo en c1 y las torres no están coordinadas, y según el motor la ventaja negra es decisiva.

Este sacrificio de calidad fue táctico: Alekhine recuperó el material en cinco jugadas. La diferencia con Petrosian está en lo que queda: no un peón pasado, sino un rey sin protección frente a la dama.

**29...h5 30. ♖d1 ♗g7 31.h3 a5 32. ♗f4 ♕e4 33. ♗c7 ♕e3+ 34. ♔b1 a4 35.bxa4 b3 36.axb3 ♕xb3+ 37. ♔c1 ♗h6+ 38. ♖dd2 ♕xa4 39. ♗e5 ♔h7 40. ♗c3 ♕b5 41. ♗d4 ♕e2 42.g4 ♕e1+ 43. ♔b2 ♗xd2 44. ♖c8 ♗c1+ 0–1**

Euwe abandonó: la dama y el alfil negros siguen atacando a su rey y van a ganar más material.

Repase el plan. e5 abrió el centro con el rey blanco en e1, ♖xc5 eliminó el caballo y el jaque doble ♘e3+ ganó la dama. Antes de sacrificar la calidad, compruebe qué queda al final de la serie de capturas.

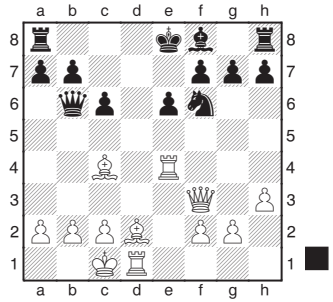
# 67. Sacrificio posicional de peón

Un peón entregado puede comprar tiempos de desarrollo, una columna abierta o una casilla para una pieza. La compensación no se mide en puntos, sino en lo que el rival tarda en neutralizarla: si consigue enrocar, cambiar las piezas activas y consolidar, el peón de más acabará pesando. Por eso quien sacrifica tiene prisa, y cada jugada debe crear una amenaza o mejorar una pieza.

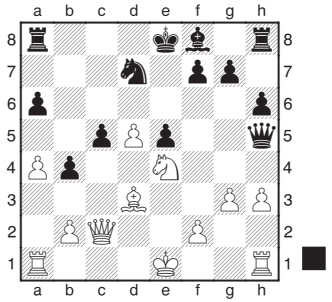
Hay dos tipos de compensación. La dinámica, que se basa en el desarrollo y la iniciativa, se agota si no se usa pronto, así que hay que abrir líneas mientras el rey rival siga en el centro. La duradera, como un peón pasado avanzado o una casilla fuerte, no tiene prisa: trabaja sola, jugada tras jugada.

Boleslavsky entrega el peón de d4 para ganar tiempos contra la dama negra, enroca largo y abre la columna e antes de que Flohr ponga a salvo su rey. Chernin entrega el peón de e para ganar la casilla e4, y su peón de d6 corta en dos la posición negra durante el resto de la partida.

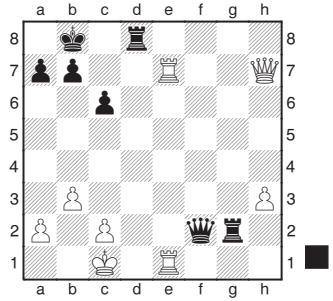
## ¡Usted juega!



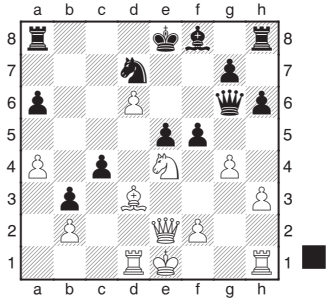
*25. ¿Cómo cobra Boleslavsky su ventaja de desarrollo?*



*27. ¿Cómo refuerza Chernin su compensación por el peón?*



*26. ¿Cómo continúa Boleslavsky el ataque contra el rey negro?*



*28. ¿Cómo mantiene Chernin la presión ante el contraataque negro?*

## Boleslavsky – Flohr [B11]

*Campeonato de la URSS, Moscú, 1950*

*Boleslavsky deja que la dama negra tome el peón de d4. Siga cómo convierte esos tiempos en desarrollo, y el desarrollo en líneas abiertas contra el rey negro, que no consigue enrocar a tiempo.*

**1.e4 c6 2.♘f3 d5 3.♘c3 ♗g4 4.h3 ♗xf3 5.♕xf3 e6 6.d4 ♘f6 7.♗d3 dxe4 8.♘xe4**

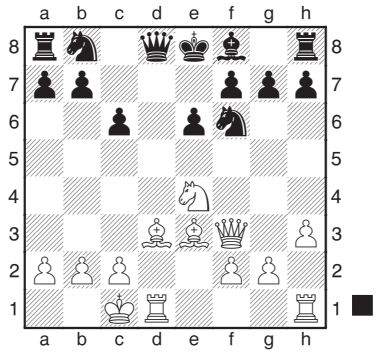
Boleslavsky deja tomar el peón de d4. A cambio, ganará tiempos contra la dama negra y desarrollará sus piezas mientras el rey negro sigue en e8. Según el motor es la mejor jugada; 8.♗xe4 también entregaba el peón, pero valía algo menos.

**8...♕xd4 9.♗e3**

El alfil sale atacando a la dama: es el primer tiempo que se cobra por el peón.

**9...♕d8 10.0–0–0**

Las blancas enrocan largo y la torre llega a la columna d, frente a la dama negra. Por un peón tienen cinco piezas en juego, mientras las negras solo han sacado el caballo de f6.

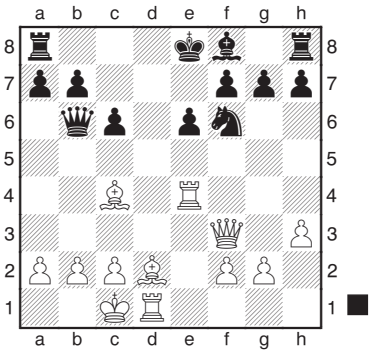


*Juegan negras*

**10...♘bd7 11.♗c4 ♕a5 12.♗d2 ♕b6 13.♖he1 ♘xe4**

Según el motor es un error: 13...♗e7, para enrocar cuanto antes, era necesario. Cada tiempo que el rey negro pasa en e8 aumenta la compensación blanca.

**14.♖xe4 ♘f6**



*Usted juega 25*

**15.♗xe6**

Boleslavsky entrega el alfil en e6 para abrir la columna e hacia el rey negro, que sigue sin enrocar. Según el motor es, de lejos, la mejor jugada; 15.♖e5 dejaba la posición igualada.

El peón compró tiempos; ahora esos tiempos se cobran abriendo líneas antes de que el rey se ponga a salvo.

**15...fxe6 16.♖xe6+ ♗e7 17.♖de1**

La segunda torre se suma por la columna e. Las dos torres, la dama y el alfil apuntan al rey negro, y el alfil de e7 está inmovilizado delante de él. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 17.♕e2.

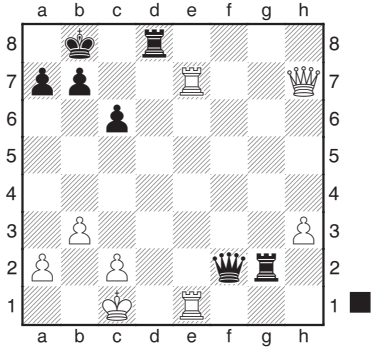
**17...♘d5 18.♗g5**

Según el motor, 18.♖xe7+ era más fuerte. Con ♗g5, Boleslavsky suma otra pieza al ataque, pero da a las negras el tiempo que necesitaban para enrocar largo.

**18...0–0–0 19.♗xe7 ♘xe7 20.♖xe7**

Tras los cambios, las blancas ya tienen un peón de más y una torre en la séptima fila. La compensación por un peón no tiene por qué durar siempre: aquí la iniciativa recuperó el material y dejó, además, una torre activa.

**20...♖hf8 21.♕g4+ ♔b8 22.♕xg7 ♕xf2 23.b3 ♖g8 24.♕xh7 ♖xg2**



*Usted juega 26*

**25.♖xb7+**

La torre toma b7 con jaque y deja al rey negro sin peones delante. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 25.♔b1.

**25...♔a8 26.♖be7 ♕c5 27.h4 a5 28.♖e8 ♕d4 29.♔b1 ♖d2 30.♖xd8+ ♕xd8 31.♕e4 ♕f6 32.h5 1–0**

Flohr abandonó: las blancas tienen dos peones de más y el peón de h corre hacia h8.

Repase el plan. El peón de d4 compró tiempos, el enroque largo y ♖de1 llevaron las torres al centro, ♗xe6 abrió la columna e con el rey negro todavía en e8, y las torres entraron en la séptima.

Partida 14

## Chernin (2495) – Miles (2570) [E10]

*Interzonal de Túnez, 1985*

*Chernin juega una estructura del Benoni con colores invertidos y su peón en d5. Siga qué gana a cambio del peón que entrega en e5 y cómo su peón de d6 se convierte en una compensación que no se agota.*

**1.d4 ♘f6 2.♘f3 e6 3.c4 c5 4.d5 b5 5.♗g5 h6 6.♗xf6 ♕xf6 7.♕c2 exd5 8.cxd5 d6 9.e4 a6 10.a4 b4 11.♘bd2 ♗g4 12.e5**

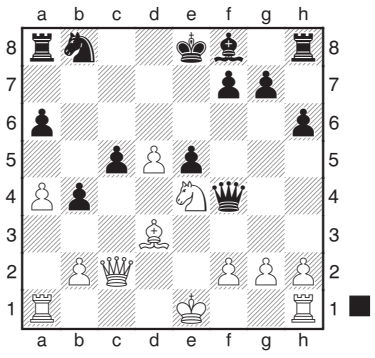
Chernin entrega el peón de e. A cambio, deja libre la casilla e4 para su caballo y abre la diagonal de su dama hacia h7. Según el motor es la mejor jugada.

**12...dxe5 13.♘e4**

El caballo ocupa e4, la casilla que dejó libre el peón, y ataca la dama de f6. Desde e4 controla también d6 y c5, y el alfil de f8 tiene problemas para salir.

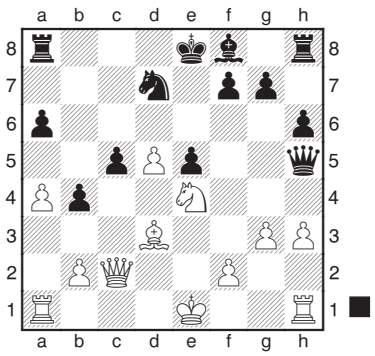
**13...♕f4 14.♘fd2 ♗f5 15.♗d3 ♗xe4 16.♘xe4**

El caballo vuelve a e4. Las negras tienen un peón de más, pero su alfil de f8 sigue en casa, y el peón de d5 corta su posición en dos.



*Juegan negras*

**16...♘d7 17.g3 ♕g4 18.h3 ♕h5**



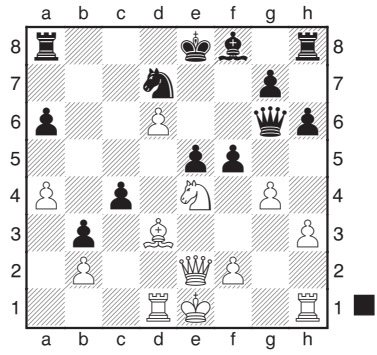
*Usted juega 27*

**19.d6**

El peón avanza a d6 y corta el tablero en dos. El alfil de f8 no tiene salida, porque el peón controla e7 y el caballo defiende d6, y la torre de a8 queda separada de su rey. Según el motor es la mejor jugada, por delante de 19.a5.

Un peón pasado en la sexta fila es una compensación duradera: no hace falta recuperar el material mientras ate a las piezas rivales.

**19...♕g6 20.♖d1 b3 21.♕e2 f5 22.g4 c4**



*Usted juega 28*

**23.♗b1**

El alfil se aparta del peón de c4 y sigue defendiendo el caballo de e4 desde b1. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 23.♕f3.

**23...fxg4 24.♕xc4 ♕f7 25.♕c6 ♖d8 26.hxg4 g6 27.♘c5 ♖g8 28.♗e4 ♗g7 29.♘xa6 ♕f4 30.♘c7+ ♔f7 31.♕c4+ ♔f6 32.♘d5+ 1–0**

El caballo da jaque y ataca la dama de f4, y Miles abandonó.

Repase el plan. e5 entregó un peón para ganar la casilla e4, d6 cortó el tablero en dos y dejó sin salida el alfil de f8, que no salió hasta la jugada 28, y los caballos terminaron con un ataque doble.

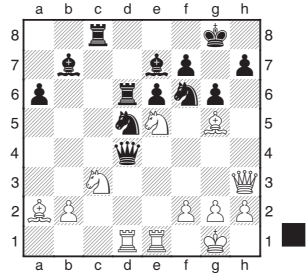
# 68. Defensa activa

Defender activamente es responder a cada amenaza con una jugada que, además de cubrirla, cree una amenaza propia o elimine una pieza atacante. Un ataque necesita varias piezas, y el defensor gana si consigue reducir su número: cambiando un atacante, ganando el peón que encabeza el asalto o atacando las piezas que lo sostienen. El defensor pasivo, que solo amontona piezas junto a su rey, deja al rival todo el tiempo que quiera para reunir más fuerzas.

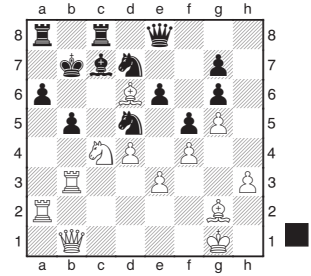
Antes de elegir, pregúntese qué pieza blanca es imprescindible para el ataque y cómo puede atacarla o cambiarla. El rey también puede participar: si las líneas de ataque convergen en su refugio, a veces está más seguro unas casillas más allá, protegido por sus propias piezas.

Geller elimina el peón de d4, base del ataque de Spassky, ataca la dama blanca con su caballo y cambia una a una las piezas atacantes hasta quedarse con ventaja. Petrosian centraliza un caballo frente al ataque de Kasparov, gana el peón que lo encabezaba y saca a su rey de la columna b, donde lo esperaban la torre y la dama blancas.

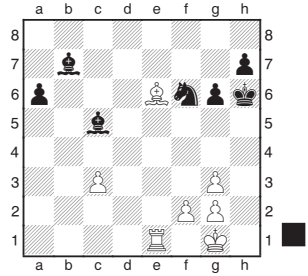
## ¡Usted juega!



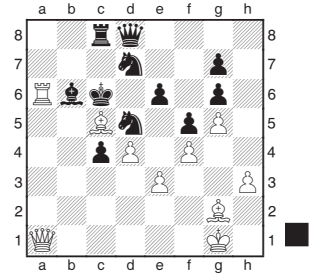
*29. ¿Cómo se defiende Geller del ataque blanco?*



*31. ¿Cómo resuelve Petrosian la presión en la columna b?*



*30. ¿Cómo aprovecha Geller sus tres piezas menores?*



*32. ¿Cómo simplifica Petrosian para asegurar la ventaja?*

## Spassky – Geller [D40]

*Torneo de Candidatos, Zúrich, 1956*

*Spassky juega con un peón aislado en d4 y lleva sus piezas contra el enroque negro. Siga cómo Geller ataca la base de ese ataque y responde a cada amenaza con otra, hasta que las piezas blancas desaparecen del flanco de rey.*

**1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 c5 4.e3 ♘f6 5.♘f3 ♘c6 6.a3 cxd4 7.exd4 ♗e7 8.♗d3 dxc4 9.♗xc4 0–0 10.0–0 a6 11.♗g5 b5 12.♗a2 ♗b7 13.♖c1 b4**

Contra el peón aislado de d4, Geller busca el contraataque: ...b4 amenaza echar al caballo de c3 y abre la diagonal de su alfil de b7. Según el motor es la mejor jugada, aunque 13...♖c8 valía lo mismo.

**14.axb4 ♘xb4 15.♗b1 ♕a5 16.♘e5 ♖ac8 17.♖e1 ♘bd5 18.♕d3 g6 19.♕h3**

Spassky lleva la dama a h3. Con el caballo en e5 y el alfil en g5, las blancas preparan un sacrificio en f7 o en e6. Según el motor, la posición está igualada.

**19...♕b4**

En vez de defenderse solo, Geller ataca: la dama va a b4, desde donde apunta a los peones de b2 y d4. Según el motor, 19...♘h5 era algo más preciso.

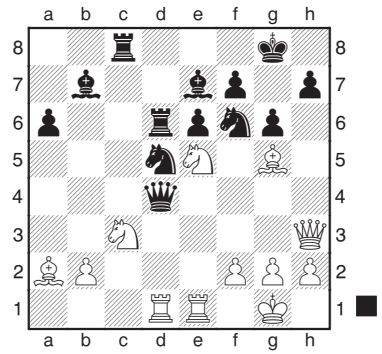
**20.♗h6 ♖fd8**

Según el motor era un error: 20...♕xd4 era mejor, porque el peón aislado de d4 es el objetivo de la defensa negra. Con la torre en d8, el peón de f7 queda sin protección, y 21.♘xf7 ♔xf7 22.♕xe6+ habría dado ventaja a las blancas. Spassky jugó 21.♗a2, y Geller pudo tomar en d4 dos jugadas después.

**21.♗a2 ♖d6 22.♗g5 ♕xd4**

Geller toma el peón aislado, que era la base del ataque blanco: sin el peón de d4, el caballo de e5 se queda sin apoyo, y la dama negra lo ataca. Según el motor es la mejor jugada.

**23.♖cd1**



*Usted juega 29*

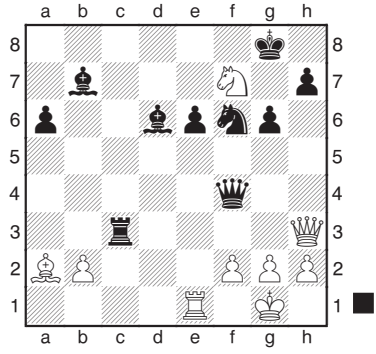
**23...♘f4**

El caballo salta a f4: ataca la dama de h3, amenaza ♘e2+ y, al mismo tiempo, defiende e6 y g6, las casillas donde las blancas querían sacrificar. Es la defensa activa en una sola jugada: cubre las amenazas rivales creando las propias. Según el motor es la mejor jugada; la alternativa, 23...♕b4, era algo peor.

**24.♗xf4 ♕xf4 25.♖xd6 ♗xd6 26.♘xf7 ♖xc3**

Geller elimina el caballo de c3, otra pieza atacante, y deja que el caballo de f7 se quede solo. Según el motor es la

mejor jugada, aunque 26... ♗c5 tampoco era malo.



*Juegan blancas*

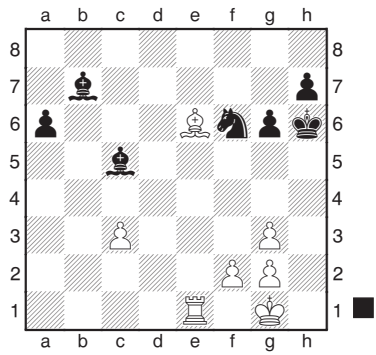
**27. ♘h6+ ♔g7**

El rey no huye: se acerca para atacar al caballo de h6, que tiene muy pocas casillas. Según el motor es la mejor jugada; 27... ♔h8 dejaba la posición casi igualada.

**28.bxc3 ♗c5 29. ♕g3 ♕xg3 30.hxg3 ♔xh6**

Al final de las capturas, las negras tienen dos alfiles y caballo contra torre y alfil, con cuatro peones por bando. Las piezas que atacaban al rey negro han desaparecido, y la defensa se ha convertido en ventaja.

**31. ♗xe6**



*Usted juega 30*

**31... ♘e4**

El caballo se centraliza en e4, desde donde ataca los peones de c3 y f2. Las blancas han recuperado un peón en e6, pero tres piezas menores coordinadas valen más que torre y alfil cuando la torre no encuentra columnas. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 31...a5.

**32. ♖e2 ♘xc3 33. ♖b2 ♗c6 34. ♔h2 ♗b5 35.f3 ♔g7 36. ♖b3 ♗d4 37. ♗c8 a5 38. ♖a3 a4 39.g4 g5 40.g3 ♔f6 41.f4 ♗c6 42. ♗f5 h6 0–1**

Spassky abandonó: el peón de a, apoyado por el caballo y los alfiles, no tardará en coronar.

Repase la defensa. ...b4 creó contrajuego, ... ♕xd4 eliminó la base del ataque, ... ♘f4 atacó a la dama y cubrió e6 y g6, y ... ♖xc3 eliminó otra pieza atacante. Defender activamente es reducir el número de atacantes, no esperar a que se agoten.

## Kasparov (2630) – Petrosian (2585) [D22]

*Tilburg, 1981*

*Kasparov avanza sus peones del flanco de rey y luego ataca el enroque largo de Petrosian por la columna b. Siga cómo el defensor centraliza sus piezas, gana el peón que encabeza el ataque y, al final, aparta su rey de las líneas abiertas.*

**1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♘f3 ♘f6 4.e3 ♗g4 5.♗xc4 e6 6.h3 ♗h5 7.♘c3 a6 8.g4 ♗g6 9.♘e5 ♘bd7 10.♘xg6 hxg6 11.♗f1 c6 12.♗g2 ♕c7 13.0–0 ♗e7 14.f4 ♘b6 15.g5 ♘fd7 16.♕g4 0–0–0**

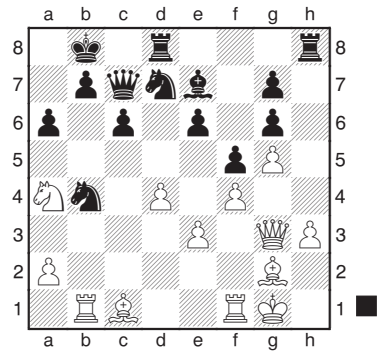
Con los peones blancos en f4 y g5 frente al flanco de rey, Petrosian enroca largo, lejos de ellos. Según el motor, 16...c5, para contraatacar en el centro, era más preciso.

**17.♖b1 ♔b8 18.b4 ♘d5**

Ante b4, que inicia el ataque blanco contra el enroque largo, Petrosian lleva el caballo a d5, una casilla central desde donde vigila b4, c3 y e3. Según el motor es la mejor jugada.

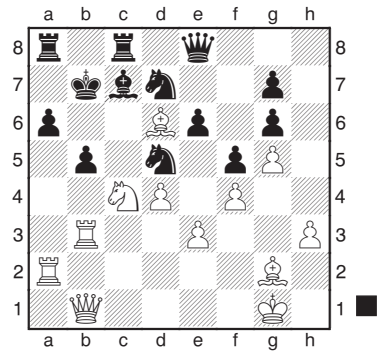
**19.♘a4 f5 20.♕g3 ♘xb4**

El caballo toma el peón de b4, el que encabezaba el ataque blanco. Ganar el peón que ataca es la forma más directa de defensa activa. Según el motor es la mejor jugada.



*Juegan blancas*

**21.♗d2 ♘d5 22.♖fc1 ♔a7 23.♕e1 ♗a3 24.♖c2 ♕d6 25.♖b3 ♕e7 26.♕e2 ♖b8 27.♕d3 ♗d6 28.♘b2 ♖hc8 29.♘c4 ♗c7 30.a4 b5 31.axb5 cxb5 32.♖a2 ♔b7 33.♗b4 ♕e8 34.♗d6 ♖a8 35.♕b1**



*Usted juega 31*

**35...♔c6**

El rey sale de b7, donde lo amenazaban la torre de b3 y la dama de b1 por la columna b, y se coloca en c6, protegido por sus piezas. Ahora el peón de b5 puede tomar en c4 sin abrir la columna b

contra su propio rey. Según el motor es la única jugada que mantiene el equilibrio; 35... ♘b6 perdía.

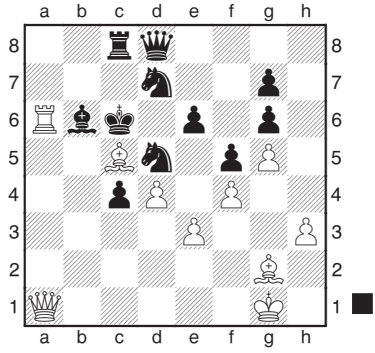
**36. ♖ba3**

El caballo de c4 estaba atacado por el peón de b5, y Kasparov no lo salva. Según el motor era el error decisivo: tras 36...bxc4 las negras ganan una pieza y se defienden de los jaques. Con 36. ♗xc7 bxc4 37. ♖b7 las torres blancas atacaban al rey negro y mantenían el equilibrio.

**36...bxc4**

Petrosian toma el caballo. Las blancas recuperarán el peón de a6 con jaque, pero su ataque no da para más.

**37. ♖xa6+ ♖xa6 38. ♖xa6+ ♗b6 39. ♗c5 ♕d8 40. ♕a1**



*Usted juega 32*

**40... ♘xc5**

El caballo cambia el alfil de c5, la mejor pieza blanca, y después el rey recupera en c5. El rey que salió de su refugio participa ahora en el juego. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 40... ♕e8.

**41.dxc5 ♔xc5 42. ♖a4 0–1**

Aquí terminó la partida con victoria negra: Petrosian tiene una pieza y un peón de más, y su rey está a salvo en c5, en medio del tablero.

Repase la defensa. ... ♘d5 centralizó el caballo frente al ataque, ... ♘xb4 ganó el peón que lo encabezaba y ... ♔c6 sacó al rey de la columna b para poder tomar en c4. Un rey defensor está seguro donde las piezas rivales no pueden llegar, no necesariamente en su enroque.

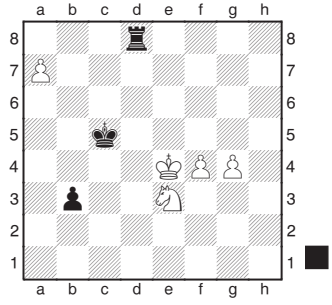
# 69. Fortalezas defensivas

Una fortaleza es una posición en la que el bando con más material no puede progresar, aunque tenga todo el tiempo del mundo. Para construirla, el defensor necesita tres cosas: que los peones estén fijos, de modo que no haya rupturas; que sus piezas cubran todas las casillas por las que podría entrar el rey rival; y que esas piezas puedan moverse entre casillas seguras sin abandonar su tarea, para no caer en zugzwang.

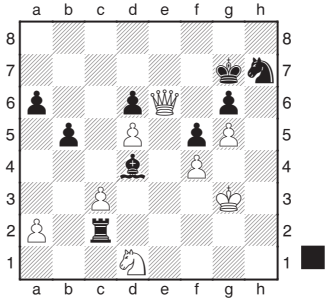
La pieza que bloquea un peón pasado desde la casilla de delante es la base de muchas fortalezas: el peón deja de amenazar y el rival tiene que buscar otra entrada. Y cuando hay que elegir entre conservar material o llegar a una posición sin entradas, a veces conviene devolver material.

Emanuel Lasker defiende un final de caballo contra torre: su caballo bloquea el peón pasado negro y su rey lo protege, y la torre de Edward Lasker no encuentra el camino. Hort entrega la torre por el caballo para llegar a una posición con todos los peones fijos, en la que su alfil y su caballo cubren las entradas de la dama y el rey blancos.

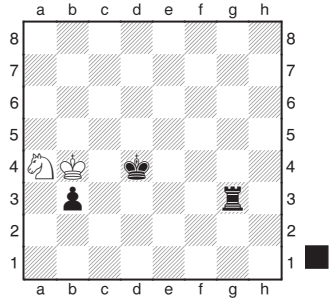
## ¡Usted juega!



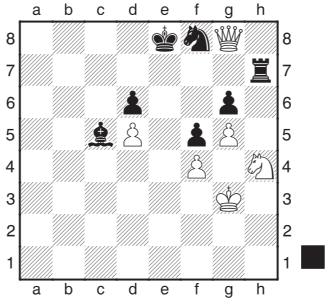
*33. ¿Cómo frena Emanuel Lasker el peón pasado negro?*



*35. ¿Cómo coordina Hort sus piezas menores?*



*34. ¿Cómo mantiene Emanuel Lasker su defensa?*



*36. ¿Cómo puede Hort construir una fortaleza?*

## Em. Lasker – Ed. Lasker [C99]

*Nueva York, 1924*

*Tras una larga lucha, Edward Lasker llega a un final con torre contra caballo y busca coronar un peón pasado. Siga cómo Emanuel Lasker coloca su caballo delante del peón, lo protege con el rey y repite las mismas casillas sin que la torre consiga romper la defensa.*

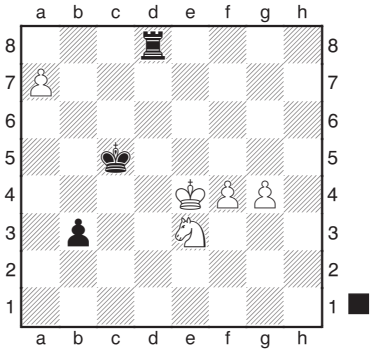
**1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0–0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 0–0 8.c3 d6 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘bd2 cxd4 13.cxd4 ♗d7 14.♘f1 ♖fc8 15.♖e2 ♘h5 16.dxe5 dxe5 17.♘xe5 ♗xh3 18.♘xf7 ♗e6 19.♘g5 ♗c4 20.♗d3 ♖d8 21.♖c2 ♘f4 22.♗xf4 ♕xf4 23.♘h3 ♕e5 24.♗xc4+ ♘xc4 25.♕e2 ♖d4 26.f3 ♖ad8 27.♖ac1 ♗c5 28.♔h1 ♗b4 29.b3 ♘d2 30.♘e3 ♗a3 31.♖d1 ♗b4 32.a3 ♗a5 33.b4 ♗c7 34.f4 ♘xe4 35.♔h2 ♖xd1 36.♘xd1 ♕e7 37.♖xc7 ♕xc7 38.♕xe4 ♕c4 39.♕e7 ♕c8 40.♘df2 h6 41.♕a7 ♕e6 42.♕b7 ♕d5 43.♕b6 ♖d6 44.♕e3 ♖e6 45.♕c3 ♕c4 46.♕f3 ♕c6 47.♕d3 ♖d6 48.♕b3+ ♕d5 49.♕b1 ♖e6 50.♘g4 ♖e2 51.♘xh6+**

Emanuel Lasker sacrifica el caballo en h6 para desnudar al rey negro y asegurarse jaques. Según el motor, la posición queda igualada.

**51...gxh6 52.♕g6+ ♔f8 53.♕xh6+ ♔e8 54.♕g6+ ♔d8 55.♕g3 ♖e8 56.♕f2 ♖g8 57.♕b2 ♕d6 58.♕c3 ♔d7 59.♕f3 ♔c7 60.♕e4 ♖g7 61.♕f5 ♖e7 62.♘g5 ♖e3 63.♘e4 ♕e7 64.♘f6 ♔b8 65.g3 ♖xa3 66.♔h3 ♖a1 67.♘d5 ♖h1+ 68.♔g2 ♕h7 69.♕xh7**

Con el cambio de damas queda un final de caballo y tres peones contra torre y dos peones. La torre es más fuerte, pero un caballo apoyado por su rey puede resistir si el rival no consigue crear un peón pasado que lo desborde.

**69...♖xh7 70.♔f3 ♔b7 71.g4 ♔c6 72.♔e4 ♖h8 73.♘e3 ♖e8+ 74.♔d4 ♖d8+ 75.♔e4 a5 76.bxa5 b4 77.a6 ♔c5 78.a7 b3**



*Usted juega 33*

**79.♘d1**

El caballo va a d1, desde donde vigila b2 y c3, las casillas por las que avanzaría el peón de b. Mientras el caballo lo frene, el rey blanco y los peones de f y g mantienen ocupada a la torre negra. Según el motor es la única jugada que salva la partida; 79.f5 perdía.

**79...♖a8 80.g5 ♖xa7 81.g6**

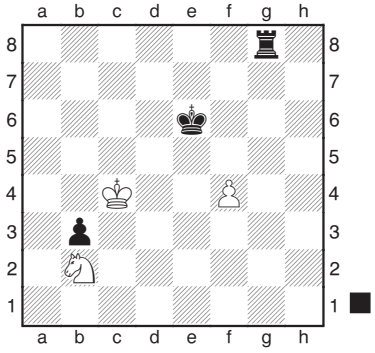
El peón de g avanza para atar a la torre negra. Según el motor es la única jugada que mantiene las tablas.

**81...♖d7 82.♘b2**

El caballo se instala en b2, delante del peón, y lo bloquea. Una pieza que bloquea un peón pasado desde la casilla de delante es la base de muchas fortalezas: el peón deja de amenazar, y el rival tiene que buscar otra entrada. Según el motor es la mejor jugada.

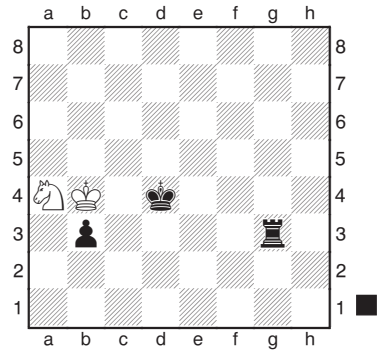
**82...♖d2 83.♔f3 ♖d8 84.♔e4 ♖d2 85.♔f3 ♖d8 86.♔e4 ♔d6 87.♔d4 ♖c8 88.g7 ♔e6 89.g8=♕+ ♖xg8 90.♔c4**

El rey se acerca al peón de b3. Junto con el caballo, que alterna entre b2 y a4, forma la fortaleza: en b2 el caballo bloquea el peón, y en a4 lo protege el rey.



*Juegan negras*

**90...♖g3 91.♘a4 ♔f5 92.♔b4 ♔xf4 93.♘b2 ♔e4 94.♘a4 ♔d4**



*Usted juega 34*

**95.♘b2**

El caballo vuelve a b2 para bloquear el peón. Según el motor es la única jugada que mantiene las tablas; 95.♔b5 perdía.

En una fortaleza, el defensor no necesita hacer nada nuevo: le basta con repetir las mismas casillas mientras el rival no encuentre una entrada.

**95...♖f3 96.♘a4 ♖e3 97.♘b2 ♔e4 98.♘a4 ♔f3 99.♔a3 ♔e4 100.♔b4 ♔d4 101.♘b2 ♖h3 102.♘a4 ♔d3 103.♔xb3**

El rey toma el último peón negro y queda un final de torre contra caballo, con el caballo junto a su rey. Los dos jugadores acordaron las tablas.

Repase la defensa. El caballo frenó el peón de b desde d1, b2 y a4, el rey se acercó para protegerlo, y los peones blancos de f y g distrajeron a la torre negra hasta que el rey pudo llegar.

**103...♔d4+ ½–½**

## Ree (2455) – Hort (2545) [A53]

*Wijk aan Zee, 1986*

*Ree ataca por la columna h, y Hort cambia su dama por las dos torres blancas. Siga cómo las piezas menores negras se reparten el trabajo y por qué, al final, Hort prefiere entregar la torre para llegar a una posición sin entradas.*

**1.d4 d6 2.♘f3 ♗g4 3.c4 c6 4.♘c3 ♘f6 5.e3 ♘bd7 6.h3 ♗h5 7.g4 ♗g6 8.♘h4 e6 9.♘xg6 hxg6 10.d5 cxd5 11.cxd5 e5 12.g5 ♘h7 13.f4 ♗e7 14.♗d2 ♖c8 15.♕g4 ♘b6 16.♖c1 0–0 17.h4 exf4 18.exf4 f5 19.♕h3 ♕e8 20.♗b5 ♕f7 21.h5 gxh5 22.♕xh5 g6 23.♕f3 a6 24.♗d3 ♘c4 25.♗xc4 ♖xc4 26.♔f2 ♕g7 27.♖h3 ♖fc8 28.♖ch1 ♘f8 29.♖1h2 ♗d8 30.♕h1 ♗b6+ 31.♔g3 ♗d4 32.♘d1 ♖c2 33.♕e1 b5 34.♖h8+ ♔f7**

Según el motor era un error: con 34...♕xh8 35.♖xh8+ ♗xh8 las negras cambiaban una pareja de torres y quedaban a salvo. Tras 34...♔f7 las blancas doblan las torres en la columna h con 35.♖2h7, y la dama negra tiene que entregarse por las dos torres. Aun así, la partida terminará en tablas.

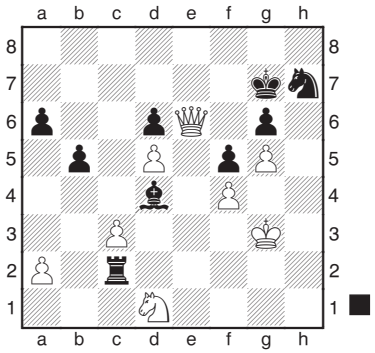
**35.♖2h7 ♕xh7**

Hort cambia la dama por las dos torres blancas. Según el motor es la mejor defensa, aunque las blancas siguen con ventaja.

**36.♖xh7+ ♘xh7 37.♕e6+ ♔g7 38.♗c3 ♖8xc3+**

Hort da una torre por el alfil de c3, que apuntaba a su rey por la gran diagonal. Según el motor, 38...♖c4 era más preciso.

**39.bxc3**



*Usted juega 35*

**39...♗c5**

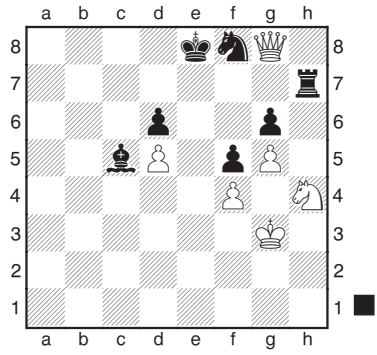
El alfil defiende el peón de d6, atacado por la dama, y evita que el caballo blanco se cambie por él desde e3. Las piezas menores negras empiezan a repartirse el trabajo. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 39...♗g1.

**40.♕e7+ ♔g8 41.♕e6+ ♔g7 42.a4 ♘f8 43.♕e7+ ♔g8 44.axb5 axb5 45.♕e1 ♔f7 46.♘e3 ♖b2 47.♕c1 ♖e2 48.♘g2 ♖a2 49.♔h2 ♖f2 50.♕b1 ♖f3 51.♕xb5 ♖xc3 52.♕b2**

**♖a3 53.♘h4 ♖a7 54.♕f6+ ♔e8 60.♔xh4 55.♔g3 ♖f7**

La torre ataca la dama y cubre la séptima fila. Según el motor es la única jugada; 55...♖a3+ perdía.

**56.♕b2 ♖e7 57.♕f6 ♖f7 58.♕h8 ♖h7 59.♕g8**

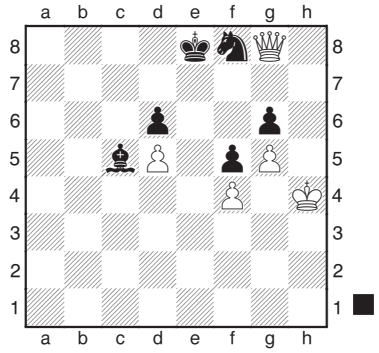


*Usted juega 36*

**59...♖xh4**

Hort entrega la torre por el caballo de h4. Queda dama contra alfil y caballo, con tres peones por bando, y los peones blancos están fijos en d5, f4 y g5. Según el motor, 59...♗f2+, seguido de ...♖xh4, era la misma idea con algo más de precisión; cualquier otra jugada perdía.

Una fortaleza se elige mirando lo que queda: aquí no hay rupturas, y las piezas menores cubren las casillas por las que entraría el rey blanco.



*Juegan negras*

**60...♗d4 61.♔g3 ♔e7 62.♔f3 ♗a1 ½–½**

Tablas. El alfil sigue en la gran diagonal, desde donde controla e5 y f6; el caballo de f8 defiende g6 y cubre e6 y d7; y el rey negro protege d6. La dama sola no encuentra una entrada.

Repase la defensa. Hort cambió la dama por las dos torres, ♗c5 defendió el peón de d6, y ...♖xh4 devolvió la calidad para llegar a una posición en la que todos los peones están fijos y las piezas menores cubren las entradas.

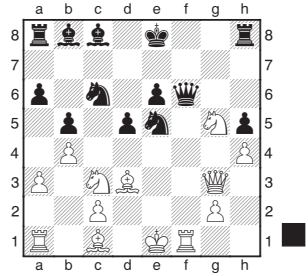
# 70. Transición de la defensa al contraataque

Todo ataque gasta algo: peones que avanzan y no pueden volver, piezas que se alejan del centro, tiempos que no se dedican a la seguridad del propio rey. El defensor que ha resistido la primera oleada debe buscar el momento en que esas concesiones se pueden castigar. Ese momento suele llegar cuando el atacante se queda sin amenazas obligatorias y deja alguna pieza sin defensa.

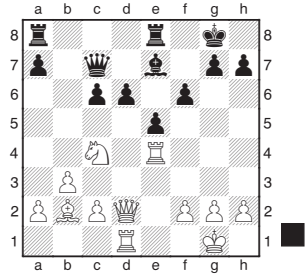
Las mejores jugadas de transición hacen dos cosas a la vez: cubren la amenaza inmediata y abren una línea, atacan una pieza o dan un jaque. Antes de contraatacar, compruebe que su rey aguanta el siguiente golpe; después, juegue con ganancia de tiempo, para que el rival tenga que responder en vez de seguir atacando.

Keres resiste el ataque de Spielmann, y un salto de caballo abre a la vez las líneas de su alfil y de su dama contra las piezas blancas sin defensa. Korchnói recupera con un ataque doble el caballo que entregó en e4 y, cuando Diez del Corral gasta tiempos en un ataque sin apoyo, abre la columna f contra el rey blanco.

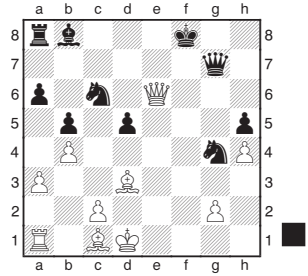
## ¡Usted juega!



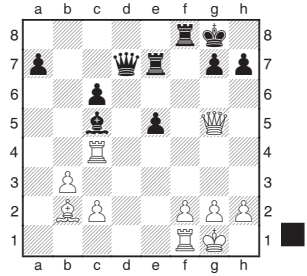
*37. ¿Cómo pasa Keres de la defensa al ataque?*



*39. ¿Cómo recupera Korchnói el material entregado?*



*38. ¿Cómo remata Keres su contraataque?*



*40. ¿Cómo convierte Korchnói su ventaja en ataque al rey?*

## Spielmann – Keres [C11]

*Noordwijk, 1938*

*Spielmann lanza sus peones contra el rey negro en una Francesa. Siga cómo Keres neutraliza los peones avanzados, coloca su dama en una casilla que defiende y amenaza a la vez, y en qué momento la defensa se convierte en ataque.*

**1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.e5 ♘fd7 5.f4 c5 6.dxc5 ♘c6 7.a3 ♗xc5 8.♕g4 g6 9.♘f3 a6 10.♗d3 b5 11.b4 ♗a7 12.h4 h5 13.♕g3 ♕e7 14.f5 ♗b8 15.fxg6 ♘dxe5**

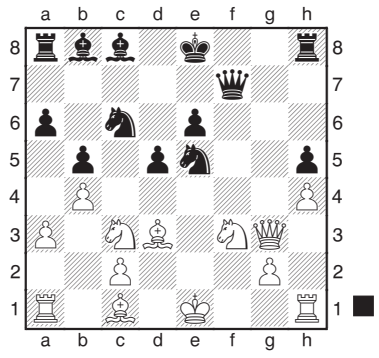
Keres no defiende el flanco de rey: toma el peón de e5 con el caballo, que se instala en el centro. Según el motor, 15...♘cxe5 era algo más preciso, pero la idea es la misma: el peón que más molestaba ha desaparecido.

**16.gxf7+**

Según el motor es un error: 16.♗f4 mantenía el equilibrio. Con el cambio en f7 desaparece el último peón blanco avanzado, y el ataque se queda sin apoyo.

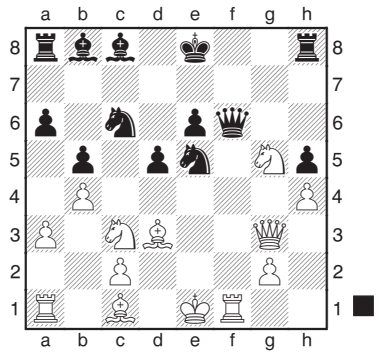
**16...♕xf7**

La dama recupera en f7 y se acerca a la defensa del rey. Según el motor es la mejor jugada; 16...♘xf7 dejaba la posición igualada.



*Juegan blancas*

**17.♘g5 ♕f6 18.♖f1**



*Usted juega 37*

**18...♘g4**

El caballo deja e5 y abre dos líneas a la vez: la del alfil de b8 hacia g3, donde está la dama blanca, y la de la dama de f6 hacia c3, donde el caballo blanco no tiene defensa. Además, desde g4 protege la dama. Si 19.♖xf6, entonces 19...♗xg3+ y 20...♘xf6 dejan a las negras con ventaja. Según el motor es, de lejos, la mejor jugada; la jugada blanca anterior, 18.♖f1, fue un error.

Busque jugadas que defiendan y abran líneas al mismo tiempo: así empieza el contraataque.

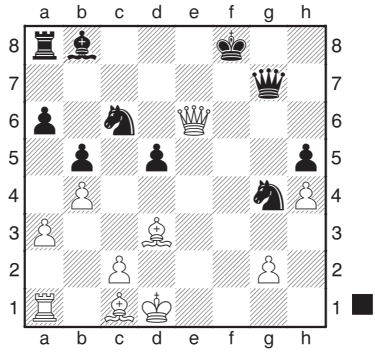
**19.♕f3 ♕xc3+**

La dama toma el caballo con jaque: la defensa se ha convertido en contraataque. Según el motor es la mejor jugada.

**20.♔d1 ♕g7**

Según el motor, 20...♕xa1 ganaba más material, pero Keres prefiere llevar la dama a la defensa de su rey. Cuando el contraataque ya ha ganado material, volver a defender suele ser lo más práctico.

**21.♕e2 ♖f8 22.♖xf8+ ♔xf8 23.♘xe6+ ♗xe6 24.♕xe6**



*Usted juega 38*

**24...♘f2+**

El caballo da jaque en f2 y, tras la retirada del rey, tomará el alfil de d3 con otro jaque. Las blancas tienen que responder a cada jaque, y su dama de e6 se queda sola. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 24...♗g3.

**25.♔e1 ♘xd3+ 26.cxd3 0–1**

Spielmann abandonó: las negras tienen una pieza de más por un peón, y su alfil puede entrar en g3 con jaque.

Repase la transición. ...♘dxe5 centralizó un caballo, ...♕xf7 y ...♕f6 reforzaron la defensa, ...♘g4 abrió a la vez las líneas del alfil y de la dama, y ...♕xc3+ convirtió la defensa en ataque. El contraataque llega cuando el atacante ha gastado sus peones y deja piezas sin defensa.

## Diez del Corral – Korchnói [B40]

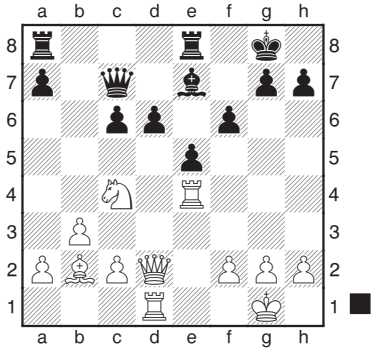
*Palma de Mallorca, 1968*

*La partida está igualada cuando Korchnói toma un peón en e4 y deja que la torre blanca capture su caballo. Siga cómo recupera el material, y cómo las blancas, al buscar el ataque, dejan a su propio rey sin defensa.*

**1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 e6 5.♘xc6 bxc6 6.♗d3 ♘f6 7.0–0 d6 8.b3 ♗e7 9.♗b2 e5 10.♘d2 0–0 11.♘c4 ♗e6 12.♕e2 ♘d7 13.♖ad1 ♖e8 14.♕d2 ♘c5 15.♖fe1 f6 16.♘a5 ♕c7 17.♗c4 ♗xc4 18.♘xc4 ♘xe4**

Korchnói toma el peón de e4 y deja que la torre capture el caballo. Según el motor es una jugada correcta: la posición sigue igualada.

**19.♖xe4**



*Usted juega 39*

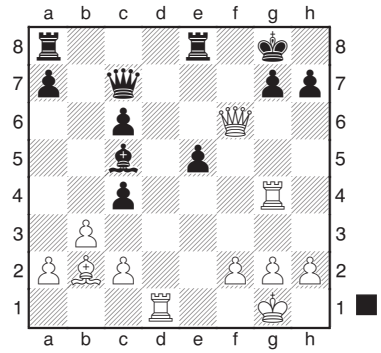
**19...d5**

El peón ataca a la vez la torre de e4 y el caballo de c4, y una de las dos piezas caerá: así recupera Korchnói el caballo entregado. Según el motor es la única jugada; 19...a5 dejaba a las blancas con una pieza de más.

**20.♖g4 dxc4 21.♕h6**

Las blancas buscan el ataque contra el rey negro en vez de recuperar la pieza. Según el motor, 21.♖xc4 era más prudente.

**21...♗c5 22.♕xf6**

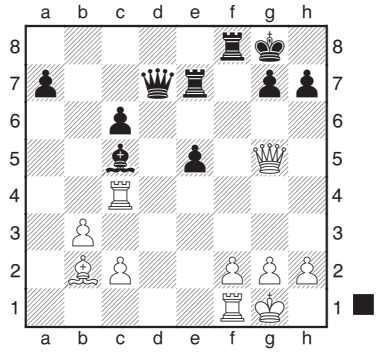


*Juegan negras*

**22...cxb3 23.axb3 ♖e7 24.♕g5**

Según el motor era un error: 24.♕f3 era mejor, porque la dama volvía a la defensa antes de que la torre negra llegara a la columna f. En g5 la dama blanca persigue al rey negro, pero el suyo se queda sin protección.

**24... ♖f8 25. ♖f1 ♕d7 26. ♖c4**



*Usted juega 40*

**26... ♗xf2+**

El alfil toma f2 con jaque y abre la columna f para las torres negras. Según el motor es la mejor jugada, muy por delante de 26... ♗b6. Ahora las piezas negras atacan al rey blanco: el que se defendía es el que ataca.

**27. ♔h1 ♖ef7 28. ♕h5 ♕d2 29. ♖xc6 ♗b6 0–1**

Diez del Corral abandonó: las torres negras dominan la columna f y la dama está en d2, junto a su rey. Según el motor, la ventaja negra es decisiva.

Repase la transición. ... ♘xe4 y ...d5 recuperaron el material con un ataque doble, las blancas gastaron tiempos en un ataque sin apoyo, y ... ♗xf2+ abrió la columna f para las torres negras. Antes de contraatacar, neutralice la amenaza inmediata, y hágalo, si puede, con una jugada que gane tiempo.

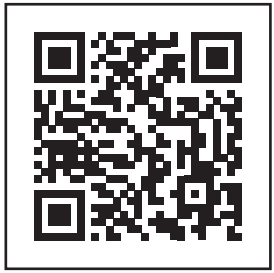
# Índice de partidas

**1. Taimanov – Botvinnik**, 1952 . . . . 4
**2. Petrosian – Gligoric**, 1953 . . . . 7
**3. Sullivan – Ivanchuk**, 1986 . . . . 10
**4. Grischuk – Shirov**, 2006 . . . . 12
**5. Karpov – Korchnói**, 1974 . . . . 15
**6. Carlsen – Wang Hao**, 2011 . . . . 17
**7. Botvinnik – Denker**, 1945 . . . . 20
**8. Petrosian – Taimanov**, 1955 . . . . 22
**9. Botvinnik – Capablanca**, 1938 . . . . 25
**10. Kupreichik – Taimanov**, 1976 . . . . 27
**11. Spassky – Petrosian**, 1969 . . . . 30
**12. Euwe – Alekhine**, 1935 . . . . 32
**13. Boleslavsky – Flohr**, 1950 . . . . 35
**14. Chernin – Miles**, 1985 . . . . 37
**15. Spassky – Geller**, 1956 . . . . 40
**16. Kasparov – Petrosian**, 1981 . . . . 42
**17. Em. Lasker – Ed. Lasker**, 1924 . . . . 45
**18. Ree – Hort**, 1986 . . . . 47
**19. Spielmann – Keres**, 1938 . . . . 50
**20. Diez del Corral – Korchnói**, 1968 . . . . 52

# Las posiciones en Lichess

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

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



lichess.org/study/AlCZ6Nkv