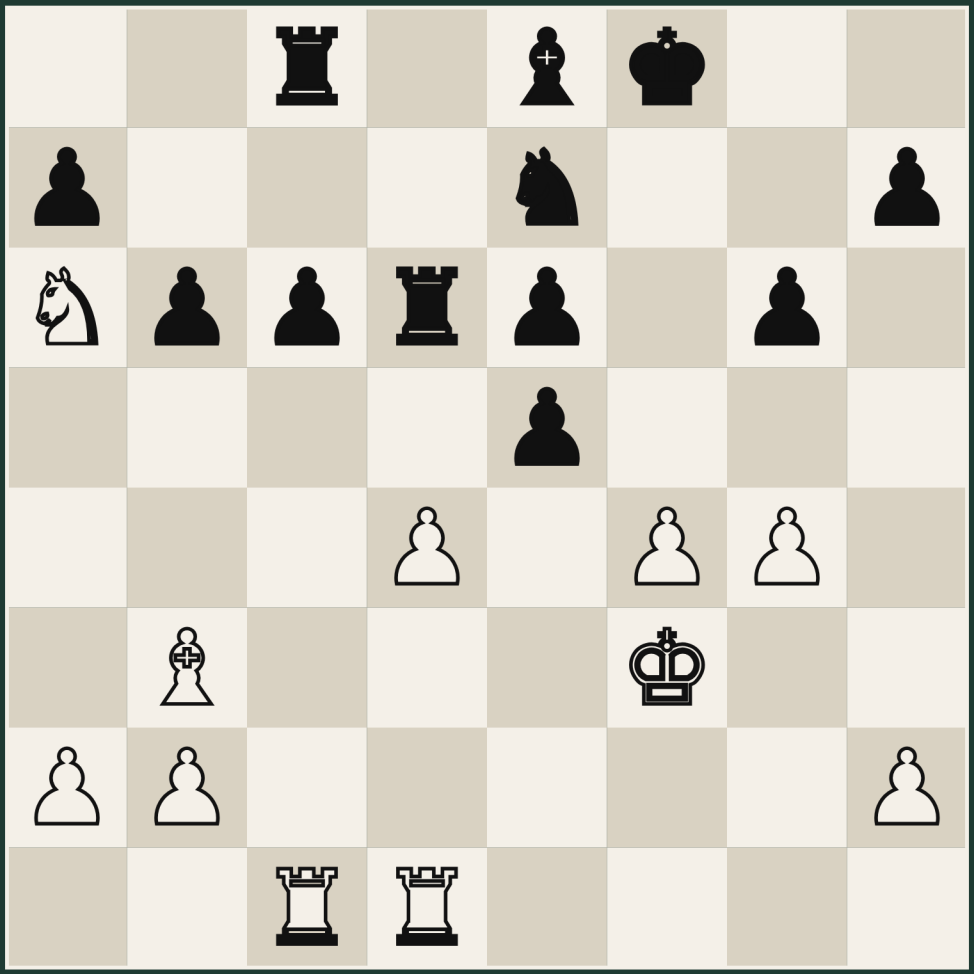
100 TEMAS ESTRATÉGICOS

TOMO 8 · ESTRATEGIA Y TRANSICIÓN AL FINAL



Alekhine – Treybal, Baden-Baden 1925 · actividad y centralización del rey

Diez temas y veinte partidas modelo

JOSE SANDE

Los 100 temas estratégicos

Tomo 8. Estrategia y transición al final

Jose Sande

Índice

71. Actividad y centralización del rey 3
72. Creación de un peón pasado alejado 8
73. Mayoría de peones en el final 13
74. Finales de alfil bueno contra malo 18
75. Finales de caballo contra alfil 24
76. Alfiles de distinto color en el final 29
77. Actividad de las torres en el final 34
78. Dominación y zugzwang 39
79. Acumulación y conversión de pequeñas ventajas 44
80. «No precipitarse»: la técnica sin prisa 49
Índice de partidas 54
Las posiciones en Lichess 55

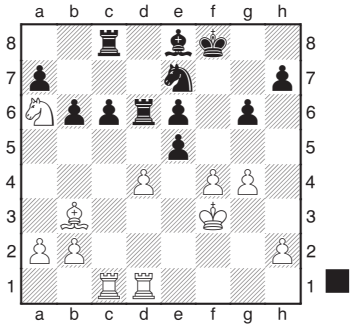
71. Actividad y centralización del rey

En el medio juego el rey se esconde, porque las damas y las torres pueden darle mate. En el final, con menos piezas, el peligro desaparece y el rey se convierte en una pieza de ataque: puede bloquear un peón pasado, apoyar el avance de los propios o atacar los del rival. Por eso, en cuanto se cambian las damas, conviene acercarlo al centro, desde donde llega a tiempo a cualquier flanco.

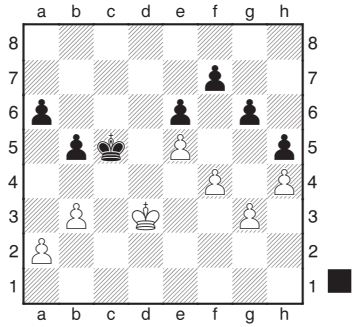
Pero centralizar no es el objetivo, sino el medio. El rey debe ir donde tenga trabajo: unas veces al centro, otras hacia los peones débiles del rival, aunque estén en el borde del tablero. Y en un final de peones cada tiempo cuenta, porque ya no hay piezas que compensen un rey mal colocado.

Alekhine deja su rey en el centro tras el cambio de damas y lo lleva de un flanco a otro según la tarea de cada momento. Kasparov centraliza el suyo mientras quedan piezas y, en el final de peones, entra por el flanco de dama hasta decidir la partida.

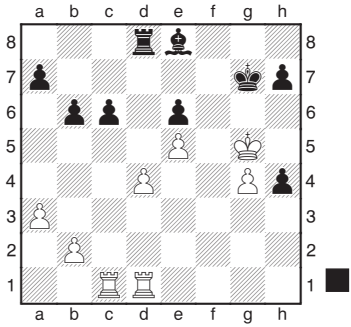
¡Usted juega!



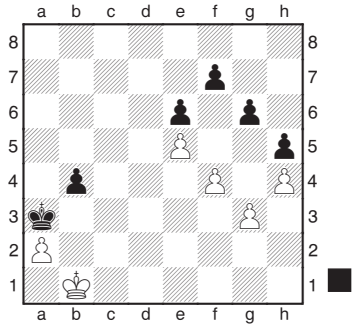
1. ¿Cómo gana Alekhine material en el centro?



3. ¿Cómo explota Kasparov su rey más activo?



2. ¿Cómo aprovecha Alekhine la actividad de su rey?



4. ¿Cómo remata Kasparov el final de peones?

Partida 1

Alekhine – Treybal [D67]

Baden-Baden, 1925

Las damas se cambian pronto y Alekhine recaptura con el rey, que se queda en el centro. Siga las tareas que va cumpliendo ese rey: apoyar los peones, ganar material en el flanco de rey y, al final, entrar por el flanco de dama.

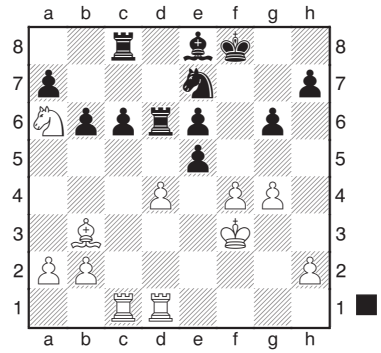
1.c4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♘bd7 5.e3 ♗e7 6.♘f3 0–0 7.♖c1 c6 8.♗d3 dxc4 9.♗xc4 ♘d5 10.♗xe7 ♕xe7 11.♘e4 ♘7f6 12.♘g3 ♕b4+ 13.♕d2 ♕xd2+ 14.♔xd2

Con las damas fuera, el rey ya no es un objetivo, y Alekhine lo deja en d2, en el centro, en vez de pensar en enrocar. Desde ahí estará cerca de donde se juegue el final.

14...♖d8 15.♖hd1 ♗d7 16.♘e5 ♗e8 17.♔e2 ♔f8 18.f4 g6 19.♔f3

El rey llega a f3, desde donde apoya el avance de los peones del flanco de rey: f4 ya está jugado, y g4 llegará pronto con el rey detrás.

19...♖ac8 20.♗b3 ♖c7 21.♘e2 ♘e7 22.g4 ♖dc8 23.♘g3 ♘fd5 24.♘e4 ♖d8 25.♘c5 b6 26.♘a6 ♖cc8 27.e4 f6 28.exd5 fxe5 29.d6 ♖xd6



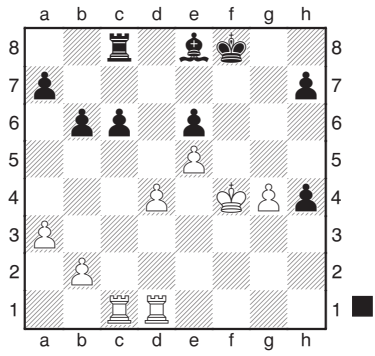
Usted juega 1

30.fxe5

Al recapturar con el peón de f, las blancas atacan la torre de d6, que no tiene buena retirada: tras 30...♖d5 31.♗xd5, ganan la calidad. Según el motor es la única jugada buena; 30.dxe5 dejaba la posición igualada.

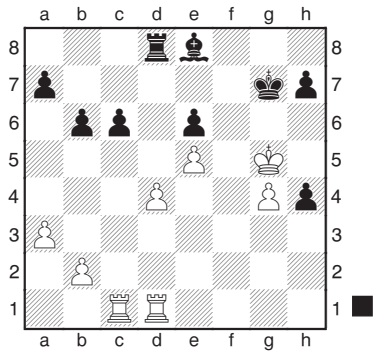
30...♖d5 31.♗xd5 ♘xd5 32.a3 g5 33.♘b4 ♘e7 34.♘d3 ♘d5 35.h4 gxh4 36.♘f4 ♘xf4 37.♔xf4

Con la calidad de más, el rey se lanza a por los peones negros del flanco de rey: el de h4 está aislado y lejos de su rey. En el final, un rey activo vale tanto como una pieza.



Juegan negras

37...♖d8 38.♔g5 ♔g7



Usted juega 2

39.♔xh4

El rey toma el peón de h4. Según el motor es la mejor jugada; 39.b4 valía algo menos. Con los peones ya igualados y la calidad de más, el rey volverá al centro, porque su trabajo en el flanco de rey ya está hecho.

39...♖d5 40.♔g5 ♖d8 41.♔f4 ♖d7 42.♔e3

El rey vuelve al centro. Los peones negros del flanco de rey ya no necesitan vigilancia, y ahora el rey debe apoyar el avance blanco en el centro y en el flanco de dama.

42...♖b7 43.b4 a6 44.♖f1 ♖a7 45.♖f6 ♖e7 46.a4 ♔g8 47.a5 b5 48.d5

Alekhine rompe con d5 para crear un peón pasado en e6. Según el motor, 48.g5 era algo más preciso.

48...exd5 49.e6 ♔g7 50.g5 h5 51.♔d4 ♖c7 52.♔c5

El rey entra por c5 hacia los peones negros del flanco de dama, mientras el peón de e6 ata a la torre y al alfil negros. Según el motor es la mejor jugada.

52...♖c8 53.♔b6 d4 54.e7 1–0

Treybal abandonó: el peón de e7 amenaza coronar, y el rey blanco en b6 está a punto de tomar los peones del flanco de dama.

Repase el papel del rey: en d2 tras el cambio de damas, en f3 para apoyar los peones, en h4 para ganar un peón y en b6 para decidir. En cada fase tuvo una tarea concreta.

Sveshnikov (2545) – Kasparov (2545) [B22]

Campeonato de la URSS, Minsk, 1979

La partida está igualada tras el cambio temprano de damas, pero Kasparov coloca su rey mejor que Sveshnikov. Siga cómo esa diferencia se vuelve decisiva cuando se cambian los últimos alfiles y queda un final de peones.

1.e4 c5 2.c3 ♘f6 3.e5 ♘d5 4.d4 cxd4 5.♘f3 ♘c6 6.cxd4 d6 7.♗c4 ♘b6 8.♗b5 dxe5 9.♘xe5 ♗d7 10.♘c3 ♘xe5 11.dxe5 ♗xb5 12.♘xb5 ♕xd1+ 13.♔xd1

Las damas se han cambiado y el rey blanco tiene que recapturar en d1, sin poder enrocar. Según el motor, la posición está igualada.

13...♘d5 14.♔e2 a6 15.♖d1 0–0–0

Kasparov enroca largo: sin damas, el rey negro queda más cerca del centro y del flanco de dama, donde tendrá trabajo.

16.♘a3 e6 17.♘c4 ♗e7 18.♗d2 b6 19.g3 ♔b7 20.♘e3 ♘c7 21.♘c4 ♖d4 22.♖ac1 ♘d5 23.f3 ♖c8 24.♘e3 ♘xe3 25.♗xe3 ♖xd1 26.♖xd1 ♖c2+ 27.♖d2 ♖xd2+ 28.♔xd2 ♔c6

Tras el cambio de torres quedan alfiles del mismo color. El rey negro se centraliza en c6 y apunta a d5. Según el motor es la mejor jugada.

29.f4 b5 30.♔d3 ♔d5

El rey ocupa d5, una casilla central que las blancas ya no pueden disputar con un peón.

31.h4

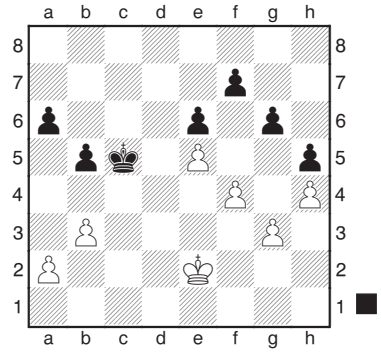
Según el motor es un error: 31.♗d4, para frenar al alfil negro, era mejor. El peón de h4 queda fijo en una casilla negra, al alcance del alfil negro.

31...h5 32.♗f2 ♗b4 33.b3 g6 34.♔e2 ♗c5 35.♗xc5

Según el motor, 35.♗e3 era mejor, porque el final de alfiles todavía era defendible. Antes de cambiar la última pieza hay que calcular el final de peones que queda, y en ese final decide qué rey es más activo.

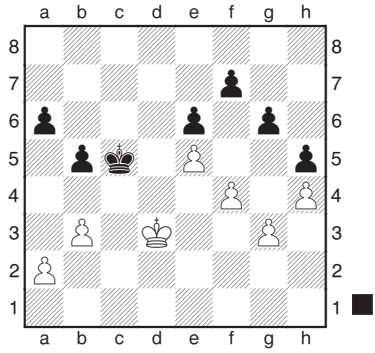
35...♔xc5

Final de peones. El rey negro está en c5, mucho más activo que el blanco, que sigue en e2.



Juegan blancas

36.♔d3



Usted juega 3

36...♔b4

El rey entra por b4 hacia a3, a por el peón de a2. Según el motor es la única jugada ganadora; 36...b4 solo empataba.

37.♔c2 ♔a3

El rey llega a a3. El rey blanco tiene que quedarse en b1 o en a1 para defender el peón de a2, y ya no puede ir al flanco de rey. Según el motor es la única jugada ganadora.

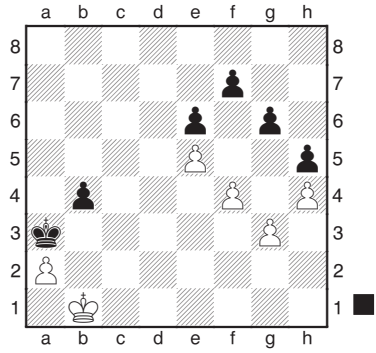
38.♔b1 a5

Los peones negros avanzan con el rey delante: ...a5 y ...a4 abrirán una brecha en b3.

39.♔a1 a4 40.bxa4 ♔xa4

El rey recupera el peón y se queda en a4, con el peón de b5 listo para avanzar.

41.♔b1 ♔a3 42.♔a1 b4 43.♔b1



Usted juega 4

43...b3 0–1

El peón se ofrece en b3. Si 44.axb3, el rey toma en b3 y llega al flanco de rey antes que el blanco: según el motor, termina comiendo los peones de g3 y h4. Si las blancas no lo toman, el peón negro corona. Sveshnikov abandonó.

Repase la marcha del rey: c6 y d5 en el centro, c5 tras el cambio de alfiles, y después b4, a3 y a4, por el borde del tablero. El rey activo no siempre va al centro: va donde están los peones que puede atacar.

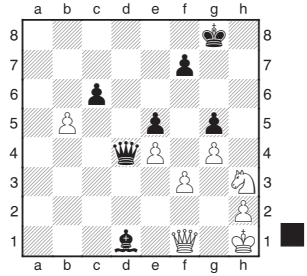
72. Creación de un peón pasado alejado

Un peón pasado alejado es el que está lejos del grueso de los peones y, sobre todo, lejos del rey rival. Su fuerza está en que obliga al defensor a ocuparse de él con una pieza o con el rey, y mientras tanto el atacante actúa en el otro flanco. En un final de peones atrae al rey rival y deja libre el camino al propio; con piezas en el tablero, ata a una de ellas a la casilla de coronación.

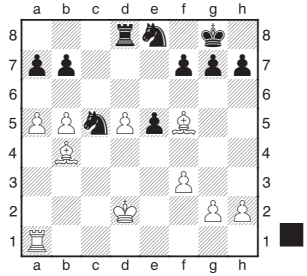
Se crea en el flanco donde el rival tiene menos peones, o cambiándolos: cada cambio en ese flanco acerca el momento en que el último peón que queda allí es pasado. Antes de crearlo, compruebe dos cosas: que el peón tendrá apoyo para avanzar y que el rival no tendrá contrajuego contra su rey mientras tanto.

Capablanca cambia los peones del flanco de dama hasta quedarse con un peón pasado en la columna b, lejos del rey blanco, y ese peón decide la partida aunque quedan las damas. Alekhine gana espacio en el flanco de dama, lleva allí su rey y, con una ruptura, crea un peón pasado que las piezas negras no consiguen detener.

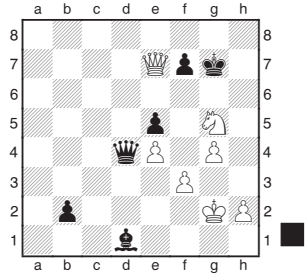
¡Usted juega!



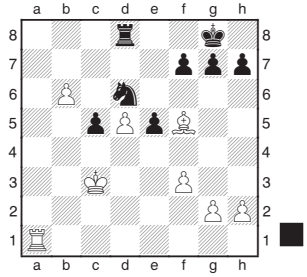
5. ¿Cómo debe recapturar Capablanca?



7. ¿Cómo prepara Alekhine el avance de sus peones?



6. ¿Cómo responde Capablanca a la amenaza blanca?



8. ¿Cómo abre Alekhine paso a su peón pasado?

Kline – Capablanca [A46]

Nueva York, 1913

Kline y Capablanca llegan a una posición con damas, caballos y alfiles, y el rey blanco está en h1. Siga cómo Capablanca cambia los peones del flanco de dama hasta crear un peón pasado alejado y por qué la dama blanca no puede, a la vez, atacar al rey negro y frenar ese peón.

1.d4 ♘f6 2.♘f3 d6 3.c3 ♘bd7 4.♗f4 c6 5.♕c2 ♕c7 6.e4 e5 7.♗g3 ♗e7 8.♗d3 0–0 9.♘bd2 ♖e8 10.0–0 ♘h5 11.♘c4 ♗f6 12.♘e3 ♘f8 13.dxe5 dxe5 14.♗h4 ♕e7 15.♗xf6 ♕xf6 16.♘e1 ♘f4 17.g3 ♘h3+ 18.♔h1 h5 19.♘3g2 g5 20.f3 ♘g6 21.♘e3 h4 22.g4 ♘hf4 23.♖f2 ♘xd3 24.♘xd3 ♗e6 25.♖d1 ♖ed8 26.b3 ♘f4 27.♘g2 ♘xd3 28.♖xd3 ♖xd3 29.♕xd3 ♖d8 30.♕e2 h3 31.♘e3 a5 32.♖f1 a4

Capablanca empuja el peón de a para cambiarlo por el de b3. Cuantos menos peones queden en el flanco de dama, más fácil será crear allí un peón pasado, lejos del rey blanco, que está en h1.

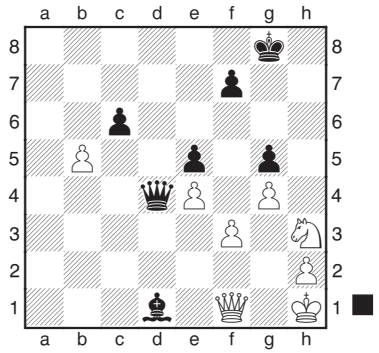
33.c4 ♖d4 34.♘c2 ♖d7 35.♘e3 ♕d8 36.♖d1 ♖xd1+ 37.♘xd1 ♕d4 38.♘f2 b5

Capablanca abre el flanco de dama con ...b5.

39.cxb5

Según el motor era algo mejor 39.♘xh3, para eliminar enseguida el peón negro de h3, que encierra al rey blanco en h1. Tras 39.cxb5 se abre el flanco de dama, donde la dama y el alfil negros son más activos.

39...axb3 40.axb3 ♗xb3 41.♘xh3 ♗d1 42.♕f1

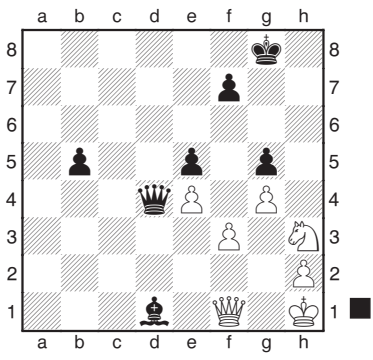


Usted juega 5

42...cxb5

Capablanca recupera con el peón de c, y no con la dama: así le queda un peón pasado en b5, lejos del rey blanco, y las blancas no tienen ningún peón en ese flanco para frenarlo. Según el motor es la única buena jugada; 42...♕a1 dejaba la posición igualada.

Para crear un peón pasado alejado, recapture de modo que el último peón del flanco quede sin rivales delante.



Juegan blancas

43.♔g2 b4 44.♕b5

Según el motor era un error: 44.♘f2 resistía mejor. La dama blanca se va a b5 para frenar el peón, pero se aleja de su rey, y la dama negra gana libertad para entrar en c3 y en d2.

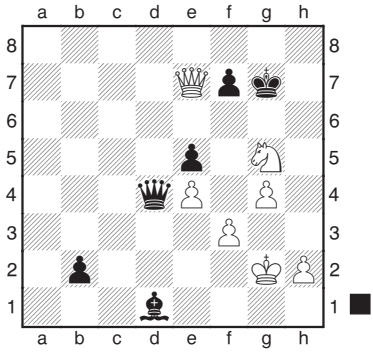
44...b3

Según el motor, 44...♕c3 era más preciso. Tras 44...b3 las blancas podían defenderse con 45.♘f2, porque el caballo llega a tiempo a d1 o a d3 para vigilar la casilla b2.

45.♕e8+ ♔g7 46.♕e7 b2

El peón llega a b2, a un paso de coronar. Según el motor es la mejor jugada.

47.♘xg5



Usted juega 6

47...♗b3

El alfil vuelve a b3 y defiende f7 desde lejos, la casilla que atacaban la dama y el caballo blancos, mientras el peón de b2 sigue a un paso de coronar. Según el motor es la única jugada ganadora; 47...♕d2+ solo empataba.

48.♘xf7 ♗xf7 49.♕g5+ ♔f8 50.♕h6+ ♔e7 51.♕g5+ ♔e8 0–1

Kline abandonó: el rey negro escapa de los jaques por e8, protegido por el alfil de f7, y el peón de b2 coronará.

Repase el plan. ...a5 y ...a4 cambiaron los peones del flanco de dama, ...cxb5 dejó un peón pasado lejos del rey blanco, y ese peón obligó a la dama blanca a abandonar el ataque para frenarlo.

Partida 4

Alekhine – Fine [D23]

Kemeri, 1937

Las damas se cambian en la apertura, y Alekhine gana espacio en el flanco de dama con sus peones de a y b. Siga cómo lleva allí su rey y cómo convierte esa mayoría de espacio en un peón pasado que decide la partida.

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.♘f3 ♘f6 4.♕a4+ ♕d7 5.♕xc4 ♕c6 6.♘a3 ♕xc4 7.♘xc4 e6 8.a3 c5 9.♗f4 ♘c6 10.dxc5 ♗xc5 11.b4 ♗e7 12.b5

Alekhine gana espacio en el flanco de dama con b5, y el peón quita la casilla c6 al caballo negro.

12...♘b8 13.♘d6+ ♗xd6 14.♗xd6 ♘e4 15.♗c7 ♘d7 16.♘d4 ♘b6 17.f3 ♘d5 18.♗a5 ♘ef6 19.♘c2 ♗d7 20.e4 ♖c8 21.♔d2

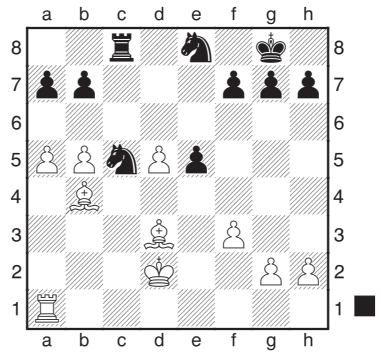
Con las damas cambiadas, el rey va a d2, hacia el flanco de dama, donde Alekhine tiene más espacio.

21...♘b6 22.♘e3 0–0 23.a4 ♖fd8 24.♗d3 e5 25.♖hc1 ♗e6 26.♖xc8 ♖xc8 27.♗b4 ♘e8 28.a5

Los peones blancos de a y b avanzan unidos. Preparan una ruptura que, tarde o temprano, dejará un peón pasado en el flanco de dama, lejos del rey negro.

28...♘d7 29.♘d5 ♗xd5 30.exd5 ♘c5

Según el motor era un error: 30...♘ef6 era mejor, porque el caballo ataca el peón de d5 y frena su avance. Tras 30...♘c5, el alfil blanco va a f5 con ataque a la torre de c8 y las blancas ganan tiempo para su peón de d.

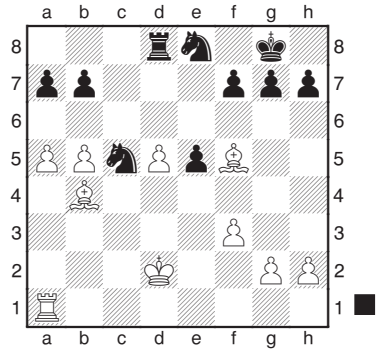


Juegan blancas

31.♗f5

El alfil se instala en f5, ataca la torre de c8 y quita a las negras la columna c.

31...♖d8



Usted juega 7

32.♔c3

El rey va a c3, desde donde defiende el alfil de b4 y apoya el avance de los peones del flanco de dama. Según el motor es la mejor jugada; 32.♔e1 dejaba escapar casi toda la ventaja.

En el final, el rey va al flanco donde se va a crear el peón pasado.

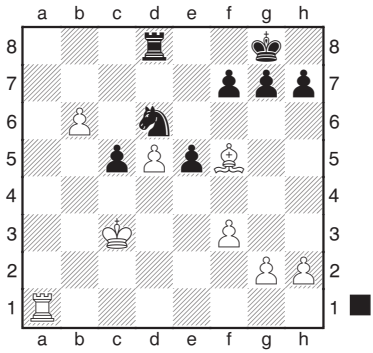
32...b6 33.axb6 axb6 34.♗xc5

Alekhine cambia el alfil por el caballo de c5 para que su peón de b pueda avanzar.

34...bxc5 35.b6

El peón de b ya es pasado, y está lejos del rey negro, que sigue en g8. Las piezas negras tendrán que frenarlo solas. Según el motor es la mejor jugada.

35...♘d6



Usted juega 8

36.♗d7

El alfil se sacrifica en d7 para desviar la torre de la octava fila: si 36...♖xd7, 37.♖a8+ y el peón corona. Según el motor es la mejor jugada.

36...♖xd7 37.♖a8+ 1–0

Fine abandonó: tras 37...♘e8 38.b7, el peón corona.

Repase el plan. b5 y a5 ganaron espacio, el rey fue a d2 y a c3 para apoyar los peones, ♗xc5 abrió el paso al peón de b, y ♗d7 desvió a la torre que vigilaba la casilla de coronación.

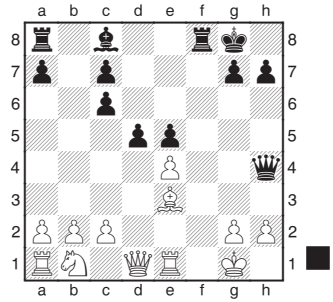
73. Mayoría de peones en el final

Una mayoría es un número superior de peones en un flanco. Su valor está en que, bien llevada, termina produciendo un peón pasado: cada cambio de peones en ese flanco acerca el momento en que el último que queda allí no tiene rival delante. Para eso los peones de la mayoría deben poder avanzar juntos, con el apoyo del rey o de las piezas, y sin dejar casillas débiles detrás.

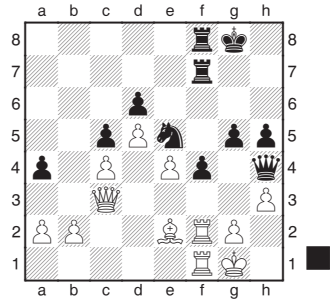
Los peones doblados no anulan una mayoría: pueden transformarse con cambios o ponerse a defender un peón pasado. Tampoco gana siempre quien obtiene antes un pasado; cuentan la distancia a la casilla de coronación, la actividad del rey y la fuerza de las piezas que quedan.

Lasker acepta los peones doblados en la columna c, consigue un peón pasado en d y, en el final de alfil contra caballo, su rey entra en el campo blanco y gana peones hasta tener la mayoría en el flanco de rey. Geller conserva las damas y empuja su mayoría del flanco de rey: los peones abren líneas, y las piezas negras llegan antes que las blancas.

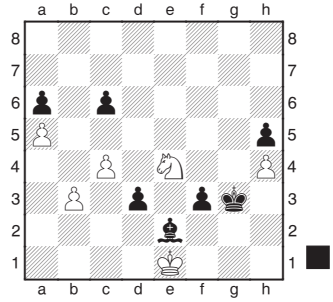
¡Usted juega!



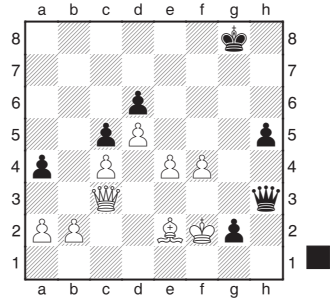
9. ¿Cómo continúa Lasker tras la captura en e4?



11. ¿Cómo aumenta Geller la presión?



10. ¿Cómo responde Lasker al jaque?



12. ¿Cómo culmina Geller su ataque?

Marshall – Lasker [C65]

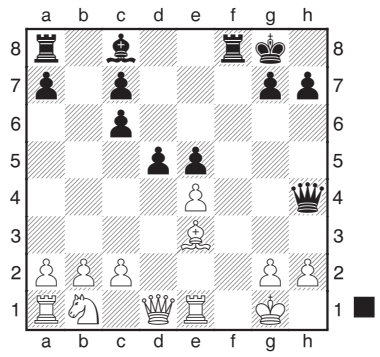
Campeonato del mundo, EE. UU., 1907

Lasker recupera la pieza de la apertura con los peones doblados en la columna c. Siga cuándo el peón de d se convierte realmente en pasado, cómo uno de los peones doblados pasa a defenderlo y cómo el rey negro aprovecha que el caballo blanco tiene que vigilar ese peón.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♘f6 4.d4 exd4 5.0–0 ♗e7 6.e5 ♘e4 7.♘xd4 0–0 8.♘f5 d5 9.♗xc6 bxc6

Lasker recaptura hacia el centro y acepta los peones doblados en la columna c. El peón de c6 controla d5, y el de d7 puede avanzar.

10.♘xe7+ ♕xe7 11.♖e1 ♕h4 12.♗e3 f6 13.f3 fxe5 14.fxe4



Usted juega 9

14...d4

Las blancas tienen una pieza por un peón, así que Lasker no puede perder tiempo: el peón ataca el alfil de e3 y gana espacio en el centro. Según el motor es la única buena jugada; 14...♖f7 o 14...♗g4 dejaban a las blancas con clara ventaja.

15.g3 ♕f6 16.♗xd4 exd4

Las blancas devuelven la pieza, y tras los cambios el material quedará igualado. El peón de d4 todavía no es pasado, porque el de c2 puede frenarlo.

17.♖f1 ♕xf1+ 18.♕xf1 ♖xf1+ 19.♔xf1 ♖b8

Queda un final de torre y alfil contra torre y caballo, con seis peones por bando. Los peones negros de la columna c están doblados, pero el de d4 corta el tablero.

20.b3 ♖b5 21.c4

Según el motor, 21.♘d2 era más preciso. Tras c4, el peón de c2 ya no vigila d3, y el de d4 se convierte en un peón pasado.

21...♖h5 22.♔g1 c5

El peón doblado de c6 pasa a c5 y defiende el peón pasado. Lo que parecía una debilidad se convierte en el apoyo del peón de d4.

Un peón doblado puede ser útil si sirve para sostener un peón pasado.

23.♘d2 ♔f7 24.♖f1+ ♔e7 25.a3 ♖h6 26.h4 ♖a6 27.♖a1 ♗g4 28.♔f2 ♔e6 29.a4 ♔e5

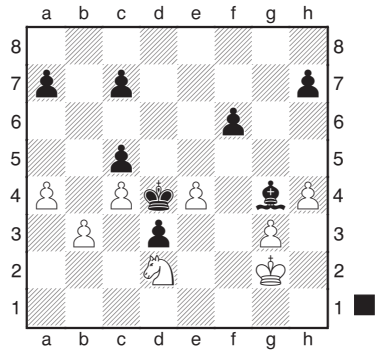
El rey negro se centraliza en e5, delante del peón de e4. Con las piezas reducidas, el rey es una pieza más.

30.♔g2 ♖f6 31.♖e1 d3

El peón pasado avanza a d3. A partir de ahora el caballo blanco tendrá que vigilar la casilla d2.

32.♖f1 ♔d4 33.♖xf6 gxf6

Con las torres cambiadas queda un final de alfil contra caballo. El rey negro está en d4, y el caballo de d2 está atado al peón de d3.



Juegan blancas

34.♔f2 c6 35.a5 a6 36.♘b1 ♔xe4

El caballo se fue a b1 para seguir vigilando d2, y el rey negro gana el peón de e4. Las negras tienen ya un peón de más.

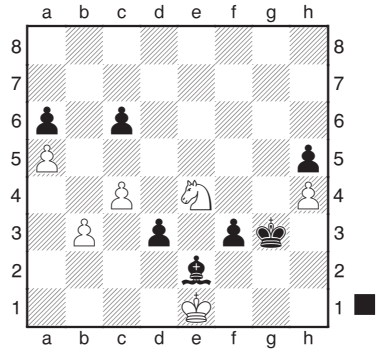
37.♔e1 ♗e2 38.♘d2+ ♔e3 39.♘b1 f5 40.♘d2 h5 41.♘b1 ♔f3 42.♘c3 ♔xg3

El rey negro entra por f3 y gana también el peón de g3. En el flanco de rey quedan dos peones negros contra uno: esa mayoría dará un peón pasado.

43.♘a4 f4 44.♘xc5 f3

El peón de f llega a f3, a dos avances de coronar. Según el motor es la jugada más fuerte; 44...♔g2 era más lento.

45.♘e4+



Usted juega 10

45...♔f4

El rey ataca el caballo y se queda junto al peón de f3. Según el motor es la única buena jugada; 45...♔g2 dejaba escapar buena parte de la ventaja.

46.♘d6 c5

Lasker crea también un peón pasado en el flanco de dama. Según el motor es la mejor jugada.

47.b4 cxb4 48.c5 b3 49.♘c4 ♔g3 0–1

Marshall abandonó: los peones pasados de b3, d3 y f3 no pueden detenerse a la vez.

Repase el plan. ...c5 convirtió un peón doblado en defensor del peón pasado, el peón de d3 ató al caballo, y el rey negro ganó los peones de e4 y g3 hasta tener la mayoría en el flanco de rey.

Pilnik – Geller [B59]

Interzonal de Gotemburgo, 1955

Tras el cambio en d5, las blancas tienen la mayoría en el flanco de dama, y las negras, en el centro y en el flanco de rey. Siga cómo Geller pone en marcha sus peones aunque le cueste uno, y cómo las piezas negras se apoyan en ellos.

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 e5 7.♘b3 ♗e7 8.0–0 0–0 9.♗e3 ♗e6 10.♗f3 a5 11.♘d5 ♗xd5 12.exd5

Tras el cambio en d5, las blancas tienen tres peones contra dos en el flanco de dama. Las negras tienen cuatro contra tres en el centro y en el flanco de rey, con los peones de e y f listos para avanzar.

12...♘b8 13.c4 ♘a6 14.♗d2 b6 15.♗c3 ♘c5 16.♘xc5 bxc5

Geller recaptura con el peón de b y mantiene juntos los peones de d6 y e5. Según el motor es la única buena jugada; 16... dxc5 daba a las blancas una clara ventaja.

17.♕e1 ♘d7 18.♗d1 a4 19.♗c2 f5

Empieza la marcha de la mayoría negra: ...f5, y después ...e4 o ...f4.

20.♖d1

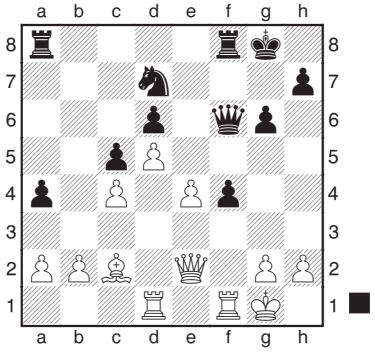
Según el motor, 20.f3 era más preciso: el peón controla e4 y frena el avance de la mayoría negra del centro y del flanco de rey. Tras 20.♖d1, las negras pueden preparar ...e4 y ganar espacio.

20...g6 21.♕e2

Según el motor era un error: 21.g3 era mejor, porque el peón controla f4 y h4 y quita casillas a los peones y a las piezas negras. Con la dama en e2, las negras juegan 21...♗f6 y 22...e4 y ganan espacio.

21...♗f6 22.f3 e4 23.♗xf6 ♕xf6 24.fxe4 f4

Geller ha dado un peón, pero el de f4 corta el tablero y el caballo negro irá a e5, una casilla que ya no puede atacar ningún peón blanco. Según el motor es la mejor jugada.



Juegan blancas

25.♖f2 ♘e5

El caballo se instala en e5, donde ningún peón blanco puede desalojarlo.

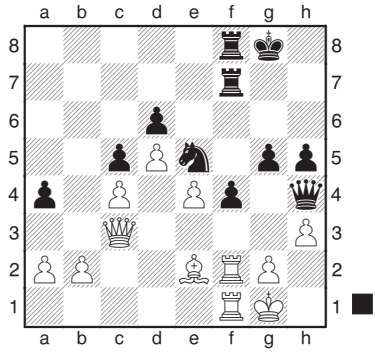
26.♖df1 ♕h4 27.♗d1 ♖f7 28.♕c2 g5

El peón de g5 sostiene el de f4.

29.♕c3 ♖af8 30.h3

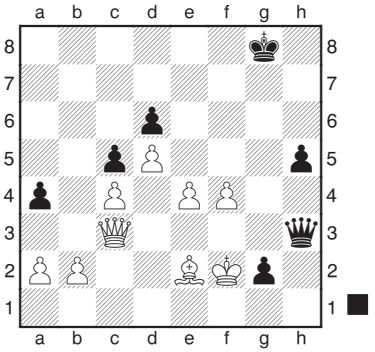
Según el motor, 30.g3 era mejor: el peón echa a la dama de h4 y discute el peón de f4 antes de que las negras completen su avance. Con 30.h3 las blancas esperan, y las negras siguen avanzando.

30...h5 31.♗e2



Usted juega 11

38.♔f2



Usted juega 12

31...g4

El peón ataca h3 y prepara ...f3, que abriría líneas contra el rey blanco. Según el motor es la única buena jugada; 31...♔h7 o 31...♔g7 eran mucho más lentos.

32.♖xf4

Pilnik intenta frenar los peones con cambios en f4.

32...♖xf4 33.♖xf4 ♖xf4

Geller recaptura con la torre, aunque 34.g3 ataque la dama y la torre a la vez. Según el motor es la única buena jugada; 33...♘f3+ solo daba una pequeña ventaja.

34.g3 ♘f3+

El caballo da jaque y deja la dama libre para entrar en h3.

35.♔f2 ♕xh3 36.gxf4 g3+ 37.♔xf3 g2+

El peón llega a g2, a un paso de coronar, y las negras siguen atacando al rey blanco.

38...♕h2 0–1

Pilnik abandonó: la dama defiende g1, y tras 39.♕g3+ ♕xg3+ 40.♔xg3 g1=D+ las negras se quedan con una dama de más.

Repase el plan. ...bxc5 mantuvo los peones de d6 y e5 juntos, ...f4 dio un peón a cambio de la casilla e5, y ...g5 y ...g4 abrieron líneas contra el rey blanco.

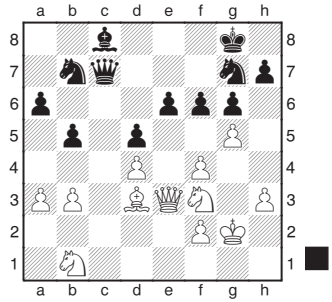
74. Finales de alfil bueno contra malo

Un alfil es malo cuando sus propios peones están fijos en casillas de su color: tiene poco espacio, no puede atacar los peones rivales que están en las otras casillas y no controla las casillas por las que entra el rey enemigo. Es una restricción, no una sentencia. El alfil malo puede defender esos mismos peones, y a veces es el bueno el que queda encerrado por los peones del rival.

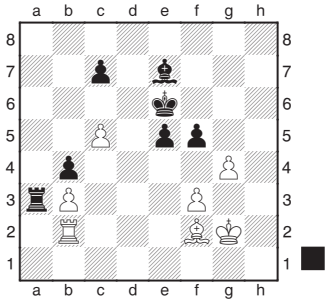
El bando que juega contra el alfil malo procura fijar los peones rivales en casillas del color de ese alfil, cambiar las piezas que podrían ayudarlo y llevar el rey por las casillas del otro color. Cuando el defensor resiste en un flanco, se abre un segundo frente en el otro.

Tras el cambio de los alfiles de casillas negras, Botvinnik fija los peones negros en casillas blancas y, con las damas fuera, lleva su rey y su caballo hasta el flanco de dama. Alekhine, con dos alfiles de casillas negras, coloca sus peones de modo que el alfil blanco se queda sin casillas, y su torre y su rey entran por el flanco de dama.

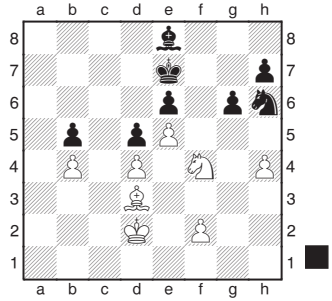
¡Usted juega!



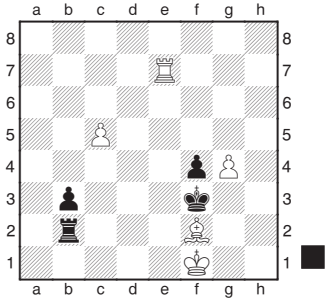
13. ¿Cómo continúa Botvinnik en el flanco de rey?



15. ¿Cómo limita Alekhine al alfil blanco?



14. ¿Cómo aumenta Botvinnik la presión?



16. ¿Puede Alekhine recuperar la pieza?

Botvinnik – Kottnauer [D13]

Memorial Chigorin, Moscú, 1947

Tras el cambio de los alfiles de casillas negras, Kottnauer se queda con el de casillas blancas, encerrado detrás de sus peones. Siga cómo fija esos peones en casillas blancas, cómo cambia las damas y cómo abre un segundo frente cuando las negras resisten en el flanco de dama.

1.♘f3 d5 2.d4 ♘f6 3.c4 c6 4.cxd5 cxd5 5.♘c3 ♘c6 6.♗f4 e6 7.e3 ♗d6 8.♗d3 0–0 9.0–0 b6 10.♖c1 ♗b7 11.a3 ♖c8 12.♕e2 ♗xf4 13.exf4

Las negras han cambiado los alfiles de casillas negras. Les queda el de b7, y sus peones de d5 y e6 están en casillas blancas: el alfil negro choca con ellos.

13...♘a5 14.♖c2 ♘c4 15.♖fc1 a6 16.♘b1 b5

Con ...b5, otro peón negro se coloca en casilla blanca y el alfil de casillas blancas tiene todavía menos espacio.

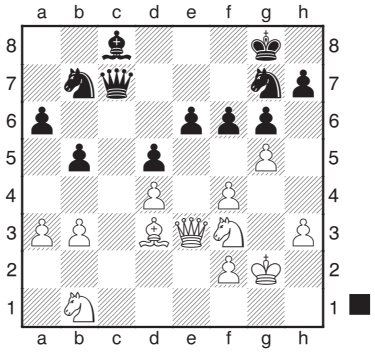
17.b3 ♘d6 18.♖xc8 ♗xc8

El alfil vuelve a c8, detrás de sus peones de b5, d5 y e6.

19.♘e5 ♗d7 20.g4

Botvinnik gana espacio en el flanco de rey. Contra un alfil malo conviene tener dos frentes: si las negras solo pueden defenderse en un flanco, el otro termina cediendo.

20...g6 21.♔g2 ♘fe8 22.♕e3 f6 23.♘f3 ♘g7 24.h3 ♕b6 25.♖c5 ♘b7 26.♖c2 ♖c8 27.♖xc8+ ♗xc8 28.g5 ♕c7



Usted juega 13

29.gxf6

Botvinnik abre la columna g y deja a las negras con un peón de menos por el momento. Según el motor es la única jugada que mantiene la ventaja; 29.a4 la dejaba escapar casi por completo.

29...♘h5 30.♘e5

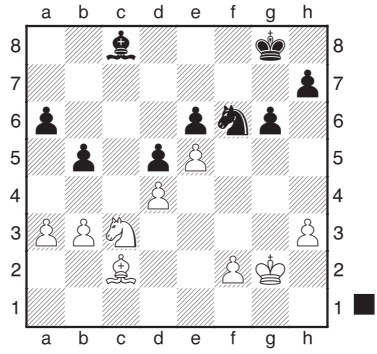
Según el motor, 30.f5 era más fuerte: el peón ataca los de e6 y g6 y abre líneas contra el rey negro mientras el peón de f6 sigue en pie. Tras 30.♘e5 las negras toman en f6 y recuperan el peón.

30...♘xf6 31.♕d2 ♘d6 32.♕c2

Botvinnik ofrece el cambio de damas. Según el motor, la posición está casi igualada, pero en el final el alfil de c8 seguirá encerrado y las negras tendrán que defenderse mucho tiempo.

32...♕xc2 33.♗xc2 ♘f7 34.♘c3 ♘xe5 35.fxe5

Botvinnik recaptura con el peón de f. El peón de e5 fija el de e6 y quita al caballo negro las casillas d6 y f6. Ahora los seis peones negros están en casillas blancas, mientras que la mayoría de los peones blancos están en casillas negras, fuera del alcance del alfil de c8.



Juegan negras

35...♘e8 36.♔f3 ♘c7 37.♔e3

Con las damas fuera, el rey blanco va al centro. Desde allí podrá entrar por las casillas negras, que el alfil negro no controla.

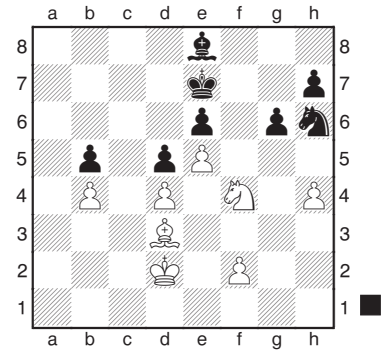
37...♔f7 38.♘e2 ♔e7 39.♘f4 a5 40.♘d3 ♘a6 41.b4

Botvinnik fija el peón de b5 en una casilla blanca. El alfil negro tendrá que dedicarse a defenderlo.

41...axb4 42.axb4 ♘b8 43.♔d2 ♘c6 44.♔c3

El rey blanco llega a c3, desde donde defiende los peones de b4 y d4.

44...♘d8 45.h4 ♘f7 46.♘f4 ♗d7 47.♔d2 ♗e8 48.♗d3 ♘h6



Usted juega 14

49.h5

Botvinnik abre el segundo frente en el flanco de rey. Si las negras cambian en h5 o en g6, el peón que les queda será otro objetivo, y el alfil de c8 no puede defenderlo y vigilar b5 a la vez. Según el motor es la mejor jugada; 49.♗c2 dejaba la ventaja en muy poco.

49...♘f5 50.hxg6

Según el motor, 50.♗xf5 era más preciso: tras 50...gxf5 51.h6, el peón blanco fija el de h7, y queda un final de caballo contra alfil malo, encerrado por sus propios peones en casillas blancas.

50...hxg6 51.♔c3 ♔f7 52.♗e2 ♗d7 53.♘d3 ♔e7 54.♘c5

El caballo se instala en c5, una casilla negra que el alfil negro no puede disputarle. Desde allí controla b7 y d7 y ataca el peón de e6.

54...♗e8 55.♘a6 ♔d8 56.♗g4 ♗d7 57.♘c5 ♔e7 58.♔d3 ♗c8 59.♗h3 ♔e8

Según el motor era el error decisivo: el rey se aleja del flanco de dama y el alfil

blanco, por f1, podrá atacar el peón de b5. 59... ♘h6 todavía resistía.

60. ♔c3 1–0

Kottnauer abandonó. Las blancas amenazan ♗f1 y ♗xb5: el caballo de c5 controla d7, y el alfil negro no puede acudir a defender el peón de b5.

Repase el plan. Tras el cambio del alfil bueno de las negras, Botvinnik fijó sus peones en casillas blancas con fxe5 y b4, y abrió un segundo frente con h5 cuando las negras resistían en el flanco de dama.

Znosko-Borovsky – Alekhine [C87]

París, 1933

Se cambian las damas pronto y queda un final de torres y alfiles de casillas negras. Siga cómo Alekhine gana espacio en el flanco de dama, cómo coloca sus peones para quitar casillas al alfil blanco y cómo su torre y su rey aprovechan la pasividad de las piezas blancas.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0–0 d6 6.c3 ♗d7 7.♖e1 ♗e7 8.d4 0–0 9.♘bd2 ♗e8 10.♗xc6 ♗xc6 11.dxe5 dxe5 12.♘xe5 ♗xe4 13.♘xe4 ♕xd1 14.♘xf6+ gxf6 15.♖xd1 fxe5

Queda un final de torres y alfiles de casillas negras con el material igualado.

16.♗h6 ♖fd8 17.♔f1 f5

Los peones de e5 y f5 controlan las casillas centrales d4, e4, f4 y g4.

18.♖xd8+ ♖xd8 19.g3 ♔f7 20.♗e3 h5 21.♔e2 ♔e6 22.♖d1 ♖g8 23.f3 h4 24.♗f2 hxg3 25.hxg3 ♖h8 26.♗g1 ♗d6 27.♔f1 ♖g8 28.♗f2 b5

Alekhine gana espacio en el flanco de dama con los peones de a y b.

29.b3 a5 30.♔g2 a4 31.♖d2 axb3 32.axb3 ♖a8

Tras el cambio en b3, la torre negra ocupa la columna a, que ya está abierta.

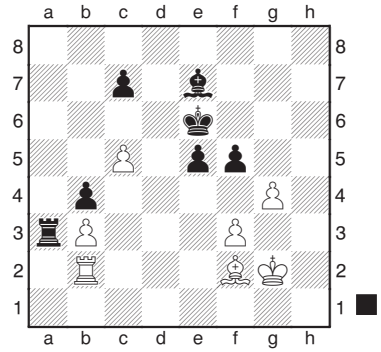
33.c4 ♖a3 34.c5

Según el motor es un error: 34.♖b2 era mejor. El peón de c5 queda en una casilla negra, al alcance del alfil negro, y la casilla d5 ya no está vigilada por ningún peón blanco.

34...♗e7 35.♖b2 b4

El peón de b4 fija el de b3, y la torre de a3 lo ataca. La torre blanca de b2 queda atada a su defensa.

36.g4

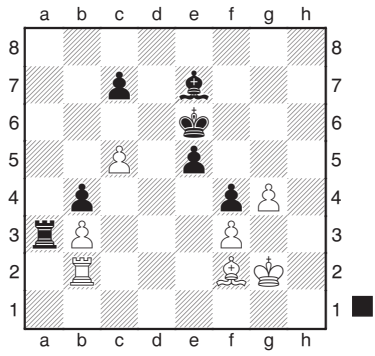


Usted juega 15

36...f4

Los peones de e5 y f4 quitan al alfil de f2 las casillas e3, g3 y d4: el alfil blanco queda encerrado por los peones negros y solo puede defender. El alfil negro también es de casillas negras, pero tiene libre la diagonal hacia c5. Según el motor es la mejor jugada; 36...fxg4 daba mucha menos ventaja.

Un alfil puede quedar malo por los peones del rival, no solo por los propios.



Juegan blancas

37.♔f1 ♖a1+ 38.♔e2 ♖c1

La torre entra por la primera fila y ataca el peón de c5 por detrás.

39.♖a2 ♖c3 40.♖a7 ♔d7 41.♖b7 ♖xb3

Alekhine gana el peón de b3 y se queda con un peón pasado en b4.

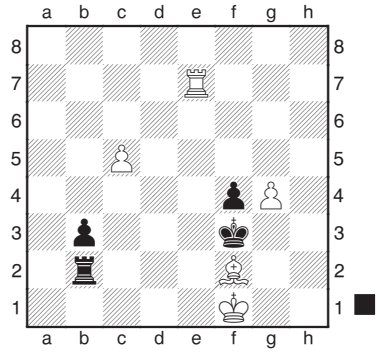
42.♖b8 ♖b2+ 43.♔f1 b3 44.♔g1 ♔c6 45.♔f1 ♔d5 46.♖b7 e4

Con ...e4, Alekhine abre paso a su rey hacia e4 y f3. El alfil de f2 sigue sin poder hacer nada.

47.fxe4+ ♔xe4 48.♖xc7 ♔f3

El rey negro llega a f3, junto a su peón de f4 y muy cerca del rey blanco.

49.♖xe7



Usted juega 16

49...♖xf2+

Según el motor es la única jugada ganadora; 49...♖b1+ solo empataba. Recuperada la pieza, los peones de b3 y f4, con el apoyo de la torre y del rey, son más fuertes que la torre blanca.

50.♔e1 b2 51.♖b7 ♖c2 52.c6 ♔g3 53.c7 f3 54.♔d1 ♖xc7 55.♖xb2 f2 0–1

Znosko-Borovsky abandonó: la torre blanca tendrá que darse por el peón de f2.

Repase el plan. ...a5 y ...b4 fijaron los peones blancos del flanco de dama, ...f4 dejó al alfil de f2 sin casillas, y la torre y el rey negros entraron mientras las piezas blancas solo defendían.

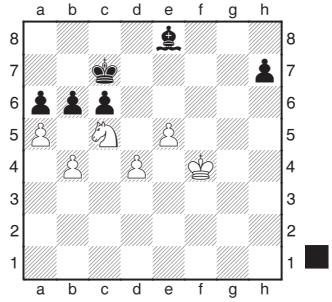
75. Finales de caballo contra alfil

El caballo supera al alfil cuando tiene casillas fuertes donde instalarse, objetivos cercanos y peones rivales fijos en casillas del color del alfil. El alfil, en cambio, prefiere posiciones abiertas, peones en los dos flancos y peones pasados que apoyar o frenar desde lejos. Ninguna de estas reglas decide por sí sola: hay que mirar también qué piezas mayores quedan, cuántos peones hay y dónde están los reyes.

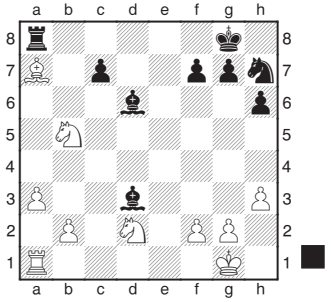
El bando del caballo busca casillas que ningún peón rival pueda atacar, fija los peones enemigos en casillas del color del alfil y cambia las torres cuando el final de piezas menores le favorece. Con frecuencia el rey decide: entra por las casillas que el alfil no controla y pasa de un flanco a otro.

Flohr cambia su alfil por el caballo de Bondarevsky, rompe en el centro antes de cambiar la última torre y gana con el rey en los dos flancos. Capablanca, con un peón de más, combina el caballo con la torre y el rey hasta crear un segundo peón de ventaja.

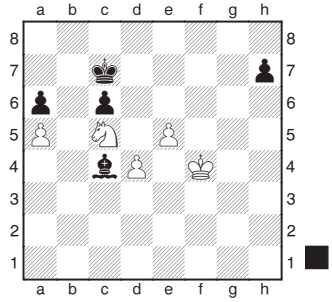
¡Usted juega!



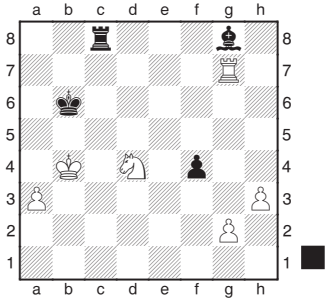
17. ¿Cómo debilita Flohr los peones negros del flanco de dama?



19. ¿Cómo resuelve Capablanca la tensión de las piezas?



18. ¿Adónde debe dirigirse el rey blanco?



20. ¿Cómo mejora Capablanca la posición de sus piezas?

Flohr – Bondarevsky [A90]

Leningrado y Moscú, 1939



Tras el cambio de los alfiles de casillas negras, a Bondarevsky le queda el de casillas blancas, con sus peones de c6 y d5 en ese color. Siga cómo Flohr cambia su alfil por el caballo negro, cómo prepara una ruptura central antes de cambiar la última torre y cómo su rey actúa en los dos flancos.

1.d4 e6 2.c4 f5 3.g3 ♘f6 4.♗g2 ♗b4+ 5.♗d2 ♗e7 6.♕b3 d5 7.♘f3 c6 8.0–0 0–0 9.♗b4 ♘e4 10.♘bd2 ♘d7 11.♗xe7

Se cambian los alfiles de casillas negras. El alfil negro de c8 tendrá que salir por d7 y e8, detrás de su peón de e6.

11...♕xe7 12.♖ac1 ♔h8 13.♕e3 ♘df6 14.♘e5 ♘xd2 15.♕xd2 ♗d7 16.a3 ♗e8 17.♕e3 ♔g8 18.♘d3 dxc4 19.♖xc4 ♖d8 20.♘e5 ♘d5 21.♗xd5

Flohr cambia su alfil por el caballo de d5. Queda caballo contra alfil, y los peones negros de c6 y d5 están en casillas blancas, del mismo color que el alfil de e8. Según el motor, la ventaja blanca es pequeña, pero duradera.

21...exd5 22.♖c3 f4 23.gxf4 ♕h4 24.♕g3 ♕xf4 25.♕xf4 ♖xf4

Se cambian las damas. El caballo de e5 está mejor colocado que el alfil de e8, que solo controla casillas blancas.

26.e3 ♖f6 27.♖b3 ♖b8 28.f3 ♔f8 29.♔f2 ♖h6 30.♔g3 ♔e7 31.♖c3 ♖d8 32.h4 ♗d7 33.♖c2 g5 34.hxg5 ♖h3+ 35.♔g2 ♖h5 36.♖h1 ♖xg5+ 37.♔f1 ♗f5 38.♖g2 ♖dg8 39.♖xg5 ♖xg5

Queda una torre por bando, además del caballo y el alfil.

40.♔f2 ♔f6 41.♖h4 ♖g7 42.b4 ♔g5 43.♖h1 ♔f6 44.♖h2 ♖g5 45.a4 ♖g7 46.a5

Flohr gana espacio en el flanco de dama con b4 y a5.

46...♖c7 47.♖h6+ ♗g6 48.♖h1 ♗f5 49.♖c1 a6 50.♖h1 ♖g7 51.♖h2 ♖c7 52.♖h6+ ♗g6 53.♖h4 ♗f5 54.e4

Flohr rompe en el centro, todavía con las torres en el tablero, para abrir paso a su rey y a su caballo. Según el motor es la mejor jugada.

54...dxe4 55.fxe4 ♗g6 56.♖f4+ ♔e6 57.♔e3 ♖g7 58.♘d3 ♔d6 59.♘c5

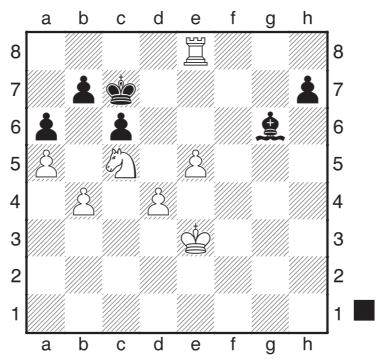
El caballo llega a c5, una casilla negra que el alfil no puede atacar, y desde allí presiona b7 y a6.

59...♖e7 60.♖f8 ♔c7 61.e5

El peón de e5 quita al rey negro la casilla d6.

61...♖e8 62.♖xe8

Flohr cambia la última torre. Según el motor, 62.♖f4 era más fuerte, pero el final de caballo contra alfil también es ganador.

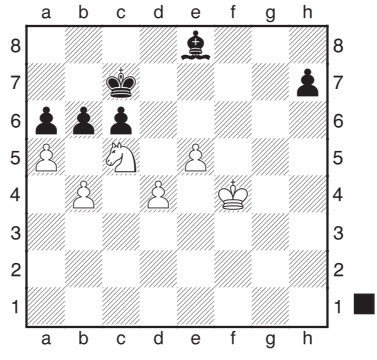


Juegan negras

62... ♗xe8 63. ♔f4

El rey blanco se activa por las casillas negras, que el alfil no controla.

63...b6

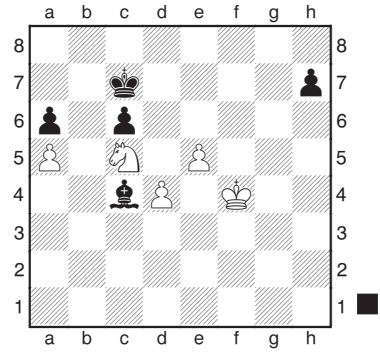


Usted juega 17

64. ♘a4

El caballo ataca el peón de b6. Tras los cambios en a5, los peones negros de a6 y c6 quedan fijos en casillas blancas y no pueden avanzar. Según el motor es la única jugada que mantiene una gran ventaja; 64. ♘e4 daba mucho menos.

64...bxa5 65.bxa5 ♗f7 66. ♘c5 ♗c4



Usted juega 18

67. ♔g5

El rey se va al flanco de rey a por el peón de h7: el alfil no puede defenderlo y vigilar a la vez el flanco de dama. Según el motor es la única buena jugada; 67. ♔g4 dejaba escapar casi toda la ventaja.

En los finales de caballo contra alfil, el rey suele decidir pasando de un flanco a otro.

67... ♗e2 68. ♔h6 ♔d8 69. ♔xh7

El rey gana el peón de h7, y las blancas tienen un peón de más. Ahora vuelve al flanco de dama.

69... ♔e7 70. ♔g6 ♗f1 71. ♔f5 ♗h3+ 72. ♔e4 ♗g2+ 73. ♔e3 ♗f1 74. ♔d2 ♔f7 75. ♔c3 ♔g6 76. ♔b4 ♔f5 77. ♘b7 1–0

Bondarevsky abandonó: el rey blanco ha vuelto al flanco de dama, y las blancas tienen un peón de más.

Repase el plan. ♗xd5 dejó caballo contra alfil malo, e4 abrió paso al rey antes del cambio de torres, el caballo se instaló en c5 y el rey ganó el peón de h7 antes de volver al flanco de dama.

Partida 10

Capablanca – Ragozin [E22]

Moscú, 1936

Capablanca gana un peón en el medio juego y cambia las damas. Siga cómo llega a un final de torre y caballo contra torre y alfil, cómo instala el caballo en el centro y cómo el rey y la torre se unen a él para crear nuevos objetivos.

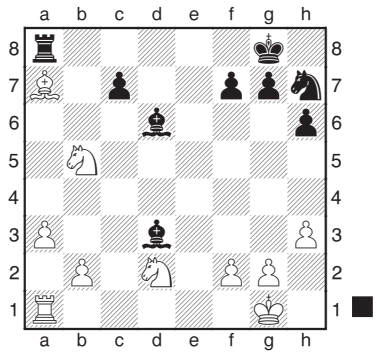
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.♕b3 ♘c6 5.e3 d5 6.♘f3 0–0 7.a3 dxc4 8.♗xc4 ♗d6 9.♗b5 e5 10.♗xc6 exd4 11.♘xd4 bxc6 12.♘xc6 ♕d7 13.♘d4 ♕g4 14.0–0 ♗a6 15.h3 ♕h4 16.♘f3 ♕h5 17.♖e1 ♖ab8 18.♕a4 ♗b7 19.e4 h6 20.♗e3 ♖fe8 21.♗d4 ♘h7 22.♗xa7

Capablanca gana un peón.

22...♖a8 23.♕b5

Con un peón de más, Capablanca ofrece el cambio de damas. Según el motor es la mejor jugada; 23.♘d5 daba mucha menos ventaja.

23...♕xb5 24.♘xb5 ♖xe4 25.♖xe4 ♗xe4 26.♘d2 ♗d3



Usted juega 19

27.♘xd6

El caballo captura el alfil de d6, y a cambio se pierde el de a7. Tras 27...♖xa7 las blancas siguen con un peón de más. Según el motor es la única buena jugada; 27.a4 perdía material.

27...♖xa7 28.♘6e4 ♘f8 29.♘c5

El caballo ataca el alfil desde c5. Según el motor es la mejor jugada.

29...♗f5 30.♘f3 ♘e6 31.♖c1 ♔f8 32.♘xe6+ ♗xe6

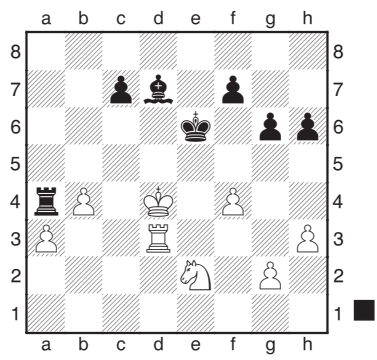
Queda un final de torre y caballo contra torre y alfil, con un peón de más para las blancas.

33.♘d4 ♖b7 34.b4

Con b4, Capablanca impide ...c5, y el caballo de d4 queda instalado en el centro. Según el motor es la mejor jugada.

34...♗d7 35.f4 ♔e7 36.♔f2 ♖a7 37.♖c3 ♔d6 38.♖d3 ♔e7 39.♔e3 ♖a4 40.♖c3 ♔d6 41.♖d3 ♔e7 42.♖c3 ♔d6 43.♘e2 g6 44.♖d3+ ♔e6 45.♔d4

El rey blanco se centraliza en d4, apoyado por el caballo y la torre.



Juegan negras

45...♖a6 46.♖e3+ ♔d6 47.♘c3 f5 48.b5 ♖a8 49.♔c4 ♗e6+ 50.♔b4

El rey va a b4 para apoyar el avance del peón de b. Según el motor es la mejor jugada; 50.♔d4 daba bastante menos ventaja.

50...c5+ 51.bxc6

Capablanca captura al paso y tiene un peón pasado en c6.

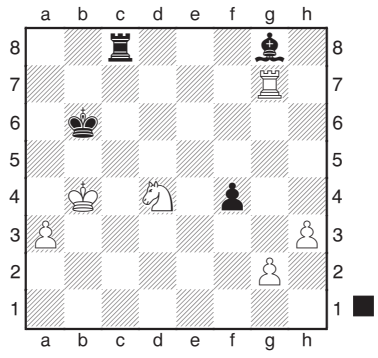
51...♗g8 52.♘b5+ ♔xc6 53.♖d3 g5 54.♖d6+ ♔b7 55.fxg5 hxg5 56.♖g6

La torre blanca va a por los peones del flanco de rey, mientras el caballo y el rey vigilan el flanco de dama.

56...♖f8 57.♖xg5

Las blancas ganan el peón de g5 y vuelven a tener dos peones de más.

57...f4 58.♘d4 ♖c8 59.♖g7+ ♔b6



Usted juega 20

60.♖g6+

La torre da jaque y echa al rey negro hacia atrás, y el caballo se prepara para saltar a b5 y d6. Según el motor es la mejor jugada; 60.♖g5 daba menos ventaja.

60...♔b7 61.♘b5 ♖f8 62.♘d6+ ♔b8 63.h4 1–0

Ragozin abandonó: las blancas tienen dos peones de más, y el caballo de d6 corta al rey negro.

Repase el plan. ♕b5 cambió las damas con un peón de más, b4 instaló el caballo en d4, y el rey, la torre y el caballo actuaron juntos hasta ganar un segundo peón.

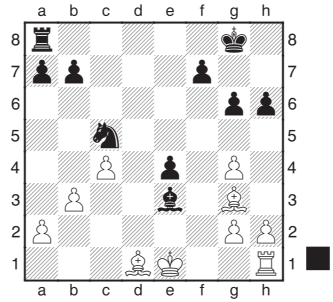
76. Alfiles de distinto color en el final

Con alfiles de distinto color, cada alfil controla casillas que el otro nunca podrá disputarle. Sin más piezas, eso favorece al defensor: le basta con bloquear los peones rivales en casillas de su color, y muchos finales con uno o incluso dos peones de menos terminan en tablas.

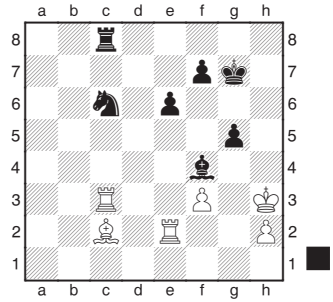
Con torres en el tablero, la evaluación cambia. La torre puede atacar peones de cualquier color, cortar al rey y entrar en el campo rival, y el bando activo ataca por las casillas que el alfil contrario no puede defender. Por eso, con alfiles de distinto color y torres, el que tiene la iniciativa suele tener ventaja, y un peón pasado protegido por su alfil, en una casilla que el alfil rival no controla, es muy difícil de frenar.

Gligoric gana dos peones con la torre y crea un peón pasado en e3, protegido por su alfil de casillas negras. Anand, en una lucha larga con varios desequilibrios de material, llega a un final de torre y alfiles de distinto color con dos peones de más y avanza con sus peones, su rey y su alfil.

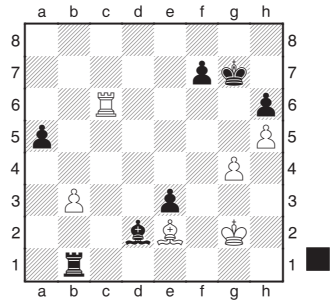
¡Usted juega!



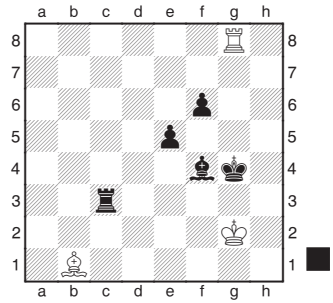
21. ¿Qué plan sigue Gligoric tras el cambio de torres?



23. ¿Cómo aprovecha Anand la posición del rey blanco?



22. ¿Cómo aumenta Gligoric su ventaja?



24. ¿Cómo responde Anand al jaque?

Botvinnik – Gligoric [D82]

Olimpiada de Tel Aviv, 1964

Las damas se cambian en la apertura, y el rey blanco se queda en el centro. Siga cómo Gligoric activa su torre, cómo pasa a un final de torres con alfiles de distinto color y cómo ataca por las casillas negras, que el alfil blanco no controla.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.♗f4 ♗g7 5.e3 0–0 6.♖c1 c5 7.dxc5 ♗e6 8.♘f3 ♘c6 9.♘g5 ♗g4 10.f3 e5 11.♗g3 d4 12.fxg4 dxc3 13.♕xd8 ♖fxd8

Se cambian las damas en la apertura, y el rey blanco se queda en e1.

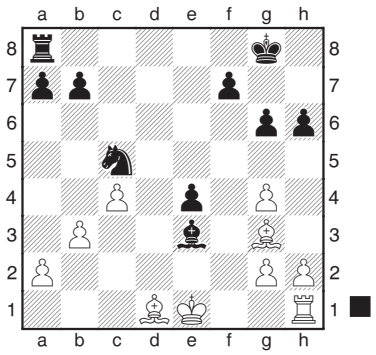
14.♖xc3 h6 15.♘f3 ♘e4 16.♖c1 ♘xc5 17.♗e2 e4

El peón de e4 gana espacio y echa al caballo de f3.

18.♘d4 ♘xd4 19.exd4 ♗xd4

Gligoric recupera el peón, y el material queda igualado.

20.b3 ♗e3 21.♖d1 ♖xd1+ 22.♗xd1



Usted juega 21

22...♖d8

La torre ocupa la columna d, la única abierta, aprovechando que el rey blanco sigue en el centro. Según el motor es la única buena jugada; 22...♗g5 daba mucha menos ventaja.

23.♗e2

Según el motor, 23.b4 era mejor: el peón echa al caballo de c5 de su buena casilla y gana espacio en el flanco de dama.

23...a5 24.h4 ♘e6 25.♖h3 ♗c1 26.♗e5 ♘f4 27.♗xf4 ♗xf4

Tras el cambio en f4 quedan torres y alfiles de distinto color: el alfil blanco controla las casillas blancas, y el negro, las negras. Con las torres en el tablero, el bando activo ataca por las casillas que el alfil rival no puede defender.

28.c5 ♖d2 29.♖c3 ♖xa2

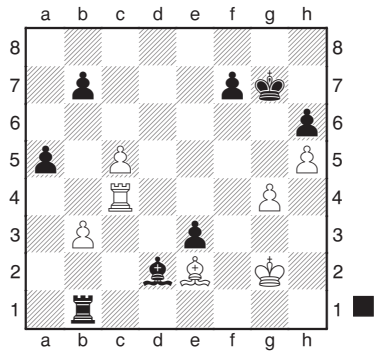
La torre entra en la segunda fila y gana el peón de a2.

30.♔f2

Según el motor, 30.♖c4 era mejor: la torre ataca el peón de e4 y obliga a las negras a defenderlo. Tras 30.♔f2 las negras ganan el tiempo que necesitan para seguir activando su torre.

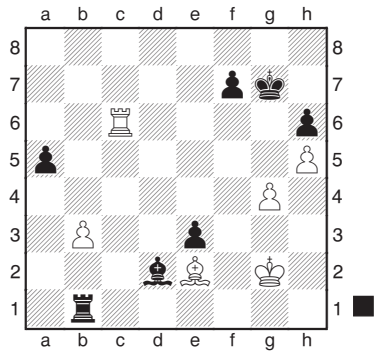
30...♖b2 31.h5 gxh5 32.gxh5 ♔g7 33.g4 ♗g5 34.♔f1 ♖b1+ 35.♔g2 ♗d2 36.♖c4 e3

El peón de e3 queda apoyado por el alfil de d2, en una casilla negra que el alfil blanco no puede atacar.



Juegan blancas

37.c6 bxc6 38.♖xc6



Usted juega 22

38...♖xb3

Gligoric gana un segundo peón. Según el motor es la única jugada que mantiene la ventaja; 38...♖c1 permitía a las blancas igualar.

39.♖a6 ♖b8 40.♔f3 ♖d8 41.♔e4 ♖e8+ 42.♔f4 ♖e6 43.♖a8 ♖f6+ 44.♔e4 ♖f2 45.♔d3 ♔f6 46.♖h8 ♔g7 47.♖a8 ♖f4 48.♖b8 ♖f6 49.♔e4 ♖c6 50.♖a8 ♔f6 51.♖a7 ♖e6+ 52.♔f4 ♗b4 53.♔f3 ♖e5 54.♔f4 ♗d6 55.♔f3 ♗e7 56.♔f4 ♗d6 57.♔f3 ♔g7 58.♗c4 ♗e7 59.♗e2 ♗d8 60.♗c4 ♗e7 61.♗e2 ♔f6 62.♔f4 ♗b4 63.♗c4 ♖e6 64.♔f3 ♖c6 65.♖xf7+

Las blancas recuperan un peón. Según el motor, en las maniobras anteriores las negras han dejado escapar buena parte de la ventaja, y la posición está cerca de las tablas.

65...♔e5 66.♗b5 ♖c3 67.♖h7 ♗f8 68.♖h8 ♗g7 69.♖e8+ ♔d4

El rey negro entra por d4, una casilla negra, junto a su peón de e3.

70.♖e6 ♖b3 71.♗e2 ♗e5 72.♖e8

Según el motor era el error decisivo, porque permitía 72...♖b8, que fuerza el cambio de torres: con alfiles de distinto color y dos peones pasados separados, en a5 y e3, las negras ganan. 72.♖a6 mantenía la defensa, con la torre detrás del peón de a. Gligoric jugó 72...♖b6, pero acabó ganando igualmente.

72...♖b6 73.♔g2 ♖b2 74.♔f1 ♗f6 75.♖c8 ♖a2 76.♖c6 ♗g5

El alfil vuelve a g5 y protege el peón de e3 desde lejos.

77.♖c8 ♔e4 78.♖f8 a4 0–1

Botvinnik abandonó: el peón de a corona en a1, una casilla negra que el alfil blanco no controla, y la torre no puede frenar a la vez el peón de a y el de e.

Repase el plan. ...♖d8 aprovechó el rey blanco en el centro, la torre ganó los peones de a2 y b3, y el peón de e3, protegido por el alfil de casillas negras, ató a las piezas blancas.

Partida 12

Kramnik (2775) – Anand (2725) [B36]

Torneo VSB, Ámsterdam, 1996

Una partida larga con varias fases: primero damas y piezas, después dos torres y alfil contra torre, caballo y alfil, y al final una torre y un alfil por bando. Identifique cada fase y fíjese en cómo el alfil negro, de casillas negras, protege los peones de Anand sin que el alfil blanco pueda atacarlos.

1.♘f3 c5 2.c4 g6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘c6 5.e4 ♘f6 6.♘c3 d6 7.♗e2 ♘xd4 8.♕xd4 ♗g7 9.♗e3 0–0 10.♕d2 ♗e6 11.0–0 a6 12.f3 ♕a5 13.♖ab1 ♖fc8 14.♖fc1 ♖ab8 15.b4 ♕d8 16.c5 a5 17.a3 axb4 18.axb4 ♖a8 19.♗f1 h5 20.♕e1 ♘e8 21.♔h1 ♔f8 22.♘d5 ♗xd5 23.exd5 dxc5 24.bxc5 ♕xd5 25.♖d1 ♕e5 26.♖xb7 ♖xc5 27.f4 ♕e4 28.♖b4 ♕c6 29.♗xc5

Tras los cambios, Kramnik tiene la calidad por un peón: dos torres y alfil contra torre, caballo y alfil.

29...♕xc5 30.♖b5 ♕c3 31.♕e4 ♖c8 32.♖b7 ♗f6 33.f5 g5 34.♖bb1 ♘d6 35.♕d3 ♕e5 36.♕e2 ♕c5 37.♖e1 h4 38.♕f3 ♕xf5 39.♗d3 ♕xf3 40.gxf3

Se cambian las damas. Las negras tienen dos peones por la calidad, y los alfiles son de distinto color: el blanco, de casillas blancas, y el negro, de casillas negras.

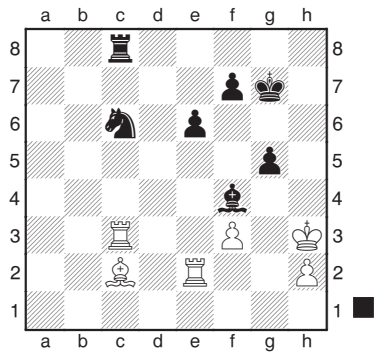
40...♖c3 41.♖bd1 ♖a3 42.♔g2 ♖a5 43.♖e2 e6 44.♖c1 ♗e5 45.♖c6 ♔e7 46.♖a6 ♖d5 47.♖a3 ♔f6 48.♖b3 ♖a5 49.♖c2 ♖a4 50.♖e2 ♖a5 51.♔h3 ♗f4

El alfil negro se instala en f4, una casilla negra que el alfil blanco no puede atacar, y desde allí vigila el peón de h2.

52.♔g2 ♘e8 53.♖b7 ♖a3 54.♗h7 ♘d6 55.♖b4 ♖c3 56.♖c2 ♖e3 57.♖f2 ♖e1 58.♖b1 ♖e3 59.♖b4 ♔g7 60.♗c2 ♘e8 61.♖b3 ♖e1 62.♖b1 ♖e5 63.♖b7 ♖c5 64.♖e2 ♘d6 65.♖d7 ♔f6 66.♗h7 ♘c4 67.♖d3 ♘e5 68.♖b3 ♔g7 69.♗e4 ♖c1 70.♗b1 ♖c8 71.♗c2

Según el motor era un error: 71.h3 era mejor, porque impedía 71...h3+, el avance con jaque de la partida, y dejaba fijo el peón negro de h4.

71...h3+ 72.♔xh3 ♘c6 73.♖c3



Usted juega 23

73...♖h8+

La torre da jaque por la columna h, que ha quedado abierta, y prepara la captura del peón de h2. Según el motor es

la única buena jugada; 73...♗e5 solo empataba.

74.♔g2 ♘d4

El caballo se instala en d4 y ataca la torre de e2, el alfil de c2 y el peón de f3.

75.♖f2 ♖xh2+ 76.♔f1 ♖h1+ 77.♔g2 ♖c1 78.♖c4 ♗e3 79.♖xd4 ♗xd4

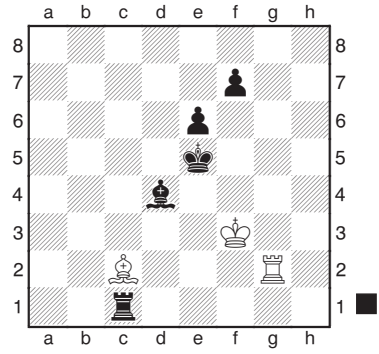
Kramnik devuelve la calidad. Queda un final de torre y alfiles de distinto color, y las negras tienen dos peones de más.

Con torres en el tablero, los alfiles de distinto color no garantizan las tablas.

80.♖e2 ♔f6 81.♔h2 ♖a1 82.♔g2 ♖g1+ 83.♔h2 g4 84.♖g2 ♖c1 85.♔g3

Tras el cambio de los peones de g y f, las blancas se quedan sin peones, y las negras tienen dos peones unidos en e6 y f7.

85...gxf3 86.♔xf3 ♔e5



Juegan blancas

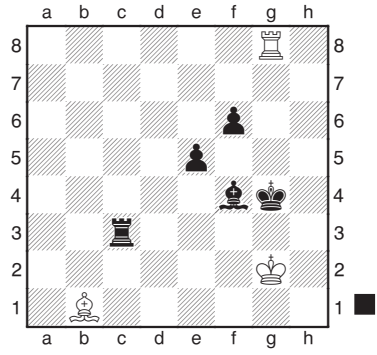
87.♖e2+ ♔d6 88.♖d2 ♔e7 89.♖e2 ♗c5 90.♔g2 ♗d6 91.♗b3 ♖c3 92.♗a2 ♗f4 93.♗b1 ♔f6 94.♗a2 e5

El peón llega a e5, una casilla negra donde el alfil lo protege y el alfil blanco no puede atacarlo.

95.♖b2 ♔g6 96.♖b6+ f6

También el peón de f se coloca en una casilla negra, f6, y protege el peón de e5.

97.♗b1+ ♔g5 98.♖b8 ♔g4 99.♖g8+



Usted juega 24

99...♗g5

El alfil tapa el jaque y deja al rey negro en g4, listo para entrar por f3. Según el motor es la única buena jugada; 99...♔h5 o 99...♔h4 daban mucha menos ventaja.

100.♖f8 ♖b3 101.♗g6 ♖b2+ 102.♔f1 ♔f3

El rey negro entra en f3, junto a sus peones.

103.♗h5+ ♔f4 104.♗g6 e4 105.♖e8 f5 106.♖f8 ♖b5 107.♗h7 ♔g4 108.♗g6 e3 0–1

Kramnik abandonó: el peón de e3 avanzará con el apoyo del rey y del alfil, y la torre y el alfil blancos no pueden frenarlo.

Repase el plan. ...♖h8+ ganó el peón de h2, el cambio en d4 dejó un final de torre y alfiles de distinto color con dos peones de más, y los peones negros avanzaron por casillas negras, protegidos por el alfil.

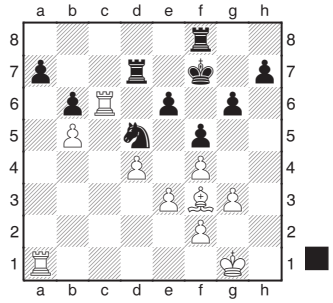
77. Actividad de las torres en el final

En los finales de torres, la actividad suele valer tanto como un peón. Una torre activa ataca peones, corta al rey rival y gana tiempos con jaques; una torre pasiva solo defiende y deja la iniciativa al contrario. Pero la actividad tiene que producir algo concreto: atacar un objetivo, ocupar una fila o una columna desde la que entrar, o apoyar un peón pasado.

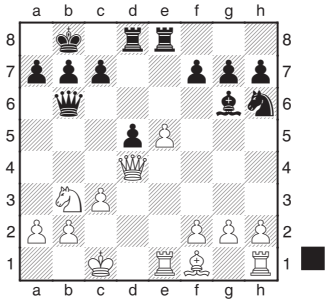
Recuerde las reglas clásicas: la torre se coloca detrás de los peones pasados, los propios y los del rival; la séptima fila es valiosa cuando hay peones que atacar o un rey que encerrar; y la mejor defensa contra una torre activa suele ser otra torre activa, no una pasiva.

Rubinstein instala su torre en la sexta fila, abre un segundo frente en el flanco de rey y, con el rey y la torre activos, corona el peón de f. Nimzowitsch abre líneas para sus torres, expulsa a la torre blanca de la séptima fila y gana los peones blancos uno a uno.

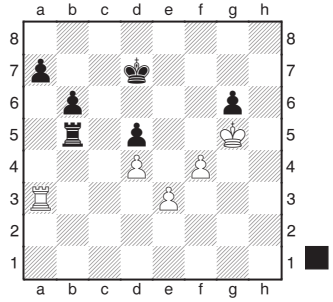
¡Usted juega!



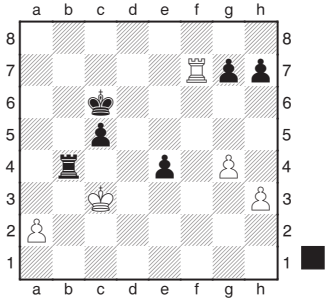
25. ¿Cómo mejora Rubinstein su posición?



27. ¿Cómo combate Nimzowitsch el peón de e5?



26. ¿Cómo continúa Rubinstein el ataque a los peones?



28. ¿Cómo responde Nimzowitsch a la torre activa blanca?

Rubinstein – Alekhine [D15]

Karlsbad, 1911

Las damas se cambian pronto, y queda un final de torres y piezas menores con estructuras casi simétricas. Siga cómo Rubinstein encuentra una casilla en c6 para su torre, cuándo cambia la última pieza menor y cómo su rey abre un segundo frente en el flanco de rey.

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4 c6 4.♘c3 ♕b6 5.♕c2 ♗g4 6.♗g5 ♘bd7 7.e3 ♘e4 8.♗f4 e6 9.♗d3 ♕a5 10.0–0 ♘xc3 11.bxc3 ♗xf3 12.gxf3 dxc4 13.♗xc4 ♘b6 14.♕b3 ♖d8 15.♗e2 ♗d6 16.♗g3 ♗xg3 17.hxg3 0–0 18.f4 c5 19.♗f3 ♖d7 20.a4 ♘d5 21.♖fc1 g6 22.♕b5

Rubinstein ofrece el cambio de damas: con las damas fuera, su torre podrá aprovechar las debilidades del flanco de dama negro.

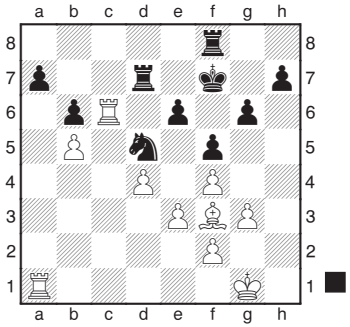
22...♕xb5 23.axb5 cxd4 24.cxd4 b6

Con ...b6, la casilla c6 queda sin defensa de peones: ningún peón negro podrá echar de allí a una torre blanca.

25.♖c4 f5 26.♖c6

La torre ocupa c6 y presiona por la sexta fila.

26...♔f7



Usted juega 25

27.♗xd5

Rubinstein cambia el alfil por el caballo de d5 y pasa a un final de torres en el que su torre de c6 es mucho más activa que las negras: desde la sexta fila ataca los peones de b6 y g6. Según el motor es la mejor jugada, con clara diferencia; 27.♖ac1 daba mucha menos ventaja.

27...exd5 28.♖ac1 ♖fd8 29.♔f1 ♔e7 30.♔e2 ♖d6 31.♖6c3 ♖6d7 32.♔d3 ♖a8 33.♖c6 ♖d6 34.♔e2

Alekhine ofrece el cambio de un par de torres. Tras él, la torre blanca sigue en c6, y la negra tiene que defender.

34...♖xc6 35.♖xc6 ♔d7 36.f3 ♖e8 37.♔d3 ♖e7 38.g4

Rubinstein prepara la apertura del flanco de rey, un segundo frente para su rey y su torre.

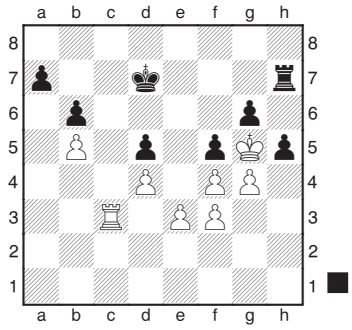
38...♖e6 39.♖c1 ♖e7 40.♖h1 ♔e6 41.♖c1 ♔d7 42.♖e1 ♖f7 43.♖a1 ♔d6 44.♖c1 ♔d7 45.♖c6 ♖f8

46.♔e2 ♖f7 47.♔f2 ♖f8 48.♔g3 ♖e8 49.♖c3 ♖e7 50.♔h4

El rey blanco se acerca al flanco de rey por h4.

50...h6 51.♔g3 h5 52.♔h4 ♖h7 53.♔g5

Según el motor, 53.gxf5 era más fuerte: tras 53...gxf5 54.♔g5 el rey blanco ataca a la vez los peones de f5 y h5 y gana uno de ellos. Con 53.♔g5 el rey también entra en el campo negro, pero las negras cambian peones con 53...fxg4 y se liberan.

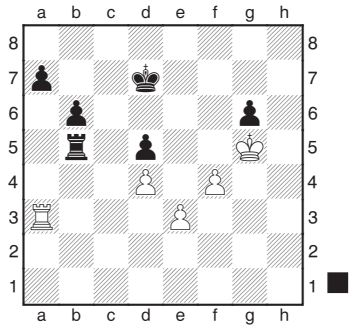


Juegan negras

53...fxg4 54.fxg4 hxg4 55.♔xg4

El flanco de rey se ha abierto, y el rey blanco está listo para entrar por g5.

55...♖h1 56.♔g5 ♖b1 57.♖a3 ♖xb5



Usted juega 26

58.♖xa7+

La torre entra en la séptima fila con jaque y gana el peón de a7. Tras 58...♔d6, el rey blanco toma g6 y el peón de f queda libre. Según el motor es la única buena jugada; 58.♔xg6 dejaba escapar casi toda la ventaja.

58...♔d6 59.♔xg6 ♖b3 60.f5 ♖xe3 61.f6

El peón pasado avanza con el apoyo del rey. Según el motor es la única buena jugada; 61.♖b7 daba mucha menos ventaja.

Un peón pasado apoyado por el rey y por una torre activa suele correr más que los del rival.

61...♖g3+ 62.♔h7 ♖f3 63.f7 ♖f4 64.♔g7 ♖g4+ 65.♔f6 ♖f4+ 66.♔g5 ♖f1 67.♔g6 ♖g1+ 68.♔f6 ♖f1+ 69.♔g7 ♖g1+ 70.♔f8 ♖d1 71.♔e8 ♖e1+ 72.♔d8

El rey blanco se esconde de los jaques en d8.

72...♖f1 73.♖d7+

La torre da jaque y aleja al rey negro del peón de f7.

73...♔c6 74.♔e8 ♖f4 75.♖e7 ♔b5 76.♖c7 1–0

Alekhine abandonó: el peón de f7 coronará, apoyado por el rey y por la torre de c7.

Repase el plan. ♗xd5 dejó un final de torres con la torre blanca en c6, el rey abrió un segundo frente en el flanco de rey, y ♖xa7+ y el avance del peón de f decidieron.

von Holzhausen – Nimzowitsch [C01]

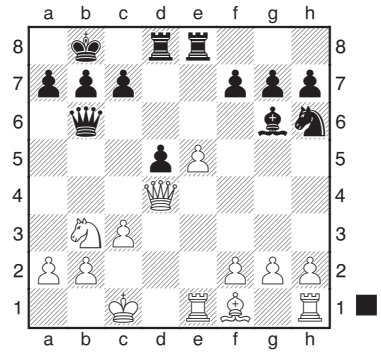
Hannover, 1926

Nimzowitsch se enfrenta a un peón blanco en e5 que le quita espacio. Siga cómo lo combate para abrir líneas a sus torres, cómo pasa a un final de torres con un peón pasado y cómo neutraliza la torre activa del rival antes de ganar sus peones.

1.e4 ♘c6 2.♘f3 e6 3.d4 d5 4.exd5 exd5 5.♗g5 ♗e7 6.♗xe7 ♕xe7+ 7.♕e2 ♗f5 8.c3 ♗e4 9.♘bd2 0–0–0 10.0–0–0 ♘h6 11.♘e5 ♘xe5 12.dxe5

Tras el cambio de caballos, el peón blanco de e5 quita espacio a las negras, pero también será un objetivo.

12...♗g6 13.♘f3 ♖he8 14.♕e3 ♔b8 15.♕f4 ♗e4 16.♖e1 ♕c5 17.♘d2 ♗g6 18.♘b3 ♕b6 19.♕d4



Usted juega 27

19...f6

Nimzowitsch ataca el peón de e5 y abre la columna f para sus torres. Según el motor es la única buena jugada; 19...c6 o 19...♕e6 dejaban la posición casi igualada.

20.f4 fxe5 21.fxe5 ♗e4 22.♘d2 c5 23.♕e3 ♖xe5

Las negras ganan el peón de e5, que ya no tenía defensa suficiente.

24.♕g3 ♕c7 25.♗d3 ♖de8 26.♗xe4 dxe4 27.♘c4 ♖5e6 28.♕xc7+ ♔xc7

Se cambian las damas. Las negras tienen un peón de más, el de e4 es pasado, y sus torres ocupan la columna e.

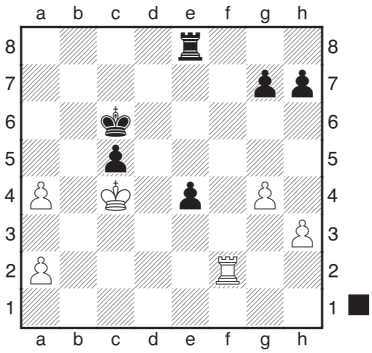
29.♘e3 ♘f7 30.♔c2 ♘d6 31.c4 ♔c6 32.♖hf1 ♖h6 33.h3 ♖g6

La torre negra cambia de flanco por la sexta fila y ataca los peones del flanco de rey.

34.♖e2 a6 35.♖f4 b5 36.b3 ♖g5 37.g4 ♖ge5 38.♔c3 a5 39.♖ef2 a4 40.bxa4 bxc4

Nimzowitsch abre el flanco de dama, y los peones blancos de la columna a quedarán doblados.

41.♖f8 ♖5e7 42.♖xe8 ♖xe8 43.♘xc4 ♘xc4 44.♔xc4



Juegan negras

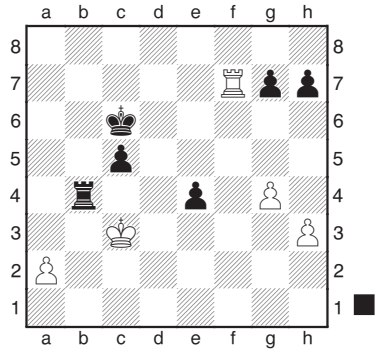
44... ♖a8

Queda un final de torres con el material igualado, pero las blancas tienen los peones de a doblados, y las negras, un peón pasado en e4.

45. ♖f7 ♖xa4+

La torre recupera el peón con jaque.

46. ♔b3 ♖b4+ 47. ♔c3



Usted juega 28

47... ♖b7

La torre vuelve a la séptima fila para expulsar a la torre blanca, que atacaba los peones de g7 y h7. Según el motor es la única buena jugada; 47... ♖d4 permitía 48. ♖xg7, y las blancas igualaban.

Contra una torre activa, busque otra torre activa que la neutralice.

48. ♖f5 ♖a7 49. ♔c4 ♖a4+ 50. ♔b3 ♖d4

La torre se coloca en d4, corta al rey blanco y apoya el peón de e4.

51. ♖e5 ♔d6 52. ♖e8 ♖d3+ 53. ♔c4 ♖xh3

La torre gana el peón de h3. Nimzowitsch entrega a cambio el de e4, pero su torre sigue siendo más activa.

54. ♖xe4 ♖a3 55. ♖e2 ♖a4+ 56. ♔b5 ♖xg4

La torre gana también el peón de g4. Las negras tienen dos peones de más, y los de g y h son pasados y están unidos.

57.a4 ♖b4+ 58. ♔a5 h5 59. ♖h2 ♔c6 60. ♖e2 ♖g4 61. ♖e6+ ♔d5 62. ♖e8 h4 63. ♖d8+ ♔c4 64. ♔b6 h3 65. ♖d1 ♔b4 66. ♖b1+ ♔xa4 67. ♔xc5 g5 68. ♖h1 ♖g3

La torre apoya el peón de g desde atrás.

69. ♔d4 g4 70. ♔e4 ♖g2 71. ♔f4 h2 0–1

Von Holzhausen abandonó: la torre blanca está atada al peón de h2, y el de g avanzará con el apoyo de la torre negra.

Repase el plan. ...f6 abrió líneas para las torres, ... ♖b7 expulsó a la torre blanca de la séptima fila, y la torre negra ganó los peones de a4, h3 y g4.

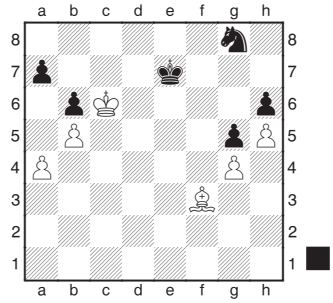
78. Dominación y zugzwang

Una pieza está dominada cuando casi todas sus casillas útiles están controladas por el rival: no queda inmóvil, pero sus jugadas no sirven para nada. El zugzwang es algo más preciso: la obligación de mover empeora la posición, y si se pudiera pasar el turno la defensa aguantaría. No conviene confundirlos ni llamar zugzwang a cualquier posición incómoda.

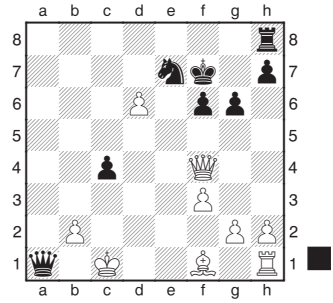
En los finales de alfil contra caballo, el alfil domina al caballo desde lejos: le quita varias casillas a la vez sin exponerse. Un caballo tiene además dificultades para frenar dos peones pasados alejados entre sí. Por eso el bando del alfil intenta reducir al caballo a ir y venir y crear peones pasados en los dos flancos.

Benko encierra al caballo negro entre e8 y f6 y, mientras tanto, lleva su rey al flanco de dama; cuando el caballo por fin captura un peón, el peón pasado blanco ya está lejos de su alcance. Alekhine fija el flanco de rey con un peón en h6 y crea un segundo peón pasado en el otro flanco: el caballo no puede vigilar los dos.

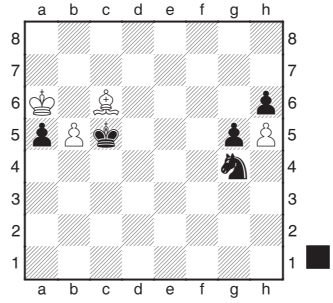
¡Usted juega!



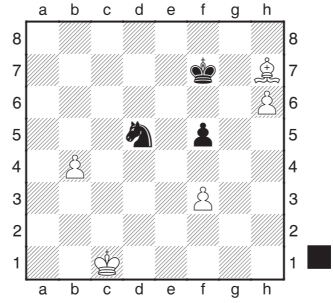
29. ¿Cómo aprovecha Benko la posición del caballo negro?



31. ¿Dónde debe refugiarse el rey blanco?



30. ¿Cómo termina Benko la partida?



32. ¿Cómo sobrecarga Alekhine al caballo negro?

Partida 15

Benko – Parma [E17]

Belgrado, 1964

Tras el cambio de torres queda un final de alfil contra caballo con peones en los dos flancos. Siga cómo Benko quita casillas al caballo negro y lo deja casi sin jugadas útiles, y cómo aprovecha esa pasividad para llevar su rey al otro flanco.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.g3 ♗b7 5.♗g2 ♗e7 6.♘c3 ♘e4 7.♗d2 d5 8.♘e5 ♘xc3 9.♗xc3 0–0 10.cxd5 exd5 11.♕a4 ♗d6 12.0–0 ♕e7 13.♕b3 c6 14.e4 c5 15.exd5 cxd4 16.♗xd4 ♗xe5 17.♖fe1 ♘d7 18.♗xe5 ♘xe5 19.d6 ♕xd6 20.♗xb7 ♖ae8 21.♖ad1 ♕c7 22.♗d5 ♘g4 23.♕c4 ♕xc4 24.♗xc4 g6 25.♗b3 ♘f6 26.♔g2 ♖xe1 27.♖xe1 ♖e8 28.♖xe8+ ♘xe8

Tras el cambio de torres queda un final de alfil contra caballo con peones en los dos flancos, una situación que suele favorecer al alfil.

29.♔f3 ♔f8 30.♔e4

El rey blanco se centraliza en e4.

30...♘c7 31.h4 ♔e7 32.f4 h6 33.♗c4 ♔f6 34.g4 ♔e7 35.♔e5 f6+ 36.♔e4 ♔f8 37.h5 g5

Según el motor era un error: 37...♔g7 era mejor. Con 37...g5 las negras cambian un par de peones, pero abren al rey blanco el camino hacia e5, e6 y f5.

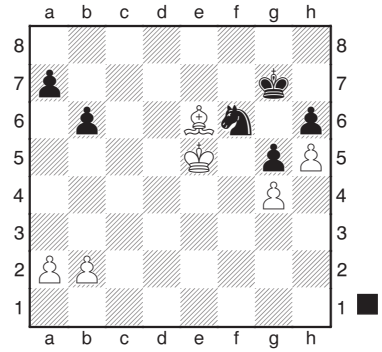
38.fxg5 fxg5

Tras los cambios en g5, los peones blancos de g4 y h5 están en casillas blancas, donde los protege el alfil.

39.♔f5 ♔g7 40.♔e5 ♘e8 41.♗e6

El alfil se instala en e6 y le quita al caballo las casillas d5, d7 y g8, mientras el rey de e5 controla d6 y e4. El caballo negro tiene muy pocas casillas útiles.

41...♘f6



Juegan blancas

42.b4 ♘e8 43.b5

Benko gana espacio en el flanco de dama y fija el peón de b6.

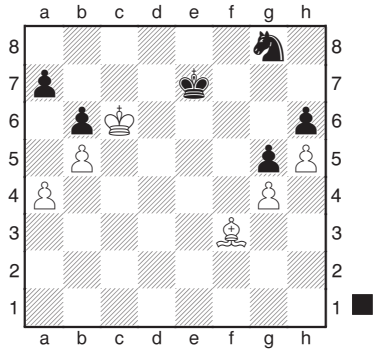
43...♘f6 44.a4 ♘e8 45.♗f5 ♘f6 46.♔e6 ♘e8

El caballo va y viene entre e8 y f6: no tiene otra tarea útil.

47.♗e4 ♘f6 48.♗f3 ♘g8

Según el motor, 48...♘e8 resistía más, aunque la posición negra ya estaba perdida. Desde g8, el caballo está todavía más lejos del flanco de dama y no puede ayudar a su rey.

49.♔d6 ♔f6 50.♔c6 ♔e7



Usted juega 29

51.♔b7

El rey va a por el peón de a7, lejos del caballo negro. Según el motor es la mejor jugada; 51.♔c7 daba menos ventaja.

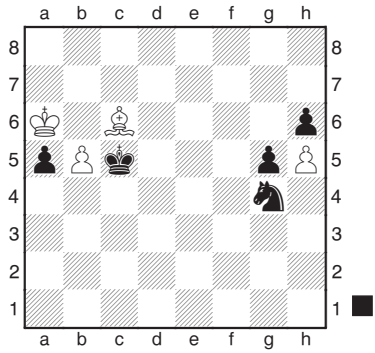
51...♔d6 52.♔xa7

Benko gana el peón de a7.

52...♔c5 53.♔a6 ♘f6 54.♗c6 ♘xg4

El caballo gana el peón de g4. Ahora el peón de g5 es pasado.

55.a5 bxa5



Usted juega 30

56.b6

El peón de b avanza, y el caballo de g4 está demasiado lejos para frenarlo: si 56...♔xc6, 57.b7 y el peón corona. Según el motor es la única jugada ganadora; 56.♔xa5 solo empataba.

56...♘e5 57.♗e8 1–0

Parma abandonó: el alfil de e8 controla c6 y d7, dos casillas por las que el caballo podría acercarse al peón de b.

Repase el plan. El alfil y el rey quitaron casillas al caballo, que solo podía ir y venir, el rey blanco entró por el flanco de dama, y a5 y b6 crearon un peón pasado lejos del caballo.

Partida 16

Alekhine – Sämisch [A31]

Baden-Baden, 1925

Una apertura muy aguda termina en un final de dama y alfil contra dama y caballo, y después de alfil contra caballo. Siga cómo el peón blanco de h6 fija el flanco de rey y cómo Alekhine crea un segundo peón pasado que el caballo no puede vigilar a la vez.

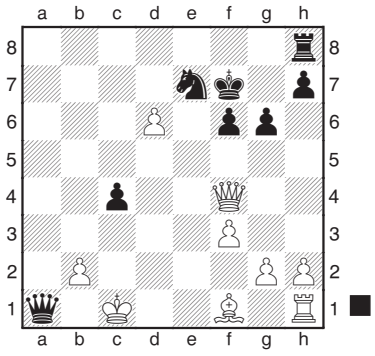
1.c4 c5 2.♘f3 ♘f6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 b6 5.♘c3 ♗b7 6.♗g5 ♘e4 7.♘xe4 ♗xe4 8.f3 ♗b7 9.e4 f6 10.♗e3 ♘c6 11.♘b5 ♕b8 12.♕d2 g6 13.0–0–0 d6 14.♗h6 a6 15.♘c3 ♗xh6 16.♕xh6

Se cambian los alfiles de casillas negras.

16...♕a7 17.♘d5 ♔f7 18.c5 bxc5 19.♘xe7 ♘xe7 20.♖xd6 ♗d5 21.♖xa6 ♕b7 22.♖xa8 ♕xa8 23.exd5 ♕xa2 24.♕f4 c4 25.d6

El peón pasado avanza a d6. Según el motor es la mejor jugada.

25...♕a1+



Usted juega 31

26.♔c2

El rey se refugia en c2. Según el motor es la única buena jugada: tras 26.♔d2 ♕xb2+, el peón de c4 avanza con ataque.

26...♕a4+ 27.♔b1 ♕d1+ 28.♕c1 ♕xd6 29.♗xc4+

Tras los cambios, el material está igualado: dama, torre y alfil contra dama, torre y caballo.

29...♔g7 30.♖d1 ♕c6 31.♖e1 ♘c8 32.♕c3 ♖e8 33.♖xe8 ♕xe8

Se cambian las torres. Queda dama y alfil contra dama y caballo, con un peón de más para las blancas.

34.♕d4 ♕e7 35.♗d3 ♕c7 36.g4 ♔f7 37.h4 ♘b6 38.h5 gxh5 39.gxh5

Alekhine abre el flanco de rey, y su peón de h avanza.

39...♕c6 40.♗e4 ♕b5 41.h6

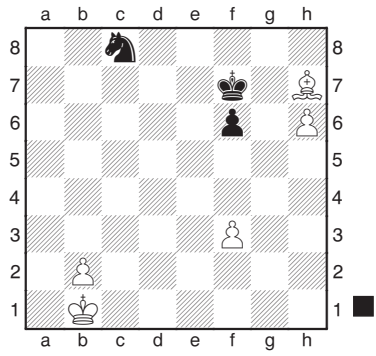
El peón de h6 quita la casilla g7 al rey negro y deja fijo el peón de h7, en una casilla blanca, al alcance del alfil.

41...♕b3 42.♗c2 ♕b5 43.♕d3

Alekhine ofrece el cambio de damas. En el final, el caballo tendrá que vigilar el peón de h6 y, a la vez, el flanco de dama.

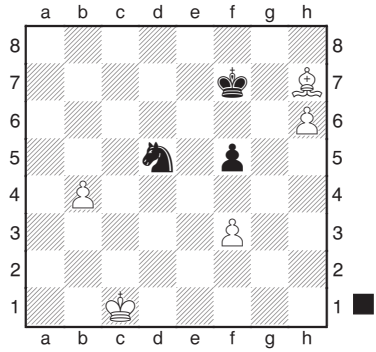
43...♕xd3 44.♗xd3 ♘c8 45.♗xh7

El alfil gana el peón de h7, y el de h6 queda pasado. Las blancas tienen dos peones de más.



Juegan negras

45... ♘e7 46. ♔c1 f5 47.b4 ♘d5



Usted juega 32

48.b5

Alekhine crea un segundo peón pasado, lejos del primero. El caballo no puede frenar a la vez el peón de b y el de h. Según el motor es la única buena jugada; 48. ♗xf5 daba mucha menos ventaja.

Contra un caballo, dos peones pasados alejados entre sí suelen ser decisivos.

48... ♔e6 49. ♔d1

Según el motor era un error grave: 49. ♗g8+ ganaba enseguida. El rey negro de e6 y el caballo de d5 están en la misma diagonal, y tras el jaque y la retirada del rey el alfil toma el caballo.

49... ♔d6

Según el motor era el error decisivo: con 49... ♘c3+ y 50... ♘xb5 el caballo eliminaba el peón de b, y las negras casi igualaban. Tras 49... ♔d6 ya no hay tiempo: los dos peones pasados blancos, en b5 y h6, están demasiado separados para que el caballo los frene.

50.f4 ♘xf4 51. ♗xf5 ♘d5 52. ♗e4 1–0

Sämisch abandonó: el caballo no puede frenar a la vez el peón de h y el de b.

Repase el plan. h6 fijó el flanco de rey, el cambio de damas dejó al caballo solo contra el alfil, ♗xh7 creó un peón pasado en h y b5, otro en el flanco de dama.

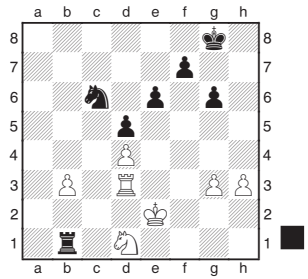
79. Acumulación y conversión de pequeñas ventajas

Una casilla mejor, un peón débil en el campo rival, una pieza más activa: ninguna de estas ventajas basta por sí sola para ganar. La técnica consiste en encadenarlas. La presión sobre un peón débil obliga a defenderlo, la defensa cede una columna o una casilla, y por esa columna o esa casilla entra la torre o el rey; al final aparece un peón de más o un peón pasado.

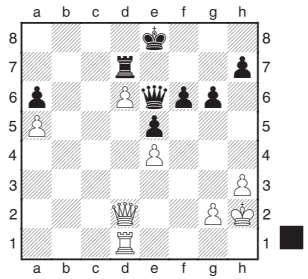
Antes de cada cambio, pregúntese qué ventajas conserva y cuáles pierde. Cambiar piezas favorece al bando que juega contra un peón aislado o débil, porque deja menos defensores; pero no conviene cambiar la pieza que mejor explota la debilidad. Y mientras se acumulan ventajas, hay que vigilar el contrajuego del rival.

Capablanca cambia piezas frente al peón aislado de Lasker, gana el peón de b3 en el final de torre y caballo, lleva su rey al centro y crea un peón pasado en la columna d. Karpov cambia las piezas menores, gana espacio con sus peones y convierte un peón de c en un peón pasado en d6 que ata a las piezas negras.

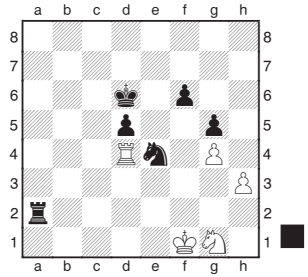
¡Usted juega!



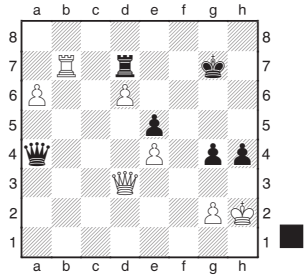
33. ¿Cómo aprovecha Capablanca la posición del rey blanco?



35. ¿Cómo aumenta Karpov la presión sobre los peones negros?



34. ¿Cómo apoya Capablanca su peón central?



36. ¿Cómo culmina Karpov su ataque?

Lasker – Capablanca [D61]

Campeonato del mundo, La Habana, 1921

Lasker se queda con un peón aislado en d4. Siga cómo Capablanca cambia piezas, bloquea ese peón, abre el flanco de dama para crear otro objetivo y, en el final de torre y caballo, lleva su rey al centro antes de romper.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7 5.e3 0–0 6.♘f3 ♘bd7 7.♕c2 c5 8.♖d1 ♕a5 9.♗d3 h6 10.♗h4 cxd4 11.exd4 dxc4 12.♗xc4 ♘b6 13.♗b3 ♗d7 14.0–0 ♖ac8 15.♘e5 ♗b5 16.♖fe1 ♘bd5 17.♗xd5 ♘xd5

Las blancas tienen un peón aislado en d4. Capablanca cambia piezas: cuantas menos queden, menos defensores tendrá ese peón.

18.♗xe7 ♘xe7 19.♕b3 ♗c6 20.♘xc6 bxc6 21.♖e5 ♕b6 22.♕c2 ♖fd8 23.♘e2 ♖d5 24.♖xd5 cxd5

Tras el cambio de torres en d5, el peón aislado de d4 queda bloqueado por el de d5, y el caballo negro podrá atacarlo desde f5.

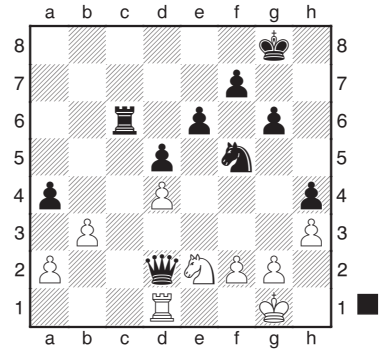
25.♕d2 ♘f5 26.b3 h5 27.h3 h4

Capablanca gana espacio en el flanco de rey con ...h5 y ...h4.

28.♕d3 ♖c6 29.♔f1 g6 30.♕b1 ♕b4 31.♔g1 a5 32.♕b2 a4

Ahora abre el flanco de dama con ...a5 y ...a4 para crear un segundo objetivo en b3.

33.♕d2 ♕xd2



Juegan blancas

34.♖xd2 axb3 35.axb3

Se cambian las damas. El peón de b3 queda aislado, como el de d4, y la torre negra podrá atacarlo.

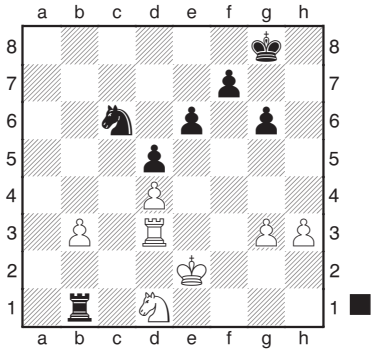
35...♖b6 36.♖d3 ♖a6 37.g4 hxg3 38.fxg3 ♖a2

La torre negra entra en la segunda fila.

39.♘c3 ♖c2 40.♘d1 ♘e7 41.♘c3 ♖c1+ 42.♔f2 ♘c6 43.♘d1

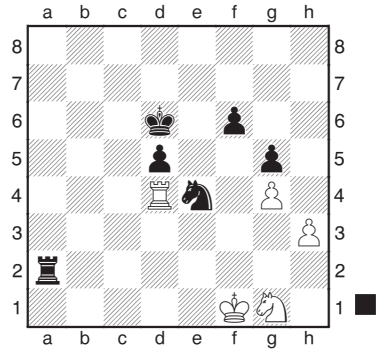
Según el motor, 43.♘b5 era mejor: el caballo se activa y amenaza entrar en c7 o en d6. En d1 el caballo solo defiende, y las piezas negras ganan terreno.

43... ♖b1 44. ♔e2



Usted juega 33

65. ♖d3 exd4 66. ♖xd4



Usted juega 34

44... ♖xb3

La torre gana el peón de b3, y Capablanca tiene un peón de más. Si 45. ♖xb3, ♘d4+ ataca al rey y a la torre a la vez. Según el motor es la única buena jugada; 44... ♘b4 daba mucha menos ventaja.

45. ♔e3 ♖b4 46. ♘c3 ♘e7 47. ♘e2 ♘f5+ 48. ♔f2 g5 49.g4 ♘d6 50. ♘g1 ♘e4+

El caballo se instala en e4, donde ningún peón blanco puede atacarlo.

51. ♔f1 ♖b1+ 52. ♔g2 ♖b2+ 53. ♔f1 ♖f2+ 54. ♔e1 ♖a2 55. ♔f1 ♔g7 56. ♖e3 ♔g6 57. ♖d3 f6 58. ♖e3 ♔f7 59. ♖d3 ♔e7 60. ♖e3 ♔d6

El rey negro ha cruzado al centro por e7 y d6, mientras la torre y el caballo atan a las piezas blancas.

61. ♖d3 ♖f2+ 62. ♔e1 ♖g2 63. ♔f1 ♖a2 64. ♖e3 e5

Capablanca rompe en el centro para crear un peón pasado en la columna d.

66... ♔c5

El rey ataca la torre de d4 y apoya el peón de d5, que ya es pasado. Según el motor es la mejor jugada; 66... ♖a1+ daba menos ventaja.

67. ♖d1 d4 68. ♖c1+ ♔d5 0–1

Lasker abandonó: el peón pasado de d avanzará con el apoyo del rey, la torre y el caballo.

Repase el plan. Los cambios dejaron solo el peón aislado de d4, ...a5 y ...a4 crearon un segundo objetivo en b3, la torre lo ganó, y el rey negro llegó al centro antes de la ruptura ...e5.

Karpov – Parma [E39]

Caracas, 1970

Karpov cambia las cuatro piezas menores y se queda con damas y torres. Siga cómo instala una torre en d5, cómo gana espacio en el flanco de dama hasta conseguir un peón pasado y cómo ese peón ata a las piezas negras mientras su dama busca nuevos objetivos.

1.c4 ♘f6 2.♘c3 e6 3.d4 ♗b4 4.♕c2 0–0 5.♘f3 c5 6.dxc5 ♘a6 7.♗d2 ♘xc5 8.e3 b6 9.♗e2 ♗b7 10.0–0 d6 11.♖fd1 a6 12.b3 e5 13.a3 ♗xc3 14.♗xc3 ♕e7 15.♘e1 ♖ac8 16.♖ac1 ♘fe4 17.b4 ♘xc3 18.♕xc3 ♘e6 19.♕d3 ♖fd8 20.♗f3 ♗xf3 21.♘xf3 g6 22.♘d2 ♘c7 23.♘e4 ♘e8 24.♕d5 ♔g7 25.h3 ♘f6 26.♘xf6 ♔xf6

Se han cambiado las cuatro piezas menores. Quedan damas y torres.

27.♕e4 ♔g7 28.♖d5

La torre ocupa d5, una casilla que ningún peón negro puede atacar.

28...♕c7 29.f4 ♖e8 30.fxe5 dxe5 31.c5

Karpov gana espacio en el flanco de dama con c5.

31...♖e6 32.♕d3 bxc5

Según el motor era un error: 32...♕c6 era mejor. Tras 32...bxc5 las blancas tenían 33.♖d7, que ataca a la vez la dama y el peón de f7.

33.bxc5

Karpov no juega 33.♖d7, más fuerte según el motor, y elige una ventaja más sencilla: tras 33.bxc5 el peón de c5 es pasado, y las blancas pueden apoyarse en él sin riesgo.

33...♕c6 34.♖b1 ♕c7 35.♖f1 ♖f8 36.♔h1 ♕c6 37.♖b1 ♕c7 38.e4 ♖b8 39.♖f1 ♖b7 40.♕c3 ♖b5 41.a4 ♖b8 42.♖c1 ♖c8 43.♖b1 ♔g8 44.♖bd1 ♕e7 45.♖f1 ♖c7 46.a5

Karpov fija el peón de a6 con a5. Será un objetivo para su dama.

46...♖ec6 47.♖c1 f6 48.♕d2 ♔f7 49.♔h2 ♔e8 50.♖d6

La torre entra en d6 y ataca la torre de c6.

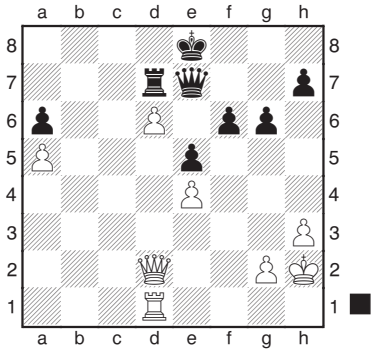
50...♖d7

Según el motor, 50...♖xc5 resistía más: eliminar el peón pasado de c5 valía más que conservar el peón de a6, que las blancas ganarían después. La posición negra ya era muy difícil.

51.♖d1 ♖cxd6

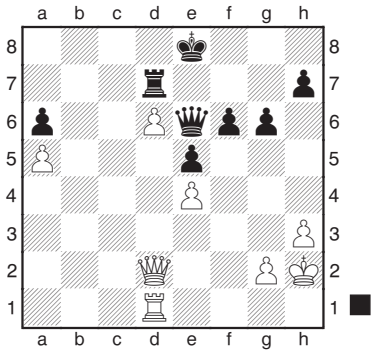
Las negras cambian una torre. Tras cxd6, las blancas tendrán un peón pasado en d6.

52.cxd6



Juegan negras

52...♕e6



Usted juega 35

53.♕d3

La dama ataca el peón de a6 y apoya a la vez el peón de d6. Según el motor es la mejor jugada; 53.♕b4 daba mucha menos ventaja.

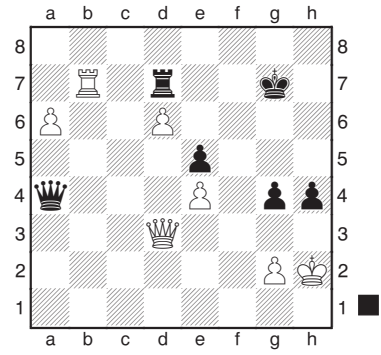
53...♕a2 54.♕xa6

La dama gana el peón de a6, y el de a5 queda pasado.

54...♕c2 55.♕a8+ ♔f7 56.♕d5+ ♔g7 57.♖d2 ♕c3 58.♖a2 h5 59.♖d2 h4 60.♖d1 ♕c2 61.a6

El peón pasado de a avanza.

61...♕a4 62.♕d3 g5 63.♖b1 f5 64.♖b7 g4 65.hxg4 fxg4



Usted juega 36

66.♕e2 1–0

Parma abandonó: la dama amenaza 67.♕xg4+, y si 66...♖xb7, 67.♕xg4+ ♔f7 68.axb7, y el peón queda a un paso de coronar.

Repase el plan. Karpov cambió las piezas menores, instaló la torre en d5, ganó espacio con c5 y a5, y el peón pasado de d6 ató a las piezas negras mientras la dama ganaba el peón de a6.

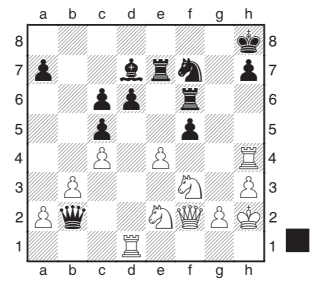
80. «No precipitarse»: la técnica sin prisa

«No precipitarse» significa aprovechar el tiempo para mejorar la posición antes de dar un paso que no tiene vuelta atrás, como una ruptura de peones, un cambio de piezas o un sacrificio. No significa jugar despacio por sistema ni repetir jugadas sin un objetivo. Si el rival no tiene contrajuego, cada pieza que se mejora hace más fuerte la operación final.

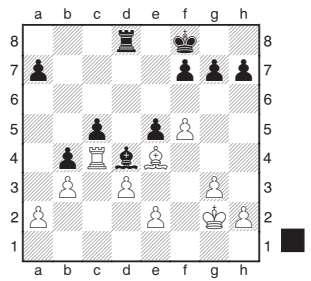
Antes de abrir la posición, pregúntese qué pieza puede mejorar todavía, qué recurso del rival conviene quitarle y si el rey ya está en su mejor casilla. Pero si aparece una oportunidad concreta, o una amenaza que no puede esperar, hay que actuar de inmediato: la paciencia y el cálculo van juntos.

Lasker gana espacio en el flanco de rey y maniobra durante muchas jugadas con sus torres, su dama y sus caballos, hasta que las negras se debilitan y las operaciones tácticas le dan un final de torres con un peón de más. Réti, en un final de torre y alfiles de distinto color, centraliza el rey y coloca el alfil en su mejor casilla, y solo entonces abre el flanco de rey.

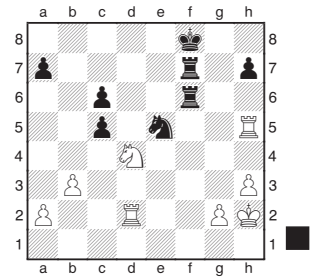
¡Usted juega!



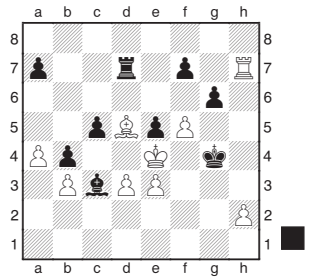
37. ¿Cómo neutraliza Lasker la incursión de la dama negra?



39. ¿Qué debe mejorar Réti antes de actuar?



38. ¿Cómo resuelve Lasker la tensión en el centro?



40. ¿Cómo culmina Réti su preparación?

Partida 19

Lasker – Salwe [C66]

San Petersburgo, 1909

Lasker deja a Salwe con los peones doblados en c y gana espacio en el flanco de rey. Siga sus largas maniobras: cada pieza busca una casilla mejor antes de que se abra el juego, y la ventaja llega cuando las negras se debilitan por sí solas.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 d6 4.d4 ♗d7 5.♘c3 ♘f6 6.0–0 ♗e7 7.♗g5 exd4 8.♘xd4 0–0 9.♗xc6

Lasker deja a las negras con los peones doblados en la columna c.

9...bxc6 10.♕d3 ♖e8 11.♖ae1 c5 12.♘b3 ♘g4 13.♗xe7 ♖xe7 14.f4 ♖b8 15.h3 ♘h6 16.f5

Lasker gana espacio en el flanco de rey: el peón de f5 quita a las negras las casillas e6 y g6.

16...f6 17.♘d5

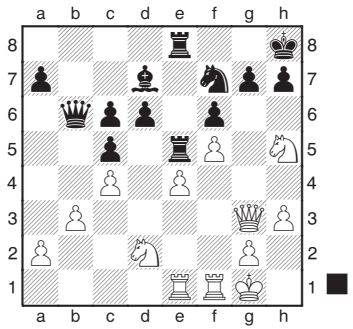
El caballo se instala en d5.

17...♖e8 18.c4 ♘f7 19.♕c3 ♖e5 20.♘d2 c6

Según el motor, 20...♗c6 era mejor: el alfil discute el caballo de d5 sin mover peones. Con 20...c6 las negras echan al caballo, pero el peón de d6 pierde la protección del peón de c, y el caballo encuentra otra buena casilla en f4, desde donde irá a h5.

21.♘f4 ♕b6 22.b3 ♖be8 23.♕g3 ♔h8 24.♘h5

El caballo se acerca al rey negro.



Juegan negras

24...♖g8 25.♖f4 ♕d8 26.♘f3 ♖e7 27.♖h4

La torre llega al flanco de rey por la cuarta fila.

27...♕e8 28.♕f2 ♖f8 29.♕d2 ♕b8 30.♔h1

Lasker no tiene prisa: mejora el rey y las piezas y espera a que las negras se debiliten.

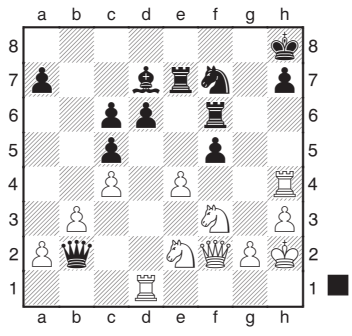
30...♖fe8 31.♖g4 ♖g8 32.♖d1 ♕b4 33.♕f2 ♕c3 34.♕h4

Según el motor era un error: 34.♕g3 era mejor, porque desde g3 la dama ataca el peón de d6 y sigue apoyando el ataque contra g7. En h4 solo mira al flanco de rey, y las negras pueden reagrupar sus piezas.

34...♘h6 35.♖f4 ♘f7 36.♔h2 ♖ge8 37.♕g3 ♖g8 38.♖h4 g5 39.fxg6

Lasker captura al paso, y el flanco de rey negro queda abierto y lleno de debilidades.

39...♖xg6 40.♕f2 f5 41.♘f4 ♖f6 42.♘e2 ♕b2



Usted juega 37

43.♖d2

La torre defiende a la vez el peón de a2 y el caballo de e2, que atacaba la dama negra. Según el motor es la única buena jugada; 43.♕e3 permitía a las negras igualar.

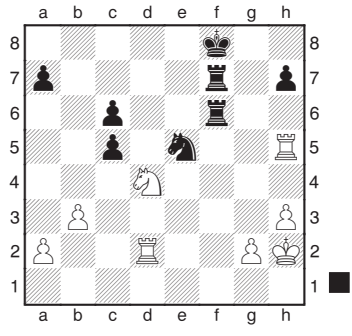
43...♕a1 44.♘g3 ♔g8 45.exf5 ♗xf5 46.♘d4 cxd4 47.♘xf5

Con 46.♘d4 y 47.♘xf5, Lasker cambia un caballo por el alfil de f5. Según el motor, 47.♖f4 era todavía más preciso.

47...♔f8 48.♕xd4 ♕xd4 49.♘xd4

Se cambian las damas, y las blancas tienen un peón de más.

49...♘e5 50.♖h5 ♖ef7 51.c5 dxc5



Usted juega 38

52.♖xe5

Tras los cambios en e5 y d4 queda un final de torres con un peón de más. Según el motor es la única buena jugada; 52.♘e2 daba muy poca ventaja.

Antes de simplificar, compruebe que el final que resulta es mejor que la posición que tiene.

52...cxd4 53.♖xd4 ♖f2 54.♖d8+ ♔g7 55.♖a5 ♖c2 56.a3 c5 57.♖c8 ♖b2 58.♖b5 ♖ff2 59.♖b7+

Las torres blancas entran en la séptima fila y atacan los peones negros.

59...♔g6 60.♖c6+ ♖f6 61.♖xc5

Lasker gana el peón de c5 y tiene dos peones de más.

61...♖a6 62.a4 ♖f6 63.♖c3 a6 64.♖g3+ ♔h6 65.♖gg7 1–0

Salwe abandonó: las dos torres blancas en la séptima fila ganarán el peón de h7 y atacan al rey negro.

Repase el plan. f4 y f5 ganaron espacio, las piezas blancas maniobraron sin prisa hasta que las negras se debilitaron con ...g5 y ...f5, y solo entonces Lasker resolvió la posición con cambios que le dieron un final de torres con un peón de más.

Réti – Romanovsky [A14]

Moscú, 1925

Tras los cambios queda un final de torre y alfiles de distinto color, con el peón blanco de f5 en el campo negro. Siga cómo Réti mejora con calma su rey, su alfil y su torre antes de abrir el flanco de rey, y cómo la operación final aprovecha esa preparación.

1.♘f3 ♘f6 2.c4 c5 3.g3 e6 4.♗g2 ♗e7 5.0–0 0–0 6.b3 ♘c6 7.♗b2 d5 8.cxd5 ♘xd5 9.♘c3 ♗f6 10.♖c1 ♘xc3 11.♗xc3 e5 12.♗b2 ♕d6 13.♘e1 ♗f5 14.d3 ♖ad8 15.♘c2 b6 16.♘e3 ♗e6 17.f4 ♘d4 18.f5

El peón de f5 gana espacio en el campo negro.

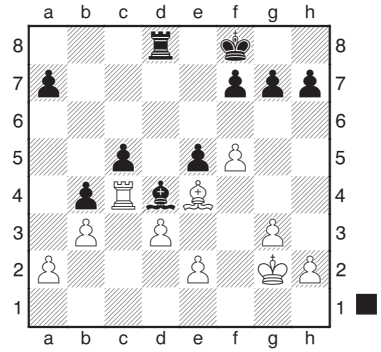
18...♗g5 19.♘c4 ♗xc4 20.♖xc4 ♗e3+ 21.♔h1 ♕h6 22.♗xd4 ♖xd4 23.♖xd4 ♗xd4

Tras los cambios en d4 quedan alfiles de distinto color: el negro, de casillas negras, y el blanco, de casillas blancas.

24.♗e4 ♖d8 25.♔g2 b5 26.♕c1 ♕xc1 27.♖xc1

Se cambian las damas. Queda un final de torre y alfiles de distinto color.

27...b4 28.♖c4 ♔f8



Usted juega 39

29.♔f3

El rey va al centro. Con las damas fuera no corre peligro, y desde e4 apoyará el avance de sus peones. Según el motor es la mejor jugada.

Cuando el rival no tiene contrajuego, mejore el rey antes de abrir la posición.

29...♖c8 30.e3 ♗c3 31.a4 ♔e7 32.♗d5

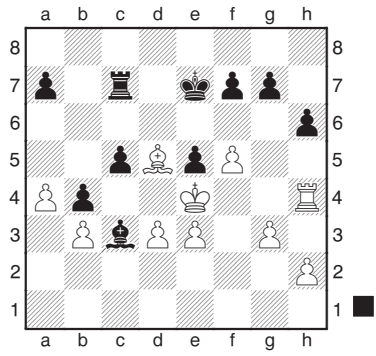
El alfil se instala en d5, desde donde ataca el peón de f7.

32...♖c7 33.♖h4

La torre ataca el peón de h7.

33...h6 34.♔e4

El rey blanco llega a e4.



Juegan negras

34...♔f6 35.♖h5 ♖d7

Según el motor era un error: 35...♔e7 era mejor. Con la torre en d7, las blancas ganan espacio con 36.g4 y el peón de h6 queda débil.

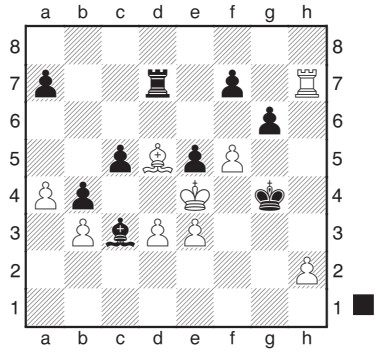
36.g4

Con todas sus piezas en su mejor casilla, Réti abre por fin el flanco de rey. Según el motor es la mejor jugada.

36...g6 37.♖xh6

La torre gana el peón de h6.

37...♔g5 38.♖h7 ♔xg4



Usted juega 40

39.♗e6

Réti entrega el alfil para crear un peón pasado: si 39...fxe6, 40.fxg6, y el peón de g llega a g7. Según el motor es la mejor jugada, con clara diferencia; 39.f6 daba mucha menos ventaja.

39...fxe6 40.fxg6 ♖d8 41.♖xa7

La torre gana el peón de a7, y las blancas tienen también un peón pasado en a.

41...♔g5 42.g7

El peón llega a g7. Según el motor es la única buena jugada; 42.♖a6 dejaba escapar la ventaja.

42...♔h6 43.a5 ♔h7 44.a6 ♖d6 45.h4

Las blancas tienen tres peones pasados, en a6, g7 y h4, y las negras no pueden frenarlos todos.

45...♗e1 46.h5 ♗h4 47.h6 1–0

Romanovsky abandonó: los peones de a6, g7 y h6 no pueden detenerse.

Repase el plan. Réti cambió las damas, llevó el rey a e4, el alfil a d5 y la torre a h4, y solo entonces abrió el flanco de rey con g4 y entregó el alfil en e6 para crear un peón pasado.

Índice de partidas

1. Alekhine – Treybal, 1925 4
2. Sveshnikov – Kasparov, 1979 6
3. Kline – Capablanca, 1913 9
4. Alekhine – Fine, 1937 11
5. Marshall – Lasker, 1907 14
6. Pilnik – Geller, 1955 16
7. Botvinnik – Kottnauer, 1947 19
8. Znosko-Borovsky – Alekhine, 1933 22
9. Flohr – Bondarevsky, 1939 25
10. Capablanca – Ragozin, 1936 27
11. Botvinnik – Gligoric, 1964 30
12. Kramnik – Anand, 1996 32
13. Rubinstein – Alekhine, 1911 35
14. von Holzhausen – Nimzowitsch, 1926 37
15. Benko – Parma, 1964 40
16. Alekhine – Sämisch, 1925 42
17. Lasker – Capablanca, 1921 45
18. Karpov – Parma, 1970 47
19. Lasker – Salwe, 1909 50
20. Réti – Romanovsky, 1925 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/SuVXLiyk