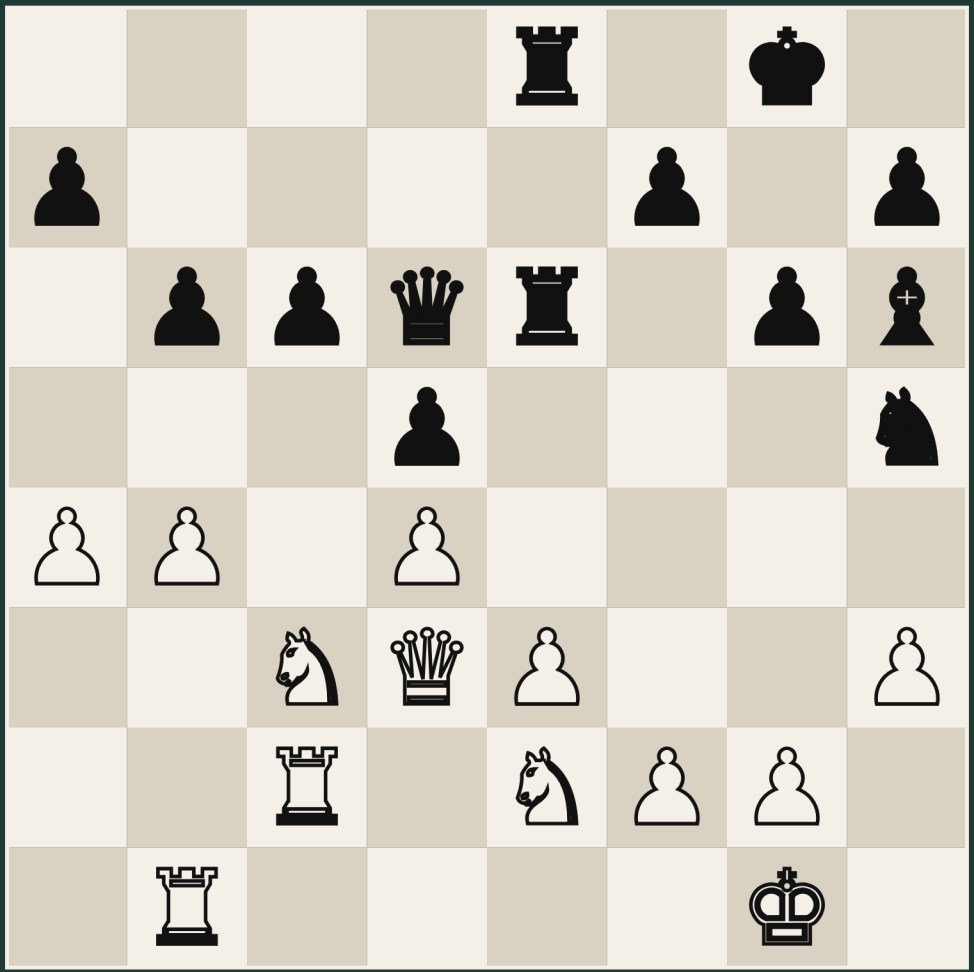
100 TEMAS ESTRATÉGICOS

TOMO 9 · ESTRUCTURAS MODELO



Reshevsky – Myagmarsuren, Susa 1967 · estructura Carlsbad

Diez temas y veinte partidas modelo

JOSE SANDE

Los 100 temas estratégicos

Tomo 9. Estructuras modelo

Jose Sande

Índice

81. Estructura Carlsbad 3
82. Centro Maróczy. 8
83. Estructura erizo 13
84. Estructura Stonewall. 18
85. Cadena francesa 23
86. Centro de la India de Rey 28
87. Estructuras Benoni 33
88. Estructura Scheveningen 38
89. Estructura Boleslavsky 43
90. Centro español cerrado 48
Índice de partidas 53
Las posiciones en Lichess 54

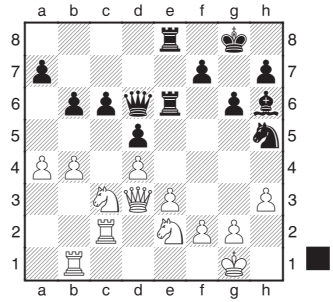
81. Estructura Carlsbad

La estructura Carlsbad aparece cuando las blancas cambian su peón de c por el peón negro de d y las negras recapturan con el de e. Quedan los peones blancos de d4 y e3 frente a los negros de d5 y c6, con la columna c semiabierta para las blancas y la columna e para las negras.

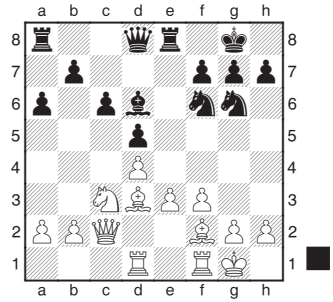
Las blancas tienen dos planes clásicos. El ataque de minorías lleva los peones de a y b contra los tres peones negros del flanco de dama: tras la ruptura b5 y el cambio en c6, las negras se quedan con un peón débil en c6 o con un peón aislado en d5, y las piezas blancas lo atacan. El otro plan es central: preparar e4 con f3, ganar espacio y dirigir las piezas hacia el rey negro. Las negras buscan actividad, sobre todo con un caballo en e4, o preparan ...c5.

Reshevsky elige el ataque de minorías y convierte el peón aislado de d5 en el objetivo de sus piezas. Zsuzsa Polgar prepara e4 con f3, deja la columna f semiabierta para sus torres y concentra la presión sobre el peón negro de f7.

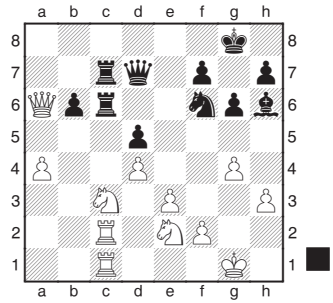
¡Usted juega!



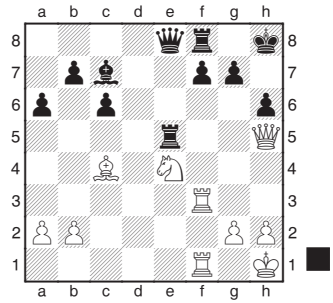
1. ¿Cómo continúa Reshevsky su ataque de minorías?



3. ¿Qué plan central elige Polgar?



2. ¿Cómo aprovecha Reshevsky el peón aislado de d5?



4. ¿Cómo culmina Polgar su ataque?

Reshevsky – Myagmarsuren [D36]

Interzonal de Susa, 1967

Reshevsky cambia su alfil de casillas negras por el caballo de f6 y lanza los peones del flanco de dama. Siga cómo prepara la ruptura, qué estructura queda tras el cambio en c6 y cómo sus piezas atacan el peón débil que resulta.

1.d4 e6 2.c4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.cxd5 exd5 5.♗g5 ♗e7 6.e3 0–0 7.♗d3 c6 8.♕c2 ♘bd7 9.♘f3 ♖e8 10.0–0 ♘f8 11.♗xf6

Reshevsky cambia su alfil de casillas negras por el caballo de f6, uno de los defensores de la casilla e4.

11...♗xf6 12.b4

Empieza el ataque de minorías: los peones blancos de a y b avanzarán contra los tres peones negros del flanco de dama para crear un peón débil.

12...♗g4 13.♘d2 ♖c8 14.♗f5 ♗xf5 15.♕xf5

Se cambian los alfiles de casillas blancas.

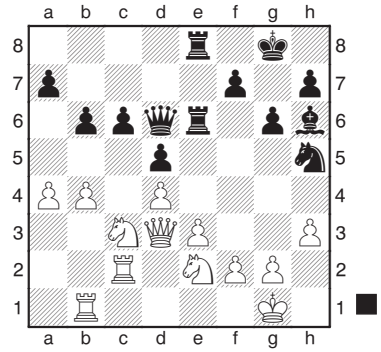
15...g6 16.♕d3 ♕d6 17.♖fb1 ♗g7 18.a4 ♘d7 19.♖a2 ♖e6 20.♖c2

Las torres blancas se colocan en la columna c, frente al peón de c6.

20...♖ce8 21.♘b3 ♘f6 22.h3 b6

Las negras refuerzan la casilla c5 con ...b6, pero el peón de c6 pierde un apoyo.

23.♘c1 ♗h6 24.♘1e2 ♘h5



Usted juega 1

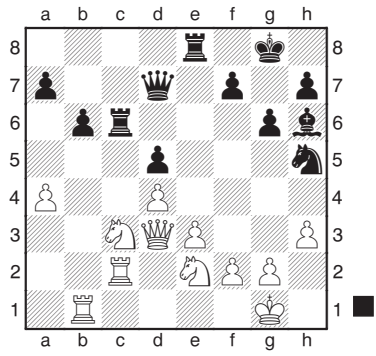
25.b5

Reshevsky ejecuta la ruptura. Aquí, tras bxc6 y la recaptura negra con una pieza, el peón de d5 quedará aislado. El avance previo ...b6 ha eliminado la posibilidad de recapturar con el peón de b7; por eso no se presenta la elección habitual entre un peón débil en c6 y uno aislado en d5. Según el motor es la mejor jugada, con clara diferencia; 25.♘d1 daba muy poca ventaja.

25...♕d7 26.bxc6 ♖xc6

Las negras recapturan con la torre, y el peón de d5 queda aislado. Según el motor es la única buena jugada; 26...♕xc6 daba a las blancas una clara ventaja.

En la Carlsbad, el ataque de minorías no busca ganar espacio, sino crear un peón débil que las piezas puedan atacar.



Juegan blancas

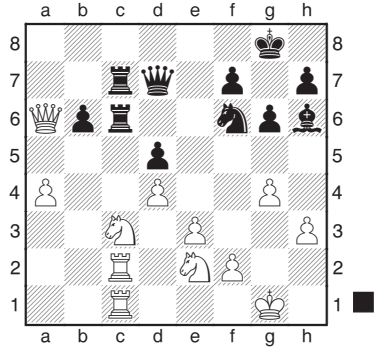
27.♕b5 ♖ec8 28.♖bc1 ♖8c7 29.g4

El peón echa al caballo de h5. Según el motor es la mejor jugada.

29...a6 30.♕xa6

La dama gana el peón de a6.

30...♘f6



Usted juega 2

31.♘xd5

El caballo captura el peón aislado de d5. Tras 31...♘xd5 32.♖xc6 ♖xc6 33.♕a8+, la torre de c6 cae. Según el motor es la única buena jugada; 31.♘e4 daba menos ventaja.

31...♘xd5 32.♖xc6 ♖xc6 33.♕a8+ 1–0

Myagmarsuren abandonó: la dama de a8 y la torre de c1 atacan la torre de c6, que solo defiende la dama negra.

Repase el plan. b4, a4 y b5 obligaron a las negras a aceptar un peón aislado en d5, las torres se doblaron en la columna c, y el peón de d5 cayó en cuanto las piezas negras se descoordinaron.

Partida 2

Zs. Polgar (2500) – Bönsch (2530) [D36]

Dortmund, 1990

Las negras cambian pronto su alfil de casillas blancas por un caballo. Siga cómo Zsuzsa Polgar prepara con f3 la ruptura central, cómo el peón de e5 gana espacio y cómo sus piezas se reúnen contra el punto f7.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 d5 4.cxd5 exd5 5.♗g5 c6 6.e3 ♗e7 7.♕c2 ♗g4 8.♘ge2 ♗xe2 9.♗xe2

Las negras han cambiado su alfil de casillas blancas por el caballo de e2.

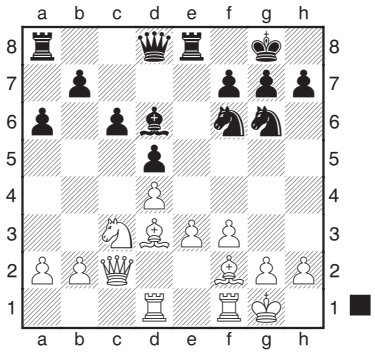
9...♘bd7 10.0–0 0–0 11.♗d3 ♖e8 12.f3

Polgar prepara e4 con f3: el plan central de la Carlsbad. Según el motor es la mejor jugada.

12...♘f8 13.♗h4 a6 14.♖ad1 ♘g6 15.♗f2

El alfil va a f2, desde donde defiende el peón de d4.

15...♗d6



Usted juega 3

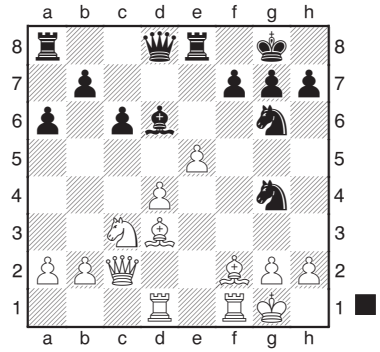
16.e4

Polgar rompe en el centro. Tras 16...dxe4 17.fxe4, los peones de d4 y e4 dominan el centro y la columna f queda semiabierta para las blancas: sus torres podrán presionar el peón negro de f7. Según el motor es la mejor jugada; 16.♔h1 daba menos ventaja.

En la Carlsbad, f3 y e4 son la alternativa al ataque de minorías cuando las piezas blancas están listas para actuar en el centro.

16...dxe4 17.fxe4 ♘g4 18.e5

El peón echa al alfil de d6 y gana espacio. Según el motor es la mejor jugada.



Juegan negras

18...♗c7 19.♗c4

El alfil se instala en c4, en la diagonal del punto f7.

19...♖e7 20.♔h1 ♘xf2+ 21.♕xf2

La dama recaptura y queda en la columna f, frente al punto f7.

21...♕d7 22.♘e4

El caballo se acerca al rey negro por e4. Según el motor es la mejor jugada.

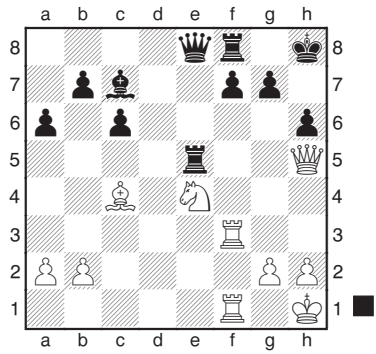
22...♖f8 23.♕f3 ♕e8 24.♕h5

La dama se suma al ataque. Según el motor es la mejor jugada, con clara diferencia.

24...♔h8 25.♖d3 h6 26.♖df3

Polgar dobla las torres en la columna f.

26...♘xe5 27.dxe5 ♖xe5



Usted juega 4

28.♖xf7

La torre entra en f7 y destruye la defensa del rey negro. Según el motor es la única jugada ganadora; 28.♘g5 dejaba escapar la ventaja.

28...♖xf7 29.♕xf7 1–0

Bönsch abandonó: la dama de f7 ataca la de e8, y las blancas ya tienen una pieza de más.

Repase el plan. f3 preparó e4, la ruptura dejó la columna f semiabierta para atacar f7, e5 ganó espacio, y el alfil, la dama, el caballo y las torres se reunieron contra el punto f7.

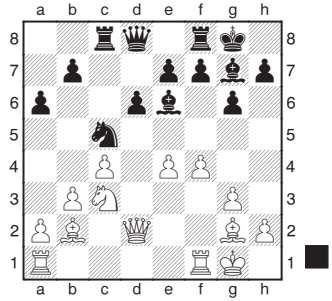
82. Centro Maróczy

El centro Maróczy está formado por los peones blancos de c4 y e4, normalmente después de que el peón de d blanco se haya cambiado por el de c negro. Los dos peones controlan d5 y dificultan la ruptura liberadora ...d5; el de c4, además, frena ...b5. Es una ventaja de espacio, pero no gana por sí sola: las blancas tienen que mejorar sus piezas sin dejar debilidades detrás de sus peones.

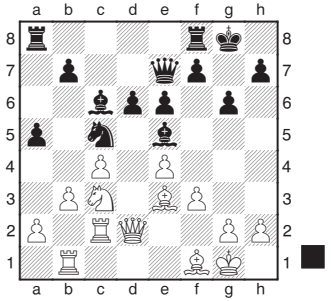
Las negras, con menos espacio, buscan cambios de piezas que alivien su posición y preparan una ruptura, sobre todo ...b5 o ...f5. Con el alfil en g7, la gran diagonal y la casilla c5 para un caballo son sus mejores bazas.

Smyslov aprovecha su espacio para avanzar el peón de f hasta f6, abre el enroque negro y gana material con un sacrificio. León Hoyos cambia piezas, coloca las suyas detrás de la ruptura ...f5 y, cuando la columna f queda semiabierta para las negras, pasa de la defensa al ataque contra el rey blanco.

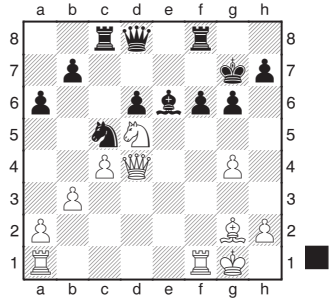
¡Usted juega!



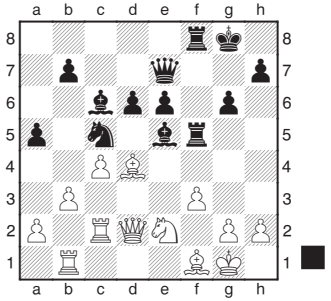
5. ¿Cómo aprovecha Smyslov su ventaja de espacio?



7. ¿Qué ruptura han preparado las piezas negras?



6. ¿Cómo abre Smyslov el camino hacia el rey negro?



8. ¿Cómo ataca León Hoyos al rey blanco?

Smyslov (2545) – Timman (2620) [A39]

Moscú, 1981

Smyslov forma el centro Maróczy con c4 y e4. Siga cómo aprovecha el espacio para avanzar el peón de f, cómo ese peón obliga a las negras a deshacer su enroque y cómo su caballo ocupa la casilla d5.

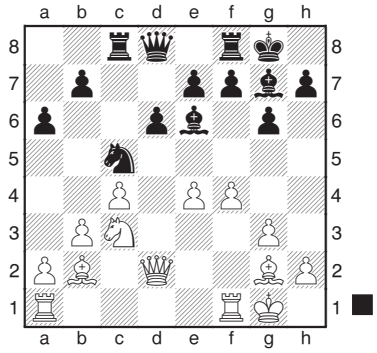
1.d4 ♘f6 2.♘f3 g6 3.g3 c5 4.♗g2 cxd4 5.♘xd4 ♗g7 6.c4 ♘c6 7.♘c3 ♘xd4 8.♕xd4 0–0 9.0–0 d6 10.♕d3 ♗f5 11.e4

Con e4, Smyslov completa el centro Maróczy: los peones de c4 y e4 controlan la casilla d5.

11...♗e6 12.b3 a6 13.♗b2 ♘d7 14.♕d2 ♘c5 15.f4

Smyslov aprovecha el espacio para lanzar el peón de f.

15...♖c8



Usted juega 5

16.f5

El peón ataca el alfil de e6 y gana más espacio en el flanco de rey. Según el motor es la mejor jugada, con clara diferencia; 16.♖f2 daba poca ventaja. Las negras acaban de cometer un error: 15...♗d7 era mejor.

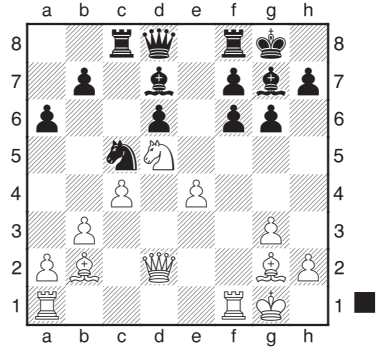
16...♗d7 17.f6

El peón llega a f6 y obliga a las negras a deshacer su enroque. Según el motor es la mejor jugada.

17...exf6 18.♘d5

El caballo ocupa d5, la casilla que controlan los peones de c4 y e4. Según el motor es la única buena jugada; 18.♕xd6 dejaba escapar casi toda la ventaja.

En el Maróczy, la casilla d5 es el gran premio de las blancas.

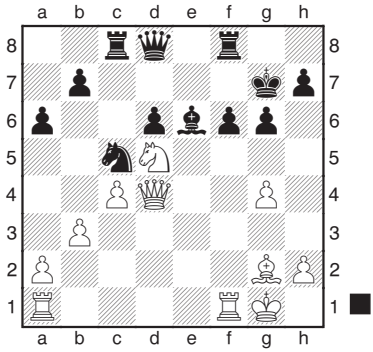


Juegan negras

18...f5 19.exf5 ♗xf5 20.♗xg7 ♔xg7 21.♕d4+

Se han cambiado los alfiles de casillas negras, y el rey negro queda expuesto en la gran diagonal.

21...f6 22.g4 ♗e6



Usted juega 6

23. ♘xf6

El caballo se entrega en f6 para abrir la gran diagonal hacia el rey negro. Según el motor es la única buena jugada; 23. ♖ae1 daba mucha menos ventaja.

23... ♖xf6 24.g5

El peón ataca la torre de f6, que no puede apartarse sin dejar al rey negro expuesto a la dama de d4. Según el motor es la única buena jugada.

24... ♗f5 25. ♖ad1 b5 26.cxb5 axb5 27.gxf6+ ♕xf6 28. ♕xf6+ ♔xf6 29. ♖xd6+

Tras los cambios, la torre gana el peón de d6, y las blancas tienen la calidad de más.

29... ♘e6 30. ♖b6 ♖c5 31. ♖e1 1–0

Timman abandonó: las blancas tienen la calidad de más, y las dos torres atacan el caballo de e6.

Repase el plan. El centro Maróczy dio espacio a las blancas, f4, f5 y f6 deshicieron el enroque negro, el caballo ocupó d5, y el sacrificio en f6 abrió la gran diagonal hacia el rey.

Pavlovic (2478) – León Hoyos (2569) [B36]

UTD GM Invitational, Richardson, 2012

León Hoyos se enfrenta a un centro Maróczy con el alfil en g7. Siga cómo alivia su falta de espacio con cambios, cómo coloca sus piezas detrás de la ruptura ...f5 y cómo, con la columna f semiabierta para sus torres, ataca al rey blanco.

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 g6 5.c4

Con c4, las blancas forman el centro Maróczy: los peones de c4 y e4 controlan la casilla d5.

5...♘f6 6.♘c3 d6 7.♗e2 ♗g7 8.♗e3 0–0 9.0–0 ♘xd4

León Hoyos cambia caballos: con menos espacio, cada cambio alivia a las negras.

10.♗xd4 ♗d7 11.♕d2 ♗c6

El alfil presiona el peón de e4 desde c6.

12.f3 a5

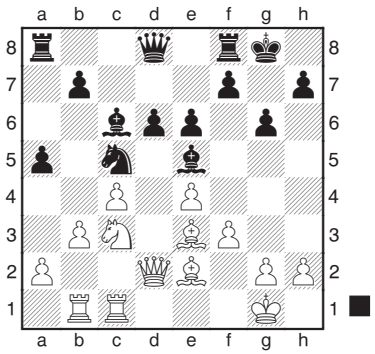
El peón de a5 impide b4 y prepara la casilla c5 para el caballo. Según el motor es la mejor jugada.

13.b3 ♘d7 14.♗e3 ♘c5

El caballo se instala en c5, de donde ningún peón blanco puede echarlo después de ...a5.

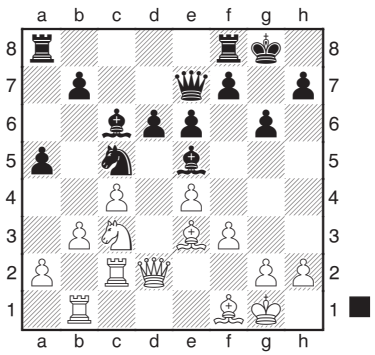
15.♖ab1 e6 16.♖fc1 ♗e5

El alfil se coloca en e5, apuntando hacia h2.



Juegan blancas

17.♗f1 ♕e7 18.♖c2



Usted juega 7

18...f5

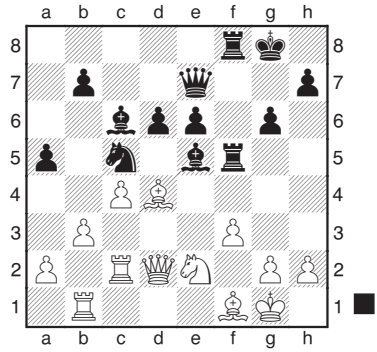
León Hoyos rompe con ...f5, la ruptura que sus piezas llevaban tiempo preparando. Tras 19.exf5 ♖xf5, la torre negra entra en juego por la columna f. Según el motor es la mejor jugada, aunque 18...h5 era casi igual de buena.

Contra el Maróczy, coloque las piezas detrás de la ruptura antes de ejecutarla.

19.exf5 ♖xf5 20.♗d4 ♖af8

Las dos torres negras ocupan la columna f.

21.♘e2



Usted juega 8

21...♗xh2+

El alfil se sacrifica en h2 para abrir paso a la torre y a la dama hacia el rey blanco: tras 22.♔xh2 ♖h5+ y 23...♕h4, el ataque es decisivo. Según el motor es la única buena jugada; 21...♘e4 daba mucha menos ventaja. Las blancas acababan de cometer un error grave: 21.♖d1 mantenía la igualdad.

22.♔xh2 ♖h5+ 23.♔g1 ♕h4 0–1

Pavlovic abandonó: la dama y la torre de h5 atacan al rey blanco, que se ha quedado sin defensores, y la torre de f8 se suma por la columna f.

Repase el plan. Los cambios aliviaron la falta de espacio, ...a5 aseguró la casilla c5 para el caballo, el alfil se colocó en e5 y las torres en la columna f, y la ruptura ...f5 convirtió la defensa en ataque.

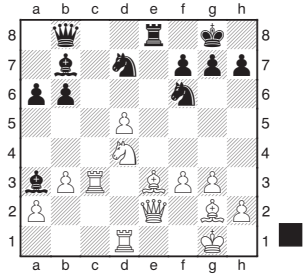
83. Estructura erizo

El erizo es una formación negra compacta, con peones en a6, b6, d6 y e6, frente a los peones blancos de c4 y e4. Las blancas tienen más espacio; las negras maniobran detrás de su barrera, esperando el momento de romper. Detrás de esa apariencia defensiva hay dos rupturas esenciales: ...d5 y ...b5. Cuando una de ellas llega en el momento oportuno, las piezas negras, bien colocadas detrás de los peones, se activan de golpe.

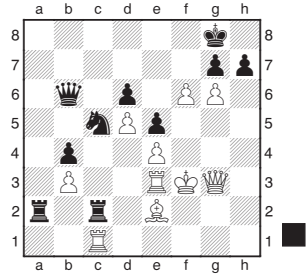
Por eso a las blancas no les basta con impedir las rupturas: tienen que controlar las casillas de entrada y no dejar piezas mal protegidas. Y no toda posición que nace del erizo conserva su carácter. Si las negras juegan ...e5, cambian la flexibilidad por un centro cerrado, y el plan pasa a ser ganar espacio en un flanco.

Salov rompe con ...d5 y, con una serie de entregas y recuperaciones, deja expuestas las piezas blancas. Quinteros transforma el erizo con ...e5, gana espacio en el flanco de dama con ...b5 y ...b4, invade con las torres y resiste el contraataque de Larsen contra su rey.

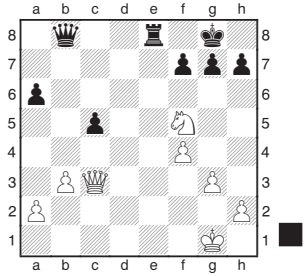
¡Usted juega!



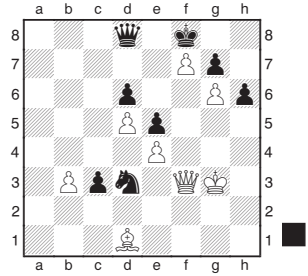
9. ¿Cómo recupera Salov el material entregado?



11. ¿Cómo se defiende Quinteros del ataque blanco?



10. ¿Cómo responde Salov a la amenaza blanca?



12. ¿Cómo aprovecha Quinteros la posición del rey blanco?

Yermolinsky (2630) – Salov (2665) [A30]

Wijk aan Zee, 1997

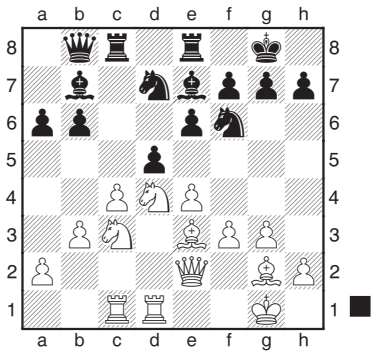
Salov forma el erizo y espera detrás de sus peones. Siga cómo prepara la ruptura ...d5, cómo la apertura del centro deja expuestas varias piezas blancas y cómo calcula una serie de entregas y recuperaciones de material.

1.♘f3 ♘f6 2.c4 c5 3.♘c3 e6 4.g3 b6 5.♗g2 ♗b7 6.0–0 ♗e7 7.d4 cxd4 8.♕xd4 0–0 9.♖d1 ♘c6 10.♕f4 ♕b8 11.e4 d6 12.b3 ♘e5 13.♕e3 ♘ed7 14.♕e2 a6

Con ...a6, Salov completa el erizo: peones en a6, b6, d6 y e6, y las piezas detrás.

15.♘d4 ♕c7 16.♗d2 ♖fe8 17.♖ac1 ♖ac8 18.♗e3 ♕b8 19.f3 d5

Salov rompe con ...d5, la ruptura típica del erizo. Según el motor es la mejor jugada.



Juegan blancas

20.cxd5 exd5 21.exd5

Según el motor era un error: al tomar en d5, las blancas abren el centro cuando las piezas negras están mejor preparadas para aprovecharlo. Mantener la tensión con 21.♗f4 o 21.♘f5 era mejor.

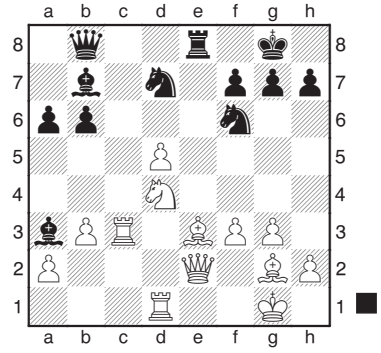
21...♗a3

El alfil ataca la torre de c1. Según el motor es la única buena jugada; 21...♗b4 solo igualaba.

22.♖c2 ♖xc3

Salov entrega la calidad para eliminar el caballo de c3, el defensor del peón de d5. Según el motor es la única buena jugada.

23.♖xc3



Usted juega 9

23...♘xd5

El caballo recupera el peón de d5 y ataca a la vez la torre de c3 y el alfil de e3. Según el motor es la única buena jugada; cualquier otra dejaba ventaja a las blancas.

En el erizo, la ruptura central suele justificarse por la actividad repentina de las piezas negras.

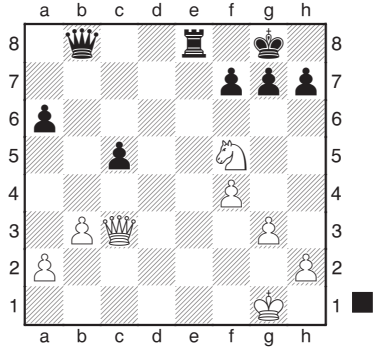
24.♖cd3 ♘c5 25.f4 ♘xd3

El caballo captura la torre de d3. Tras la respuesta de la partida, 26.♖xd3, se restablece el equilibrio material: cada bando tiene dama, torre, dos alfiles, un caballo y cinco peones. Según el motor es la única buena jugada; 25...♕c8 daba muy poca ventaja.

26.♖xd3 ♗c5 27.♗xd5 ♗xd5 28.♘f5 ♗e4 29.♗xc5 ♗xd3 30.♕xd3 bxc5

Tras los cambios, las negras tienen torre contra caballo, y las blancas, un peón de más.

31.♕c3



Usted juega 10

31...f6

El peón tapa la gran diagonal: la dama de c3 y el caballo de f5 amenazaban mate en g7. Según el motor es la única buena jugada; 31...♖e5 perdía.

32.♕c4+ ♔h8 33.♕f7 ♖g8

La torre defiende el punto g7. Según el motor es la única buena jugada.

34.h4 ♕e8 35.♕d5 ♕e1+ 36.♔g2 ♕e2+ 37.♔h3 h5 38.♘d6 ♕g4+ 39.♔g2 ♖f8 40.♔f2 ♔h7 41.♕xc5

Las blancas recuperan un peón, pero la torre negra sigue siendo más fuerte que el caballo.

41...♖d8 42.♕c2+ g6 43.♕c4 ♕d7 44.♘e4 ♕e7 45.♕c3 ♔g7 46.♔f3 ♖e8 47.♕d3 ♕b7 0–1

Yermolinsky abandonó: la dama de b7 ata el caballo de e4 a su rey, y ...f5 lo ganará.

Repase el plan. Salov preparó ...d5 detrás de su erizo, ...♗a3 y ...♖xc3 aprovecharon la apertura del centro, ...♘xd5 recuperó el material con ataque doble, y en el final la torre se impuso al caballo.

Larsen (2555) – Quinteros (2505) [A30]

Mar del Plata, 1982

Quinteros forma el erizo, pero cuando Larsen presiona con f4 y f5 cambia de estructura con ...e5. Siga cómo gana espacio en el flanco de dama, cómo sus torres entran por la columna a y cómo se defiende del contraataque blanco.

1.c4 ♘f6 2.♘c3 c5 3.g3 e6 4.♘f3 b6 5.♗g2 ♗b7 6.0–0 ♗e7 7.♖e1 0–0 8.e4 d6 9.d4 cxd4 10.♘xd4 ♕c7 11.b3 a6 12.♗b2 ♘bd7

Quinteros forma el erizo: peones en a6, b6, d6 y e6.

13.f4 ♖fe8 14.f5

Larsen presiona el peón de e6 con los peones de f.

14...e5

Quinteros cambia de estructura: con ...e5 renuncia a la flexibilidad del erizo, pero gana espacio y echa al caballo de d4. Según el motor es la mejor jugada.

15.♘c2 b5 16.♘e3 b4

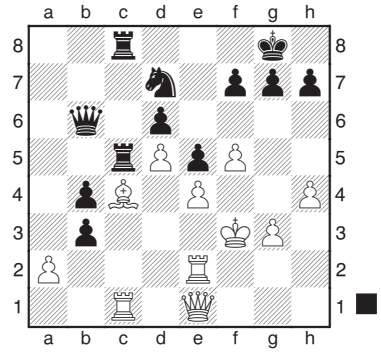
Las negras ganan espacio en el flanco de dama con ...b5 y ...b4, y echan al caballo de c3.

17.♘cd5 ♘xd5 18.♘xd5 ♗xd5 19.cxd5

Tras los cambios en d5, el centro queda cerrado: d5 y e4 frente a d6 y e5. El juego se decidirá en los flancos.

Cuando cambia la estructura, cambia también el plan.

19...♗g5 20.h4 ♗h6 21.♗f1 ♖ec8 22.♗c4 a5 23.♔g2 a4 24.♖e2 ♖a5 25.♕e1 ♕b6 26.♔f3 ♖ac5 27.♗c1 ♗xc1 28.♖xc1 axb3



Juegan blancas

29.axb3 ♖a5

Se ha abierto la columna a, y las torres negras la ocupan.

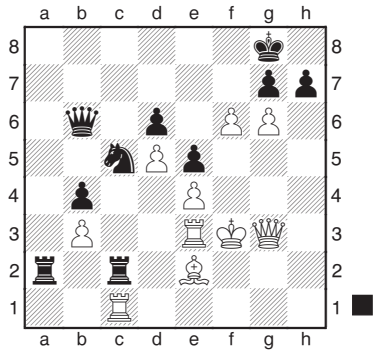
30.g4 ♖ca8 31.g5 ♘c5 32.h5 ♖a3 33.♖e3 ♖a2 34.♕g3 ♖b2

Las torres negras invaden la segunda fila.

35.f6

Larsen busca contrajuego contra el rey negro con sus peones del flanco de rey.

35... ♖aa2 36. ♗e2 ♖c2 37.g6 45.♕f3 fxg6 38.hxg6



Usted juega 11

38...h6

El peón de h6 es la única defensa. Tras 38...h5, 39.f7+ y la dama blanca entraba por h5. Según el motor es la única jugada que mantiene la igualdad.

39.f7+ ♔f8 40. ♖xc2 ♖xc2 41.♕g4 ♕d8 42.♔g3

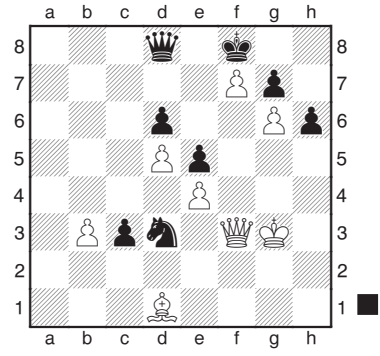
Según el motor era un error: 42.♔f2 era mejor. Tras 42.♔g3, el rey y la torre de e3 quedan en la misma fila, y 42... ♖c3 aprovecha esa alineación: después de 43. ♖xc3 bxc3, las negras tienen un peón pasado en c3.

42... ♖c3 43. ♖xc3 bxc3

Las negras tienen ahora un peón pasado en c3.

44. ♗d1 ♘d3

El caballo apoya el avance del peón de c.



Usted juega 12

45... ♕g5+

La dama da jaque. Si 46.♕g4, ♕xg4+ 47.♔xg4 ♘f2+, y el caballo gana el alfil de d1. Según el motor es la única buena jugada; 45...c2 daba menos ventaja. Las blancas acababan de cometer un error: 45.♔f3 era mejor.

46.♔h2 ♕d2+ 47.♔g3 c2 48. ♗xc2 ♕xc2 49.b4 ♘f4 0–1

Larsen abandonó: las negras tienen un caballo por un peón, y su dama y su caballo atacan al rey blanco.

Repase el plan. ...e5 transformó el erizo, ...b5 y ...b4 ganaron espacio, las torres entraron por la columna a, ...h6 frenó el contraataque y el peón pasado de c decidió.

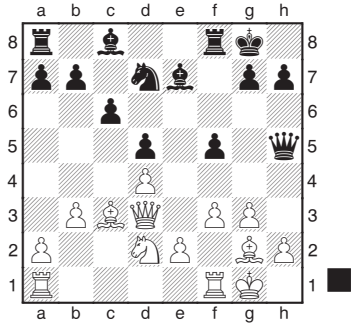
84. Estructura Stonewall

El Stonewall reúne los peones negros en c6, d5, e6 y f5. Controla firmemente la casilla e4, donde puede instalarse un caballo, pero deja libre e5 para las piezas blancas y encierra al principio al alfil negro de c8. Antes de pensar en atacar al rey, las negras tienen que resolver la coordinación de sus piezas.

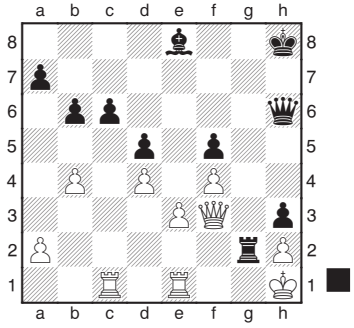
Las blancas suelen ocupar e5, cambiar las piezas negras más peligrosas o abrir el flanco de dama. Las negras buscan actividad con sus piezas y, si el centro está cerrado, con los peones del enroque: ...f4 o ...g5 abren líneas contra el rey blanco. Cuando las blancas cambian en d5 y las negras recapturan con el peón de e, desaparece el peón de e6, el alfil de c8 gana una diagonal y la estructura deja de ser una muralla intacta.

Botvinnik ocupa e4 con su caballo, rompe con ...f4 y abre la columna f; al final entrega la dama por piezas activas. Smyslov, con el centro estable, avanza los peones del flanco de rey, abre la columna g e invade con las torres.

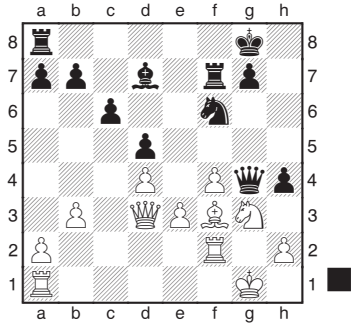
¡Usted juega!



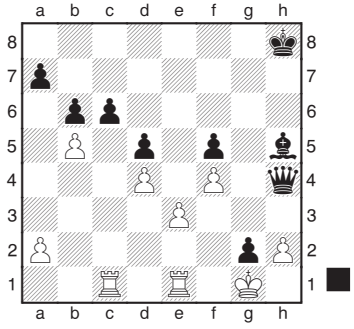
13. ¿Cómo abre Botvinnik líneas contra el rey blanco?



15. ¿Cómo refuerza Smyslov el ataque?



14. ¿Cómo culmina Botvinnik su ataque?



16. ¿Cómo remata Smyslov la partida?

Partida 7

Flohr – Botvinnik [A95]

Match, Moscú y Leningrado, 1933

Botvinnik forma el Stonewall, y tras el cambio en d5 recaptura con el peón de e. Siga cómo instala un caballo en e4, cómo abre líneas contra el rey blanco con el peón de f y cómo termina entregando la dama.

1.d4 e6 2.c4 f5 3.g3 ♘f6 4.♗g2 ♗e7 5.♘c3 d5 6.♘f3 c6

Botvinnik forma el Stonewall: peones en c6, d5, e6 y f5.

7.0–0 0–0 8.b3 ♕e8 9.♗b2 ♘bd7 10.♕d3 ♕h5

La dama se coloca en h5, en el flanco de rey.

11.cxd5 exd5

Tras el cambio en d5 desaparece el peón de e6: el alfil de c8 tiene ahora la diagonal libre.

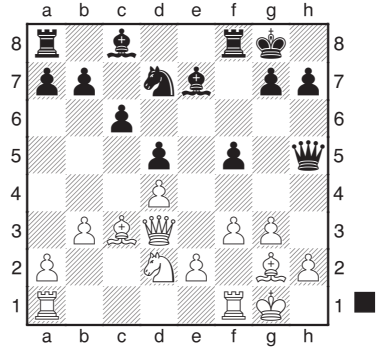
12.♘d2

Según el motor era un error: 12.e3 era mejor. El caballo va a d2 para discutir la casilla e4, pero las negras la ocupan antes con 12...♘e4, y las blancas acaban jugando 13.f3 para echarlo.

12...♘e4

El caballo ocupa e4, la casilla que controla el Stonewall.

13.f3 ♘xc3 14.♗xc3

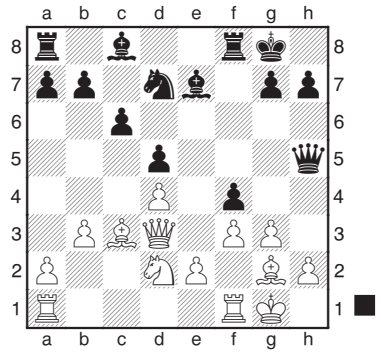


Usted juega 13

14...f4

Botvinnik avanza el peón de f para abrir líneas contra el rey blanco: el peón de f4 ataca los de e3 y g3. Según el motor es la única buena jugada; 14...a5 o 14...♘f6 solo daban una pequeña ventaja.

En el Stonewall, ...f4 convierte el control de e4 en un ataque contra el rey.



Juegan blancas

15.♖fe1 ♗d6 16.♘f1 ♖f7 17.e3 fxg3

Botvinnik abre la columna f. Según el motor es la mejor jugada, con clara diferencia.

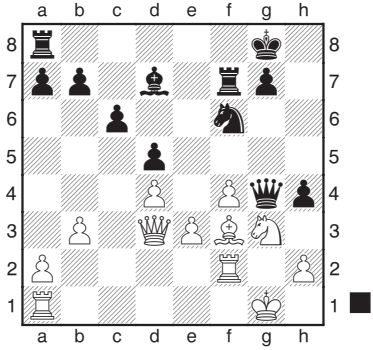
18.♘xg3 ♕h4

La dama se acerca a h4, contra el rey blanco.

19.♘f1 ♘f6 20.♖e2 ♗d7 21.♗e1 ♕g5 22.♗g3 ♗xg3 23.♘xg3 h5 24.f4 ♕g4 25.♖f2 h4

El peón de h avanza contra el caballo de g3.

26.♗f3



Usted juega 14

26...hxg3

Botvinnik entrega la dama: tras 27.♗xg4 gxf2+, el peón da jaque, y las negras recuperan material. Según el motor es la única buena jugada; 26...♕e6 daba mucha menos ventaja. Las blancas acababan de cometer un error grave: 26.h3 era mejor.

27.♗xg4 gxf2+

Las negras habían entregado la dama, y ahora el peón toma la torre de f2 con jaque; después 28...♘xg4 recupera el alfil. Según el motor era la única buena jugada: con 27...♘xg4 en lugar del jaque, 28.hxg3 dejaba ventaja a las blancas.

28.♔g2 ♘xg4 29.h3 ♘f6 30.♔xf2 ♘e4+ 0–1

Flohr abandonó: las negras tienen dos torres, caballo y alfil contra dama y torre, y sus piezas atacan al rey blanco.

Repase el plan. El Stonewall dio a Botvinnik la casilla e4, ...f4 y ...fxg3 abrieron líneas contra el rey blanco, y la entrega de la dama dejó a las negras con más piezas activas.

Botvinnik – Smyslov [A95]

Campeonato del mundo, Moscú, 1958

Smyslov forma el Stonewall, y Botvinnik cambia en d5 y ocupa e5 con un caballo. Siga cómo las negras, con el centro estable, avanzan los peones del flanco de rey, cómo se abre la columna g y cómo las torres y la dama entran contra el rey blanco.

1.d4 f5 2.g3 ♘f6 3.♗g2 e6 4.♘f3 ♗e7 5.0–0 0–0 6.c4 c6 7.♘c3 d5

Smyslov forma el Stonewall: peones en c6, d5, e6 y f5.

8.♗g5 ♘bd7 9.e3 ♕e8 10.♕c2 ♔h8 11.♘e2 h6 12.♗xf6 ♗xf6 13.cxd5 exd5

Tras el cambio en d5 desaparece el peón de e6, y el alfil negro de c8 gana una diagonal.

14.♘f4 g5

Smyslov echa al caballo de f4 y gana espacio en el flanco de rey. Según el motor es la mejor jugada.

15.♘d3 ♖g8 16.♕c3 ♗e7 17.♘fe5

Las blancas ocupan e5, la casilla que el Stonewall deja libre.

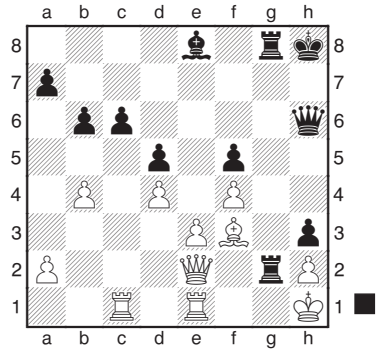
17...♘f6 18.f3 ♗e6 19.♘c5 ♗xc5 20.♕xc5 ♘d7 21.♘xd7 ♕xd7 22.♖ae1 ♖g7 23.♖f2 b6 24.♕c3 ♕d6 25.♖c2 ♗d7 26.b4 h5 27.♔h1 h4 28.gxh4 gxh4

Smyslov avanza el peón de h y abre la columna g para sus torres.

29.f4 ♖ag8

Las dos torres negras ocupan la columna g.

30.♗f3 ♗e8 31.♕d2 ♕h6 32.♕e2 h3 33.♖cc1 ♖g2

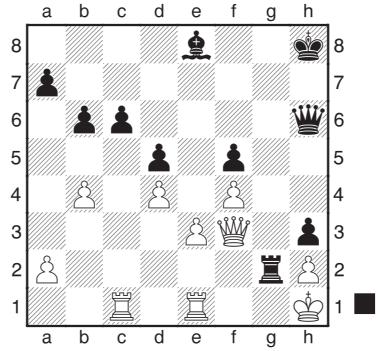


Juegan blancas

34.♗xg2 ♖xg2

Smyslov entrega la calidad: la torre de g2 y el peón de h3 encierran al rey blanco. Según el motor es la única buena jugada; 34...hxg2+ dejaba ventaja a las blancas.

35.♕f3



Usted juega 15

35...♕h4

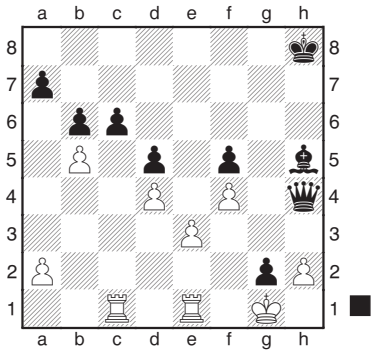
La dama se une al ataque desde h4. Según el motor es la única buena jugada; 35...♕h5 dejaba ventaja a las blancas. Las blancas acababan de cometer un error: 35.♕f1 era mejor.

En el Stonewall, una columna abierta contra el rey vale más que el material.

36.b5 ♗h5

El alfil ataca la dama de f3, que tendrá que darse por la torre de g2. Según el motor es la única buena jugada.

37.♕xg2 hxg2+ 38.♔g1



Usted juega 16

38...c5 0–1

Botvinnik abandonó: las negras tienen dama y alfil contra dos torres, y el peón de g2 está a un paso de coronar. Según el motor, 38...c5 es la mejor jugada, con clara diferencia.

Repase el plan. ...g5 ganó espacio, ...h5 y ...h4 abrieron la columna g, las torres se doblaron en ella, y la entrega de la calidad en g2 dejó al rey blanco sin defensa.

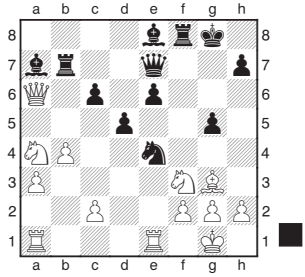
85. Cadena francesa

La cadena francesa enfrenta los peones blancos de d4 y e5 con los negros de e6 y d5. Las blancas tienen espacio, sobre todo en el flanco de rey; las negras tienen que atacar la cadena antes de quedar encerradas. Hay dos rupturas: ...c5 golpea la base, el peón de d4, y ...f6 ataca la cabeza, el peón de e5.

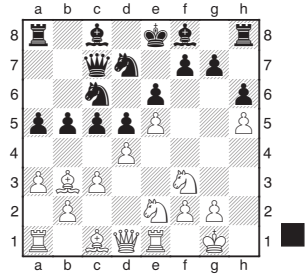
Una ruptura no se juzga por su nombre, sino por la posición que deja: qué columnas se abren, qué alfil mejora y qué rey queda expuesto. Si la cadena desaparece pronto, la lucha pasa a las piezas, y los peones negros que quedan en d5 y e6 pueden convertirse en objetivos. Si las negras cierran el centro con ...c4, renuncian a presionar d4 de inmediato, pero ganan espacio en el flanco de dama para abrirlo después con ...b5 y ...b4.

Euwe ataca la cabeza de la cadena con ...f6; tras la liquidación central, Alekhine instala sus piezas en las casillas que quedan libres, gana los peones de e6 y d5 y convierte la ventaja en un largo final de damas. Ivanchuk cierra el centro con ...c4, abre el flanco de dama con ...b4 y termina ganando la base de la cadena.

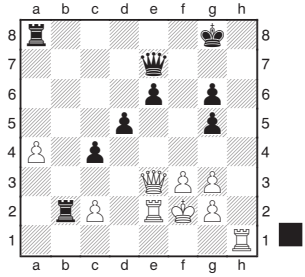
¡Usted juega!



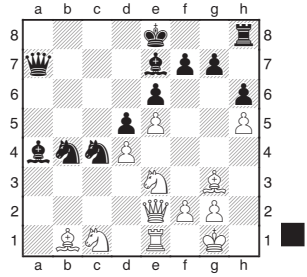
17. ¿Cómo responde Alekhine al avance ...g5?



19. ¿Qué hace Ivanchuk con la tensión en el centro?



18. ¿Cómo aumenta Alekhine la presión sobre los peones negros?



20. ¿Cómo culmina Ivanchuk su presión sobre la cadena?

Alekhine – Euwe [C02]

Nottingham, 1936

Euwe ataca pronto la cadena francesa con ...c5 y ...f6, y la cadena desaparece. Siga cómo Alekhine coloca sus piezas en las casillas centrales que quedan libres, cómo ataca los peones negros de d5 y e6 y cómo convierte la ventaja en el final.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5

Con e5 se forma la cadena francesa: d4 y e5 frente a d5 y e6.

3...c5

Euwe ataca la base de la cadena, el peón de d4.

4.♘f3 ♘c6 5.♗d3 cxd4 6.0–0 f6

Ahora ataca también la cabeza, el peón de e5.

7.♗b5 ♗d7 8.♗xc6 bxc6 9.♕xd4 fxe5 10.♕xe5

Tras los cambios en d4 y e5, la cadena ha desaparecido. Los peones negros de d5 y e6 serán objetivos, y la casilla e5 queda para las piezas blancas.

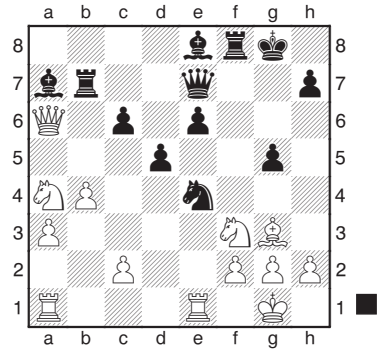
10...♘f6 11.♗f4 ♗c5 12.♘c3 0–0 13.♗g3 ♕e7 14.a3 a5 15.♖fe1 ♖a7 16.♘a4 ♖b7 17.♕c3 ♗a7 18.♕xa5

La dama gana el peón de a5.

18...♘e4 19.♕a6

Según el motor era un error: 19.b4 era mejor. Con la dama en a6, el alfil negro podía ganar un tiempo con 19...♗c8, y el peón blanco del flanco de dama quedaba sin defensa suficiente frente a la torre de b7.

19...♗e8 20.b4 g5



Usted juega 17

21.♘c5

El caballo ocupa c5 y fuerza el cambio del alfil de a7. Tras 21...♗xc5 22.bxc5 ♘xc5, el material se iguala, pero el rey negro ha quedado expuesto tras ...g5. Según el motor es la única buena jugada; 21.♖f1 daba ventaja a las negras. Las negras acababan de cometer un error: 20...♗h5 era mejor.

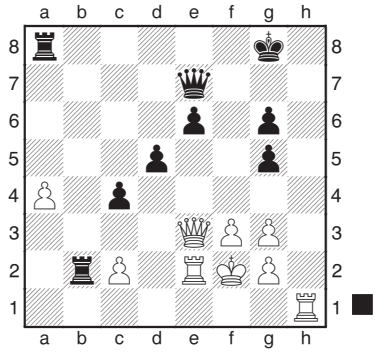
21...♗xc5 22.bxc5 ♘xc5 23.♕e2 ♘e4 24.♕e3 ♗g6 25.♘e5

El caballo se instala en e5, la casilla que dejó libre la cadena.

25...c5 26.♘xg6 hxg6 27.f3 ♘xg3 28.hxg3 ♔f7 29.a4 ♖a8 30.♔f2 ♖b2 31.♖e2 c4 32.♖h1

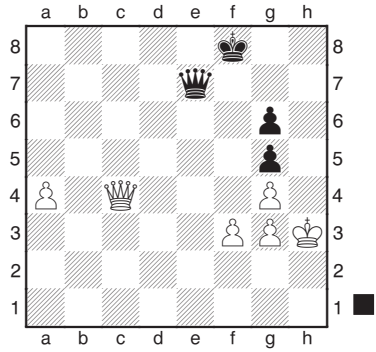
La torre va a la columna h, abierta tras el cambio en g3.

32...♔g8



Usted juega 18

48...♕xe7 49.♕xc4



Juegan negras

33.♕e5

La dama se centraliza en e5 y ataca los peones de d5, e6 y g5. Según el motor es la única buena jugada; 33.♖c1 daba muy poca ventaja.

Cuando la cadena francesa desaparece, los peones de d5 y e6 suelen quedar como objetivos.

33...♕a7+ 34.♔f1 ♖b1+ 35.♖e1 ♖xe1+ 36.♔xe1 ♕g7 37.♕xe6+

La dama gana el peón de e6, y en la jugada siguiente gana el de d5. Según el motor es la única buena jugada.

37...♔f8 38.♕xd5 ♕c3+ 39.♔f2 ♖e8 40.g4 ♕e3+ 41.♔g3 ♕f4+ 42.♔h3 ♖e7 43.♕c5 ♕f6 44.g3 ♕h8+ 45.♔g2 ♕c3 46.♖h7 ♕xc2+ 47.♔h3 ♕e2 48.♖xe7

Se cambian las torres. Queda un final de damas con un peón de más para las blancas, y enseguida caerá también el de c4.

49...♕e1 50.♕c5+ ♔f7 51.♔g2 ♕a1 52.♕c2 ♔f6 53.♕b3 ♔e5 54.♔f2 ♔f6 55.♕b6+ ♔g7 56.♕b4 ♕h1 57.♕e1 ♕h2+ 58.♔e3 ♔h7 59.a5 ♕a2 60.♕d2 ♕a1 61.♔e2 ♔h6 62.f4 gxf4 63.gxf4 ♕a4 64.♔f2 ♔h7 65.g5 ♕a3 66.♕d7+ ♔h8 67.♕c8+ ♔h7 68.♕c7+ ♔h8 69.♔e2 ♕a2+ 70.♔e3 ♕b3+ 71.♔d4 ♕b4+ 72.♔d5 ♕b5+ 73.♔d4 ♕a6 74.♕b6 ♕c8 75.♕d6 ♕c2 76.a6

El peón pasado de a avanza.

76...♕d2+ 77.♔e5 ♕c3+ 78.♔e6 ♕c8+ 79.♔e7 ♔h7 80.♕d7 ♕c3 81.♔e6+ 1–0

Euwe abandonó: el rey blanco descubre jaque de la dama, y el peón de a coronará.

Repase el plan. ...c5 y ...f6 deshicieron la cadena, las piezas blancas ocuparon c5 y e5, la dama ganó los peones de e6 y d5, y la técnica hizo el resto en el final de damas.

Kasparov (2795) – Ivanchuk (2740) [C16]

Horgen, 1995

Kasparov forma la cadena francesa y gana espacio en el flanco de rey con h4 y h5. Siga cómo Ivanchuk ataca la base de la cadena, cómo cierra el centro con ...c4 y cómo abre después el flanco de dama para sus piezas.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.e5

Con e5 se forma la cadena francesa.

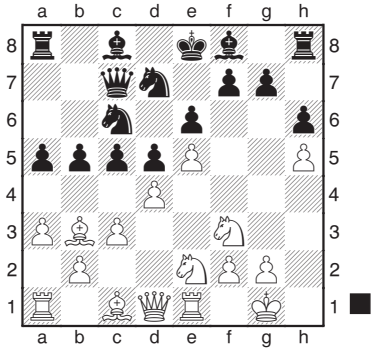
4...b6 5.a3 ♗f8 6.♘f3 ♘e7 7.h4 h6 8.h5

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

8...a5 9.♗b5+ c6 10.♗a4 ♘d7 11.♘e2 b5 12.♗b3 c5

Ivanchuk ataca la base de la cadena con ...c5.

13.c3 ♘c6 14.0–0 ♕c7 15.♖e1



Usted juega 19

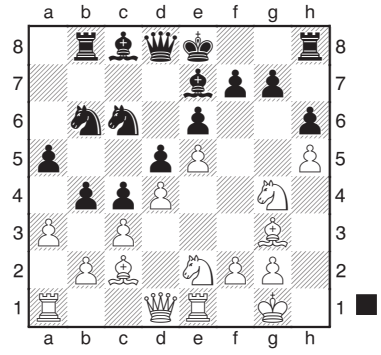
15...c4

Ivanchuk cierra el centro con ...c4: renuncia a presionar d4 de inmediato, pero gana espacio en el flanco de dama y prepara ...b4. Según el motor es la mejor jugada; 15...a4 o 15...♗e7 eran algo peores.

16.♗c2 ♘b6 17.♗f4 ♗e7 18.♗g3 ♖b8 19.♘h2 ♕d8 20.♘g4 b4

Ahora abre el flanco de dama con ...b4. Según el motor es la mejor jugada.

Cerrar el centro con ...c4 no elimina el contrajuego negro: lo traslada al flanco de dama.



Juegan blancas

21.axb4 axb4 22.cxb4 ♘xb4

El caballo llega a b4, y las columnas a y b están abiertas para las piezas negras.

23.♗b1 ♗d7 24.b3

Según el motor era un error: 24.f4 era mejor, para reforzar el peón de e5 y preparar f5 contra la base de la cadena negra, el peón de e6. Con 24.b3 las blancas atacan el peón de c4, pero tras los cambios un caballo negro llega a c4 y la columna a queda para las negras.

24... ♖a8 25. ♖xa8 ♕xa8

Se cambian las torres de la columna a, y la dama negra la ocupa.

26.bxc4 ♘xc4 27. ♘c1

Según el motor era un error: 27. ♗f4 era mejor, para apoyar el peón de e5 y mantener las piezas coordinadas. En c1 el caballo queda pasivo, y las negras ganan tiempo con 27... ♗a4.

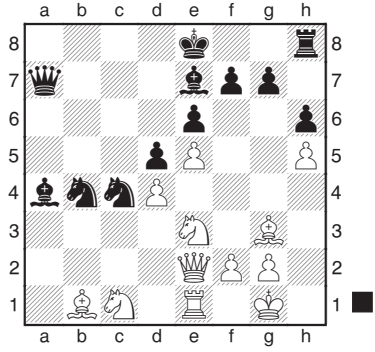
27... ♗a4

El alfil ataca la dama de d1 y se suma a la presión en el flanco de dama. Según el motor es la mejor jugada.

28. ♕e2 ♕a7

La dama apunta al peón de d4, la base de la cadena.

29. ♘e3



Usted juega 20

29... ♕xd4

La dama captura el peón de d4, la base de la cadena. Según el motor es la única buena jugada; 29... ♘a3 daba mucha menos ventaja.

30. ♘xc4 dxc4 31. ♕f1 0–0 0–1

Kasparov abandonó: las negras han ganado el peón de d4, tienen un peón pasado en c4, y el caballo de b4 y el alfil de a4 dominan el flanco de dama.

Repase el plan. ...c5 atacó la base de la cadena, ...c4 cerró el centro, ...b5 y ...b4 abrieron el flanco de dama, y las piezas negras entraron por allí hasta ganar el peón de d4.

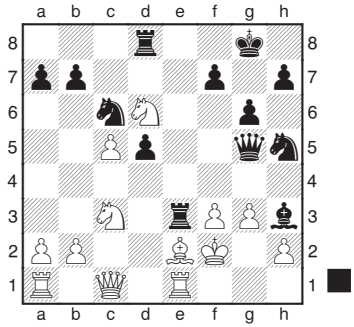
86. Centro de la India de Rey

La India de Rey no tiene un único centro. Si las blancas avanzan d5 frente al peón negro de e5, el centro queda bloqueado y cada bando juega donde apuntan sus peones: las blancas, con la cadena e4-d5, en el flanco de dama, con b4 y c5; las negras, con la cadena d6-e5, en el flanco de rey, con ...f5. Si las negras cambian con ...exd4, el centro se abre y cuentan el desarrollo, la columna e y la ruptura ...d5.

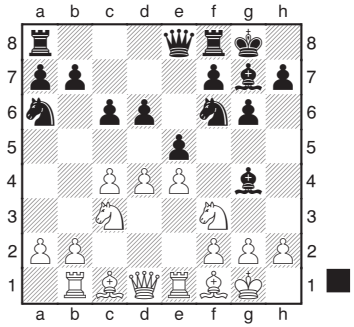
Antes de elegir un plan hay que mirar qué peones están en contacto y por dónde pueden entrar las piezas. Un plan adecuado para un centro cerrado puede dejar de funcionar cuando el centro se abre, y viceversa. Hay que volver a valorar la seguridad de los reyes, las líneas disponibles y el tiempo necesario para ejecutar cada plan.

Topalov abre el centro con ...exd4 y ...d5, juega con piezas activas y convierte su peón de d en un peón pasado que acaba coronando. Carlsen cierra el centro con d5, abre el flanco de dama con b4 y a5, gana el peón de b6 y termina decidiendo con el peón de d5.

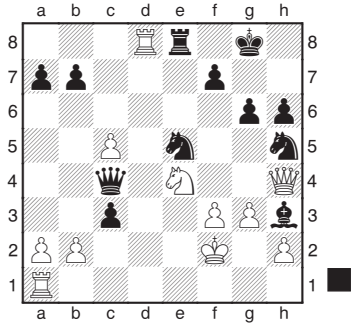
¡Usted juega!



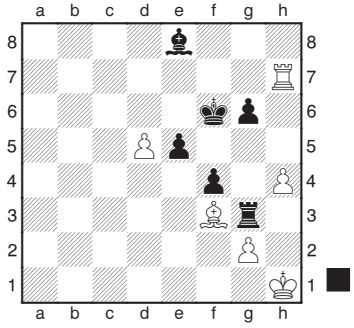
21. ¿Cómo salva Topalov la torre de e3?



23. ¿Qué hace Carlsen con la tensión central?



22. ¿Cómo responde Topalov a 28.Td8?



24. ¿Cómo gana Carlsen el final?

Gelfand (2700) – Topalov (2725) [E92]

Linares, 1997

Topalov cambia en d4 y rompe con ...d5: es una India de Rey de centro abierto. Siga cómo las piezas negras ganan actividad, cómo el peón aislado de d avanza y cómo se convierte en un peón pasado que llega a coronar.

1.d4 ♘f6 2.♘f3 g6 3.c4 ♗g7 4.♘c3 0–0 5.e4 d6 6.♗e2 e5 7.♗e3 exd4

Topalov cambia en d4 y abre el centro. En esta India de Rey no habrá bloqueo: contarán el desarrollo, la columna e y la ruptura ...d5.

8.♘xd4 ♖e8 9.f3 c6 10.♗f2 d5

La ruptura ...d5, preparada con ...♖e8 y ...c6, golpea el centro blanco.

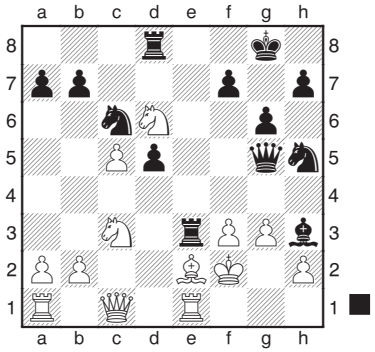
11.exd5 cxd5 12.0–0 ♘c6 13.c5

Tras 11...cxd5 el peón negro de d5 está aislado. Con c5, Gelfand gana espacio en el flanco de dama y deja d4 para su caballo, delante del peón aislado.

13...♘h5 14.g3 ♗h3

El alfil se instala en h3, en las casillas blancas que debilitó 14.g3. Según el motor, 14.♕d2 era mejor.

15.♖e1 ♕g5 16.♘db5 ♖ad8 17.♘d6 ♗d4 18.♕c1 ♗e3 19.♗xe3 ♖xe3 20.♔f2



Usted juega 21

20...d4

El peón aislado avanza y protege la torre de e3, atacada por el rey. Es la única buena jugada; con 20...♖e5 las negras quedaban en clara desventaja. Además, el peón de d4 ya es un peón pasado.

21.♘d1

Según el motor era un error: 21.♘ce4 mantenía la ventaja blanca, porque el caballo se centraliza y apoya al de d6. En d1 el caballo queda pasivo, y las negras cambian torres en e2 y activan la dama en d5.

21...♖xe2+ 22.♖xe2 ♕d5

La dama se coloca detrás del peón pasado y apunta a f3 y a2. Según el motor es la única buena jugada.

23. ♘e4

Según el motor era un error: 23.♕d2 mantenía la igualdad. Tras 23.♘e4 el caballo negro salta a e5, desde donde amenaza entrar en d3 o en f3.

23... ♘e5

El caballo ocupa e5. Con el peón de d4 y las piezas en d5, e5 y h3, las negras dominan el centro y las casillas blancas.

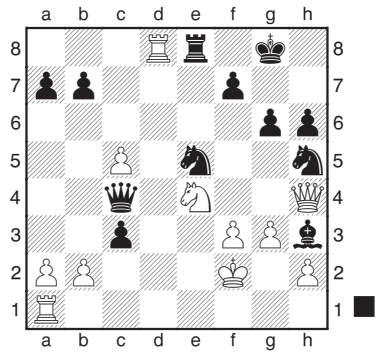
24.♕g5 ♖e8 25.♖d2

Según el motor era un error decisivo: 25.♕d2 resistía mejor, porque sacaba la dama de la quinta fila, donde está en la misma línea que la dama negra de d5, con solo el caballo de e5 en medio.

25...♕c4

Según el motor, 25...♘g4+ era aún más fuerte: el caballo da jaque y, a la vez, descubre el ataque de la dama de d5 contra la dama de g5.

26. ♘dc3 h6 27.♕h4 dxc3 28. ♖d8

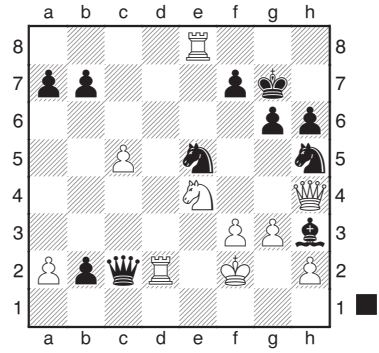


Usted juega 22

28...cxb2

El peón pasado sigue adelante y amenaza ...bxa1=D. Las blancas no pueden atender a la vez la columna e y la coronación. Según el motor es la mejor jugada; 28...♖xd8 daba mucha menos ventaja.

29.♖xe8+ ♔g7 30.♖d1 ♕c2+ 31.♖d2



Juegan negras

31...b1=♕ 32.♕xh3 ♕cc1 0–1

Gelfand abandonó: con dos damas, las negras dan mate en pocas jugadas.

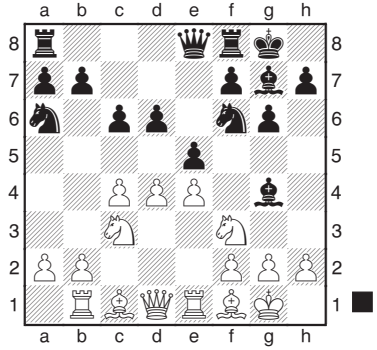
Repase el plan. ...exd4 y ...d5 abrieron el centro, las piezas negras se activaron mientras el peón aislado se preparaba, y ...d4 lo convirtió en un peón pasado que acabó coronando en b1.

Carlsen (2801) – McShane (2615) [E94]

London Chess Classic, Londres, 2009

Carlsen cierra el centro con d5 y busca abrir el flanco de dama, mientras McShane prepara ...f5. Siga cómo las rupturas b4 y a5 abren líneas, cómo cae el peón de b6 y cómo el peón de d5 decide el final.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 0–0 6.♗e2 e5 7.0–0 ♘a6 8.♖e1 ♕e8 9.♗f1 c6 10.♖b1 ♗g4



Usted juega 23

11.d5

Carlsen cierra el centro con d5. Ahora cada bando juega donde apuntan sus peones: las blancas en el flanco de dama, las negras en el de rey con ...f5. Según el motor es la mejor jugada; 11.♗e3 daba mucha menos ventaja.

11...c5

McShane frena el flanco de dama con ...c5. Para abrir líneas allí, las blancas necesitarán la ruptura b4, preparada con ♖b1 y a3.

12.♗e2 ♔h8 13.a3 ♗d7 14.b4

La ruptura b4 ataca el peón de c5 y abre líneas en el flanco de dama, el sector donde apunta la cadena blanca.

14...b6 15.♗g5 ♘g8 16.♘b5 f6 17.♗h4 ♕e7 18.♘d2 ♘h6 19.♘f1 ♖fc8 20.♘e3 ♘c7 21.bxc5 ♘xb5 22.cxb5 ♖xc5

Tras los cambios en c5 y b5, las negras tienen la columna c, pero el peón de b6 ha quedado fijo frente al de b5 y será un objetivo.

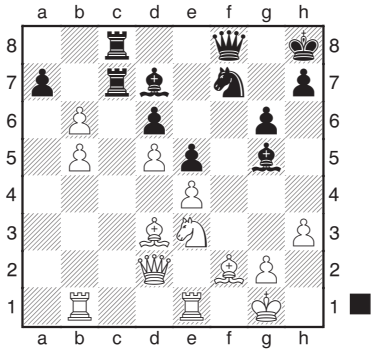
23.f3 ♖ac8 24.♗d3 ♕f8 25.♗f2 f5

Por fin llega ...f5, el contrajuego típico de las negras en este centro. Según el motor es la mejor jugada, pero ha costado tiempo: ...f6, ...♘h6 y ...♕f8.

26.a4 ♖5c7 27.h3 ♗f6 28.♕d2 ♗g5 29.a5

La segunda ruptura, a5, abre la columna a y deja el peón de b6 sin apoyo de peones. Según el motor, 29.♖bc1 era algo más preciso.

29...fxe4 30.fxe4 ♘f7 31.axb6

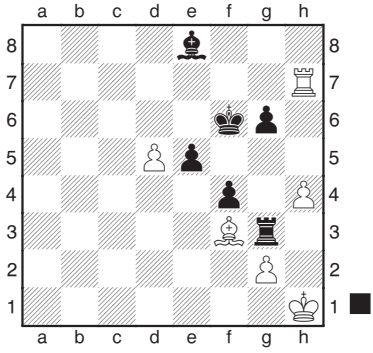


Juegan negras

31...axb6 32.♕e2 ♖b7 33.♘c4 ♕d8 34.♖f1 ♔g7 35.♔h1 ♗e8 36.♕b2 ♘h6 37.♗xb6

El alfil gana el peón de b6, el objetivo que crearon las rupturas b4 y a5. Es el fruto del juego en el flanco de dama.

37...♕e7 38.♕f2 ♖cb8 39.♖b3 ♘g8 40.♗e2 ♘f6 41.♗f3 ♖xb6 42.♘xb6 ♕c7 43.h4 ♗h6 44.♘a4 ♖xb5 45.♗e2 ♖xb3 46.♕xf6+ ♔g8 47.♘c5 ♖g3 48.♘e6 ♕f7 49.♕xf7+ ♗xf7 50.♖b1 ♗e8 51.♗f3 ♔f7 52.♖b7+ ♔f6 53.♖xh7 ♗f4 54.♘xf4 exf4 55.e5+ dxe5



Usted juega 24

56.d6

El peón de d5, que nació al cerrar el centro con 11.d5, es ahora un peón pasado y decide la partida. Según el motor es la única jugada ganadora; con 56.♔h2 el final quedaba igualado.

56...e4 57.♗xe4 ♖e3 58.♗d5 ♔f5 59.♔h2 ♖e5 60.♗f3 ♔f6 61.d7 1–0

McShane abandonó: el peón corona o cuesta el alfil.

Repase el plan. 11.d5 cerró el centro, b4 y a5 abrieron el flanco de dama, el peón de b6 cayó, y el peón de d5, bloqueado durante casi toda la partida, terminó siendo el protagonista.

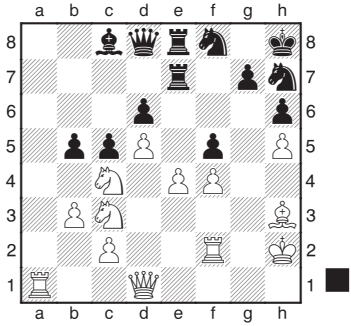
87. Estructuras Benoni

En la Benoni, el peón blanco de d5 frente a los negros de c5 y d6 da espacio a las blancas. En las dos partidas de este capítulo las negras juegan además ...e5, y el centro queda cerrado, como en la Benoni checa. No hay columnas abiertas en el centro: la partida se decide por las rupturas laterales.

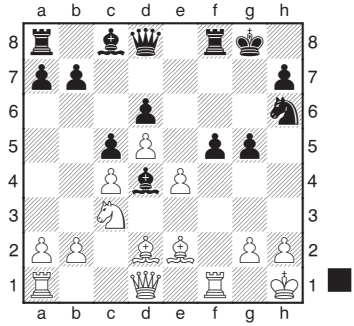
Las blancas tienen más espacio y pueden maniobrar con calma detrás de sus peones, preparar f4 o actuar en el flanco de dama. Las negras buscan contrajuego con ...f5 o con ...b5. Un avance como ...f4 gana espacio y encierra piezas contrarias, pero fija la estructura; su valor depende de lo que venga después.

La pregunta clave es siempre la misma: cuando se abra una línea, ¿quién tendrá las piezas preparadas para usarla? Alekhine gana espacio, espera, y castiga una ruptura prematura de las negras en el flanco de dama. Ivkov, en cambio, lleva su peón de f hasta f3 y abre el rey blanco con las piezas ya colocadas.

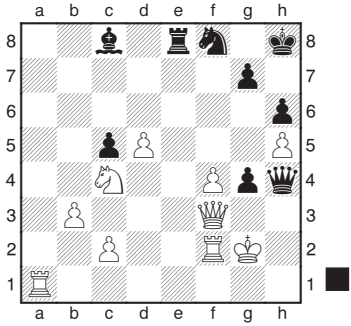
¡Usted juega!



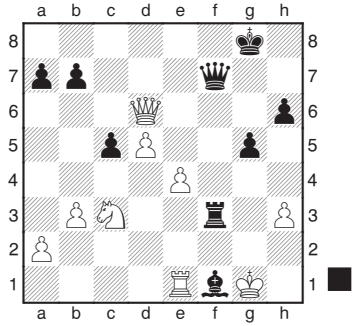
25. ¿Cómo castiga Alekhine la ruptura ...b5?



27. ¿Cuál es el plan de Ivkov?



26. ¿Dónde coloca Alekhine su dama atacada?



28. ¿Cómo remata Ivkov el ataque?

Alekhine – Castillo [A44]

Olimpiada de Buenos Aires, 1939

Castillo cierra el centro con ...e5 sin haber desarrollado el caballo de g8. Siga cómo Alekhine gana espacio en el flanco de rey, cómo maniobra durante muchas jugadas y cómo aprovecha la ruptura ...b5 para ganar los peones de b5 y d6.

1.d4 c5 2.d5 e5 3.e4 d6

El centro queda cerrado: peones blancos en d5 y e4 frente a c5, d6 y e5. Es la estructura de la Benoni checa. Sin columnas abiertas en el centro, la partida se decidirá por las rupturas: f4 para las blancas, ...f5 o ...b5 para las negras.

4.♘c3 ♘e7 5.g3 ♘g6 6.h4 ♗e7 7.h5

Alekhine gana espacio en el flanco de rey y expulsa al caballo de g6. Con el centro cerrado, el bando con más espacio puede maniobrar con calma detrás de sus peones.

7...♘f8 8.♗b5+ ♘bd7 9.a4

Alekhine frena la ruptura ...b5 antes de que llegue.

9...a6 10.♗e2 h6 11.♗e3 ♗g5 12.♕d2 ♘h7 13.♘f3 ♗xe3

Las negras cambian su alfil malo, encerrado detrás de los peones de c5, d6 y e5, por el alfil de casillas negras de las blancas.

14.♕xe3 0–0 15.♘d2 b6 16.♘c4 ♕c7 17.f4

Alekhine juega la ruptura f4. Según el motor era prematura: 17.♕d2 daba algo más de ventaja.

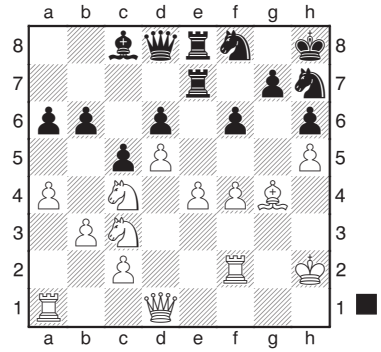
17...♖e8 18.0–0 ♖b8 19.b3 f6

Las negras sostienen e5 con ...f6. Ningún bando puede abrir el centro sin preparación, y siguen más de veinte jugadas de maniobras.

20.♕f2 ♔h8 21.♔h2 ♘df8 22.♘e3 ♖a8 23.♖h1 ♗d7 24.♕f1 ♕b7 25.♔g2 ♖e7 26.♗d3 ♗c8 27.♕f3 ♕c7 28.♖hf1 ♕d8 29.♘c4 ♕c7 30.♔h2 ♕d8 31.♗e2 ♖aa7 32.♖ab1 ♕c7 33.♖f2 ♖b7 34.♖a1 ♗d7 35.♘e3 ♖a7 36.♖af1 ♕b8 37.♖a1 ♗c8 38.♕g2 ♖e8 39.♕f1 ♕c7 40.♘c4 ♕d8 41.♕d1 ♖ae7 42.♗g4

Según el motor era un error: 42.f5 era mejor, porque cerraba el flanco de rey y dejaba sin juego a las piezas negras de ese sector, con ventaja blanca por el espacio. Tras 42.♗g4 exf4 43.gxf4 f5, las negras abren líneas y sus piezas cobran vida.

42...exf4 43.gxf4

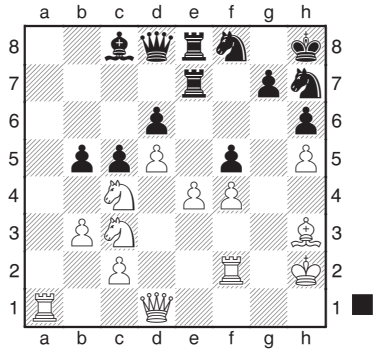


Juegan negras

43...f5

Tras el cambio en f4, las negras rompen con ...f5 y abren el centro. Según el motor es la única buena jugada, y ahora las negras están mejor; 43.♖xf4 era más preciso que 43.gxf4.

44.♗h3 b5 45.axb5 axb5



Usted juega 25

46.♘xb5

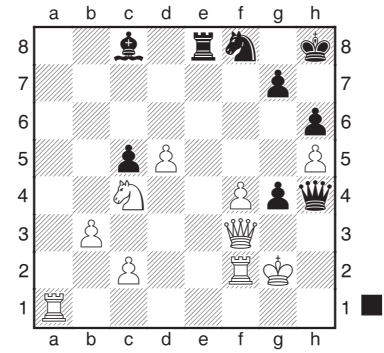
El caballo gana el peón de b5 y ataca el de d6. Según el motor es la única buena jugada; con 46.♘e3 las negras quedaban mejor.

44...b5 era un error. La ruptura del flanco de dama es típica de la Benoni, pero aquí abrió líneas para las piezas blancas, que estaban más cerca. Una ruptura solo favorece al bando preparado para aprovechar las líneas que abre.

46...♖xe4 47.♘bxd6

Cae el peón de d6, que sostenía el centro negro, y el peón de d5 queda pasado.

47...♕h4 48.♕f3 ♘f6 49.♘xe8 ♘g4+ 50.♔g2 ♖xe8 51.♗xg4 fxg4



Usted juega 26

52.♕g3

La dama, atacada por el peón de g4, se retira a g3, desde donde sigue atacando ese peón. Según el motor es la única buena jugada; con 52.♕c3 la ventaja era mucho menor.

52...♕xh5 53.f5 ♗b7 54.♖d1 ♘g6 55.fxg6 ♗xd5+ 56.♖xd5 ♕xd5+ 57.♔g1 ♖e1+ 58.♖f1 ♖xf1+ 59.♔xf1 ♕f5+ 60.♕f2 ♕xg6 61.♕f8+ ♔h7 62.♘e3 ♕a6+ 63.♔f2 ♕a7 64.♕f5+ g6 65.♕xg4 h5 66.♕f4 ♕d7 67.♕e5 1–0

Castillo abandonó: las blancas tienen una pieza de más en el final de damas.

Repase el plan. El centro cerrado permitió a Alekhine ganar espacio con h4 y h5 y maniobrar con calma. Cuando las negras rompieron con ...b5, las piezas blancas estaban listas: cayeron los peones de b5 y d6, y el peón de d5 quedó pasado.

Najdorf – Ivkov [A56]

Bled, 1961

Ivkov cierra el centro con ...e5 y prepara ...f5 con sus caballos. Siga cómo el peón de f avanza hasta f3, cómo se abren las líneas contra el rey blanco y cómo las piezas negras rematan el ataque.

1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 g6 4.♘c3 ♗g7 5.e4 d6 6.♘f3 0–0 7.♗e2 e5

Con ...e5 el centro queda cerrado: peones blancos en d5 y e4 frente a c5, d6 y e5.

8.0–0 ♘g4 9.♘e1 ♘h6 10.♘d3 ♘d7

Los caballos se apartan del peón de f: las negras preparan ...f5, su ruptura en el flanco de rey.

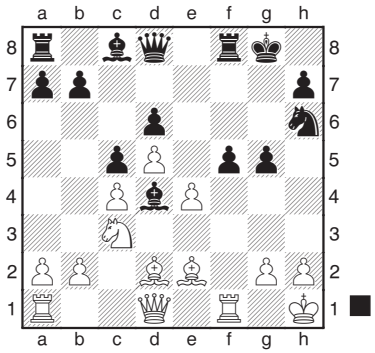
11.f4

Najdorf rompe primero con f4. Según el motor, 11.♘b5 era mejor.

11...f5 12.fxe5 ♘xe5 13.♘xe5 ♗xe5

Tras los cambios en e5, el alfil negro ocupa e5, una casilla central que ningún peón blanco puede atacar. Según el motor es la única buena jugada.

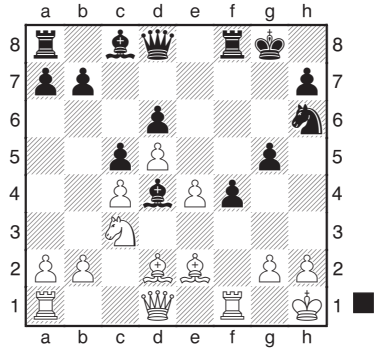
14.♗f4 ♗d4+ 15.♔h1 g5 16.♗d2



Usted juega 27

16...f4

Ivkov avanza ...f4 y gana espacio en el flanco de rey. El peón corta la diagonal del alfil de d2, y las piezas negras tienen e5 como base. Según el motor es la única buena jugada; con 16...♕e7 la posición quedaba igualada.



Juegan blancas

17.♖b1 ♗e5 18.♕c1 ♘g4 19.♗xg4 ♗xg4 20.♕c2 ♕e8 21.♘b5 ♗e2 22.♖f2 f3

El peón de f sigue adelante y abre líneas contra el rey blanco. Según el motor es la mejor jugada; 22...♗g4 daba mucha menos ventaja.

23.♗c3 ♗xc3 24.♘xc3 fxg2+

El peón de f se cambia por el de g, y el rey blanco se queda sin su escudo de peones. Según el motor es la única buena jugada; 24...♗xc4 permitía 25.gxf3.

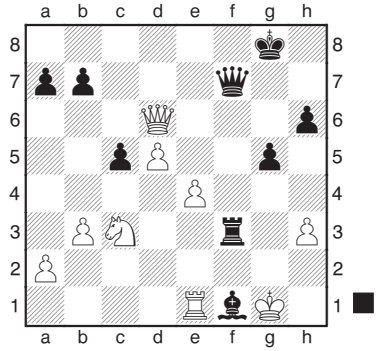
25.♔xg2 ♖xf2+ 26.♔xf2 ♗xc4

El alfil gana el peón de c4.

27.♔g2 ♕h5 28.♕f2 ♖f8 29.♕g3 ♖f4

La torre se instala en f4, en la columna que abrió el avance del peón.

30.h3 h6 31.♖e1 ♕f7 32.b3 ♗f1+ 33.♔g1 ♖f3 34.♕xd6



Usted juega 28

34...♗xh3

El alfil se entrega en h3 para abrir el rey blanco. Según el motor es la única jugada que gana de inmediato, con mate forzado; 34...♔h7 daba mucha menos ventaja.

35.♕xh6 ♖f1+ 36.♔h2 ♕f4+ 37.♔xh3 g4+ 0–1

Najdorf abandonó: el mate es inevitable.

Repase el plan. ...f5 y ...f4 ganaron espacio en el flanco de rey, ...f3 abrió líneas contra el enroque, y la torre penetró por la columna f y el alfil colaboró por las diagonales, con la entrega en h3 que abrió paso al remate.

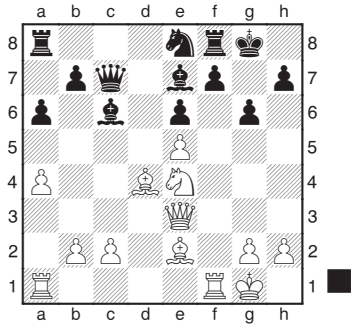
88. Estructura Scheveningen

En la estructura Scheveningen, los peones negros de d6 y e6 se enfrentan al peón blanco de e4, después de que hayan desaparecido el peón de c negro y el de d blanco. Es un centro pequeño pero sólido, que deja a las negras elegir el momento de romper con ...d5 o ...e5, o de presionar por la columna c.

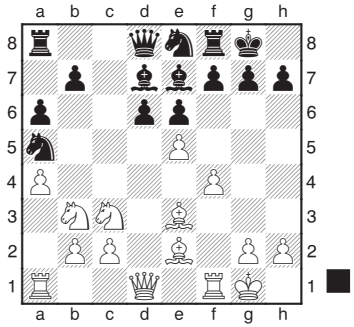
Las blancas tienen más espacio y suelen buscar el ataque con f4 y e5, o con g4. El avance e5 gana tiempo sobre el caballo de f6 y abre diagonales. Pero el peón que avanza se aleja de su base: si las negras cambian en e5 y las blancas recapturan con el peón de f, el peón de e5 queda aislado y tienen que sostenerlo las piezas.

Las dos partidas empiezan casi igual y terminan al revés. Ponomariov cambia las piezas que sostenían el peón de e5 y acaba ganándolo en el final. Parma, con las piezas más activas, convierte ese mismo peón en un peón pasado en d6 que paraliza a las negras.

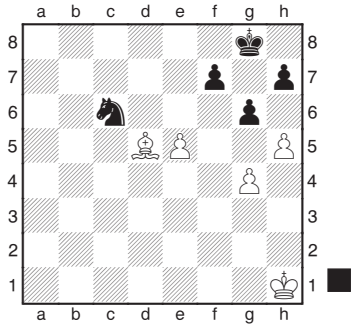
¡Usted juega!



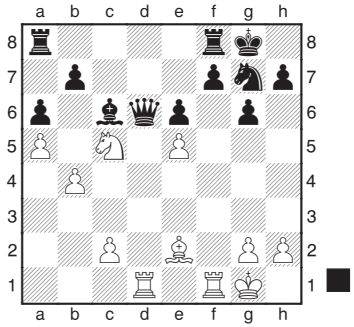
29. ¿Cómo responde Ponomariov a 18.Ce4?



31. ¿Cómo continúa Parma su plan?



30. ¿Cómo aprovecha Ponomariov el cambio de torres?



32. ¿Cómo recaptura Parma en d6?

Anand (2788) – Ponomariov (2739) [B82]

Campeonato del mundo relámpago, Moscú, 2009

Anand avanza e5 contra la Scheveningen y expulsa al caballo de f6. Siga cómo Ponomariov cambia en e5, cómo cambia las piezas que sostenían el peón aislado y cómo lo gana en el final.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 e6

Con ...d6 y ...e6 se forma la estructura Scheveningen: un centro pequeño pero sólido, que deja a las negras elegir entre ...d5 y ...e5 según convenga.

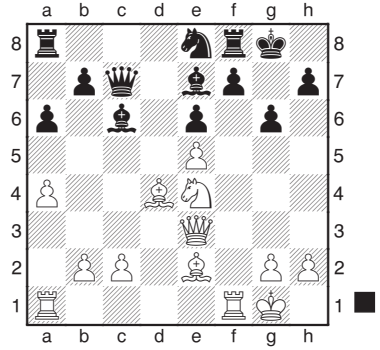
6.f4 a6 7.♗e2 ♗e7 8.a4 ♘c6 9.♗e3 0–0 10.0–0 ♗d7 11.♘b3 ♘a5 12.e5

Anand avanza e5 y expulsa al caballo de f6. Es el plan típico contra la Scheveningen: ganar espacio y tiempo. A cambio, el peón se aleja de su base. Según el motor es la mejor jugada.

12...♘e8 13.♘xa5 ♕xa5 14.♕d2 ♕c7 15.♗d4 ♗c6 16.♕e3 dxe5 17.fxe5

Tras los cambios, el peón de e5 está aislado: ya no hay peones blancos en las columnas d y f que puedan protegerlo. Tendrán que sostenerlo las piezas.

17...g6 18.♘e4



Usted juega 29

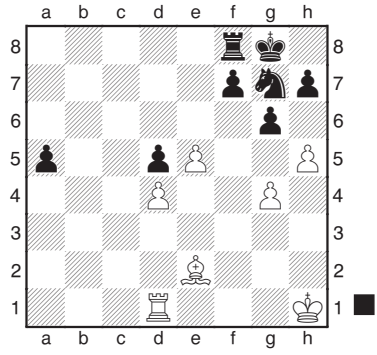
18...♗xe4

El caballo de e4 amenazaba saltar a f6 o d6, dos casillas controladas por el peón blanco de e5. Ese peón sostiene las posibles casillas de llegada, no al caballo en e4. Ponomariov lo cambia. Según el motor es la única buena jugada; con 18...♔h8 las blancas quedaban mucho mejor.

19.♕xe4 ♗c5 20.c3 ♘g7 21.g4 ♖ad8 22.♔h1 ♗xd4 23.cxd4 ♕b6 24.♖fd1 ♕xb2

La dama gana el peón de b2. Las negras atacan los peones blancos que se quedaron sin apoyo.

25.♖ab1 ♕a2 26.♖xb7 ♕xa4 27.♖a7 a5 28.h4 ♖d7 29.♖xd7 ♕xd7 30.h5 ♕d5 31.♕xd5 exd5



Juegan blancas

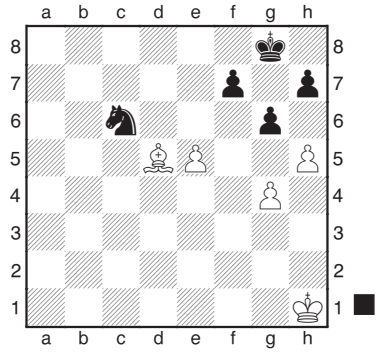
32.♖a1 ♘e6 33.♖xa5 ♘xd4

El caballo gana el peón de d4. Ahora el peón de e5 es el último peón central blanco.

34.♗f1 ♖d8 35.♗g2 ♘c6 36.♖xd5

Según el motor, 36.♖b5 resistía mejor: con las torres en el tablero, la torre blanca podía seguir molestando. Tras el cambio, el final de caballo contra alfil es muy difícil para las blancas.

36...♖xd5 37.♗xd5



Usted juega 30

37...♘xe5

El caballo gana el peón de e5, el peón procedente de f4 que llegó a e5 tras los cambios centrales. Según el motor es la única jugada que mantiene la ventaja; tras 37...♘e7 el final quedaba igualado.

Un peón avanzado gana espacio mientras las piezas lo sostienen. Cuando esas piezas desaparecen, se convierte en un objetivo.

38.hxg6 hxg6 39.g5 ♘d3 40.♔h2 ♘f4 0–1

Aquí terminó la partida. El caballo ataca el alfil, y según el motor la ventaja negra es decisiva.

Repase el plan. ...dxe5 dejó aislado el peón de e5, ...♗xe4 y ...♗xd4 cambiaron las piezas que lo sostenían, el caballo ganó los peones de d4 y e5, y el final quedó ganado para las negras.

Parma (2530) – Larsen (2660) [B83]

Teesside, 1972

Parma también avanza e5, pero esta vez el peón se convierte en un arma. Siga cómo las piezas blancas lo sostienen, cómo se transforma en un peón pasado en d6 y cómo la mayoría blanca del flanco de dama decide el final de caballos.

1.e4 e6 2.d4 c5 3.♘f3 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6

Con ...e6 y ...d6 se forma la estructura Scheveningen, aquí con un orden de jugadas de la Francesa.

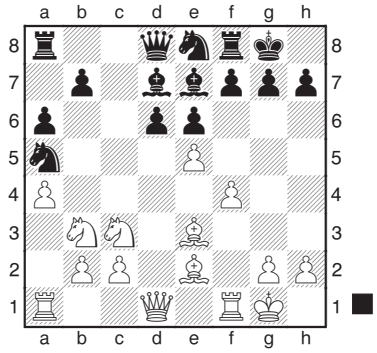
6.♗e2 ♘c6 7.♗e3 ♗d7 8.0–0 a6 9.a4 ♗e7 10.f4

Parma prepara e5 con f4, el plan típico contra la Scheveningen.

10...0–0 11.♘b3 ♘a5 12.e5

El peón avanza a e5 y expulsa al caballo de f6. Según el motor es la mejor jugada.

12...♘e8



Usted juega 31

13.♘xa5

Parma cambia el caballo de a5 antes de que las negras lo cambien en b3. Según el motor es la única buena jugada; con 13.♕d2 ♘xb3 14.cxb3 dxe5 la posición quedaba igualada.

13...♕xa5 14.♕d2 ♕c7 15.♗d4 dxe5 16.fxe5

Como en Anand–Ponomariov, el peón de e5 queda aislado. Aquí las piezas blancas lo sostienen y lo aprovechan: el caballo irá a e4 y después a c5.

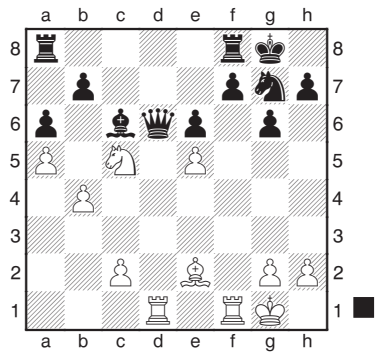
16...♗c5 17.♘e4 ♗xd4+ 18.♕xd4 ♗c6 19.♖ad1 ♕a5 20.♘c5

El caballo se instala en c5, desde donde presiona los peones de b7 y e6.

20...♕c7 21.a5

Según el motor, 21.♗f3 era mucho más fuerte: tras el cambio de alfiles en c6, el caballo salta a d7, una casilla blanca que ninguna pieza negra puede disputarle, y las blancas dominan la séptima fila.

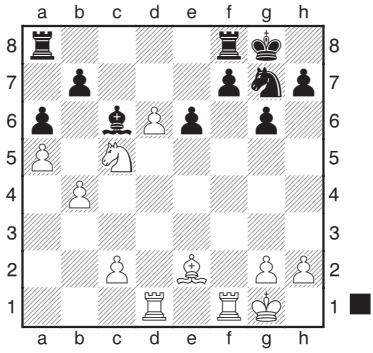
21...g6 22.b4 ♘g7 23.♕d6 ♕xd6



Usted juega 32

24.exd6

Parma recaptura con el peón: el peón de e5 se transforma en un peón pasado en d6, apoyado por la torre de d1. Según el motor es la mejor jugada; 24.♖xd6 daba mucha menos ventaja.



Juegan negras

24...♘f5 25.♔f2 ♖fd8 26.d7

El peón llega a d7 y ata a las negras: la torre de d8 y el rey tendrán que vigilar la casilla de coronación. Según el motor es la única buena jugada; con 26.♗f3 la ventaja desaparecía.

26...♔f8 27.g4 ♘h6 28.♖d6 ♔e7 29.♖fd1 g5 30.♗f3 ♗xf3 31.♔xf3 ♖a7 32.♖b6 ♘g8 33.♘xb7

El caballo gana el peón de b7. Las negras se quedarán sin peones en el flanco de dama.

33...♖xd7 34.♖xd7+ ♔xd7 35.♘c5+ ♔e7 36.♖xa6 ♖xa6 37.♘xa6 ♔d6 38.♘c5 ♔c6 39.c4 h6 40.♘d3 1–0

Larsen abandonó: tres peones blancos contra ninguno en el flanco de dama deciden el final de caballos.

Repase el plan. e5 ganó espacio, las piezas sostuvieron el peón aislado, exd6 lo convirtió en un peón pasado, y mientras las negras lo vigilaban, las blancas ganaron los peones del flanco de dama.

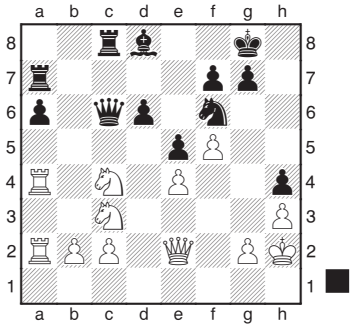
89. Estructura Boleslavsky

En la estructura Boleslavsky, las negras cambian su peón de c por el de d blanco y juegan ...e5 con el peón todavía en d6. Ganan espacio, controlan d4 y f4 y obtienen juego activo. A cambio, aceptan dos debilidades: la casilla d5, que ningún peón negro puede atacar ya, y el peón retrasado de d6.

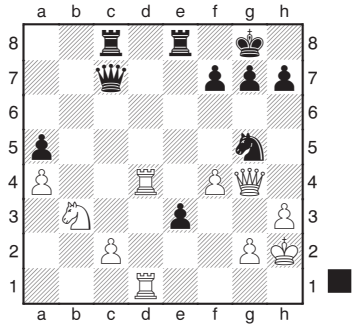
Toda la lucha gira alrededor de d5. Las blancas deben eliminar o desviar a los defensores de esa casilla, el alfil de e6 y los caballos, antes de instalar allí una pieza; si la ocupan demasiado pronto, las negras la cambian y no queda nada. Las negras, por su parte, preparan ...d5: si logran esa ruptura en buenas condiciones, la debilidad desaparece y su peón de e se convierte en una fuerza.

Geller cambia uno a uno los defensores de d5, instala allí un caballo imbatible y gana el final contra el alfil malo de las negras. Bronstein consigue ...d5, y su peón de e avanza hasta coronar.

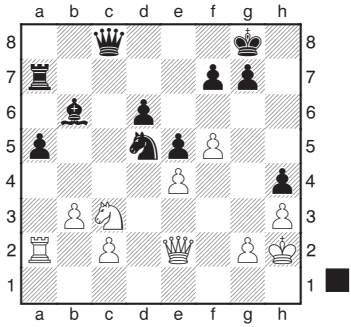
¡Usted juega!



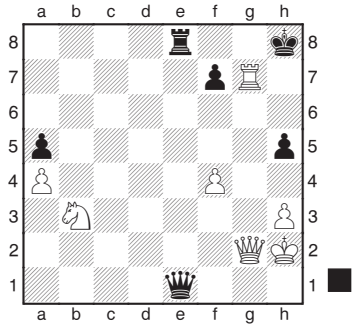
33. ¿Adónde lleva Geller el caballo de c4?



35. ¿Dónde coloca Bronstein su caballo?



34. ¿Cómo recaptura Geller en d5?



36. ¿Cómo remata Bronstein la partida?

Geller – Najdorf [B92]

Torneo de Candidatos, Zúrich, 1953

Najdorf juega ...e5 y acepta el agujero de d5. Siga cómo Geller expulsa o cambia, una a una, las piezas negras que defienden esa casilla, cómo instala allí un caballo y cómo gana el final contra el alfil malo.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e2 e5

Con ...e5 se forma la estructura Boleslavsky. Las negras ganan espacio y controlan d4 y f4, pero ningún peón negro puede atacar ya la casilla d5, y el peón de d6 queda retrasado.

7.♘b3 ♗e6 8.0–0 ♘bd7 9.f4 ♕c7 10.f5

Geller avanza f5 y expulsa al alfil de e6, el principal defensor de d5.

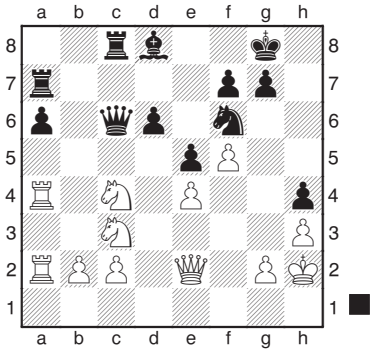
10...♗c4 11.a4 ♖c8 12.♗e3 ♗e7 13.a5 h5 14.♗xc4

Geller cambia el alfil de c4, que todavía podía volver a vigilar d5.

14...♕xc4 15.♖a4 ♕c7 16.h3 h4 17.♖f2 b5 18.axb6 ♘xb6 19.♗xb6

El alfil se cambia por el caballo de b6, otro defensor de d5. Con cada cambio, las negras tienen menos piezas para disputar la casilla.

19...♕xb6 20.♕e2 ♖a8 21.♔h2 0–0 22.♖f1 ♖a7 23.♖fa1 ♖fa8 24.♖1a2 ♗d8 25.♘a5 ♖c8 26.♘c4 ♕c6

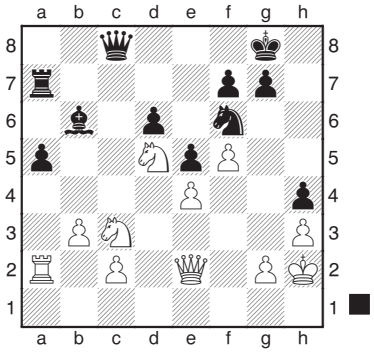


Usted juega 33

27.♘e3

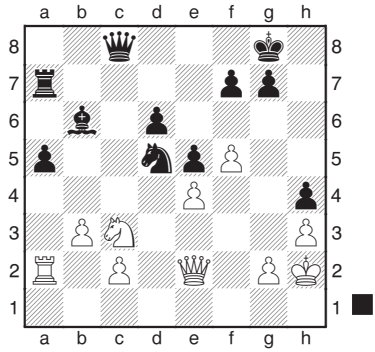
El caballo va de c4 a e3, camino de d5. Según el motor es la única buena jugada; 27.♕d3 daba mucha menos ventaja.

27...a5 28.♖c4 ♕a6 29.b3 ♗b6 30.♖xc8+ ♕xc8 31.♘ed5



Juegan negras

31...♘xd5



Usted juega 34

32.♘xd5

El otro caballo recaptura y se instala en d5. Según el motor es la única buena jugada: con 32.exd5 ♕xc3 las negras ganaban una pieza.

El caballo de d5 no puede ser expulsado por ningún peón. El alfil de b6, en cambio, es un alfil malo: los peones negros de d6 y e5 están en casillas de su color.

32...♕c5 33.♖a1 ♕f2 34.♕xf2

Se cambian las damas. Queda un final de torre y caballo contra torre y alfil malo.

34...♗xf2 35.♖f1 ♗d4 36.c3 ♗c5 37.g4 hxg3+ 38.♔xg3 ♖b7 39.♖b1 f6 40.♔f3 ♔f7 41.♔e2 ♖b8 42.b4 g6 43.♔d3 gxf5 44.exf5

Según el motor era la única buena jugada: tras 44.exf5 el caballo de d5 sigue firme en su casilla y los peones negros de d6, e5 y f6 quedan fijos. Con 44.♖f1, las negras cambiaban en b4 y en e4 y abrían el juego, y la posición quedaba igualada.

44...axb4 45.cxb4 ♗d4 46.♖c1 ♔g7 47.♖c7+ ♔h6 48.♔e4 ♔g5 49.♖h7 ♗f2 50.♖g7+ ♔h4 51.♔f3 ♗e1 52.♔g2 ♖f8 53.b5 ♗a5 54.b6 ♗xb6 55.♘xb6

El peón pasado de b ha costado el alfil a las negras.

55...♖b8 56.♖g4+ ♔h5 57.♘d5 1–0

Najdorf abandonó: las blancas tienen una pieza por un peón, y el caballo vuelve a d5.

Repase el plan. f5 expulsó al alfil de e6, ♗xc4 y ♗xb6 cambiaron los otros defensores de d5, el caballo se instaló en la casilla, y el final de caballo contra alfil malo fue ganado.

Unzicker – Bronstein [B92]

Interzonal de Gotemburgo, 1955

Bronstein juega la misma estructura, pero prepara con cuidado la ruptura ...d5. Siga cómo desaparece la debilidad de d5, cómo el peón de e gana espacio hasta e3 y cómo el ataque contra el rey blanco ayuda a coronarlo.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e2 e5

Con ...e5 se forma la estructura Boleslavsky, con el agujero de d5 y el peón retrasado de d6.

7.♘b3 ♗e7 8.0–0 0–0 9.♗e3 ♕c7 10.a4 b6 11.♕d2 ♗e6 12.♖fd1 ♖c8 13.♕e1 ♕b7 14.♖d2 ♘bd7 15.f3 d5

Bronstein rompe con ...d5, preparada con ...♗e6, ...♖c8 y ...♘bd7. Según el motor es la mejor jugada: la ruptura elimina la debilidad de d5 y libera el peón de d6.

16.exd5 ♘xd5 17.♘xd5 ♗xd5

Tras los cambios en d5, el alfil negro ocupa la casilla, y el peón de d6 ha desaparecido: ya no hay estructura Boleslavsky. Ahora el peón de e5 es la baza de las negras.

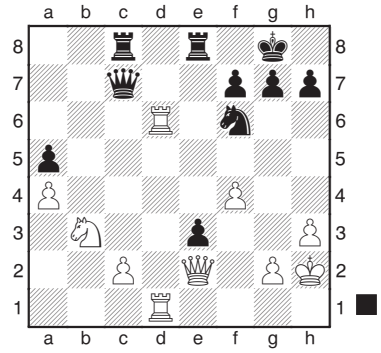
18.♖ad1 ♘f6 19.♘c1 e4

El peón de e avanza y gana espacio. Según el motor, 19...♗c6 era algo más preciso.

20.♕f2 ♗c5 21.♗xc5 bxc5 22.♕e3 ♖e8 23.f4 c4 24.b3 ♖ac8 25.h3 ♗e6

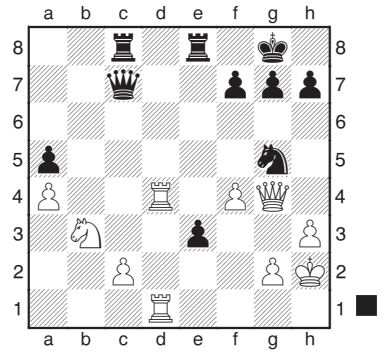
26.♔h2 ♕c7 27.♖d6 a5 28.bxc4 ♗xc4 29.♘b3 ♗xe2 30.♕xe2 e3

El peón llega a e3, en plena posición blanca: controla d2 y f2 y amenaza seguir avanzando.



Juegan blancas

31.♖6d4 ♘e4 32.♕f3 ♘g5 33.♕g4



Usted juega 35

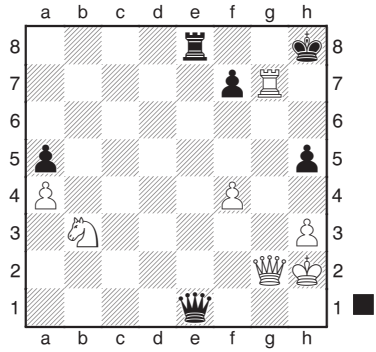
33...♘e6

El caballo ataca la torre de d4 y el peón de f4. Según el motor es la única buena jugada; 33...♘e4 daba mucha menos ventaja.

34.♖e4 h5 35.♕f3 ♘g5 36.♖xe8+ ♖xe8 37.♕g3 ♕xc2 38.♖d5 e2

El peón de e, el que nació de la estructura Boleslavsky, está a un paso de coronar.

39.♖xg5 e1=♕ 40.♖xg7+ ♔h8 41.♕g5 ♕xg2+ 42.♕xg2



Usted juega 36

42...♖e2 0–1

La torre ataca la dama, que no puede apartarse porque dejaría al rey en jaque. Según el motor es la única jugada ganadora. Unzicker abandonó.

Repase el plan. ...d5 eliminó la debilidad de d5, el peón de e avanzó hasta e3 y después coronó, mientras las piezas negras atacaban al rey blanco.

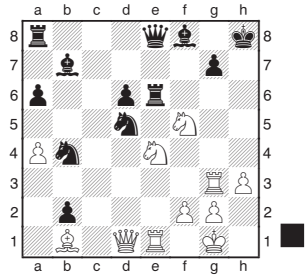
90. Centro español cerrado

En la Española cerrada, el avance d5 fija el centro: el peón blanco de d5 frente al negro de d6, con los peones de e4 y e5, si siguen en el tablero, bloqueados. Las blancas tienen más espacio y pueden maniobrar con calma detrás de sus peones: los caballos buscan el flanco de rey, sobre todo la casilla f5, y las torres llegan por la tercera fila. Las negras buscan contrajuego en el flanco de dama con ...c4, ...b4 o la apertura de la columna c.

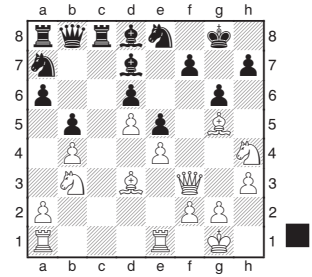
El bloqueo d5-e4 contra d6-e5 recuerda al de una India de Rey cerrada, con los mismos colores. Sin embargo, la colocación de las piezas, las rupturas disponibles y el espacio en los flancos pueden conducir a planes diferentes. Antes de elegir un plan hay que mirar qué peones siguen en el centro, dónde están los peones de c y qué columnas pueden usar las torres.

Kasparov cierra el centro, lleva las torres por la tercera fila hasta g3 y abre el rey negro con sacrificios. Smyslov frena primero el flanco de dama, cambia el alfil que defendía las casillas negras alrededor del rey, lleva el caballo a f5 y solo entonces rompe con f4.

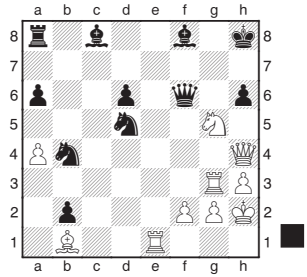
¡Usted juega!



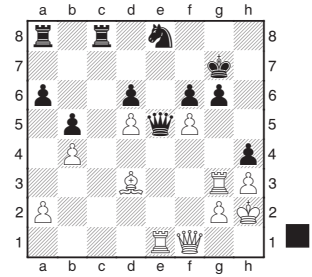
37. ¿Cómo refuerza Kasparov el ataque?



39. ¿Qué cambio favorece a Smyslov?



38. ¿Cómo culmina Kasparov el ataque?



40. ¿Cómo responde Smyslov al ataque a su torre?

Kasparov (2800) – Karpov (2730) [C92]

Campeonato del mundo, Nueva York y Lyon, 1990

Kasparov cierra el centro con d5 mientras Karpov busca contrajuego en el flanco de dama. Siga cómo las torres blancas llegan al flanco de rey por la tercera fila y cómo los sacrificios abren el rey negro antes de que el contrajuego negro llegue a tiempo.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0–0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 0–0 9.h3 ♗b7 10.d4 ♖e8 11.♘bd2 ♗f8 12.a4 h6 13.♗c2 exd4 14.cxd4 ♘b4 15.♗b1 c5 16.d5

Kasparov cierra el centro con d5. El peón corta la diagonal del alfil de b7 y gana espacio; ahora las blancas atacarán en el flanco de rey, y las negras buscarán contrajuego en el de dama con ...c4. Según el motor es la mejor jugada.

16...♘d7 17.♖a3

La torre se traslada por la tercera fila: de a3 irá a e3 y después a g3, frente al rey negro.

17...f5

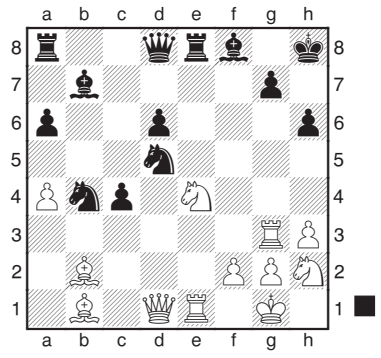
Karpov ataca el peón de e4 con ...f5 para abrir el centro antes de que llegue el ataque blanco.

18.♖ae3 ♘f6 19.♘h2 ♔h8 20.b3 bxa4 21.bxa4 c4 22.♗b2 fxe4 23.♘xe4 ♘fxd5

Las negras ganan el peón de d5, pero sus piezas están en el centro y en el flanco de dama, lejos de su rey.

24.♖g3

La torre llega a g3, frente al rey negro. Según el motor es la mejor jugada.

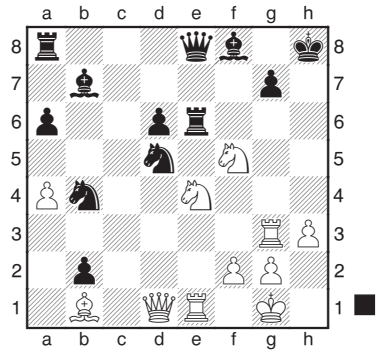


Juegan negras

24...♖e6 25.♘g4 ♕e8 26.♘xh6

Kasparov entrega un caballo en h6 para abrir el rey negro. Según el motor es la única buena jugada; 26.♔h2 daba mucha menos ventaja.

26...c3 27.♘f5 cxb2



Usted juega 37

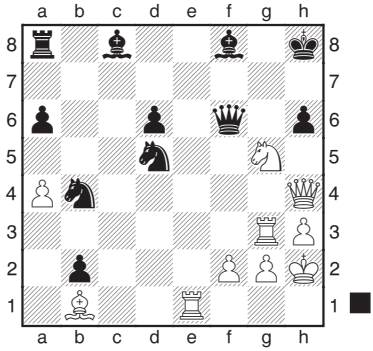
28.♕g4

La dama se suma al ataque por la columna g. Según el motor es la única buena jugada; con 28.♔h2 la ventaja desaparecía.

28... ♗c8 29. ♕h4+ ♖h6 30. ♘xh6 gxh6

El rey negro se ha quedado sin peones delante: el de g ha desaparecido y el de h está en h6.

31. ♔h2 ♕e5 32. ♘g5 ♕f6



Usted juega 38

33. ♖e8

La torre entra en la octava fila y ataca los alfiles de c8 y f8. Las negras no pueden defenderse a la vez de la torre, el caballo de g5 y la dama. Según el motor es la jugada más fuerte, con mate forzado.

33... ♗f5 34. ♕xh6+ ♕xh6 35. ♘f7+ ♔h7 36. ♗xf5+ ♕g6 37. ♗xg6+ ♔g7 38. ♖xa8 ♗e7 39. ♖b8 a5 40. ♗e4+ ♔xf7 41. ♗xd5+ 1–0

Karpov abandonó: las blancas tienen dos torres y un alfil contra alfil y caballo.

Repase el plan. d5 cerró el centro, las torres llegaron al flanco de rey por la tercera fila, y los sacrificios en h6 abrieron el rey negro mientras las piezas negras estaban en el flanco de dama.

Smyslov – Keres [C99]

Leningrado y Moscú, 1941

Smyslov cierra el centro con d5 y prepara la ruptura f4 durante muchas jugadas. Siga cómo frena el flanco de dama, cómo cambia el alfil que defiende las casillas negras, cómo el caballo llega a f5 y h6, y cómo la ventaja se transforma hasta un final de peones ganado.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0–0 ♗e7 6.♖e1 b5 7.♗b3 d6 8.c3 0–0 9.h3 ♘a5 10.♗c2 c5 11.d4 ♕c7 12.♘bd2 cxd4 13.cxd4 ♘c6 14.♘b3 ♖d8 15.♗d2 ♕b8 16.d5

Smyslov cierra el centro con d5. Según el motor es la mejor jugada. El caballo de c6 tiene que retirarse a a7, una casilla muy pasiva.

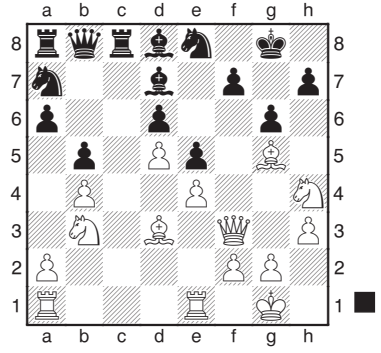
16...♘a7 17.♘a5 ♗d7 18.♗d3 ♖c8 19.b4

Smyslov frena el contrajuego negro en el flanco de dama antes de empezar su plan en el de rey.

19...♗d8 20.♘b3 ♗b6 21.♘h4

El caballo va hacia f5, la casilla típica de este centro.

21...g6 22.♕f3 ♗d8 23.♗g5 ♘e8



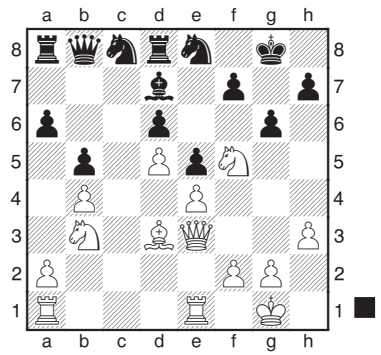
Usted juega 39

24.♗xd8

Smyslov cambia su alfil por el alfil de d8, el defensor de las casillas negras alrededor del rey negro. Según el motor es la única buena jugada; 24.♕e3 daba mucha menos ventaja.

24...♖xd8 25.♕e3 ♘c8 26.♘f5

El caballo llega a f5 y ataca las casillas negras alrededor del rey. Capturarlo con ...gxf5 abriría la columna g.



Juegan negras

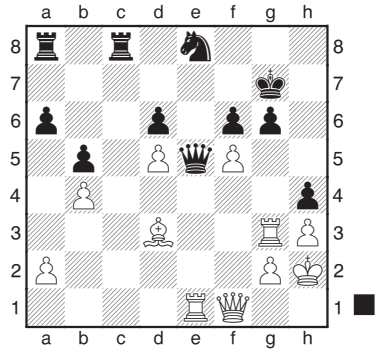
26...♕b6 27.♕g5 f6 28.♕g3 ♔h8 29.♘h6

El caballo entra en h6, una casilla negra que ya no tiene defensor.

29...♔g7 30.♕h4 ♘e7 31.♖e3 ♘g8 32.♘xg8 ♔xg8 33.♖g3 ♔g7 34.♔h2 ♖dc8 35.f4

Por fin llega la ruptura f4, preparada durante veinte jugadas. Según el motor es la mejor jugada.

35...exf4 36.♕xf4 ♕d8 37.♘d4 ♕e7 38.♘f5+ ♗xf5 39.exf5 ♕e5 40.♕f1 h5 41.♖e1 h4



Usted juega 40

42.♖xe5

La dama negra y el peón de h4 atacaban la torre de g3. Smyslov entrega las dos torres por la dama: tras 42...hxg3+ 43.♔xg3 dxe5 queda dama y alfil contra dos torres y caballo. Según el motor es la única buena jugada; cualquier otra perdía.

42...hxg3+ 43.♔xg3 dxe5 44.♕e2 g5 45.♔h2 ♖c3 46.h4 gxh4 47.♕g4+ ♔f8 48.♗e4 ♖d8 49.♕xh4 ♔g8 50.♕g4+ ♔f8 51.♕h5 ♔e7 52.♕h7+ ♔f8 53.♗f3 ♖xf3 54.gxf3 ♖xd5 55.♔g3 ♘g7 56.♕h8+ ♔f7 57.♕c8 ♖d2 58.f4 exf4+ 59.♔g4 ♖d4 60.♕b7+ ♔g8 61.♕xa6 ♖xb4 62.♕xf6 f3+ 63.♔xf3 ♖b1 64.♕d8+ ♔f7 65.♕d5+ ♔f8 66.♕d6+ ♔g8 67.f6 ♘f5 68.♕d3 ♖e1 69.♕xf5

Smyslov entrega la dama por el caballo y la torre: queda un final de peones ganado.

69...♖f1+ 70.♔g4 ♖xf5 71.♔xf5 ♔f7 72.a3 1–0

Keres abandonó: según el motor, el final de peones está ganado para las blancas.

Repase el plan. d5 cerró el centro, b4 frenó el flanco de dama, el cambio de los alfiles de casillas negras abrió el camino al caballo hacia f5 y h6, y la ruptura f4 llegó cuando todo estaba preparado. El resto fue técnica, hasta el final de peones.

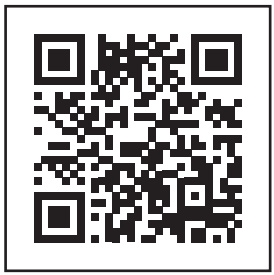
Índice de partidas

1. Reshevsky – Myagmarsuren, 1967. 4
2. Zs. Polgar – Bönsch, 1990 6
3. Smyslov – Timman, 1981 9
4. Pavlovic – León Hoyos, 2012 11
5. Yermolinsky – Salov, 1997 14
6. Larsen – Quinteros, 1982. 16
7. Flohr – Botvinnik, 1933 19
8. Botvinnik – Smyslov, 1958 21
9. Alekhine – Euwe, 1936 24
10. Kasparov – Ivanchuk, 1995. 26
11. Gelfand – Topalov, 1997 29
12. Carlsen – McShane, 2009. 31
13. Alekhine – Castillo, 1939. 34
14. Najdorf – Ivkov, 1961 36
15. Anand – Ponomariov, 2009. 39
16. Parma – Larsen, 1972 41
17. Geller – Najdorf, 1953 44
18. Unzicker – Bronstein, 1955. 46
19. Kasparov – Karpov, 1990 49
20. Smyslov – Keres, 1941 51

Las posiciones en Lichess

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

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



lichess.org/study/mSxZgLP4