Jose Sande

Sindarov
en la india de rey

La lucha por las casillas negras



Sindarov en la india de rey

La lucha por las casillas negras

Jose Sande

Índice

Introducción 3
Capítulo 1: h5 y ♗h6 vs. h3 4
Capítulo 2: e5 y h6 vs. clásica 14
Capítulo 3: estructura e5, d6 y c5 21
Capítulo 4: transposición a Benoni 28
Capítulo 5: transposición a la Maróczy 66
Apéndice: ideas típicas 76
Índice de partidas 85
Vídeos de las partidas 86

© 2026 Jose Sande
Se permite difundir e imprimir libremente esta obra.

Olvídate del módulo

Si quieres jugar la india de rey, ¡olvídate del módulo! No vas a jugar a 4.000 de Elo como el último Stockfish.

El blanco disfruta de una gran ventaja de espacio, y por eso el módulo suele valorar entre +1 y +2 posiciones que, para un jugador humano, son complejas y perfectamente jugables con negras. A veces el blanco termina imponiéndose con una larga serie de jugadas que ningún humano encontraría; otras, la ventaja se va diluyendo poco a poco. En resumen: para valorar estas posiciones a nivel humano, el módulo no es un buen referente.

Lo que sí marca la diferencia es conocer las maniobras adecuadas para el negro en cada estructura y calcular bien tres o cuatro jugadas. Con eso te acercarás al nivel de un maestro.

La mayoría de las partidas de este libro se jugaron a ritmo de blitz o de rápidas, así que, lógicamente, contienen imprecisiones e incluso errores graves. Eso no les quita valor didáctico: muestran con claridad los planes y las ideas que hay que conocer para jugar estas posiciones con negras al estilo de Sindarov.

Cada partida va precedida de una página «¡Usted juega!» con cuatro posiciones para resolver antes de leer los comentarios, y lleva un código QR que te permite reproducirla en lichess.

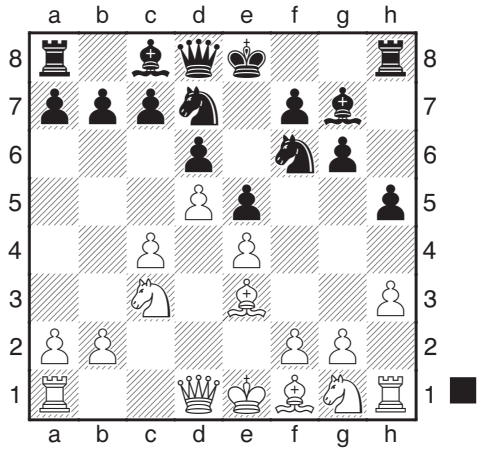
Capítulo 1

h5 y ♗h6 vs. h3

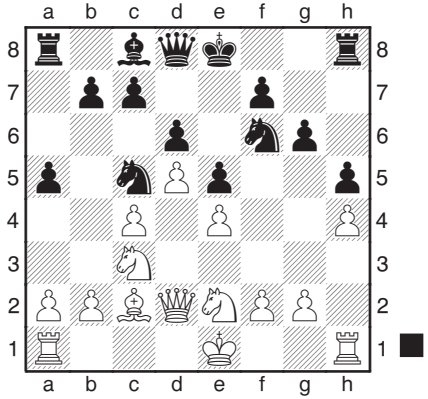
Los esquemas con h3 están de moda y son muy peligrosos si no se conocen bien con negras.

Un plan interesante es diferir el enroque con 5...♘bd7, de forma que tras e5 y d5, se avanza h5.

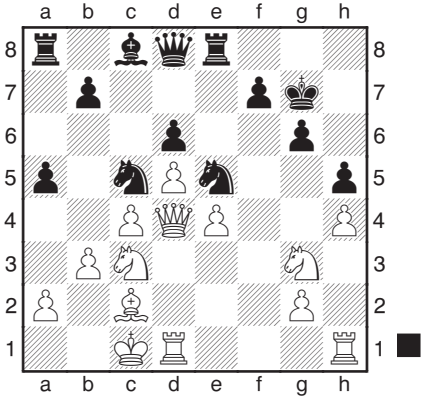
Sus objetivos para el negro son: cambiar el alfil de casillas negras con ♗h6, dificultar el avance de g4 y ganar espacio en el flanco de rey incluyendo la posibilidad de fijar la estructura blanca con h4. Tras el cambio de alfiles el rey negro tiene un buen cobijo con ♔f8- g7.



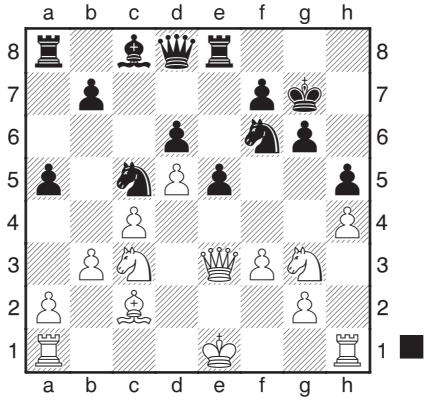
¡Usted juega!



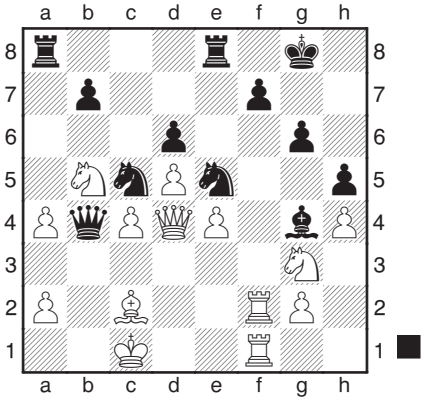
1. El rey negro no puede enrocar, ¿supone esto un problema?



3. ¿Cómo coordinarías las piezas para atacar en el flanco de dama?



2. Explica dos maneras de jugar esta posición.

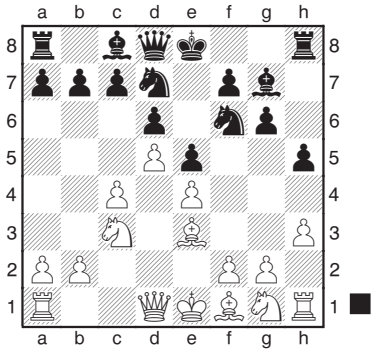


4. Contundente y decisiva secuencia.

Sarana (2679) - Sindarov (2682) [E71]

Blitz. Titled Tuesday 12.11.2024

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.h3 ♘bd7 6.♗e3 e5 7.d5 h5 8.♗d3

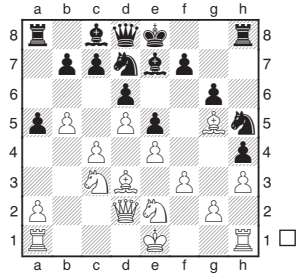


Principales alternativas: ♕d2 o ♗d3

El blanco tiene la opción de impedir el cambio de alfiles con 8.♕d2, pero tras 8...♘c5, tiene que elegir entre debilitar más las casillas negras del flanco de rey con 9. f3, o asumir la pérdida de su alfil de casillas blancas tras 9.♗d3, lo que facilitará la posterior ruptura f5 del negro.

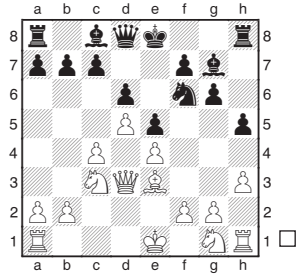
Tras 8.♕d2 ♘c5 9. f3 h4 (fijando las debilidades en las casillas negras del blanco) y 10.♗g5, es muy interesante la maniobra ♗f8 y ♗e7, con muy buenos resultados en la práctica. Por ejemplo, una continuación podría ser 10...♗f8 11. b4 ♘cd7 12.♗d3 ♗e7 13.♘ge2 a5 14. b5 ♘h5, con buen juego del negro.

La idea es clara: el caballo de h5 se dirige a f4, una casilla que el blanco ya no puede controlar con peones. Si el blanco cambia los alfiles con 15.♗xe7 ♕xe7 16.♘a4 b6 17.0–0–0 ♗b7, el negro se ha librado de su alfil malo y puede enrocar largo con comodidad. Lo más sólido es 15.♗e3, pero tras 15...b6 16.♗c2 g5 17.0–0–0 ♘f4 el negro tiene un juego cómodo y sencillo de llevar.



♗f8-e7 es una maniobra para recordar contra ♗g5

Si en vez de 9. f3, se inclina por 9.♗d3, el negro tras 9...♘xd3 puede elegir entre cambiar alfiles con ♗h6 o luchar por la ruptura f5, con 0-0 y ♘h7, que es más fuerte de lo habitual, al no tener alfil de casillas blancas el contrario.



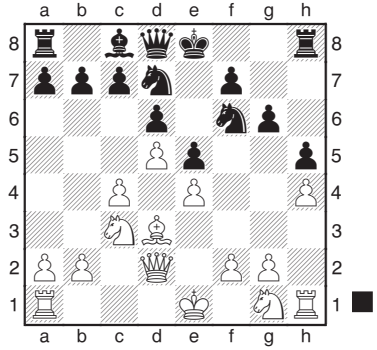
Principales alternativas: ♗h6 o 0-0 con ♘h7 y f5

8...♗h6 9.♗xh6 ♖xh6 10.♕d2 ♖h8 11.h4

Impidiendo que el negro fije el flanco de rey con h4!.

A cambio, la casilla g4 queda a disposición de las piezas negras mientras el blanco no juegue f3. El negro no tiene

ninguna prisa: completará el desarrollo con ♘c5, a5 y el enroque artificial ♔f8-g7, una maniobra que veremos a menudo en esta estructura.



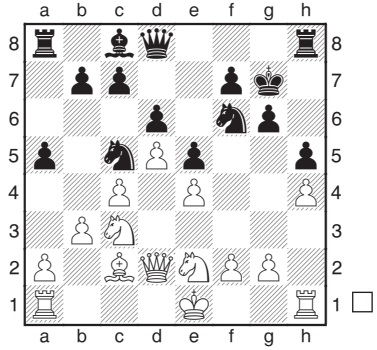
El blanco impide el h4 del negro

11... ♘c5 12. ♗c2 a5

Continua el control de las casillas negras.

13. ♘ge2 ♔f8 14.b3 ♔g7

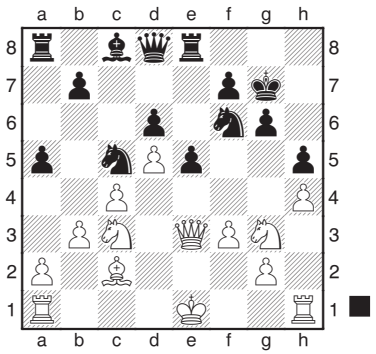
El negro realiza un enroque artificial.



Con ♔f8-g7 completa su desarrollo del flanco de rey

15.f3 c6 16. ♕e3 cxd5 17.exd5 ♖e8 18. ♘g3

Sindarov quiere controlar la ruptura central e4. Pero las piezas negras están muy bien coordinadas y activas para esta ruptura.



Principales alternativas: e4 o ♗d7-♕b6-a4

18...e4!?

Sindarov ejecuta un sacrificio temático para ocupar la casilla e5 con un caballo. Otra alternativa sin entregar material era ♗d7-♕b6-a4.

19.fxe4 ♘g4 20. ♕d4+ ♘e5 21.0–0–0 ♕b6

Con idea de ♗d7 y a4.

22. ♖hf1 ♗g4 23. ♖d2 a4

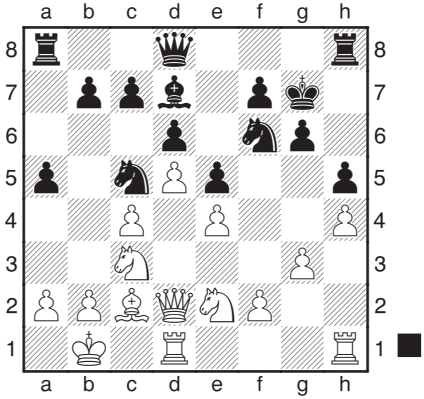
Abriendo la posición precaria del rey blanco.

24.bxa4 ♕b4 25. ♖df2 ♔g8 26. ♘b5 ♘xa4

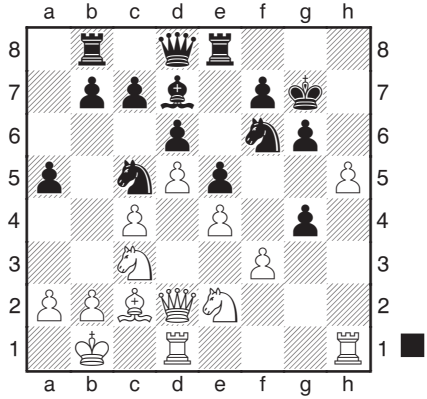
La entrega de calidad 26... ♖xa4 era más contundente. Por ejemplo, 27. ♗xa4 ♘cd3+ 28. ♔c2 ♕xa4+ 29. ♔c3 ♕b4+ 30. ♔c2 ♖c8.

27.a3 ♕a5 28. ♘xd6 ♘c5 29. ♘b5 ♖ac8 30. ♔b1 ♘cd7 31. ♗b3 ♘c5 32. ♗a2 ♗d7 33. ♕c3 ♕b6 34. ♖b2 ♘a4 35. ♕b4 ♘xb2 36. ♕xb2 ♘xc4 37. ♗xc4 ♖xc4 38. ♘c3 ♕e3 39. ♘ge2 ♖ec8 40. ♖f3 ♕c5 41.d6 ♗e6 42. ♖d3 ♕e5 43.d7 ♖d8 44. ♕b6 ♖xd7 45. ♖xd7 ♗xd7 46. ♕d8+ ♕e8 47. ♕f6 ♖xe4 48. ♘d4 ♖e1+ 49. ♔b2 ♕e7 50. ♕f4 ♕e5 51. ♕f2 ♕e3 52. ♕f6 ♗e6 53. ♕d8+ ♔g7 54. ♘f3 ♕c1#

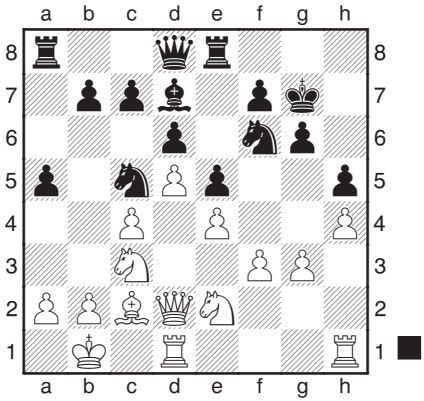
¡Usted juega!



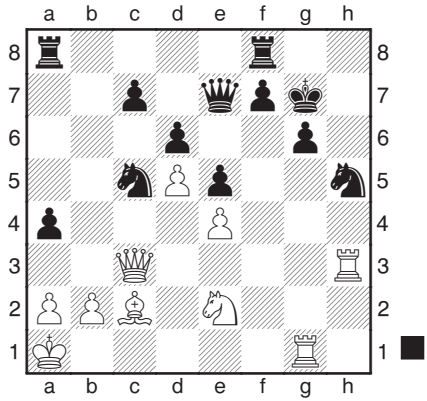
1. Sindarov jugó ♖e8 anticipándose a la ruptura f4. ¿Fue la decisión correcta?



3. ¿Cuál es la mejor defensa para las negras?



2. ¿Qué plan puede ejecutar las negras?

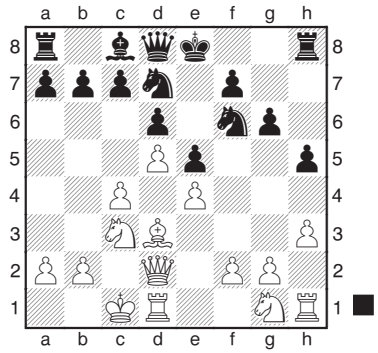


4. ¿Es el ataque blanco decisivo?

Eljanov (2672) – Sindarov (2674) [E71]

Blitz.Titled Tuesday 02.07.2024

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.h3 ♘bd7 6.♗e3 e5 7.d5 h5 8.♗d3 ♗h6 9.♗xh6 ♖xh6 10.♕d2 ♖h8 11.0–0–0



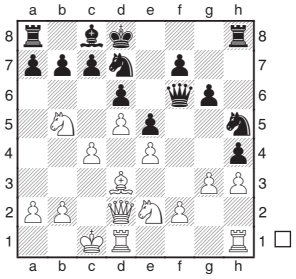
Principales alternativas: ♔f8-g7 o h4

11...♔f8

Era interesante 11...h4 ganando espacio. Si el blanco intenta aprovechar su ventaja de desarrollo, por ejemplo, con 12. g3 ♘h5 13.♘ge2 ♕f6 14.♘b5, no hay que tener miedo a jugar ♔d8, con un juego muy interesante para las negras (♘c5, a5-a4, ♗d7).

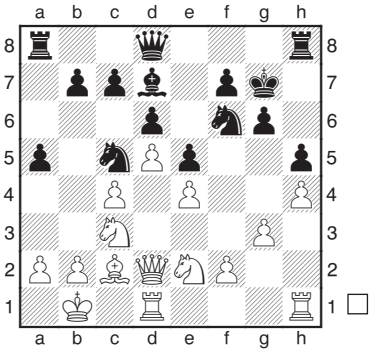
Si 12. g4, la forma de luchar por las casillas negras es 12...♘h7 13. f4 exf4 14.♕xf4 ♕g5. Y de nuevo sin miedo a ♔d8 tras el cambio de damas y ♘b5. 15.♕xg5 ♘g5 16.♘b5 ♔d8 17.♘e2 a6 18.♘bc3 ♘e5 con ventaja negra.

El final es muy favorable para el negro: los caballos de e5 y g5 son piezas magníficas, el peón de c4 es un blanco permanente y el alfil de d3 está encerrado por sus propios peones de e4 y d5. Además, el peón de h4 fija el flanco de rey y el blanco no tiene rupturas. Es un buen ejemplo de que cambiar damas no alivia al blanco cuando la estructura favorece al negro en las casillas negras.



¡Sin miedo a ♔d8!

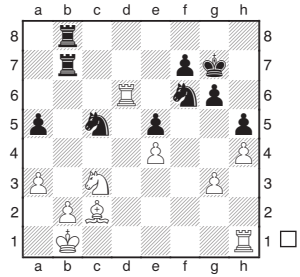
12.♔b1 ♔g7 13.h4 a5 14.♘ge2 ♘c5 15.♗c2 ♗d7 16.g3 ♖e8



f4 suele ser una amenaza blanca, no en este caso

Sindarov jugó ♖e8 anticipánse a la ruptura f4. Sin embargo esta ruptura no es un problema para el negro, por lo que era mejor acelerar el plan ♖b8 y b5. Además la torre está mejor en h8, ya que el mejor plan para el blanco es atacar con f3 y g4, tal como sucedió en la partida.

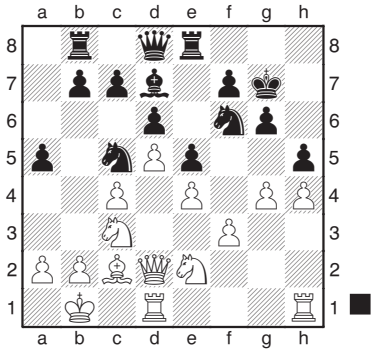
Así, tras 16...♖b8 17. f4, b5 18. cxb5 ♗xb5 19.♘xb5 ♖xb5 20.♘c3 ♖b4 21. a3 ♖b7 22. fxe5 dxe5 23. d6? ♕xd6 24.♕xd6 ♖xd6 25.♖xd6 ♖hb8, deja a las negras con mucha ventaja.



fxe5 dxe5 y d6, no es un problema para el negro

17.f3 ♖b8 18.g4!?

Creando grandes complicaciones y ¡más en una partida blitz! Ahora se echa de menos la torre negra en h8.



Temático sacrificio en enroques opuestos

18...hxg4 19.h5?

Era necesario 19. fxg4 ♗xg4 20.♖dg1 ♖h8 21.♘g3 con juego complejo.

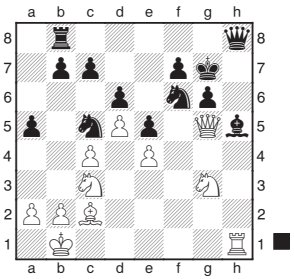
19...♘xh5?!

19. gxf3 20. hxg6 ♖h8 daba mucha ventaja a las negras.

20.♖dg1 ♖h8 21.fxg4 ♘f6 22.g5?!

Mantenía la compensación 22.♖xh8 ♕xh8 23.♘g3 ♗xg4 24.♖h1 ♗h5 25.♕g5.

El negro tiene dos peones de más, pero es difícil moverse. Por ejemplo, 25...c6? 26.♖f1 ♘cd7 27.♗a4! Con ventaja blanca.



El blanco tiene compensación por los dos peones entregados

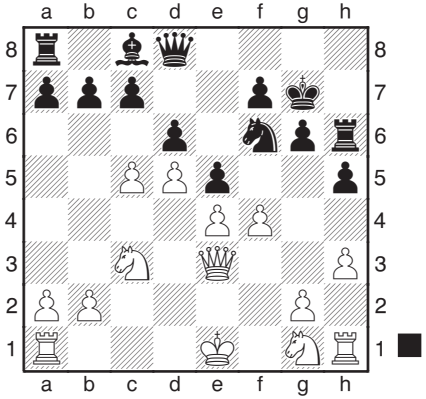
22...♘h5 23.♖f1 ♕e7 24.♖hg1 b5 25.cxb5 ♗xb5 26.♖f3 ♗xe2 27.♘xe2 a4 28.♖gf1 ♖hf8 29.♔a1 ♖a8

Era preferible 29...♕d7, jugando en ambos flancos e intentando c6.

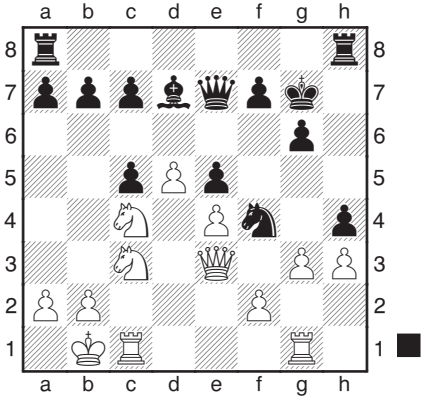
30.♕c3 ♕xg5 31.♖g1 ♕e7 32.♖h3 ♖h8 33.♕f3 ♘f4 34.♘xf4 exf4 35.♖xh8 ♖xh8 36.♕xf4 ♕f6 37.♕xf6+ ♔xf6 38.♖f1+ ♔e7 39.b4 axb3 40.axb3 ♖h4 41.♖e1 ♖h2 42.♔b1 ♘d7 43.♖e3 ♘e5 44.♖c3 ♔d8 45.♖g3 f6 46.b4 g5 47.♗d1 ♖d2

0–1

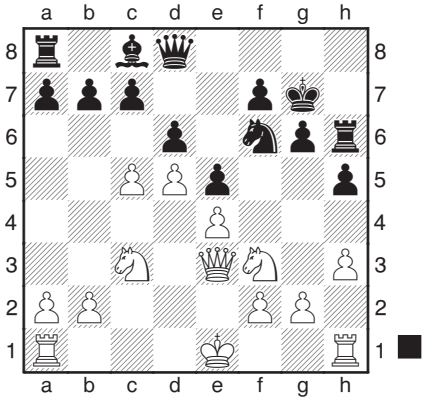
¡Usted juega!



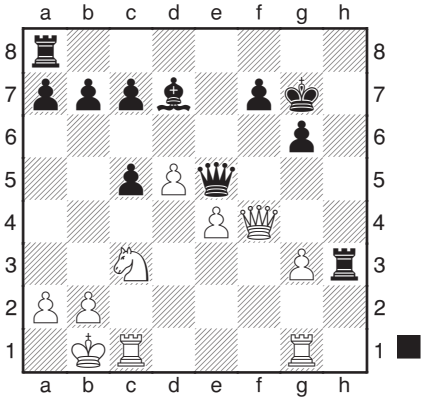
1. ¿Cómo debe jugar el negro tras f4?



3. ¿Es g3 una ruptura peligrosa?



2. ¿Qué plan puede ejecutar las negras?

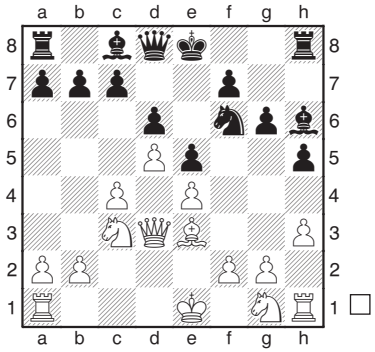


4. ¿Debe cambiar damas el negro?

Livaic (2550) – Sindarov (2722) [E71]

Blitz.Titled Tuesday 26.08.2025

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.h3 ♘bd7 6.♗e3 e5 7.d5 h5 8.♕d2 ♘c5 9.♗d3 ♘xd3+ 10.♕xd3 ♗h6



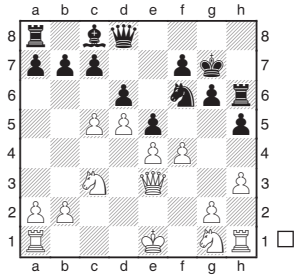
♗h6 es jugable pero arriesgada

El cambio de alfiles es jugable, pero se considera más sólido 10...0-0 ♘h7 y f5. O si nos preocupa la ruptura blanca en c5, 10... ♘d7.

11.♗xh6 ♖xh6 12.c5 ♔f8 13.♕e3 ♔g7 14.♘f3

Era muy interesante la incisiva 14. f4, tras 14...exf4 15.♕xf4 h4 16.♘f3 ♘h5 17.♕e3 ♘g3 18.♖g1 ♕f6 19. 0-0-0 ♖h8 20.♖ge1 ♗d7 21.♔b1 ♖he8, con juego complejo.

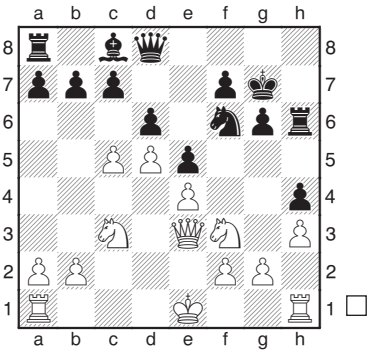
La idea de f4 es atacar el centro antes de que el negro estabilice su flanco de rey. Tras el cambio de alfiles de casillas negras, las casillas f4 y h4 son las más importantes para los dos bandos, y el negro tiene que vigilarlas con mucha precisión.



f4 requería un preciso juego negro

14...h4

Ganando espacio, fijando el flanco de rey y preparando la maniobra ♘h5-f4.



h4 es muy útil para estabilizar la posición negra

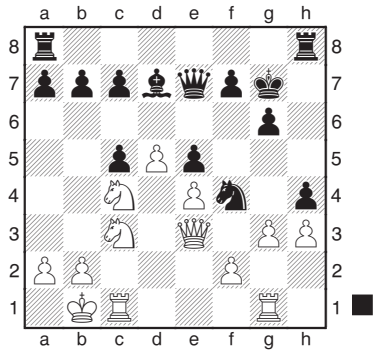
15.0–0–0 ♘h5 16.♔b1 ♖h8

Eran posibles ♘f4 o ♕e7, pero parece natural tener la torre disponible para cambiar de columna.

17.♖c1 ♗d7 18.♘d2 ♘f4 19.♖hg1 dxc5 20.♘c4 ♕e7 21.g3

La posición blanca no era fácil, pero parecía más sólida ♘e2.

Con 21.♘e2 el blanco cambia el caballo de f4, la mejor pieza negra. Por ejemplo, 21...♘xe2 22.♕xe2 ♖ad8 23.♖gd1 y, aunque el negro sigue mejor gracias al peón de más y a su dominio de las casillas negras, el blanco no abre su flanco de rey. Con 21.g3 en cambio, el blanco abre líneas justo donde el negro tiene sus torres, y la columna h se convierte en una autopista hacia el rey blanco.

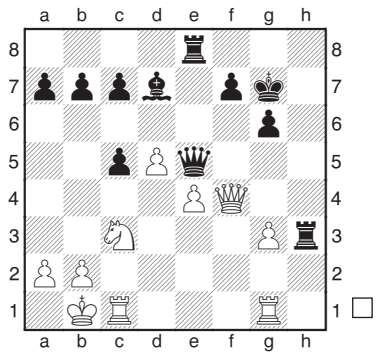


g3 abre el flanco de rey en favor del negro

21...hxg3

También era posible 21...♘h3 22.♖h1 hg3 23. fg3 y b6 con ventaja clara negra.

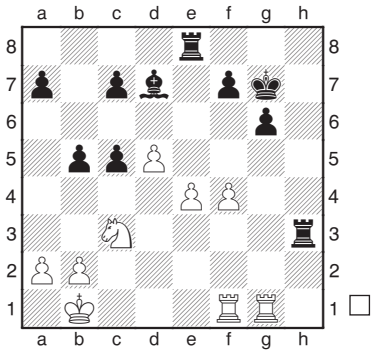
22.fxg3 ♖xh3 23.♘xe5 ♕xe5 24.♕xf4 ♖e8



♖e8 mantiene la ventaja material

Esta sencilla jugada mantiene el peón de más y el bloqueo en las casillas negras.

25.♖cf1 ♕xf4 26.gxf4 b5



b5 desestabiliza por completo la posición del blanco

Sindarov valora de forma excelente la transformación de la posición. Al cambiar damas el blanco recupera el control de la casilla e5 y mejora su estructura de peones, pero la movilización de la mayoría negra en el flanco de dama junto a la actividad de sus torres, deciden la partida.

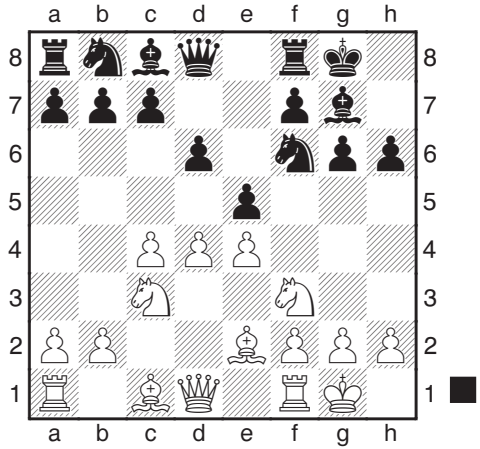
27.e5 b4 28.♘e4 ♗f5 29.♖e1 ♖d3 30.♔c1 ♗xe4 31.♖xe4 ♖xd5 32.♔c2 ♖h8 33.e6 ♖e8 34.♖ge1 ♖d4 35.♖xd4 cxd4 36.♖e5 ♖xe6 37.♖c5 ♖e2+ 38.♔b3 d3 39.♖xc7 d2 40.♔c2 d1♕+ 41.♔xd1 ♖xb2 42.♖xa7 ♖f2 43.♖a4 ♖xf4 44.a3 ♖f1+ 45.♔e2 ♖a1 46.♖xb4 ♖xa3 47.♖b7 g5 48.♔f2 ♔g6 49.♖b6+ f6 50.♖b8 f5 51.♖g8+ ♔h5 52.♖a8 ♖xa8

0–1

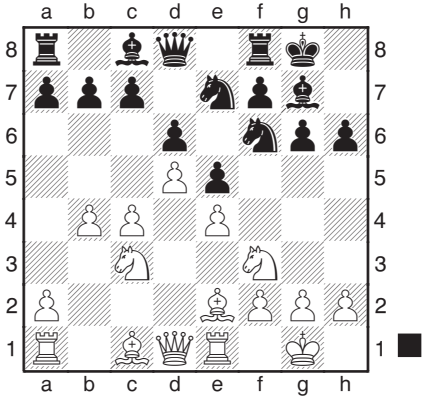
Capítulo 2

e5 y h6 vs. clásica

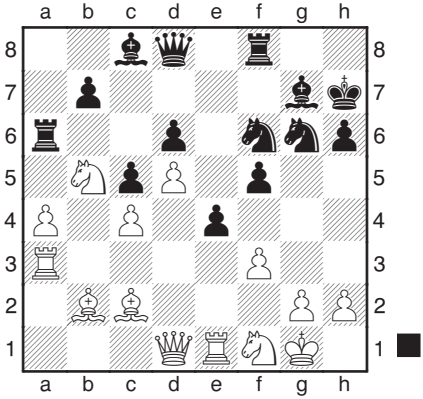
Lo tradicional es definir rápido la salida del caballo del flanco de dama por c6 o d7, en cambio h6 plantea una lucha muy flexible e interesante. Desde mantener abierta la opción de jugar con un centro abierto con exd4, a usar la casilla h7 para el caballo si el blanco decide cerrar con d5. La idea es que el blanco tiene que definir qué juega, y en función de esa jugada el negro le llevará a una estructura donde h6 aporte más a su posición.



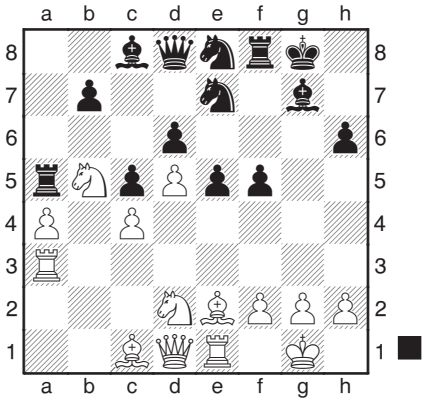
¡Usted juega!



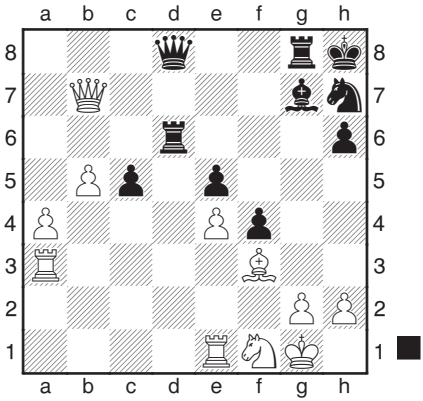
1. ¿Cuál es la reacción típica del negro?



3. Interesante sacrificio de péon para activar la torre de a6



2. ¿A dónde mover la torre negra de a5?

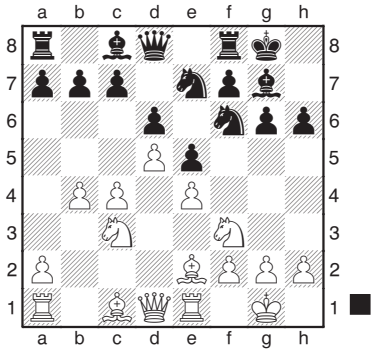


4. ¿Qué plan negro desata un fuerte ataque?

Vidit (2708) - Sindarov (2726) [E94]

Rápida. Mumbai TechM GCL Mumbai (4.3), 14.12.2025

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 0–0 6.♗e2 e5 7.0–0 h6 8.♖e1 ♘c6 9.d5 ♘e7 10.b4



b4 plantea una especie un ataque bayoneta

En el ataque bayoneta tras 1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 0–0 6.♗e2 e5 7.0–0 ♘c6 8. d5 ♘e7 9. b4 h6, las continuaciones más prometedoras para el blanco son 10 a4 o ♘d2. En la posición de la partida el blanco sigue estando algo mejor, por lo que ha aportado más al negro su h6, que al blanco su ♖e1.

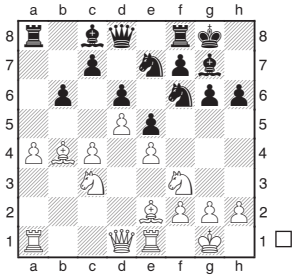
10...a5

Reacción típica del negro.

11.bxa5

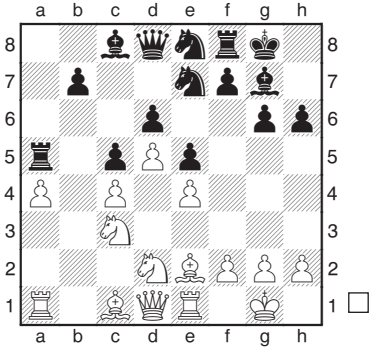
11. b5 sería un error, ya que tras b6 el negro bloquea el flanco de dama. Pero sí es temático 11.♗a3, con la idea de que tras 11...ab4 12.♗b4 b6, el blanco puede romper en a5 y más tarde en c5.

Por ejemplo, 13.a4 ♘e8 14.♘b5 f5 15.♘d2 y la presión blanca en el flanco de dama llega antes que el ataque negro en el de rey.



♗a3 es temática para romper en a5 y después en c5

11...♖xa5 12.a4 ♘e8 13.♘d2 c5

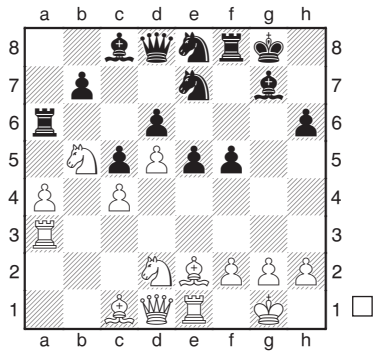


La estructura c5-d6-e5 es de las favoritas de Sindarov

A Sindarov le gustan mucho las estructuras c5-d6-e5, pero 13...♖a8 seguido de f5 es más seguro para las negras.

14.♖a3 f5 15.exf5 gxf5 16.♘b5 ♖a6

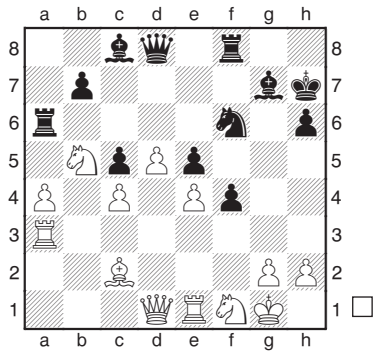
El caballo de b5 es una pieza excelente: presiona d6 y c7 y no se le puede expulsar con c6 sin debilitar d6. Con 17.♗d3 el blanco podía mantener una ventaja clara, por ejemplo 17...♘f6 18.♗c2 f4 19.♘f3, controlando la casilla e4.



La torre blanca de a3 es mucho más activa que la negra de a6

La torre blanca de a3 se puede incorporar rápidamente al flanco de rey, mientras que la torre negra de a6 se encuentra bloqueada por su peón de d6. Con un creativo sacrificio de peón, Sindarov incluirá esta torre al ataque.

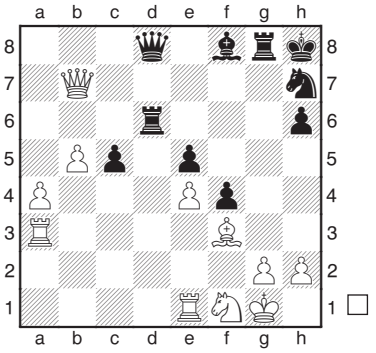
17.♗b2 ♘f6 18.♗d3 ♘g6 19.♗c2 ♔h7 20.♘f1 e4!? 21.f3 ♘e5 22.♗xe5 dxe5 23.fxe4 f4



Un interesante sacrificio de peón

A cambio de un peón las negras han ganado actividad para su torre y eliminado el alfil de casillas negras del blanco. Pero no parece fácil activar el alfil de g7.

24.♕d2 ♔h8 25.♗d1 ♖g8 26.♗f3 ♘h7 27.d6 ♗d7 28.♕d5 ♗xb5 29.cxb5 ♖xd6 30.♕xb7 ♗f8!

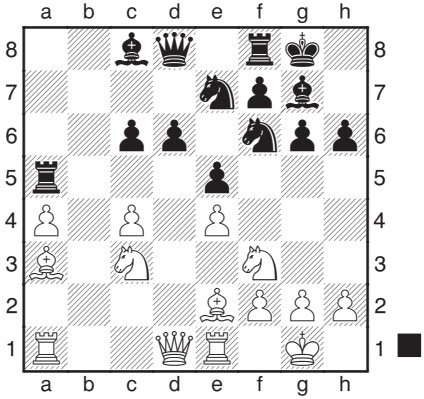


♗f8 y c4 da ventaja decisiva a las negras

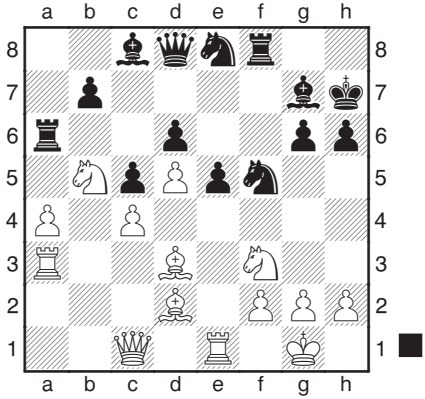
Sorprendentemente el negro tiene ventaja decisiva. Una de las claves es que tras c4, el alfil o la dama irrumpirán por la debilitada diagonal g1-a7. El resto de la partida, al ser una partida rápida, tiene vaivenes constantes.

31.♕f7 ♘g5 32.♕h5 c4 33.♔h1 ♕b6 34.♖a2 c3 35.♗g4 ♕d4 36.♖d1 ♕c4 37.♖aa1 ♖xd1 38.♖xd1 ♘xe4 39.♕xe5+ ♗g7 40.♕xf4 ♖e8 41.♘e3 ♕c5 42.♗d7 c2 43.♖c1 f2+ 44.♕xf2 ♖xe3 45.♗f5 ♗d4 46.♕f4 ♔g7 47.h3 ♗e5 48.♕g4+ ♔f8 49.♗xc2 ♕xc2 50.♖f1+ ♔e7 51.♕h4+ ♔d7 52.♕xh6 ♕e4 53.♕h5 ♖e2 54.♕g4+ ♕xg4 55.hxg4 ♖e4 56.g3 ♖xa4 57.♔g2 ♖xg4 58.♖f3 ♖b4 59.♔h3 ♔e6 60.g4 ♗f4 61.♔h4 ♔e5 62.♔h5 ♖xb5 63.♖f1 ♔e4+ 64.♔g6 ♖b6+ 65.♔f7 ♖a6 66.g5 ♗xg5 67.♖e1+ ♔f5 68.♖f1+ ♗f4 69.♔e7 ♖a7+ 70.♔e8 ♔e6 71.♖e1+ ♗e5 72.♖d1 ♖b7 73.♖d2 ♖c7 74.♖d1 ♗c3 75.♔d8 ♖c5 76.♔e8 ♖c7 77.♔d8 ♖c4 78.♔e8 ♗a5 79.♔f8 ♖g4 80.♖c1 ♗b4+ 81.♔e8 ♖g8#

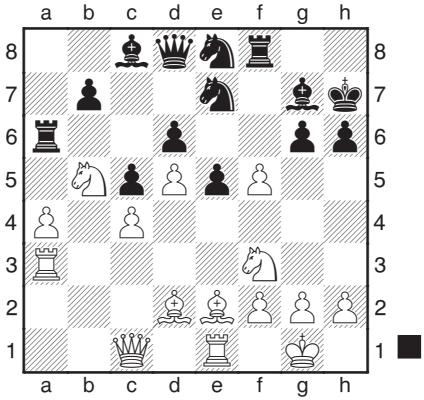
¡Usted juega!



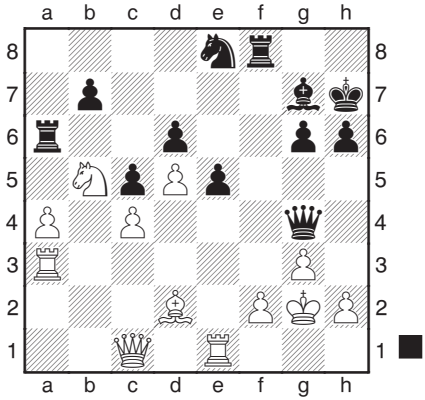
1. ¿Cuál es la reacción típica del negro?



3. ¿Qué pieza deben cambiar las negras?



2. Valora las distintas capturas en f5



4. ¿Cuál es la mejor jugada del negro?

Dubov (2701) - Sindarov (2674) [E94]

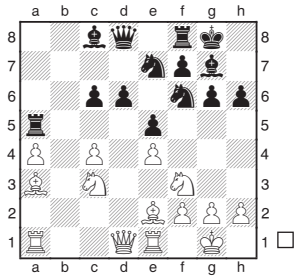
FIDE World Rapid Team Almaty (7.13), 03.08.2024

1.d4 ♘f6 2.♘f3 g6 3.c4 ♗g7 4.♘c3 0–0 5.e4 d6 6.♗e2 e5 7.0–0 h6 8.♖e1 ♘c6 9.d5 ♘e7 10.b4 a5 11.bxa5 ♖xa5 12.a4 c5

Una vez más la estructura c5-d6-e5.

13.♗d2

Si 13.dxc6 bxc6 14.♗a3 c5! para ♘c6-d4.



c5 y ♘c6-d4 con buen juego para el negro

13...♘e8 14.♕c1 ♔h7 15.♘b5 ♖a6

Aunque los módulos prefieren volver a a8, ya conocemos de la partida anterior que esta casilla le gusta más a Sindarov.

16.♖a3 f5 17.exf5

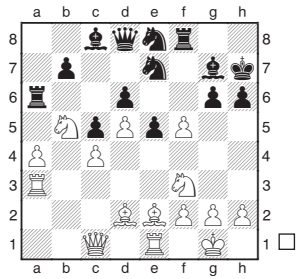
Las negras pueden capturar de cuatro formas distintas en f5, todas tienen inconvenientes:

- La captura de torre la deja expuesta y acelera el ataque blanco hacia g6, por ejemplo, ♗d3 y ♘h4.

- La captura de peón refuerza la casilla e4, pero de nuevo permite ♘h4 y ♖h3.

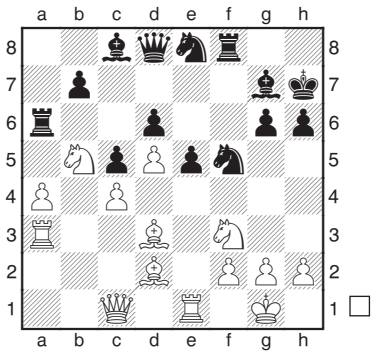
- La captura de alfil supone cederlo tras 18.♘h4 y las casillas blancas se vuelven muy débiles a medio plazo.

- La captura de caballo es la menos mala, ya que el blanco no puede aprovechar la debilidad en e4 y se controla el salto ♘h4. Por ejemplo, 18.♘c3 ♘d4 19.♗d1 ♘f6 controlando e4.



Todas las capturas en f5 tienen inconvenientes

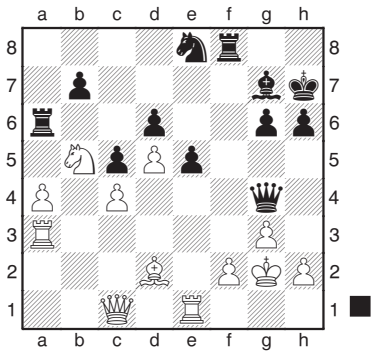
17...♘xf5 18.♗d3 ♘h4



♘h4 es la jugada correcta para el negro

19.♘xh4 ♕xh4 20.g3 ♕h5 21.♗e2 ♗g4 22.♗xg4 ♕xg4 23.♔g2

El blanco amenaza f3, que encerraría a la dama negra y ganaría espacio. Las piezas negras están descoordinadas: el caballo de e8 no tiene buenas casillas y el alfil de g7 choca con sus propios peones.



Las negras podían forzar las tablas con ♖a4!

Las negras están peor, por lo que objetivamente la mejor jugada es 23...♖a4 24.♖a4 ♕f3+ y continuo. El jaque continuo es forzado: 25.♔g1 ♕xf2+ 26.♔h1 ♕f3+ y el rey blanco no puede escapar. Probablemente nunca sabremos si Sindarov no lo vio, o confió en las posibilidades de su posición. Javokhir, si lees este libro, por favor escríbeme y acláranoslo. Me inclino a pensar que luchabas para ganar.

23...♖a8 24.a5 ♕d7 25.♕b1 ♘f6 26.♘c3 ♖f7 27.♘e4 ♘xe4 28.♕xe4 h5 29.♖b1 ♗h6

Ya conocemos la importancia de cambiar este alfil.

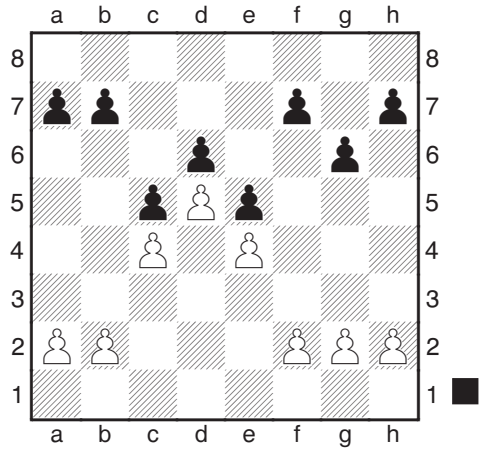
30.♗e1 ♗g5 31.♖ab3 ♖a7 32.h4 ♗d8 33.♖b5 ♕f5 34.f3 ♕xe4 35.fxe4 ♔g8 36.♗d2 ♔f8 37.♖1b2

½–½

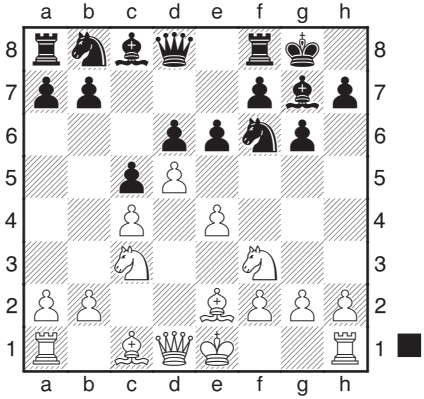
Capítulo 3

Estructura e5-d6-c5

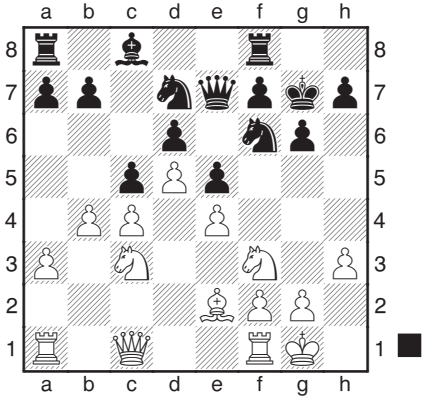
Se puede llegar a ella por diferentes caminos, de hecho, en el capítulo anterior vimos una variante de ella favorable al negro porque el flanco de dama estaba ya muy definido. En las siguientes partidas veremos cómo el blanco intenta atacar en el flanco de dama mediante la ruptura b4 y el negro contraatacar en el de rey con f5 o por la columna h.



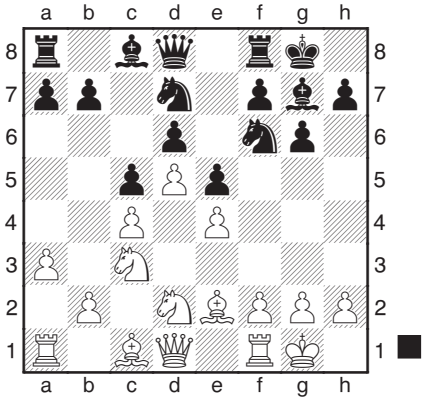
¡Usted juega!



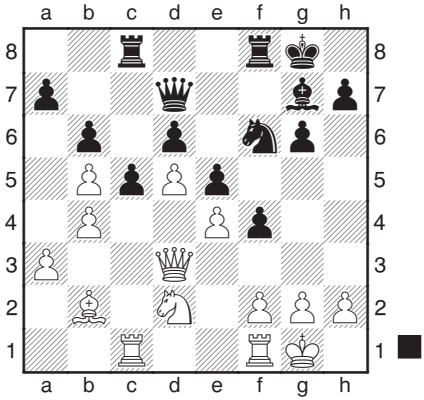
1. ¿Por qué el negro no juega directamente e5?



3. ¿Cómo puede jugar el negro?



2. Señala dos planes para el negro



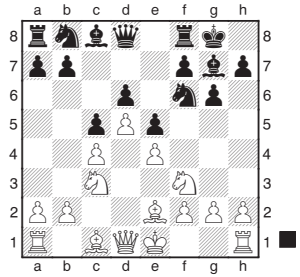
4. ¿Cómo puede el negro activar el flanco de rey?

Firouzja (2759) - Sindarov (2558) [E91]

FIDE World Cup Krasnaya Polyana (2.5), 17.07.2021

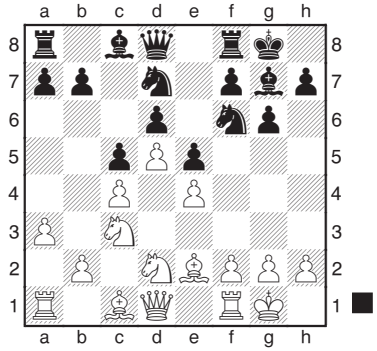
1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 0–0 6.♗e2 c5 7.d5 e6

No conviene cerrar completamente el centro con e5 si el blanco no está enrocado. Por ejemplo 7...e5 8.♘d2 ♘e8 9. g4! f5 10. gxf5 gxf5 11. exf5 ♗xf5 12.♘de4 ♘d7 13.♗g4!, con mucha ventaja blanca.



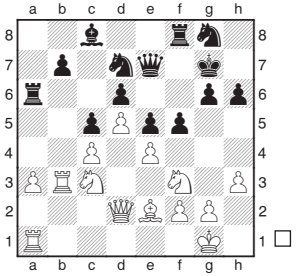
e5 es peligroso si el blanco no está enrocado

8.♘d2 ♘bd7 9.0–0 e5 10.a3



El blanco inicia su ruptura de b4. El negro puede jugar como en la partida ♘e8 para f5, o ♗h6, con objetivo de cambiar el alfil malo, aligerar espacio y jugar a la espera. Por ejemplo, 10...♗h6 11.♘f3 ♗c1 12.♕c1 ♔g7 13. h3 ♕e7 14. b4 a5!

El flanco de dama se ha abierto, pero no es fácil para el blanco penetrar. El negro preparará la ruptura en f5 con cuidado, sobre todo de la maniobra ♘g5-e6. Por ejemplo, 15. ba5 ♖a5 16.♕c2 ♘g8 17.♖fb1 ♖a6! (conviene no dejar esa torre en el aire) 18.♕d2 h6 (evitando ♘g5 tras f5) 19.♖b3 f5 con contrajuego.



♗h6 es un plan interesante para aligerar espacio

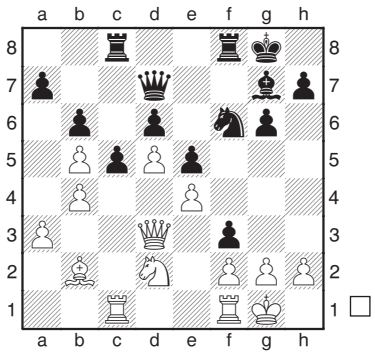
10...♘e8 11.b4 f5 12.♖b1 ♘ef6?!

Permite la maniobra típica de contrataque del caballo blanco en el flanco de rey: 13. exf5 gxf5 14.♘f3! h6 15.♘h4!

Era preferible consolidar primero con 12...b6

13.♘b5 ♘e8 14.♕c2 b6 15.♘c3 ♕e7 16.♗b2 f4 17.♗g4 ♘c7 18.♘b5 ♘xb5 19.cxb5 ♘f6 20.♗xc8 ♖axc8 21.♖bc1 ♕d7 22.♕d3 f3!

Un sacrificio de peón muy típico: abre la columna f para las torres negras y debilita el enroque blanco. Lo más preciso era 23.♕xf3, y tras 23...♗h6 24.♕e2 ♗xd2 25.♕xd2 ♘xe4 el negro recupera el peón con igualdad. En la partida el blanco prefirió capturar con el caballo, que deja de defender la casilla e4.



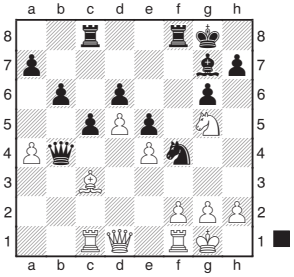
f3 permite activar todo el flanco de rey negro

23.♘xf3

(si 23.♕f3 tanto ♗h6 como ♕b5 dan buen juego a las negras)

23...♘h5 24.♘g5 ♘f4 25.♕d1 ♕xb5 26.a4 ♕xb4 27.♗c3 ♕c4!

Paralizando las piezas blancas, no sirve 28.♗e5 por ♕c1! y ♘e2

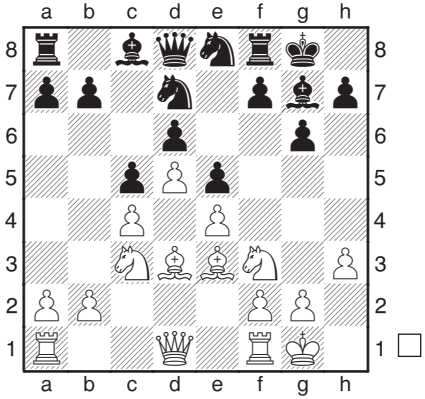


27...♕c4! paraliza las piezas blancas

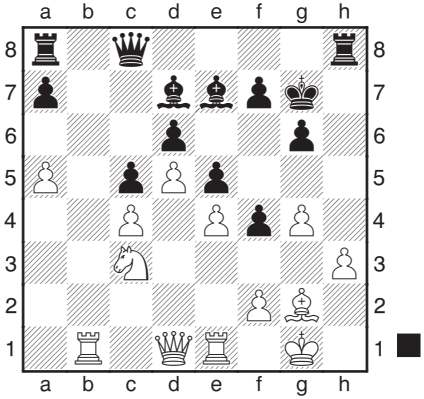
28.♖c2 ♕xa4 29.♗d2 h6 30.♗xf4 hxg5 31.♗xg5 ♕xe4 32.♖e1 ♕f5 33.h4 ♗f6 34.♗h6 ♖f7 35.g3 ♕h5 36.♕c1 ♖h7 37.♗e3 ♗xh4 38.♕d1 ♕xd1 39.♖xd1 ♗f6 40.♖a1 ♖b7 41.♖a6 ♔f7 42.♔g2 ♔e7 43.♖ca2 ♖cc7 44.♗d2 b5 45.♗a5 ♖d7 46.f4 b4 47.♖e2 ♖b5 48.g4 ♔f7 49.♖f2 e4

0–1

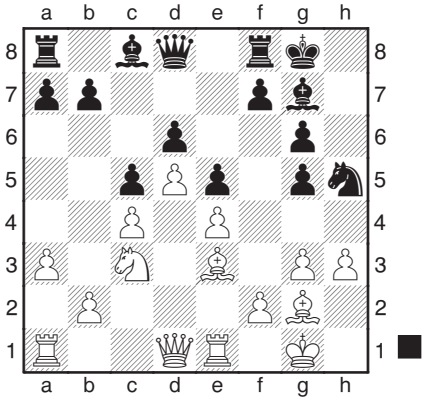
¡Usted juega!



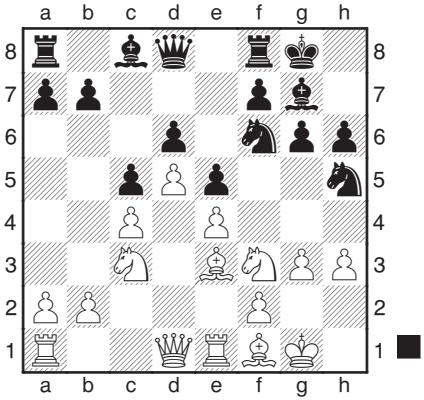
1. ¿Cuál es la reacción típica del blanco?



3. ¿Cuál es la mejor jugada del negro?



2. ¿Cómo deben atacar las negras en el flanco de rey?



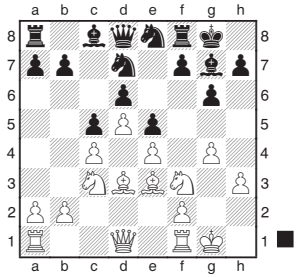
4. ¿Qué maniobra tiene el negro para intentar cambiar piezas y aliviar la falta de espacio?

Lazavik (2605) - Sindarov (2721) [E90]

Blitz. Comet op Titled Losers Chess.com INT (7.1), 19.10.2025

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 c5 4.d5 ♗g7 5.e4 d6 6.h3 0–0 7.♗d3 e6 8.♘f3 ♘bd7 9.0–0 e5 10.♗e3

Con el ♗d3 es más difícil para el negro jugar f5. Si por ejemplo 10...♘e8 11. g4! Con gran ventaja de espacio en el flanco de rey. Para el blanco es muy fácil reforzar su posición ♔g2, ♘e2-g3, ♖h1... y el negro está constreñido.



g4 supone una gran ganancia de espacio para el blanco

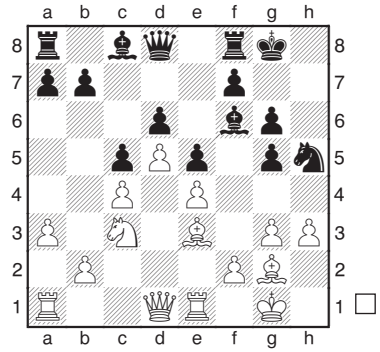
10...♘h5 11.♖e1 h6 12.g3 ♘df6

Este baile de caballos busca que el blanco se debilite en el flanco de rey.

13.♗f1 ♘h7 14.♗g2 ♘g5 15.♘xg5 hxg5 16.a3 ♗f6!

Iniciando la maniobra ♔g7, ♖h8, ♗d7 y ♕c8.

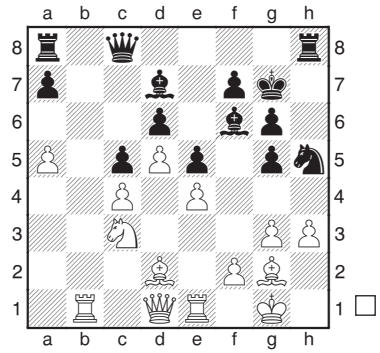
El plan es sencillo y muy efectivo: tras hxg5 la columna h queda semiabierta y el negro la ocupará con sus piezas pesadas, mientras la dama en c8, detrás del alfil de d7, apunta a h3. Más preciso para el blanco era 17. ♗f3, atacando al caballo de h5 y obligándolo a retirarse a g7, lejos del ataque. Tras 17.b4 el blanco busca contrajuego en el flanco de dama, pero el ataque negro llega antes.



♗f6! Preparando el ataque por la columna h

17.b4 b6 18.♖b1 ♔g7 19.a4 ♖h8 20.♗d2 ♗d7 21.bxc5 bxc5 22.a5 ♕c8

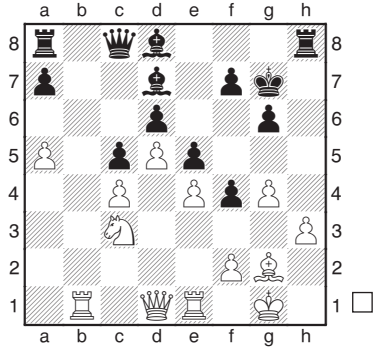
El negro está ya mucho mejor.



Las piezas negras están muy activas sobre el rey blanco

23.♘b5 ♗e7 24.g4 ♘f4 25.♗xf4 gxf4 26.♘c3 ♗d8!

Con esta maniobra el negro se apodera de la columna b. La ventaja es negra ya es muy grande.



El negro juega una gran final, pero se deja un doble en los últimos segundos.

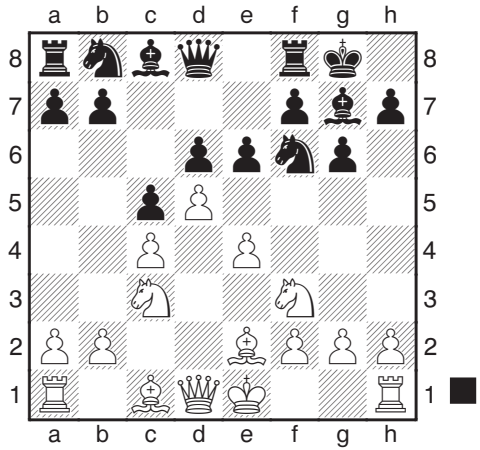
27.♖a1 ♖b8 28.♕d3 ♖b4 29.♖eb1 ♖xb1+ 30.♘xb1 a6 31.♘c3 ♕c7 32.♘e2 ♗h4 33.♕c3 ♗f6 34.♘c1 ♖b8 35.♘d3 ♕b7 36.♗f3 ♕b3 37.♕xb3 ♖xb3 38.♗e2 f3 39.♗f1 ♗d8 40.♘e1 f5 41.gxf5 gxf5 42.♗d3 ♔f6 43.h4 ♖c3 44.♔f1 fxe4 45.♗xe4 ♖xc4 46.♗xf3 ♖xh4 47.♗e2 ♗c8 48.♔g1 ♖b4 49.♘g2 c4 50.♘e3 c3 51.♔f1 e4 52.♔e1 ♔e5 53.♔d1 ♔d4? 54.♘c2+ ♔c5 55.♘xb4 ♔xb4 56.♖b1+ ♔a3 57.♖b8 ♗d7 58.♖xd8 ♔b2 59.♖b8+ ♗b5 60.♖c8 ♗a4+ 61.♔e1 c2 62.♔d2

1-0

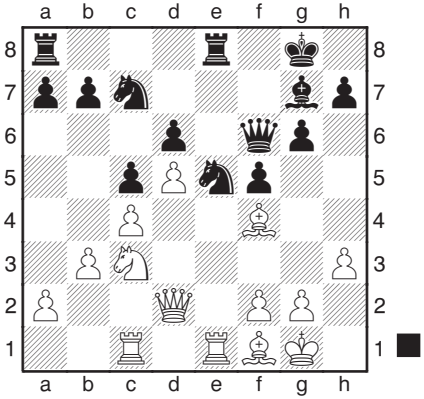
Capítulo 4

Transposición a Benoni

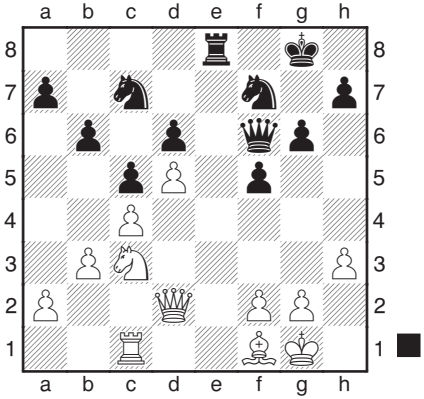
Estamos ante una de las posiciones principales de la Benoni. Sindarov aplica un plan muy simple: tomar en d5 e intentar ♗g4*f3. Las posiciones resultantes son valoradas por la teoría (¡y los módulos!) como favorables para el blanco. Sin embargo, Sindarov nos muestra partida tras partida cómo ganarlas con piezas negras.



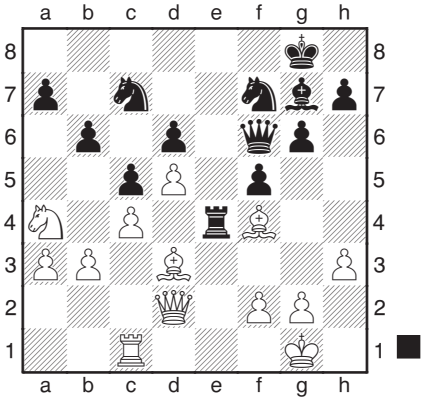
¡Usted juega!



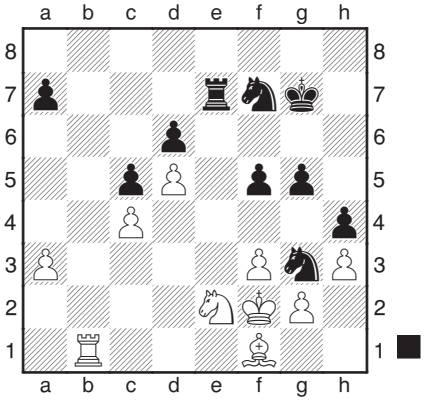
1. ¿Cómo deben reagruparse el negro?



3. ¿Cómo pueden mejorar su posición las negras?



2. Juegan negras y ganan



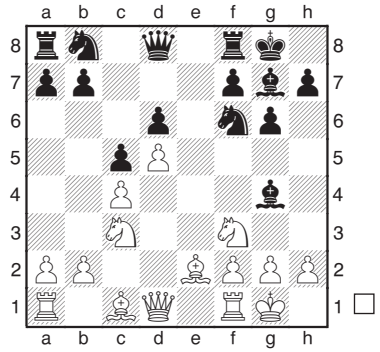
4. ¿Deben cambiar las negras en f1?

Firouzja (2762) - Sindarov (2721) [E91]

Blitz. Comet op Titled Losers Chess.com INT (6.1), 19.10.2025

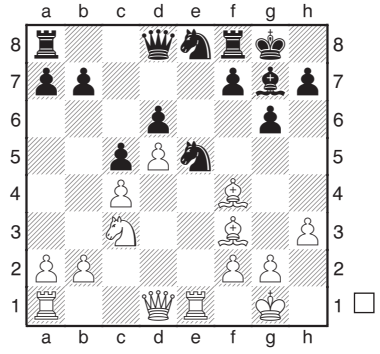
1.♘f3 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.d4 0–0 6.♗e2 c5 7.d5 e6 8.0–0 exd5 9.exd5 ♗g4

Esta es la maniobra favorita de Sindarov. Cambiar el alfil por el caballo. Se busca: aligerar espacio y controlar las casillas negras.



♗g4xf3 es la maniobra favorita de Sindarov

10.h3 ♗xf3 11.♗xf3 ♘bd7 12.♗f4 ♘e8 13.♖e1 ♘e5



Posición típica de la variante

Posición básica de la variante. Ideas para el negro:

- f5 que controla de e4 e intenta frenar la ganancia de espacio de las blancas con g4, ya que, si se hace, se abrirá la columna f para el negro.

- ♘e8-c7 para apoyar b5 y cubrir la debilidad en e6.

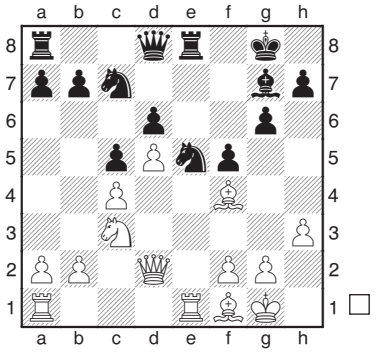
- ♘e5-f7 para defender d6 y controlar g5 y h6.

Aunque los módulos insisten en ligera ventaja blanca en todo este esquema, los resultados de Sindarov en la práctica son excelentes. De hecho, algunos fuertes rivales evitan la maniobra ♗g4xf3.

14.♗e2 ♘c7

Como veremos en la siguiente partida, suele ser conveniente jugar f5 antes, para controlar ♘e4.

15.♗f1 ♖e8 16.♕d2 f5

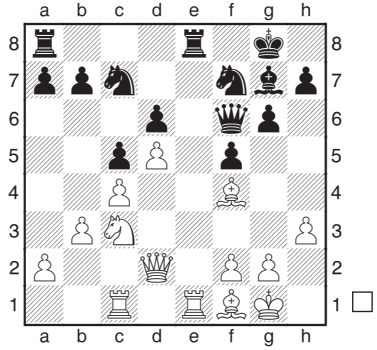


f5 controla la casilla e4 y complica el g4 blanco

17.b3 ♕f6 18.♖ac1 ♘f7!

Maniobra típica de caballo, que combina defensa de los puntos débiles con amenazas de expansión con g5.

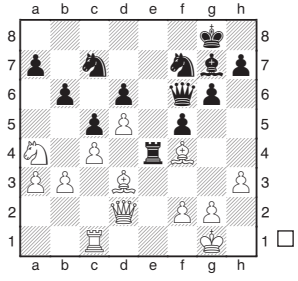
Ahora el avance g4 ya no funciona: tras 19.g4? ♖xe1 20.♕xe1 fxg4 21.♕e3 ♖e8 se abre la columna f y el negro queda claramente mejor.



♘f7! Mejora la coordinación de las piezas negras

19.♘a4 b6 20.♖xe8+ ♖xe8 21.♕d1

Si 21.a3 ♖e4! 22.♗d3? ♖f4! 23.♕f4 ♗h6

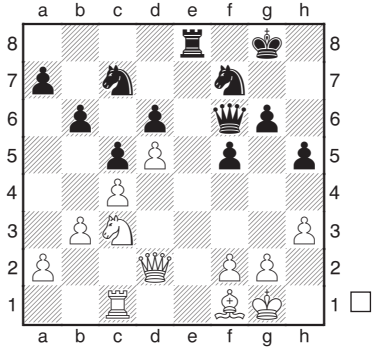


♗d3 es un error grave

21. ... ♗h6 22.♗xh6 ♘xh6 23.♕d2 ♘f7 24.♘c3 h5!

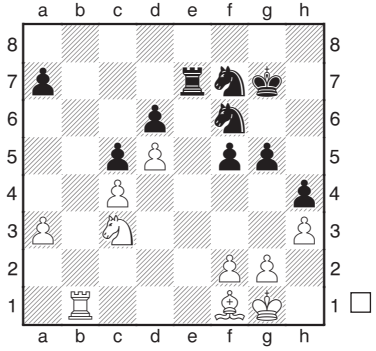
Ganando espacio en el flanco de rey. La posición está igualada pero el juego negro es más fácil. Las blancas romperán con b4, pero el negro coordinará muy bien sus piezas para combinar ataque y defensa.

El peón llegará a h4 y fijará el flanco de rey blanco: g3 ya no será posible y la casilla g3 quedará como punto de entrada para el caballo negro, como sucederá en la partida. Mientras tanto, los caballos de f7 y c7 defienden d6 y e6, las únicas debilidades de la posición negra.



h5 ganando espacio en el flanco de rey

25.a3 h4 26.b4 ♔g7 27.♖d1 ♖e7 28.bxc5 bxc5 29.♖b1 ♘e8 30.♘e2 g5 31.♕c3 ♕xc3 32.♘xc3 ♘f6

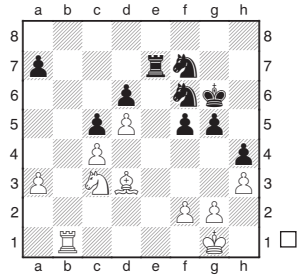


Las piezas negras combinan muy bien ataque y defensa

33.f3?

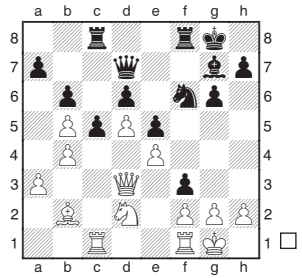
Si 33.♗d3 ♔g6, parece que el rey está expuesto en la diagonal blanca, pero el peón negro h4 ha fijado el flanco de rey e impide el directo h4 y tras ♘e5 el alfil tendrá que retirarse de la diagonal o perderá el peón de c4.

Por ejemplo, 34.a4 ♘h5 35.a5 ♘f4 36.♗f1 y el caballo de f4 domina el tablero, con mejor juego negro.



Tras ♘e5 el alfil debe retirarse de la diagonal b1-h7

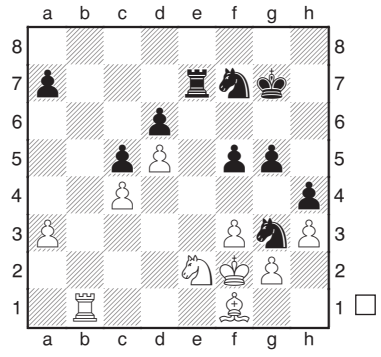
Pero 33.f3 ha debilitado mucho las casillas negras y con la maniobra ♘h5-g3 o f4, el negro obtiene una ventaja muy cómoda.



f3 permite activar todo el flanco de rey negro

33...♘h5 34.♔f2 ♘g3 35.♘e2 ♘xf1

Transformando una ventaja en otra. Se elimina el alfil pasivo de f1, pero permite la entrada decisiva de la torre negra por e3 o por b7.



♘f1 es el cambio correcto

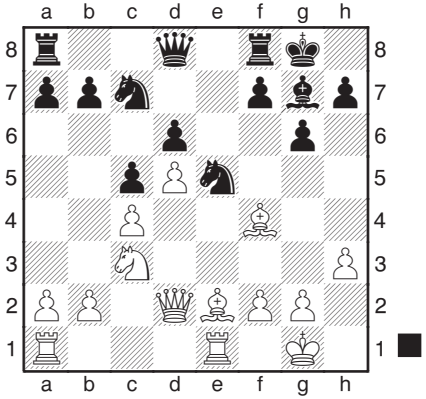
36.♔xf1 ♘e5

Suficiente, pero ♖e3 era muy fuerte.

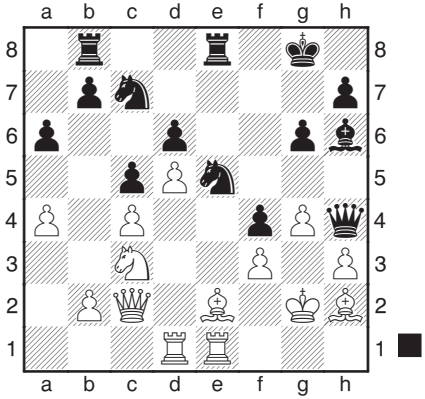
37.♖c1 ♖b7 38.f4 ♘d3 39.♖d1 ♘xf4 40.♘xf4 gxf4 41.♖e1 ♖b3 42.♖e6 ♖xa3 43.♖xd6 ♖c3 44.♖a6 ♖xc4 45.♖xa7+ ♔f6 46.d6 ♖d4 47.d7 ♔e7 48.♖c7 c4 49.♔f2 ♔d8 50.♖c5 ♔xd7 51.♖xf5 ♔d6 52.♖f8 ♔c5 53.♖h8 c3 54.♔e2 ♔c4 55.♖c8+ ♔b3 56.♖b8+ ♔a2 57.♖c8 ♔b2 58.♖b8+ ♔c1 59.♖a8 c2 60.♖b8 ♖d2+ 61.♔f3 ♔d1 62.♖c8 c1D 63.♖xc1+ ♔xc1 64.♔xf4 ♖xg2 65.♔f3 ♖g3+

0–1

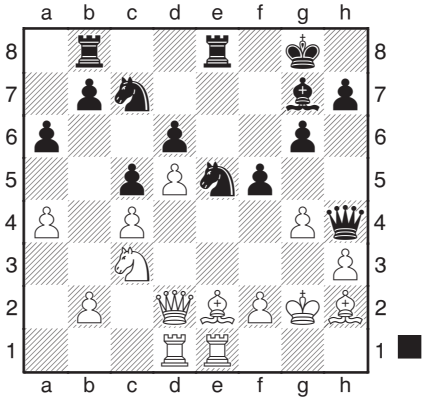
¡Usted juega!



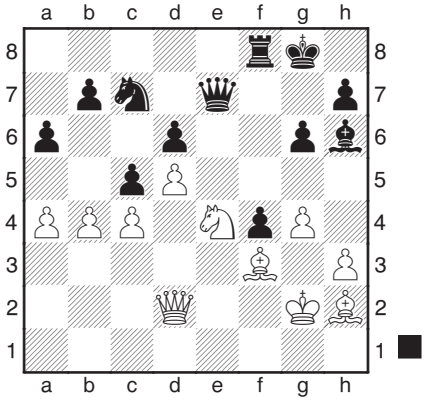
1. ¿Cuál es la jugada típica del negro?



3. ¿Con qué dos jugadas el negro consigue ventaja clara?



2. ¿Qué debe jugar el negro? Valora la situación resultante

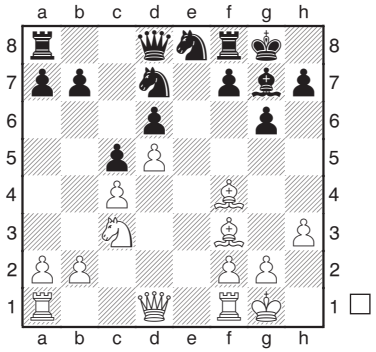


4. Sencillo pero bonito

Shankland (2654) – Sindarov (2721) [E91]

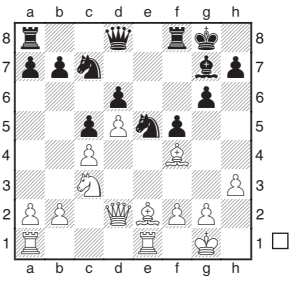
Blitz Titled Tuesday 07.10.2025

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 0–0 6.♗e2 c5 7.d5 e6 8.0–0 exd5 9.exd5 ♗g4 10.h3 ♗xf3 11.♗xf3 ♘bd7 12.♗f4 ♘e8



13.♕d2 ♘e5 14.♗e2 ♘c7 15.♖fe1 ♖e8?!

Permite 16.♘e4!, era mejor 15...f5!



Posición tras 15...f5!

En algunas variantes puede estar mejor la torre en la columna f.

16.♖ad1 a6 17.a4 ♖b8 18.♗h2 f5 19.g4 ♕h4

Era mucho mejor 19...b5! 20.axb5 axb5 21.cxb5 fxg4 22.hxg4 ♕d7

20.♔g2 ♗h6?

Era necesario 20...fxg4 21.hxg4 ♘xc4 22.♗xc4 ♕xg4+ 23.♗g3 ♕xc4 24.♗xd6 ♕g4+ 25.♗g3 ♖bd8, con posición muy compleja.

21.♕c2

21. f4! Seguido de ♗g3 con gran ventaja blanca.

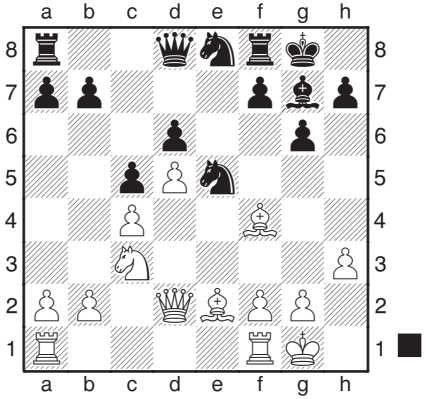
21...f4 22.f3? ♘xf3

22... ♘c4 también era muy buena.

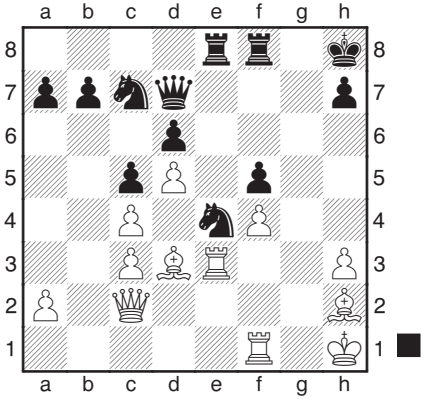
23.♗xf3 ♖xe1 24.♘e4 ♖xd1 25.♕xd1 ♕e7 26.♕d2 ♖f8 27.b4 ♕xe4 28.♗xe4 f3+ 29.♗xf3 ♗xd2 30.♗xd6 ♖f7 31.♗xc5 ♘e8 32.d6 ♖d7 33.♗d5+ ♔f8 34.♗e6 ♖xd6 35.b5 axb5 36.axb5 b6 37.♗xd6+ ♘xd6 38.♗d5 ♔e7 39.h4 h6 40.♔f3 ♔f6 41.♗g8 ♗e1 42.h5 g5 43.♔e3 ♔e5 44.♗d5 ♗b4 45.♔d3 ♗c5 46.♗g8 ♔f4 47.♗e6 ♘e4

0–1

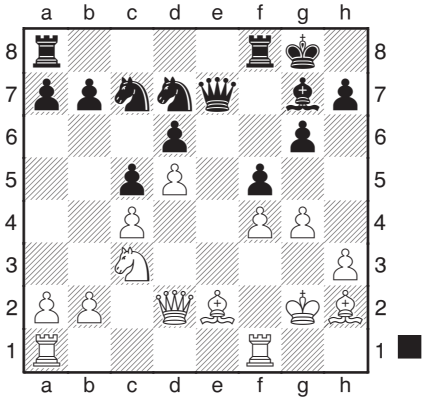
¡Usted juega!



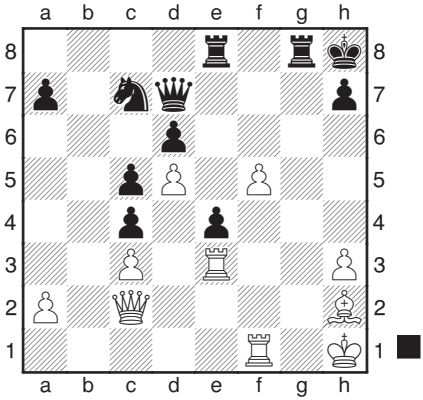
1. ¿Cuál es el plan típico del negro?



3. ¿Cómo abre el negro el juego?



2. ¿Cambiarías el alfil de g7?



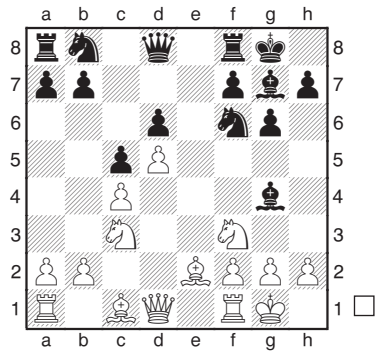
4. Contundente y decisiva secuencia.

Gunina (2439) – Sindarov (2658) [E91]

Blitz. Orsay Blitz op (8), 17.09.2023

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 0–0 6.♗e2 c5 7.d5 e6 8.0–0 exd5 9.exd5 ♗g4

De nuevo la maniobra favorita de Sindarov: cambiar el alfil de c8 por el caballo de f3 para aligerar la posición y luchar por las casillas negras.

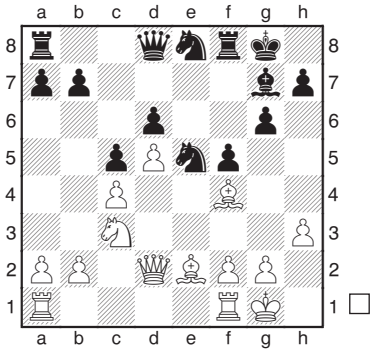


♗g4xf3, la maniobra de siempre

10.♗f4 ♘e8 11.♕d2 ♘d7 12.h3 ♗xf3 13.♗xf3 ♘e5 14.♗e2 f5

Llegamos a una estructura muy parecida a la de la partida Firouzja – Sindarov. Con f5 el negro controla la casilla e4 y dificulta el avance g4 del blanco.

El negro tiene un plan claro: ♘c7 para apoyar b5 y ♘f7 para vigilar g5 y e5. Para el blanco la posición tampoco es sencilla: si juega f4 para expulsar al caballo de e5, deja débiles las casillas e3 y g3. Una continuación lógica era 15.♗e3 ♘f6 16.f4 ♘f7 17.♗f2 ♖e8 18.♖ae1 a6 19.a4 ♕d7 20.♗f3 ♖xe1 21.♖xe1 ♖e8 22.♔f1 ♖xe1+ 23.♕xe1 ♔f8, con ligera ventaja blanca, aunque desembocaría en el típico final que Sindarov está acostumbrado a aguantar... ¡y ganar!



f5 controla e4 y frena el g4 blanco

15.♗h2 ♘c7 16.f4 ♘d7

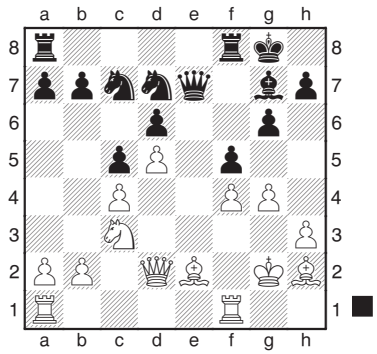
Era más natural 16...♘f7, defendiendo d6 y controlando g5 y h6, como vimos en la partida anterior.

17.g4 ♕e7?!

Era interesante 17...a6, preparando ...b5. Por ejemplo, 18.a4 ♗d4+ 19.♔g2 b5!? 20.axb5 axb5 21.cxb5 ♖xa1 22.♖xa1 ♘b6 23.♗g3 fxg4 24.hxg4 ♖e8, con un juego muy complejo.

18.♔g2?!

Era muy fuerte 18.♖ae1!, que explota la mala situación de la dama negra en la columna e.

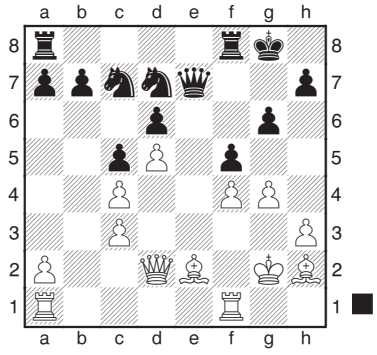


El negro entrega su alfil en c3

18... ♗xc3!

Una decisión que puede parecer que va contra los principios de la india de rey: entregar el alfil de casillas negras. Sin embargo, es temática en estas posiciones. Tras bxc3 los peones doblados de c3 y c4 serán una debilidad permanente y los caballos negros encontrarán buenas casillas, sobre todo e4. Es importante que la estructura f4-f5 esté fijada, para que el alfil de casillas negras del blanco no pueda entrar en juego.

19.bxc3



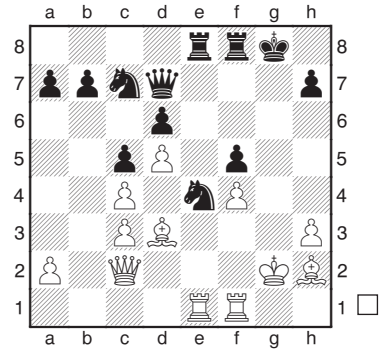
Los peones doblados compensan la entrega del alfil

19... ♘f6

Era interesante 19... ♘e8 con la idea ♘g7, reforzando el peón de f5.

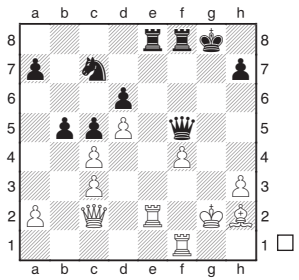
Por ejemplo, 19... ♘e8 20.g5 ♘g7 21.a4 ♖ae8 22. ♖fe1 y el caballo de g7 defiende f5 y e6 con solidez. El peón de c4 es ahora un objetivo permanente, porque ningún peón puede defenderlo, y el negro lo atacará con la ruptura b5, como sucede en la partida. El precio de ♗xc3 son las casillas negras alrededor del rey negro, pero con los peones fijados en f5 y f4, el blanco no tiene una forma práctica de aprovecharlo.

20. ♖ae1 ♖ae8 21. ♗d3 ♕d7 22.gxf5 gxf5 23. ♕c2 ♘e4!?



23... ♘e4!?, una entrega temática

Aunque el módulo encuentra una refutación concreta tras 24. ♗xe4 fxe4 25.f5!, la idea es temática y de interés: se entrega un peón para debilitar la posición del rey enemigo, en concreto las casillas blancas. Si en vez de 25.f5! el blanco juega 25. ♖xe4, entonces 25... ♕f5 26. ♖e2 b5!, con buen juego del negro.



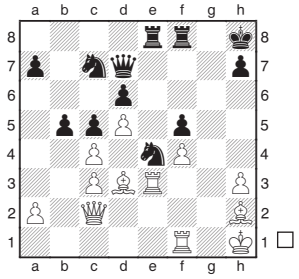
Tras 25.♖xe4 ♕f5 26.♖e2 b5!

24.♔h1 ♔h8

Eliminar el caballo con 24.♗xe4 ♖xe4 25.♖xe4 fxe4 26.♕xe4 era lo más sensato.

25.♖e3? b5!

25.♖e3? es un error, era necesario 25.♗xe4. Ahora la ruptura b5 golpea al peón de c4, que sostiene toda la cadena blanca. Si 26.cxb5 ♘xd5 y el peón de c3 también cae. Y si 26.♗xe4 bxc4! (mejor que fxe4) el negro recupera la pieza con ventaja.



b5 golpea la base de la cadena blanca

26.♕g2 ♖g8 27.♕c2 bxc4 28.♗xe4?

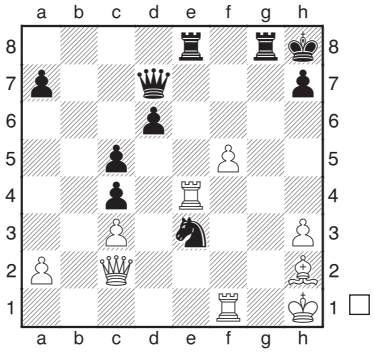
Era mejor 28.♗xc4, aunque tras 28...♕e7 la ventaja negra ya es clara.

28...fxe4 29.f5 ♘xd5!

El peón de d5 cerraba la gran diagonal. Ahora la dama negra apunta directamente al rey blanco desde c6 o b7.

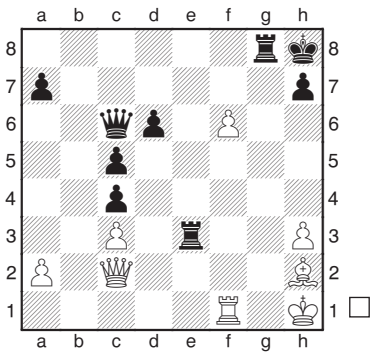
30.♖xe4 ♘e3!

Una jugada contundente: el caballo ataca a la vez la dama de c2 y la torre de f1. El blanco no tiene defensa satisfactoria. Si 31.♕f2 ♘xf1 32.♖g4 ♘e3 33.♖xg8+ ♖xg8, el negro gana con facilidad, y si 31.♖g4 ♘xc2 32.♗f4 ♕xf5, la ventaja material es decisiva. Por eso Gunina entrega la calidad, pero tras la captura en e3 la gran diagonal queda abierta hacia su rey. La dama negra solo necesita un jaque por esa diagonal, y llegará muy pronto con ...♕c6+.



♘e3! ataca la dama y la torre de f1

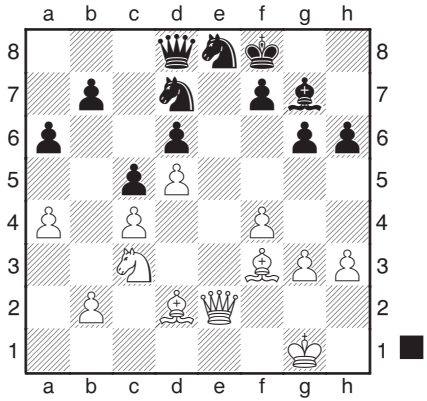
31.♖xe3 ♖xe3 32.f6 ♕c6+



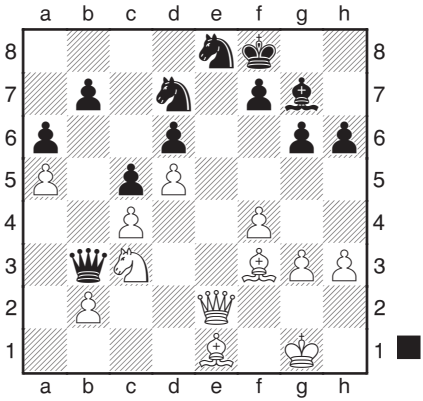
La gran diagonal decide la partida

0–1

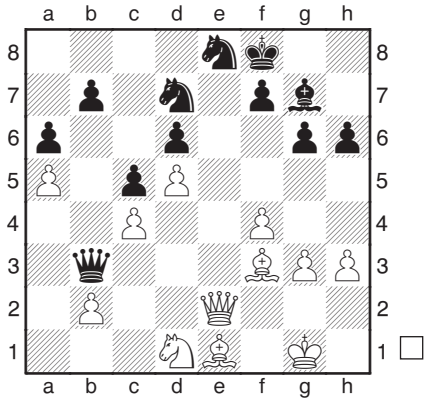
¡Usted juega!



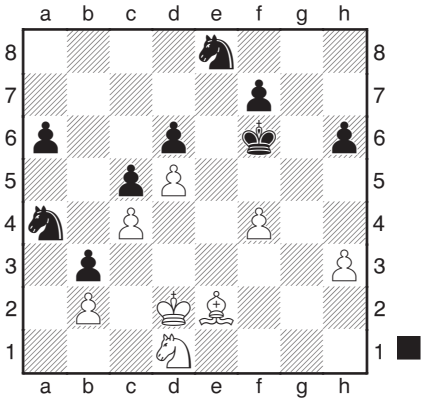
1. ¿Cómo aprovecha el negro la jugada g3?



3. ¿Cómo continúa el negro en el flanco de dama?



2. ¿Qué debe jugar el blanco?

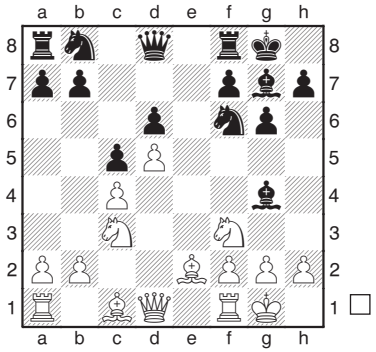


4. ¿Cómo mejora el negro su caballo de e8?

Gelfand (2592) – Sindarov (2680) [E91]

Blitz. Charlotte, Naroditsky Blitz final (8), 05.07.2026

1.♘f3 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 0–0 5.d4 d6 6.♗e2 c5 7.d5 e6 8.0–0 exd5 9.exd5 ♗g4



Una vez más, ♗g4xf3

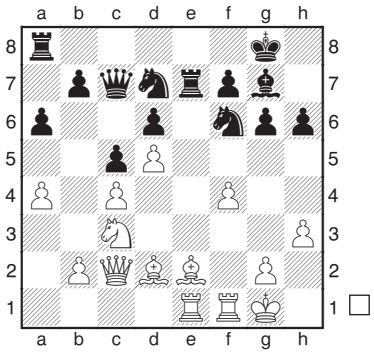
La misma estructura que en las partidas anteriores. Sindarov repite su plan: cambiar el alfil por el caballo de f3 y luchar por las casillas negras.

10.h3 ♗xf3 11.♗xf3 ♘bd7 12.♕c2 ♖e8

Era mejor 12...♘e8!, por ejemplo 13.♘e4 h6 14.♗f4 ♘e5 15.♗e2 f5, y el negro tiene buen juego.

13.♗g5 h6 14.♗d2 a6 15.a4 ♕c7 16.♖ae1 ♘e5 17.♗e2 ♖e7 18.f4 ♘ed7

Con 13.♗g5 el blanco provoca h6 y ahora intentará atacar en el flanco de rey. El negro cambiará el par de torres para reducir la fuerza de ese ataque.



El blanco ha ganado espacio

Con f4 el blanco expulsa al caballo de e5 y gana espacio. Los módulos le dan una ventaja. Sin embargo, Sindarov está acostumbrado a defenderse de forma activa en esas posiciones.

19.♗f3 ♖ae8 20.♖xe7 ♖xe7 21.♖e1 ♖xe1+ 22.♗xe1 ♕d8 23.♕e2 ♘e8 24.♗d2 ♔f8

Estamos ya en el típico final que para el módulo es de ligera ventaja blanca, pero en el que Sindarov juega con soltura con negras.

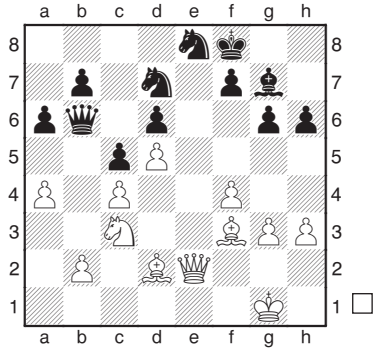
25.g3?!

Debilita la segunda fila y la casilla f3. Era mejor 25.b3, sujetando el flanco de dama.

25...♕b6!

También era interesante 25...♕a5, atacando directamente el peón de a4, pero la idea es la misma: las casillas b3 y a4 se convierten en objetivos. Por ejemplo, si 26.♘d1 ♕b3 27.a5, el negro gana un peón con 27...♗xb2 28.♘xb2 ♕xb2. En

una partida blitz es muy difícil defender una posición pasiva: el blanco tiene que vigilar a la vez b2 y a4, y cualquier imprecisión cuesta material, como sucederá pocas jugadas después.



La dama negra se dirige a b3

La dama aprovecha que el peón de b2 solo está defendido por el alfil y busca la casilla b3, desde la que ataca b2 y a4.

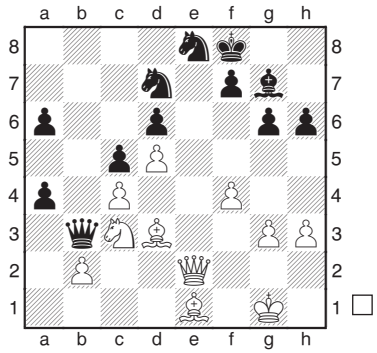
26.♗e1 ♕b3 27.a5 ♕b4 28.♘d1 ♕b3 29.♘c3

Era necesario 29.♗e4!: el alfil apoya así el flanco de dama y el blanco iguala.

29...b6!

Con esta ruptura el negro abre el flanco de dama, donde su dama es muy activa.

30.♗e4 bxa5 31.♗d3?! a4



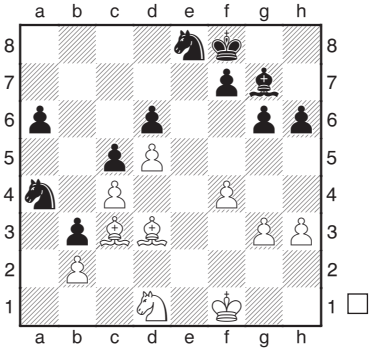
El negro gana un peón

Más tenaz era 31.♗b1. Ahora el negro tiene un peón de más.

32.♕c2 ♕b4 33.♔f1 ♘b6 34.♘d1 ♕b3! 35.♕xb3 axb3

El cambio de damas favorece al negro: el peón de b3 es una espina clavada en el flanco de dama blanco.

36.♗c3 ♘a4



El caballo de a4 ataca b2

37.♗xg7+ ♔xg7

El final es muy favorable al negro: el peón de b3 fija el flanco de dama, el caballo de a4 ataca b2 y el alfil blanco está encerrado por sus propios peones de c4 y d5, que están en casillas blancas.

38.♔e1 g5! 39.♔d2 gxf4 40.gxf4 ♔f6

Sindarov crea un segundo frente en el flanco de rey. El rey negro se activa y el peón de f4 se convierte en un nuevo objetivo.

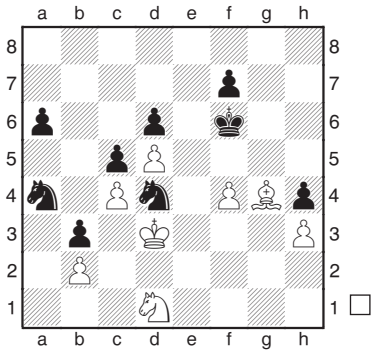
41.♗e2 ♘g7! 42.♗g4 h5 43.♗e2 h4

El caballo busca la casilla f5 y, con h4, el negro fija el peón de h3.

44.♗g4 ♘f5 45.♔d3 ♘d4

El blanco está atado a la defensa: el caballo de d1 tiene que proteger b2 y el rey vigila c3 y e3. Mientras tanto, el negro

mejora su posición poco a poco con sus peones, el rey y el segundo caballo. Es un ejemplo perfecto de cómo una pequeña ventaja estructural, el peón de b3, se convierte en decisiva en el final. Además, el blanco no puede cambiar su alfil por el caballo dominante de d4, porque el alfil es de casillas blancas y el caballo está en una casilla negra.



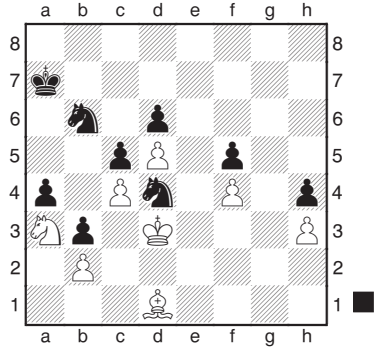
El caballo de d4 domina el tablero

Una casilla ideal: ningún peón puede expulsar al caballo, que controla b3, c2, e2 y f3.

46.♗d7 ♘b6 47.♗g4 a5 48.♘c3 ♔e7 49.♗d1 a4

Los peones de a4 y b3 inmovilizan el flanco de dama blanco.

50.♘b1 ♘f5 51.♘a3 ♘g3 52.♘b5 ♘f5 53.♘c3 ♘d4 54.♗g4 ♔d8 55.♗d1 ♔c7 56.♗h5 f6 57.♗g4 ♔b8 58.♗d1 f5 59.♘b1 ♔a7 60.♘a3

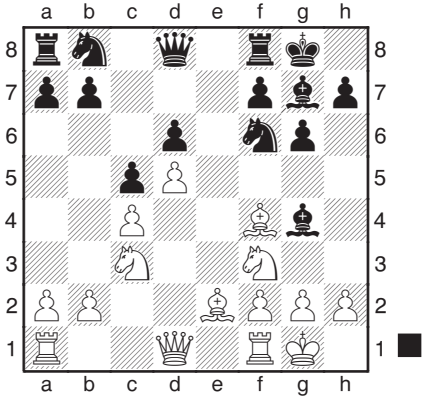


El rey negro va hacia a5

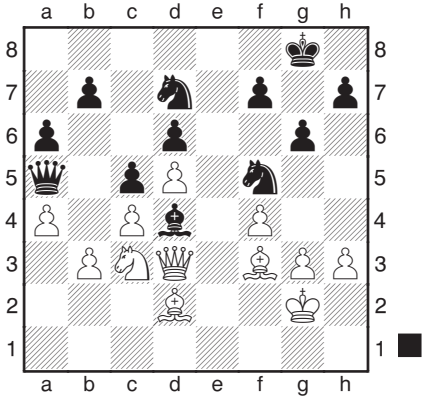
El blanco no puede hacer nada: el rey negro irá a a5 y b4, y después el caballo de b6 se reincorporará a la lucha por d7-f6.

0–1

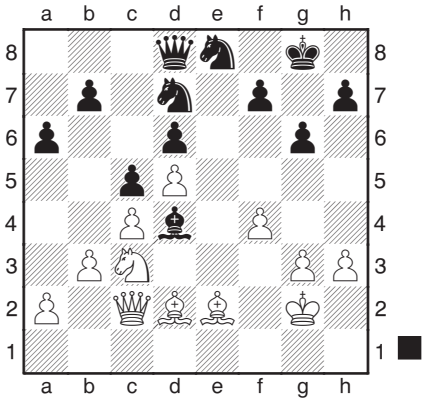
¡Usted juega!



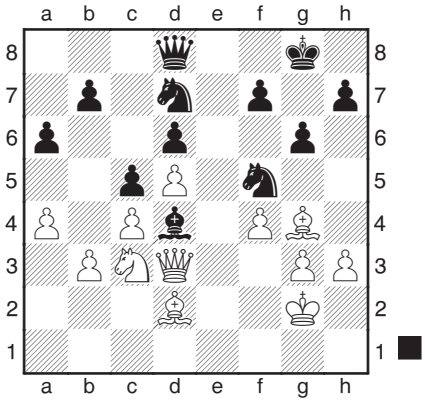
1. Valora si ♘h5 o ♘e8.



3. ¿Qué recurso táctico tiene el negro?



2. ¿Cuál es la mejor ruta para el caballo de e8?



4. Valora ♗xc3.

Lysyj (2589) – Sindarov (2658) [E91]

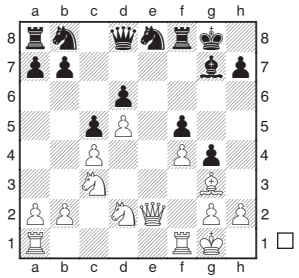
Blitz. Orsay Blitz op (6), 17.09.2023

1.d4 ♘f6 2.♘f3 g6 3.c4 ♗g7 4.♘c3 0–0 5.e4 d6 6.♗e2 c5 7.d5 e6 8.0–0 exd5 9.exd5 ♗g4

Una vez más, el plan de este capítulo: el alfil de casillas blancas se cambiará por el caballo de f3, el defensor de e5.

10.♗f4 ♘h5

Era mejor 10...♘e8 11.♘d2 ♗xe2 12.♕xe2 g5 13.♗g3 f5! 14.f4 g4, con un juego complejo.

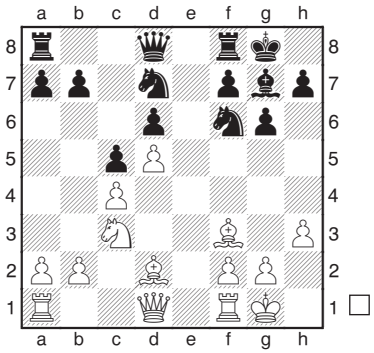


Tras 10...♘e8 y ...g5, ...f5

11.♗d2 ♘d7 12.h3 ♗xf3

Peor era 12...♗xc3 13.♗xc3 ♗xf3 14.♗xf3, porque el negro entrega sin necesidad su alfil de casillas negras, la pieza clave de su estructura.

13.♗xf3 ♘hf6



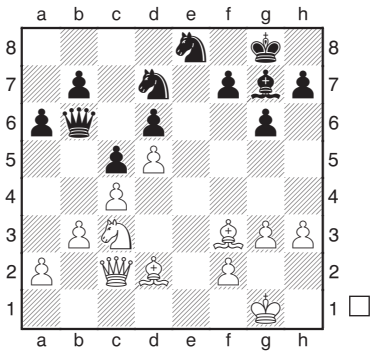
De nuevo la lucha del alfil contra caballo

El blanco tiene la pareja de alfiles: si logra abrir la posición serán muy fuertes; si la posición se bloquea, predominarán los caballos.

14.♕c2 ♖e8

Era posible jugar lo temático 14...♘e8, con ...♘e5 y ...f5: 15.♖ae1 ♘e5 16.♗e2 f5 17.f4 ♘f7 18.♗f3 ♗d4+ 19.♔h2 ♗g7 20.b3 a6 21.a4 ♕d7 22.♗e2 b6, con igualdad.

15.♖ae1 ♕b6 16.b3 a6 17.g3 ♖xe1 18.♖xe1 ♖e8 19.♖xe8+ ♘xe8



Sin torres, la lucha es por e5, d4 y e3

Sin torres, la lucha gira en torno a las casillas negras centrales: e5, d4 y e3 (cuando el peón avance a f4).

20.♗e2 ♕d8 21.♔g2 ♗d4

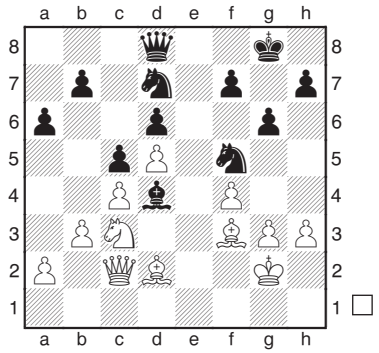
El alfil se instala en d4, una casilla que ya ningún caballo blanco desde f3 puede disputar.

22.f4 ♘g7!

El caballo va hacia f5, desde donde vigila e3, d4, g3 y h4.

23.♗f3 ♘f5

Desde f5 el caballo vigila e3, d4, g3 y h4. El alfil de d4, por su parte, no puede ser atacado por ningún peón blanco: es la pieza más fuerte del tablero. El caballo de f5 la defiende además, así que el blanco no puede cambiarla sin entregar algo a cambio. Sin torres en el tablero, todo depende de las piezas menores. La posición está equilibrada, pero es el negro quien juega con más comodidad.



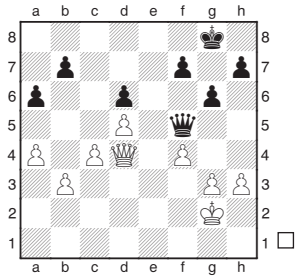
El caballo domina las casillas negras

24.♕d3 ♕a5 25.a4 ♕d8

Con 25...♘e3+ 26.♗xe3 ♗xc3 el negro igualaba con facilidad.

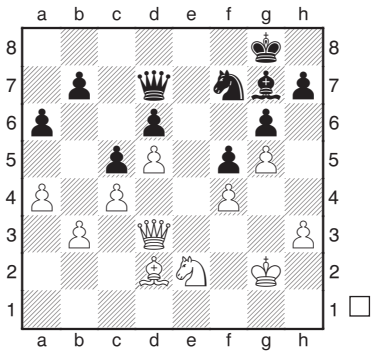
26.♗g4 ♘h6

Era interesante 26...♗xc3 27.♗xc3 ♘d4 28.♗xd7 ♕xd7 29.♗xd4 cxd4 30.♕xd4 ♕f5, con un final igualado.



Tras 26...♗xc3 el final está igualado

27.♘e2 ♗g7 28.♗xd7 ♕xd7 29.g4 f5 30.g5 ♘f7

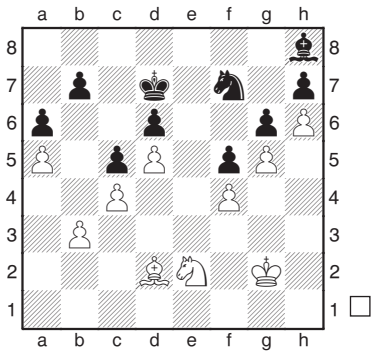


La posición se cierra en el flanco de rey

El blanco tiene clara ventaja: el ♘f7 está muy pasivo y las blancas juegan con ventaja en ambos flancos.

31.a5 ♕c7 32.♕e3 ♔f8 33.h4 ♕e7 34.♕xe7+ ♔xe7 35.h5 ♔d7 36.h6 ♗h8?

El negro debía mantener el alfil activo con 36...♗b2.



Tras 37.♗c3 el final está fácilmente ganado

37.♔f3?!

Con 37.♗c3 se cambiaban los alfiles, quedando un final de caballos fácilmente ganado para el blanco.

37...♔c7 38.♔e3 b5 39.cxb5 axb5 40.b4 ♔b7 41.♔d3 ♔a6 42.♗c3 ♗xc3 43.♔xc3 ♘d8

En el final de caballos, el peón de a5 es débil y el rey de a6 lo vigila.

44.♘g3 ♔b7 45.♘f1 ♔a6 46.♘e3 ♘f7 47.♔b3 ♔b7 48.♔c3 ♔a6

49.♘xf5?

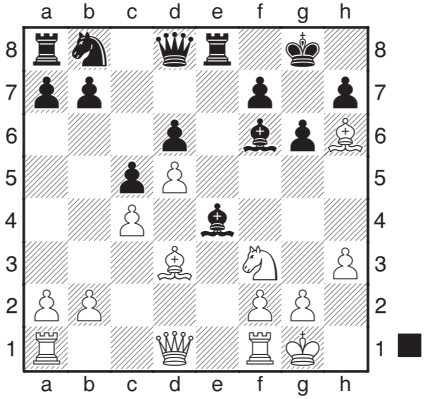
Lysyj se lanza a una combinación que no funciona. Había que mantener la tensión, por ejemplo con 49.♔b3.

49...gxf5 50.bxc5 dxc5 51.g6 hxg6

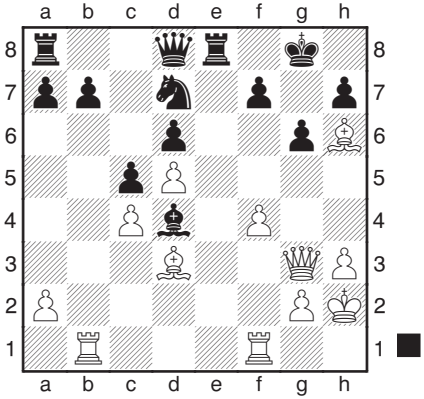
52.h7 ♔xa5

0–1

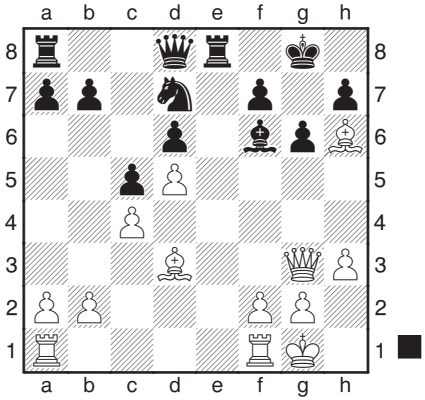
¡Usted juega!



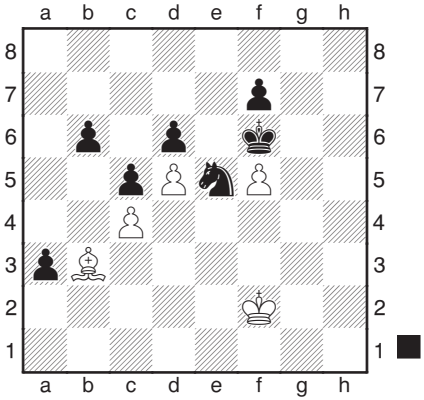
1. ¿Qué cambio le conviene al negro?



3. ¿Dónde debe colocar el negro su torre?



2. ¿Puede el negro ganar material?



4. ¿Cuál es el camino más rápido hacia la victoria?

Lazavik (2605) – Sindarov (2721) [E90]

Blitz. Comet op Titled Winners, Chess.com INT (2.1), 18.10.2025

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♗e2 0–0 6.♘f3 c5 7.d5 e6 8.h3 exd5 9.exd5 ♗f5

Con h3 ya jugado, el alfil va a f5 en lugar de g4, pero la idea es la misma: cambiarlo por el caballo de f3.

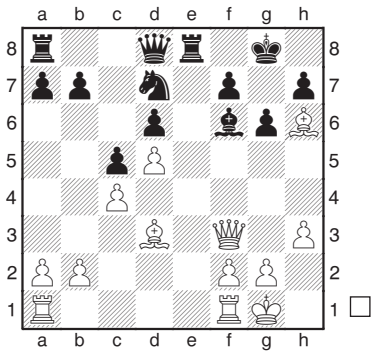
10.0–0 ♘e4! 11.♘xe4 ♗xe4 12.♗g5 ♗f6 13.♗h6 ♖e8

El blanco evita el cambio de alfiles de casillas negras, pero su alfil de h6 queda lejos del centro.

14.♗d3 ♗xf3!

Ahora sí, el cambio en f3. Con 14...♗xd3 15.♕xd3 el negro no conseguía nada.

15.♕xf3 ♘d7



El alfil de f6 apunta a b2

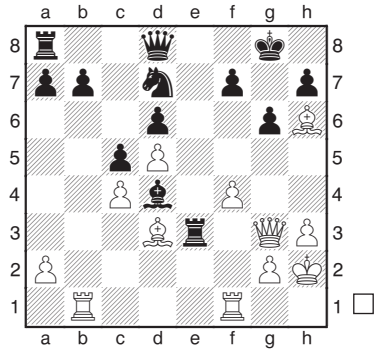
16.♕g3 ♗xb2

Sindarov no teme dejar su flanco de rey sin el alfil: captura el peón de b2 y lo devuelve al centro ganando tiempos sobre la dama blanca.

17.♖ab1

Si 17.♕d6?? ♗e5 gana la dama.

17...♗e5 18.f4 ♗d4+ 19.♔h2 ♖e3!

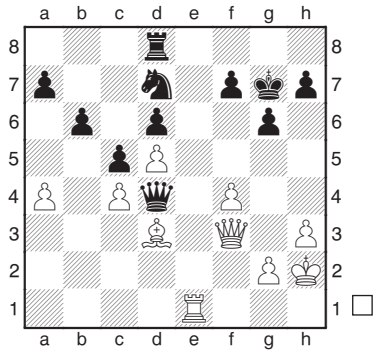


La torre se instala en e3

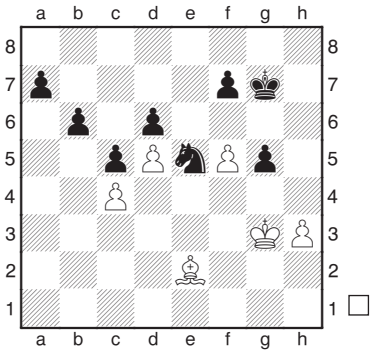
El negro ha ganado un peón y logra simplificar la posición.

20.♖f3 ♖xf3 21.♕xf3 b6 22.♕g3 ♗g7 23.♗xg7 ♔xg7 24.♖e1 ♕f6 25.♕f3 ♖d8 26.a4 ♔f8 27.♕e3 ♔g7 28.♕f3 ♕d4

La dama se centraliza en d4, una casilla negra que ningún peón blanco puede atacar. Desde allí presiona c4 y vigila e3, e5 y a1. El blanco se limitará a mover la torre por la columna e y la dama entre f3 y e3, mientras el negro prepara con calma la llegada de su caballo al centro.



La dama negra domina desde d4

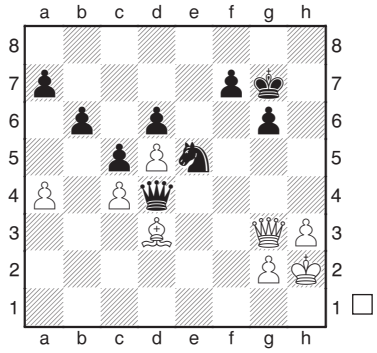


Final ganado: dos peones de más

29.♖e4 ♕a1 30.♖e7 ♕d4 31.♖e4 ♕c3 32.♖e7 ♕a1 33.♕e3 ♕d4 34.♕f3 ♘f6 35.f5 ♖e8 36.♖xe8 ♘xe8 37.fxg6 hxg6

Con las torres fuera, el peón de más del negro empieza a pesar.

38.♕g3 ♘f6 39.♕f3 ♕e5+ 40.♔g1 ♕d4+ 41.♔h2 ♘d7 42.♕g3 ♘e5



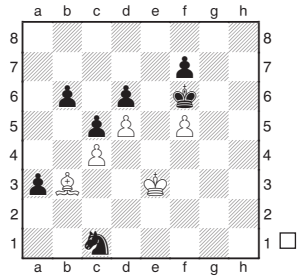
El caballo domina las casillas negras

Otra casilla negra: desde e5 el caballo ataca c4 y d3, y ningún peón blanco puede desalojarlo.

43.♗e2 ♕d2 44.♗f1 ♕d1 45.♕f4 ♕xa4 46.♗e2 ♕c2 47.♕e3 ♕f5 48.g4 ♕f6 49.♔g3 g5 50.♕e4 ♘g6 51.♕f5 ♕xf5 52.gxf5 ♘e5

53.h4 gxh4+ 54.♔xh4 ♔f6 55.♔g3 a5 56.♔f2 a4 57.♗d1 a3 58.♗b3 ♔xf5

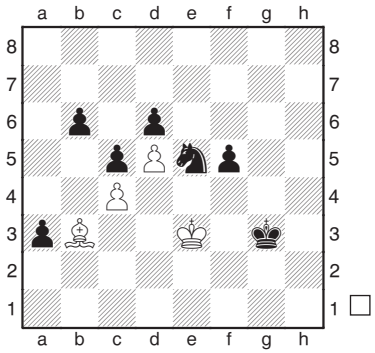
Más rápido era 58... ♘d3+ 59.♔e3 ♘c1, y el alfil ya no puede detener el peón de a.



Tras 58... ♘d3+ 59.♔e3 ♘c1, el caballo cubre a2

59.♔e3 ♔g4 60.♗d1+ ♔g3 61.♗b3 f5

Los dos peones pasados, el de a y el de f, están muy separados: el alfil puede vigilar uno, pero el rey blanco no llega a tiempo de parar el otro. Además, el caballo de e5 controla d3 y dificulta el camino del rey blanco hacia el flanco de dama. Sindarov solo tiene que empujar sus peones con el apoyo del rey y del caballo: el alfil blanco no puede atender a los dos a la vez.

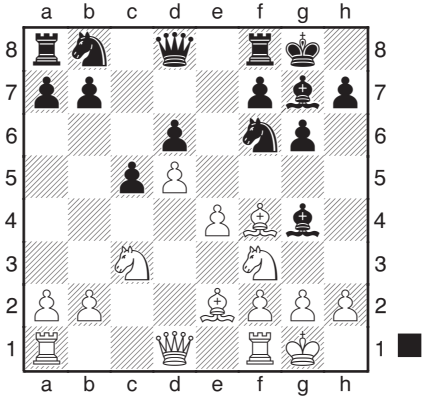


Dos peones pasados separados

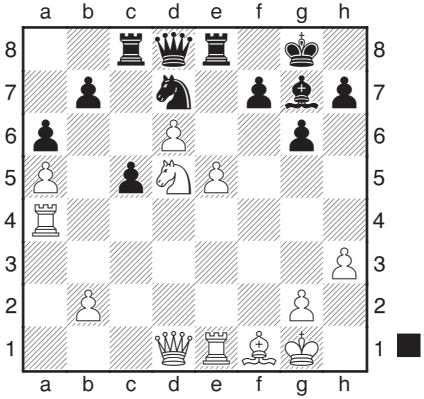
62.♔e2 f4 63.♗d1 f3+ 64.♔e3 a2 65.♗e2 a1=♕

0–1

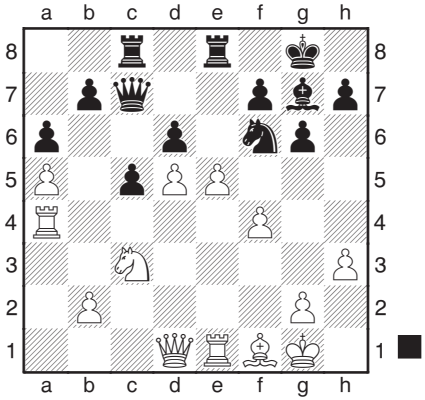
¡Usted juega!



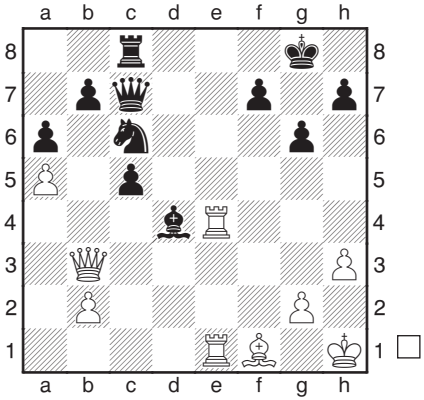
1. ¿Qué plan conocido sigue el negro?



3. ¿Con qué pieza debe capturar el negro en e5?



2. Valora la fuerza de la ruptura de e5.



4. ¿Debe el blanco cambiar torres?

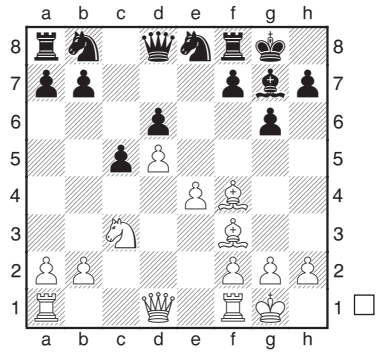
Ipatov (2544) – Sindarov (2672) [A73]

Blitz. W-chT Group-C Blitz, Hong Kong (6.7), 20.06.2026

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 0–0 6.♗e2 c5 7.d5 e6 8.0–0 exd5 9.cxd5

Esta vez el blanco recaptura con el peón c, y llegamos a la estructura de la Benoni moderna. El plan del negro no cambia.

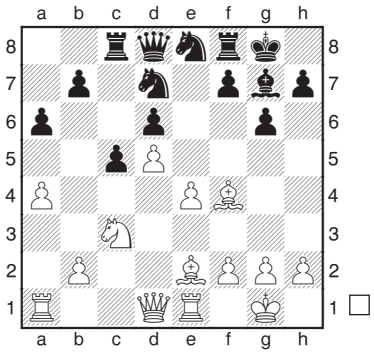
9...♗g4 10.♗f4 ♗xf3 11.♗xf3 ♘e8



Una vez más, ♗g4xf3

12.♖e1 ♘d7 13.♗e2 a6 14.a4 ♖c8

Cuando el blanco captura cxd5, la naturaleza de la posición cambia. Ahora el negro tiene una mayoría en el flanco de dama, mientras el blanco tiene una mayor presencia en el centro. Como parece difícil el avance ...b5, las negras intentarán ...c4 con idea de ...♘c5.



La torre se prepara para ...c4

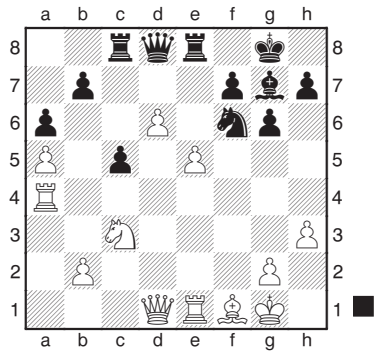
15.a5 ♕e7 16.♗f1 ♘ef6 17.h3 ♘h5 18.♗e3 ♖fe8 19.♖a4 ♘hf6 20.♗f4 ♘h5 21.♗e3 ♕d8 22.♗e2 ♘hf6 23.♗f4 ♘e5

Era el momento de 23...c4!?, buscando contrajuego, por ejemplo 24.♖xc4 ♖xc4 25.♗xc4 ♘e5 26.♗xe5 ♖xe5 27.f4 ♖e7, con igualdad.

24.♗e3 ♘ed7 25.♗f4 ♕c7 26.♗f1 ♘e5 27.♗xe5 ♖xe5

Tras muchas maniobras, el blanco entrega su alfil de casillas negras. Ahora el ♗g7 no tiene rival.

28.f4 ♖ee8 29.e5 dxe5 30.d6 ♕d8 31.fxe5



Los peones blancos bloquean las casillas negras

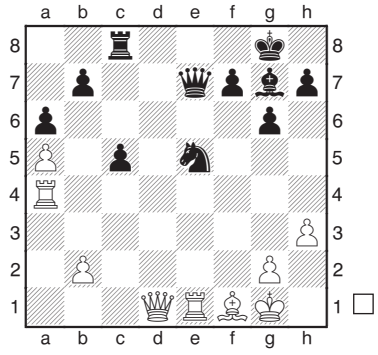
El blanco ha roto con e5 para bloquear la diagonal del alfil de g7 con sus peones de e5 y d6.

31... ♘d7 32. ♘d5 ♘xe5!

También se podía capturar con el alfil, pero esta posición es más fácil de jugar para el negro.

33. ♘e7+ ♖xe7 34.dxe7 ♕xe7

Con 33. ♘e7+ el blanco elimina la torre, pero desaparece el peón de d6 que bloqueaba las casillas negras. Sin peones blancos en las columnas d y f, nadie puede desalojar al caballo de e5.



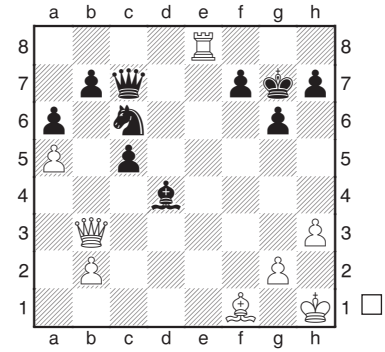
El caballo de e5 domina el centro

El material está igualado, pero el caballo de e5 y el alfil de g7 dominan las casillas negras.

35. ♔h1 ♕c7 36. ♕b3 ♘c6 37. ♖ae4 ♗d4 38. ♖e8+?

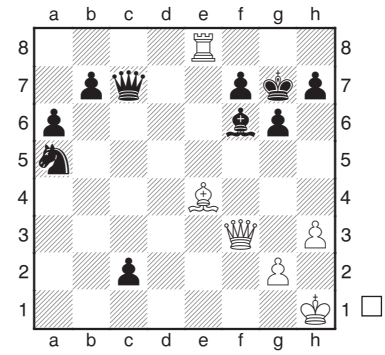
Era mejor 38. ♗c4, sin cambiar las torres. Con piezas menores en el tablero, la dama y el alfil negros mandan.

38... ♖xe8 39. ♖xe8+ ♔g7



Dos peones por la calidad

40. ♕f3 ♕d7 41. ♖a8 ♘xa5 42. ♗d3 ♗xb2 43. ♗e4 ♗f6 44. ♗d5 c4 45. ♖b8 c3! 46. ♗e4 ♕c7 47. ♖e8 c2

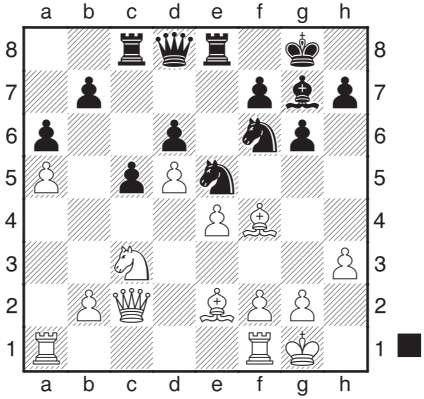


El peón de c2 decide

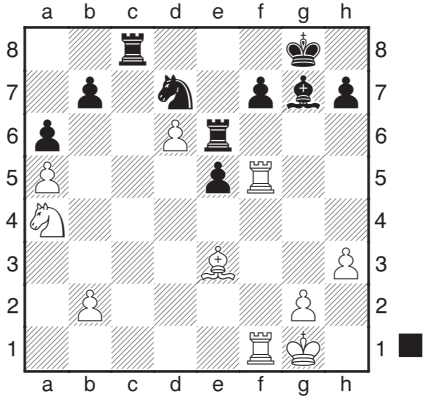
48. ♗xc2 ♕xc2 49.g3 ♕c6

0–1

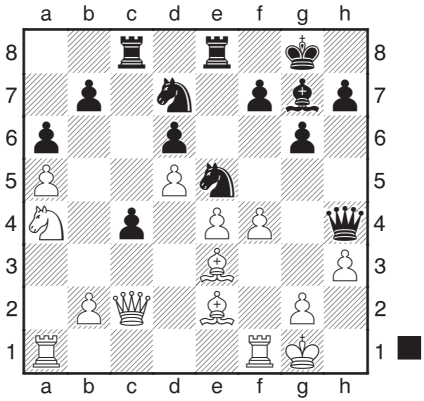
¡Usted juega!



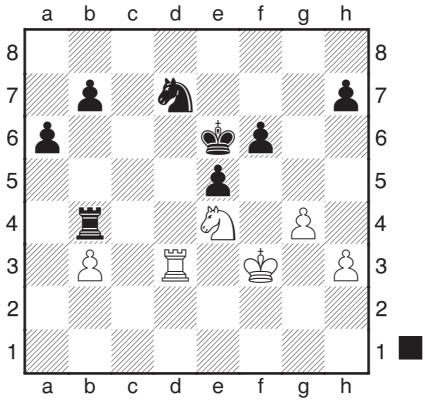
1. ¿Cuál es el plan tras ♖c8?



3. Las torres blancas presionan f7. ¿Cómo refuerza el negro su posición?



2. Valora las consecuencias de ♘d3.

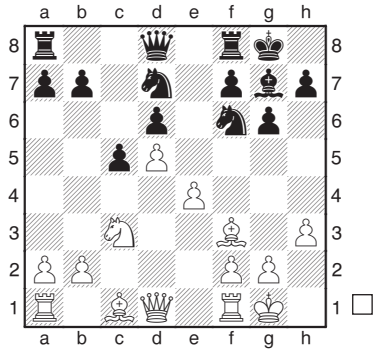


4. Simplificación decisiva.

Salem (2690) – Sindarov (2609) [A73]

Blitz. Wch Blitz, Varsovia (1), 29.12.2021

1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 g6 4.♘c3 ♗g7 5.e4 d6 6.♘f3 0–0 7.♗e2 e6 8.0–0 exd5 9.cxd5 ♗g4 10.h3 ♗xf3 11.♗xf3 ♘bd7

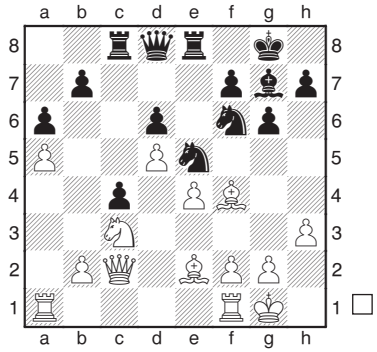


Esta vez el blanco ha jugado h3 antes

12.a4 ♖e8 13.♗f4 ♘e5 14.♗e2 ♖c8

El plan de este capítulo: ...♖c8 y ...c4, ganando espacio en el flanco de dama y dejando libre la casilla c5.

15.♕c2 a6 16.a5 c4!

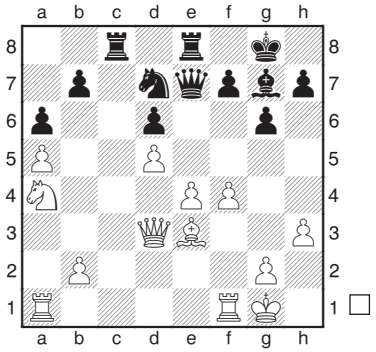


Plan ...♖c8 y ...c4

17.♗e3 ♘fd7 18.♘a4 ♕h4 19.f4 ♘d3!

Un sacrificio posicional de peón. El negro entrega el peón de c4; a cambio se abre la columna c y se obtiene la casilla c5 para el caballo.

20.♗xd3 cxd3 21.♕xd3 ♕e7



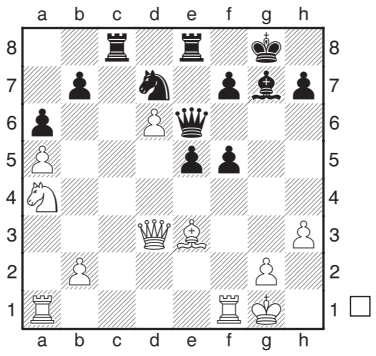
El negro tiene compensación por el peón

22.e5!

Ahora es el blanco quien sacrifica un peón: con e5 y f5 quiere bloquear las casillas negras y cerrar la diagonal del alfil de g7.

22...dxe5 23.d6 ♕e6 24.f5 gxf5

El blanco tiene ahora un peón menos, pero su peón de d6 se clava en el corazón de la posición negra y el caballo de a4 puede volver al juego por c3 o c5. Es la lucha típica de este capítulo: el blanco entrega material para tapar las casillas negras, y el negro tiene que devolverlo en el momento justo. Algo más preciso que cambiar las damas era 25.♖xf5. Fíjate en que ahora es el propio peón negro de e5 el que tapa la diagonal del alfil de g7.



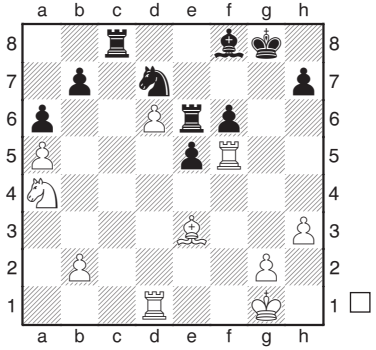
Los peones de d6 y e5 en lucha por las casillas negras

25.♕xf5 ♕xf5 26.♖xf5 ♖e6 27.♖af1 f6!

Cierra la columna f y apoya e5.

28.♖d1 ♗f8!

El alfil vuelve para atacar el peón de d6.

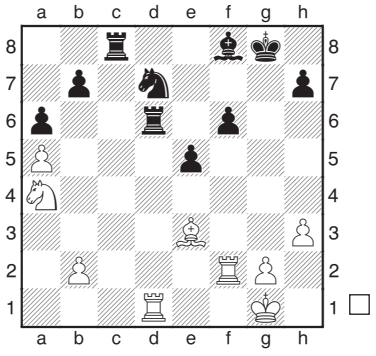


El caballo de a4 debe volver al juego

29.♖f2?!

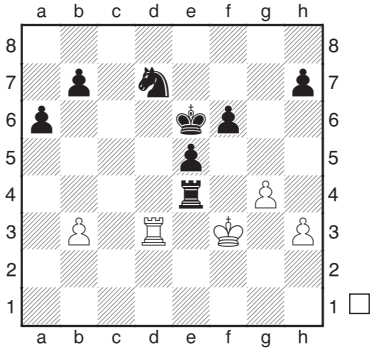
Era necesario 29.♘b6!, y tras 29...♘xb6 30.d7! el blanco mantiene el equilibrio.

29...♖xd6



El negro recupera el material

30.♖fd2 ♖cc6 31.♘c3 ♔f7 32.♘e4 ♖xd2 33.♖xd2 ♔e6 34.g4 ♗b4 35.♖d3 ♗xa5 36.♔g2 ♗b6 37.♗xb6 ♖xb6 38.b3 ♖b4 39.♔f3 ♖xe4!

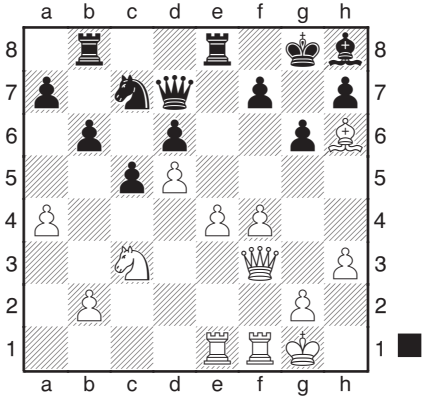


Si 40.♔xe4, ♘c5+ y cae la torre

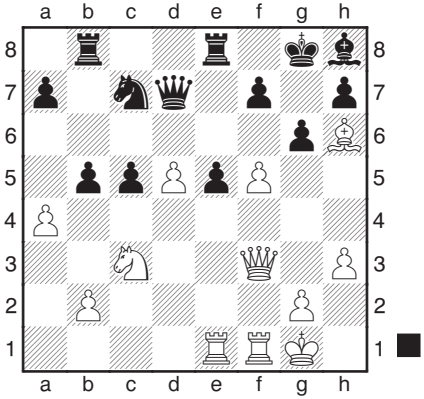
Tras 40.♔xe4 ♘c5+ el caballo da jaque y ataca la torre de d3.

0–1

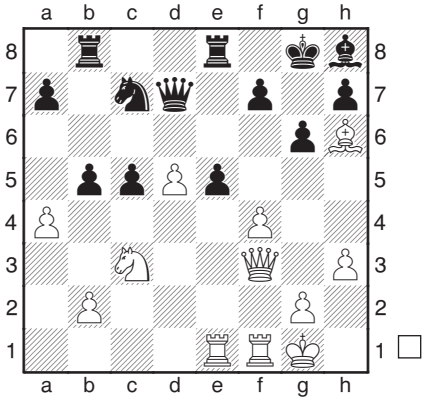
¡Usted juega!



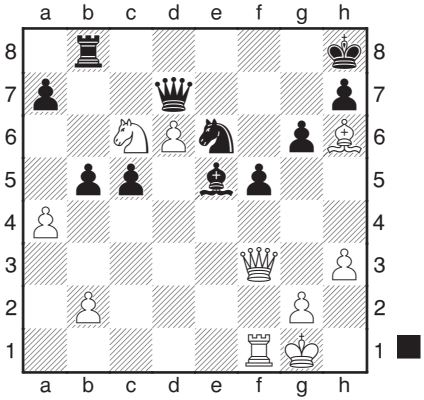
1. ¿Cómo abre juego el negro en el flanco de dama?



3. ¿Qué debe jugar el negro?



2. ¿Qué debe jugar el blanco?



4. El caballo de c6 ataca e5 y b8. ¿Qué responde el negro?

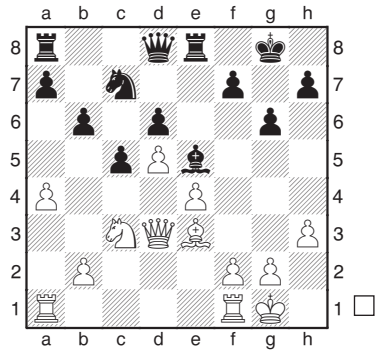
Sarana (2666) – Sindarov (2609) [A56]

Blitz. Wch Blitz, Varsovia (5), 29.12.2021

1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 g6 4.♘c3 ♗g7 5.e4 d6 6.♗e2 0–0 7.♘f3 e6 8.♗e3 exd5 9.cxd5 ♗g4 10.♘d2 ♗xe2

Cuando el caballo se retira a d2, el negro cambia el alfil en e2. El blanco se queda sin su alfil de casillas blancas y el negro sin la pieza que menos le servía.

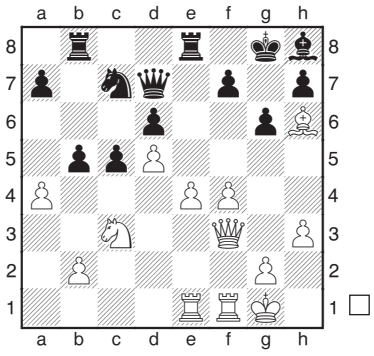
11.♕xe2 ♖e8 12.0–0 ♘a6 13.h3 ♘c7 14.a4 b6 15.♕d3 ♘d7 16.♘c4 ♘e5 17.♘xe5 ♗xe5



El alfil domina desde e5

18.♖ae1 ♕d7 19.♗h6 ♖ab8 20.f4 ♗h8 21.♕f3 b5!

Sindarov no pierde tiempo. Todas las piezas blancas apuntan a la ruptura e5, y el negro abre un segundo frente antes de que estalle el centro. El caballo de c7 apoya el avance y está listo para saltar a b5 o a d5. Compárese con la partida de Salem: allí el negro preparó la ruptura con ...a6; aquí juega ...b5 directamente porque el caballo de c7 ya controla la casilla b5.

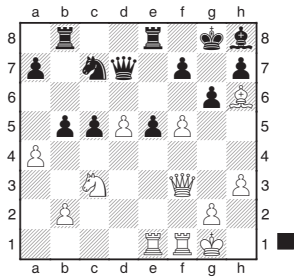


...b5 directo, sin ...a6

Muy interesante: el negro juega ...b5 directamente, sin preparar con ...a6. Si 22.axb5 ♘xb5 23.♘xb5 ♖xb5, el negro tiene juego activo por la columna b.

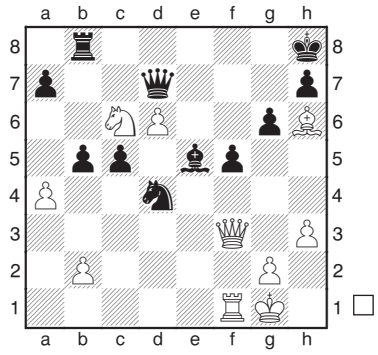
22.e5 dxe5 23.fxe5

De nuevo la idea de la partida anterior: el blanco rompe con e5 para bloquear las casillas negras con sus peones. Lo coherente era 23.f5, como hizo Salem, a lo que el negro debe responder 23... e4!, liberando la casilla e5, y la posición sigue equilibrada. Con 23.fxe5 el blanco abre el juego y el alfil negro recupera su diagonal.



La idea 23.f5, bloqueando las casillas negras

23... ♖xe5 24. ♖xe5 ♗xe5 25.d6 ♘e6 26. ♘d5 f5 27. ♘e7+ ♔h8 28. ♘c6 ♘d4!



El caballo salta a d4

El caballo salta a d4 con ganancia de tiempo sobre la dama de f3.

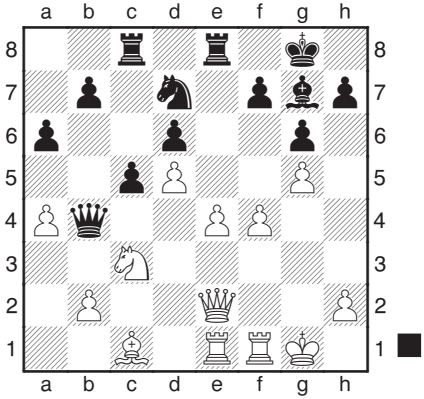
29. ♘xd4 ♗xd4+

Más fuerte era 29...cxd4, manteniendo el alfil en e5 y la ventaja.

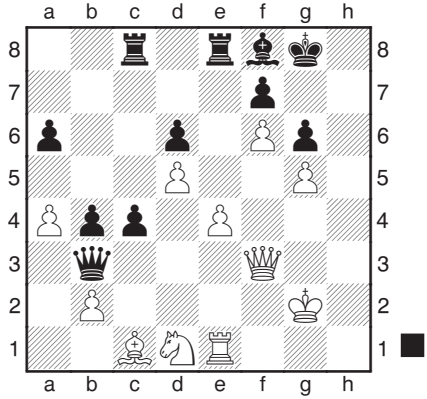
30. ♔h1 ♕xd6 31. ♗f4 ♗e5! 32. ♕c3?? ♗xc3 33. ♗xd6 ♖d8

0–1

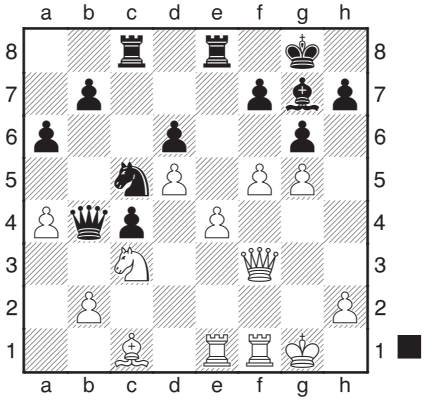
¡Usted juega!



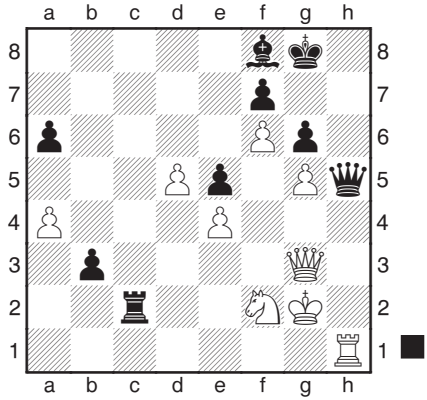
1. ¿Qué avance completa el plan del negro?



3. ¿Cómo avanzan los peones negros?



2. ¿Adónde salta el caballo de c5?



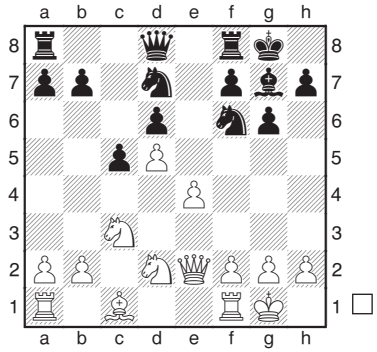
4. ¿Cómo gana el negro?

Partida 17

Tin (2462) – Sindarov (2596) [A73]

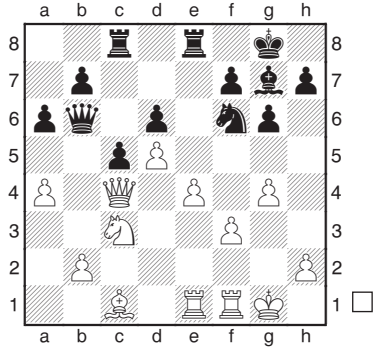
Rápidas. Wch Rapid, Almaty (10), 28.12.2022

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 0–0 6.♗e2 c5 7.d5 e6 8.0–0 exd5 9.cxd5 ♗g4 10.♘d2 ♗xe2 11.♕xe2 ♘bd7



El blanco mantiene el caballo buscando la casilla c4

12.a4 ♖e8 13.f3 ♘h5 14.♘c4 ♘e5 15.g4 ♘xc4 16.♕xc4 ♘f6 17.♗g5 a6 18.♖ae1 ♕b6 19.♗c1 ♖ac8



Plan ...♖c8 y ...c4

20.g5 ♘d7 21.f4 ♕b4 22.♕e2 c4!

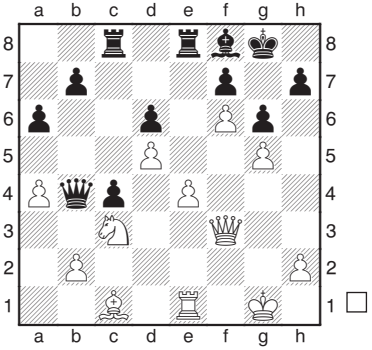
El peón llega a c4 y deja libre la casilla c5 para el caballo.

23.♕f3 ♘c5 24.f5 ♘d3

El caballo irrumpe en la casilla d3 dando ventaja a las negras.

25.f6 ♘xe1 26.♖xe1 ♗f8

El negro ha ganado calidad, pero la posición es muy complicada.

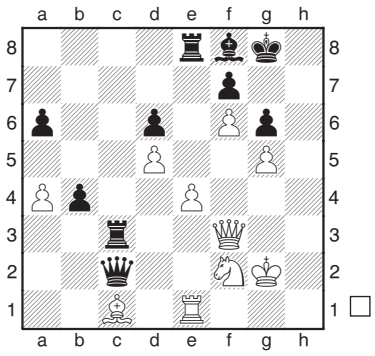


Una posición muy compleja

27.h4 b5 28.h5 ♕b3 29.hxg6 hxg6 30.♔g2 b4 31.♘d1 c3! 32.bxc3?

Era necesario 32.♘f2 cxb2 33.♕xb3 bxc1=♕ 34.♖xc1 ♖xc1 35.♕xb4, con un juego complejo.

32...♕c2+ 33.♘f2 ♖xc3



Los peones del flanco de dama avanzan

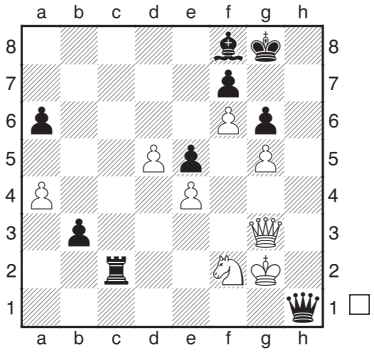
34.♗e3 b3 35.♖h1 ♖e5 36.♕f4 ♕e2 37.♗d4 ♖c2

Con 37...♖xg5+! 38.♕xg5 ♕f3+ el negro ganaba en el acto.

38.♗xe5 dxe5 39.♕h4 ♕h5 40.♕g3?

El blanco tenía que cambiar damas con 40.♕xh5.

40...♕xh1+!



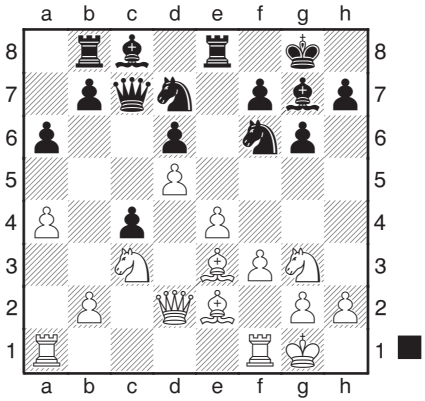
Una táctica decisiva

Tras 41.♔xh1, el peón de b corona.

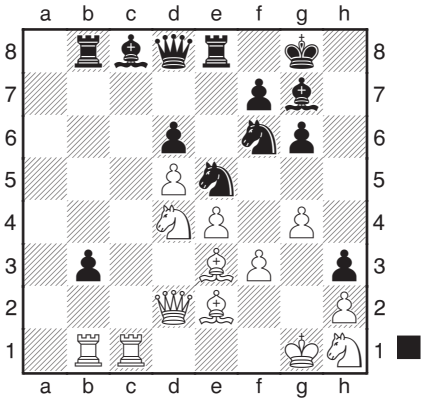
41.♔xh1 b2

0–1

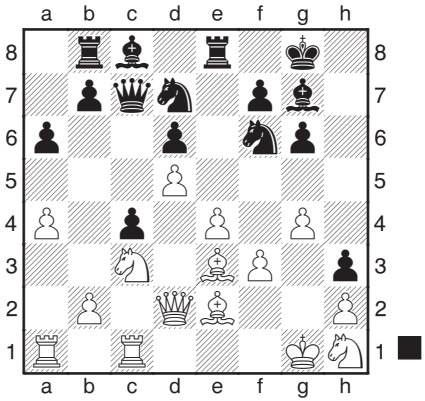
¡Usted juega!



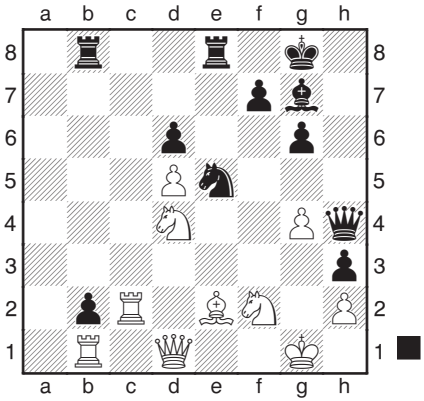
1. ¿Cómo gana espacio el negro?



3. ¿Cómo destruye el negro el centro blanco?



2. ¿Cómo debe jugar el negro en el flanco de dama?



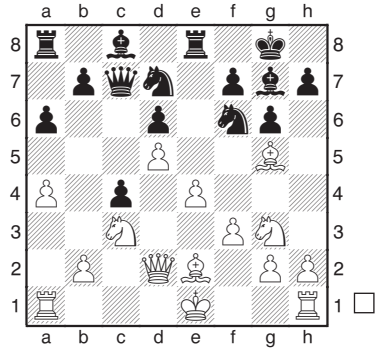
4. ¿Cómo entra la torre de b8 en juego?

Nakamura (2738) – Sindarov (2747) [A65]

Rápidas (10+5). Clutch Chess: Champions Showdown (17), 29.10.2026

Terminamos el capítulo con una victoria reciente sobre Nakamura. Esta vez el blanco elige el sistema Sämisch con 5.f3, pero la estructura de Benoni y las ideas del negro son las mismas.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.f3 0–0 6.♗g5 c5 7.d5 a6 8.a4 e6 9.♕d2 exd5 10.cxd5 ♖e8 11.♘ge2 ♘bd7 12.♘g3 ♕c7 13.♗e2 c4



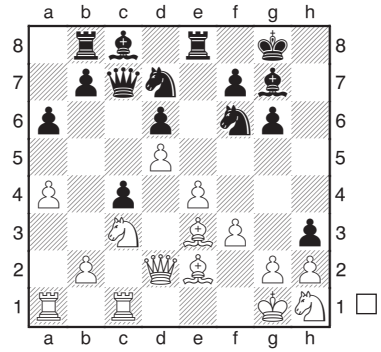
...c4: el negro gana espacio y libera c5

14.0–0 ♖b8 15.♗e3 h5!

El peón de h amenaza ...h4, para echar al caballo de g3.

16.♖fc1 h4 17.♘h1 h3!

El avance del peón de h ha dejado al caballo blanco en h1, fuera de juego temporalmente. También ha debilitado el enroque blanco.



El peón de h3, una espina en el flanco de rey

18.g4 b5!

La ruptura del flanco de dama.

19.axb5 axb5 20.b4 cxb3 21.♘xb5 ♕d8 22.♖ab1 ♘e5 23.♘d4

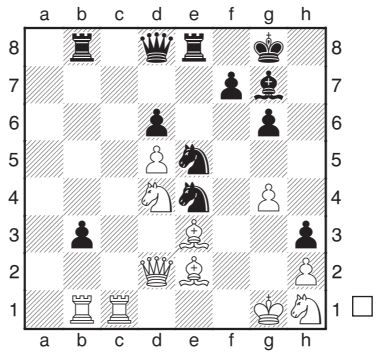
Más seguro era 23.♖xb3.

23...♗xg4!

Un sacrificio de pieza para destruir el centro blanco.

24.fxg4 ♘xe4

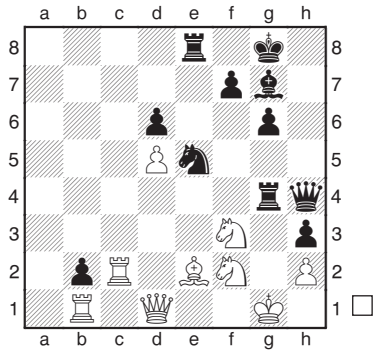
El negro ha entregado el alfil, pero tiene dos peones, el centro blanco ha desaparecido y el peón de b3 está a dos pasos de coronar. Además, el caballo de e4 ataca la dama de d2 y la casilla f2. Con el peón negro de h3 metido en su enroque y el caballo encerrado en h1, el rey blanco se ha quedado sin defensores. Nakamura ya no tiene defensa posible.



Dos peones por la pieza y el centro destruido

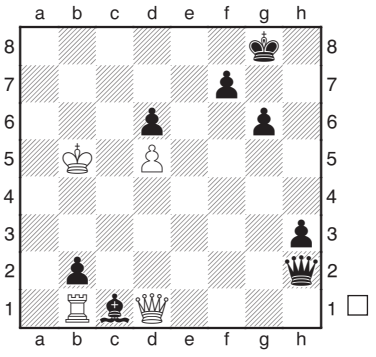
El alfil de g7 apunta ahora a d4 y b2, y los caballos negros dominan el centro.

25.♕d1 b2 26.♖c2 ♕h4 27.♗f2 ♘xf2 28.♘xf2 ♖b4! 29.♘f3 ♖xg4+



Ataque decisivo sobre el rey blanco

30.♔f1 ♘xf3 31.♘xg4 ♖xe2 32.♖xe2 ♕xg4 33.♖f2 ♕g1+ 34.♔e2 ♘d4+ 35.♔e3 ♗h6+ 36.♔xd4 ♕xf2+ 37.♔c4 ♕xh2 38.♔b5 ♗c1

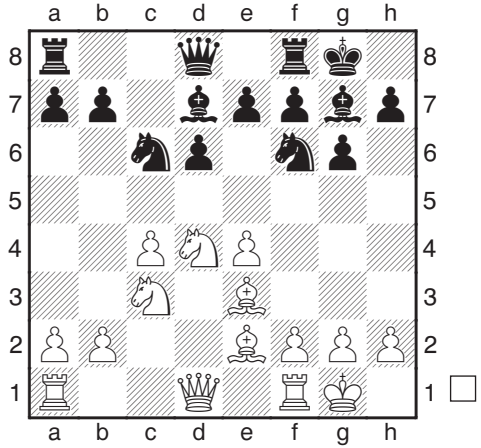


El peón de b2 decide

0–1

Capítulo 5

Transposición a la Maróczy



La posición tipo del capítulo, tras 9.♗e3 ♗d7

Cuando el blanco no avanza con d5 y el negro cambia en d4, la partida transpone a una estructura Maróczy: el blanco tiene los peones en c4 y e4, y el negro renuncia a la Benoni para jugar contra las casillas negras del flanco de dama.

El plan de Sindarov es típico:

– cambiar los caballos en d4 y llevar el alfil a c6, desde donde presiona e4 y controla d5;

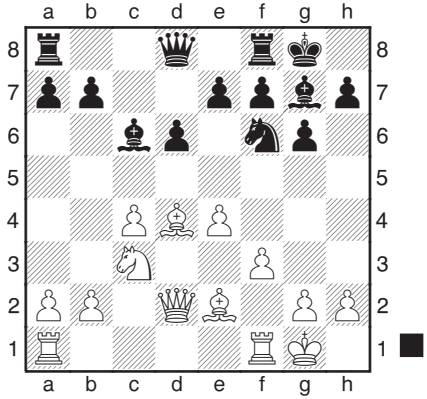
– avanzar ...a5-a4 para controlar b4 y dar salida a su dama y, si el blanco juega b4, abrir la columna a;

– cambiar los alfiles de casillas negras y ocupar esas casillas con las piezas: el caballo y la dama;

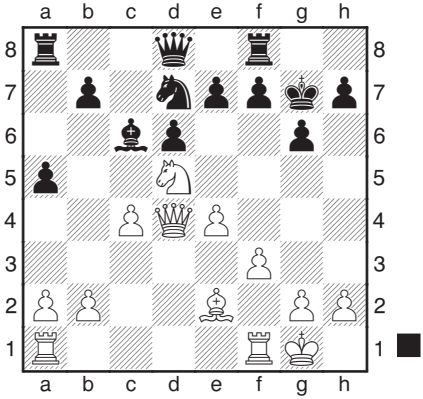
– cambiar el alfil de c6 por el caballo de d5 cuando conviene, dejando al blanco con un alfil de casillas blancas sin juego;

– y, en el momento justo, las rupturas ...b5 o ...e6.

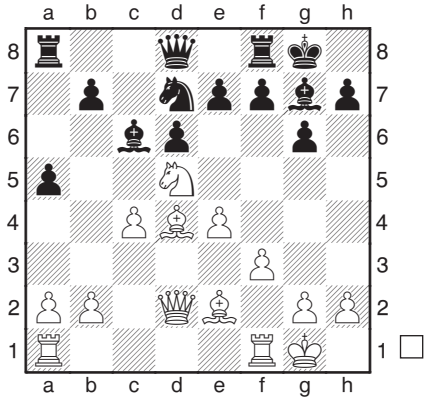
¡Usted juega!



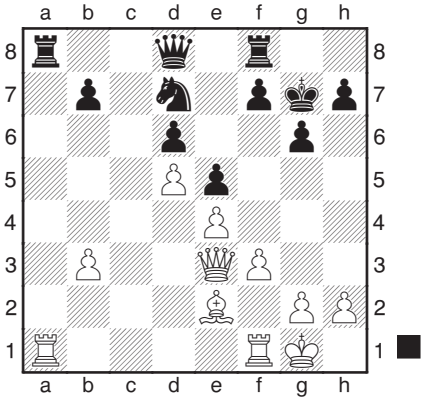
1. ¿Cómo controla el negro las casillas negras del flanco de dama?



3. ¿Qué debe jugar el negro?



2. ¿Deben las blancas cambiar alfiles?



4. ¿Cómo debe jugar el negro en el flanco de rey?

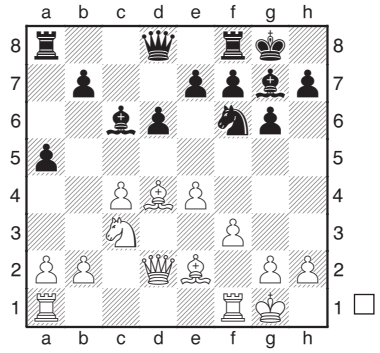
Partida 19

Nakamura (2792) – Sindarov (2777) [B38]

Blitz. Miami WR blitz (3.1), 27.07.2026

Una partida modelo: aparecen, una tras otra, todas las ideas del capítulo.

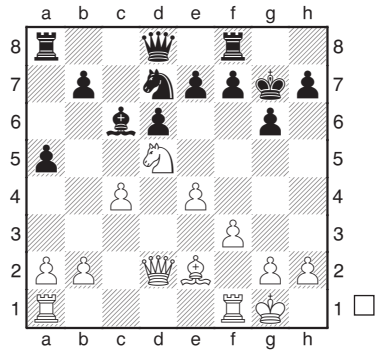
1.c4 ♘f6 2.♘c3 g6 3.e4 d6 4.d4 ♗g7 5.♗e2 0–0 6.♘f3 c5 7.0–0 cxd4 8.♘xd4 ♘c6 9.♗e3 ♗d7 10.♕d2 ♘xd4 11.♗xd4 ♗c6 12.f3 a5



...a5: control de las casillas negras del flanco de dama

Con ...a5 el negro controla b4 y prepara ...a4. Si el blanco juega b3, el peón de a se queda en a5 y la casilla b4 es para el negro.

13.♘d5 ♘d7 14.♗xg7 ♔xg7



Sin su alfil, el blanco sufre en las casillas negras

Sin alfil de casillas negras, al blanco le costará defender las casillas negras: c5, b4, e5 y d4. Era preferible para el blanco haber mantenido los alfiles con 14.♗e3 o 14.♗f2.

15.♕d4+ e5!

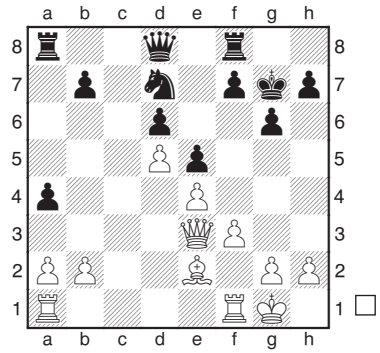
El peón ocupa e5, una casilla negra central, y la dama blanca tiene que retirarse. Más prudente era 15.♔h1.

16.♕e3 ♗xd5!

El cambio del alfil por el caballo: el blanco se queda con un alfil de casillas blancas frente al caballo negro, y sus peones de d5 y e4 están en casillas blancas.

17.cxd5 a4!

Ganando espacio en el flanco de dama.

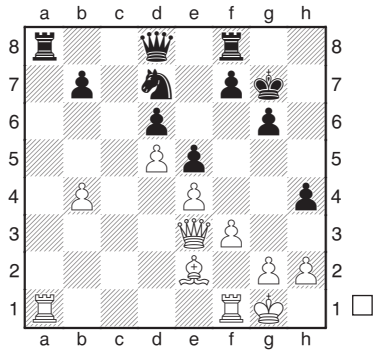


El caballo negro contra el mal alfil blanco

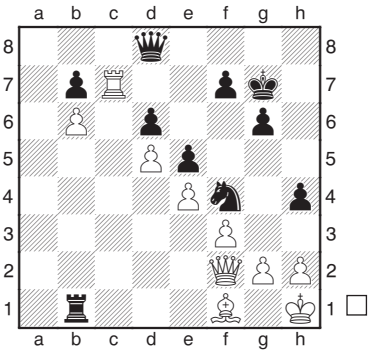
18.b4 axb3 19.axb3

El peón de b3 queda débil.

19...h5! 20.b4 h4



Ganancia de espacio en el flanco de rey



La debilidad de la primera fila blanca

Con ...h5 y ...h4 el negro gana espacio en el otro flanco y prepara ... ♘h5-f4.

21.♖fc1 ♖xa1 22.♖xa1 ♘f6 23.♖c1 ♘h5 24.b5 ♘f4

El caballo llega a f4, una casilla negra desde la que ataca muchos puntos blancos.

25.♗f1 ♕g5 26.♔h1 ♖a8 27.♕d2 ♕d8 28.♕f2 ♖a3 29.b6 ♖b3! 30.♖c7 ♖b1

La torre entra por la primera fila y clava el alfil de f1.

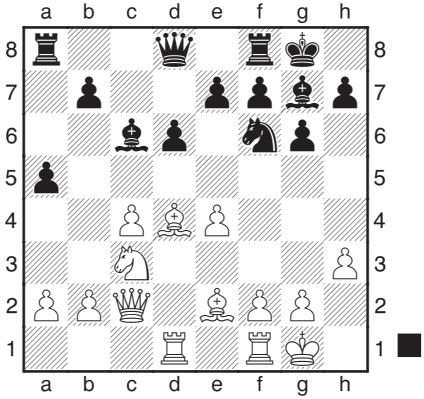
31.♖xb7 ♕g5 32.♖c7 ♘d3 33.♕g1 ♕d2 34.h3 ♘f2+ 35.♔h2 ♕f4+ 36.g3 ♕xf3 37.gxh4 ♘xe4

Más rápido era 37...♕f4+ 38.♕g3 ♘g4+! 39.hxg4 ♕xf1, con ataque decisivo.

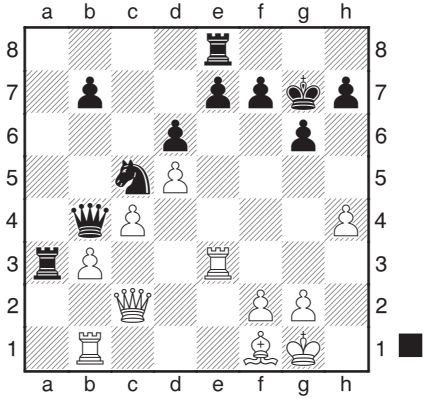
38.♕g4 ♕xf1

0–1

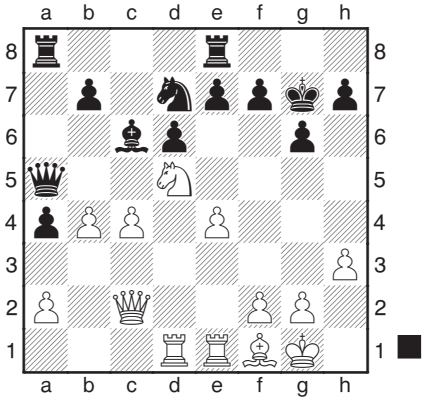
¡Usted juega!



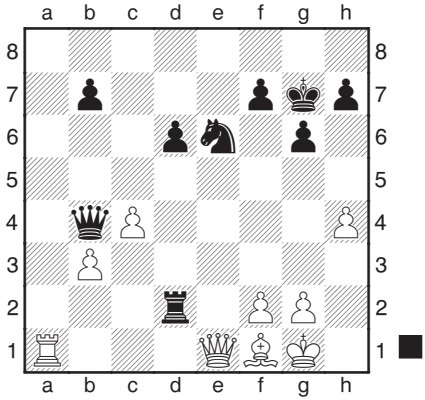
1. ¿Cómo gana espacio el negro en el flanco de dama?



3. ¿Qué ruptura libera el juego negro?



2. El blanco ha jugado b4. ¿Cómo responde el negro?

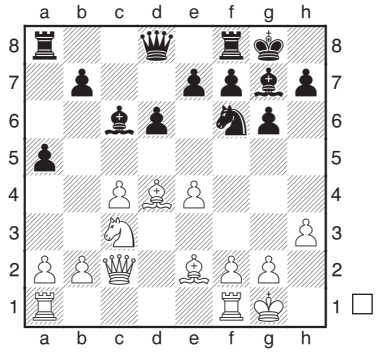


4. La dama blanca quiere clavar la torre. ¿Qué juega el negro?

Suleymanli (2665) – Sindarov (2777) [B38]

Blitz. W-chT Blitz final, Hong Kong (1.2), 20.06.2026

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.h3 0–0 6.♗e3 c5 7.♘f3 cxd4 8.♘xd4 ♘c6 9.♗e2 ♗d7 10.0–0 ♘xd4 11.♗xd4 a5 12.♕c2 ♗c6



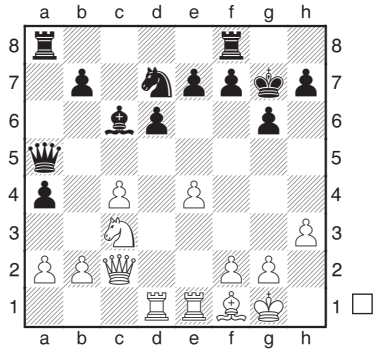
Otra vez ...a5 y ...♗c6

Esta vez el blanco ha jugado h3 y ♕c2, pero el esquema del negro no cambia.

13.♖ad1 a4 14.♖fe1

Se considera principal 14.c5!

14...♕a5 15.♗f1 ♘d7 16.♗xg7 ♔xg7

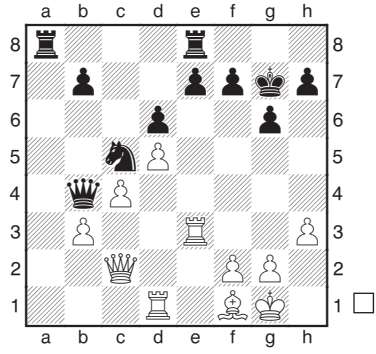


Sin su alfil, el blanco sufre en las casillas negras

17.♘d5 ♖fe8 18.b4 axb3!

El peón de b4 ataca la dama; capturando al paso, el negro abre la columna a.

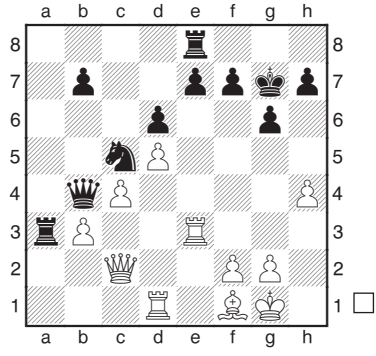
19.axb3 ♗xd5 20.exd5 ♕b4 21.♖e3 ♘c5



El caballo fuerte de c5

El caballo de c5 está muy bien situado: presiona b3, y el peón de b no puede avanzar para echarlo porque la dama negra controla b4.

22.h4 ♖a3



Presión sobre b3

La columna a abierta y el peón débil de b3: todo el juego negro gira alrededor de esa casilla.

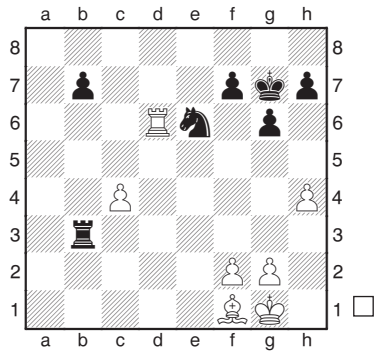
23.♖b1 e5!

La ruptura liberadora. Si 24.dxe6 ♖xe6, el negro cambia la torre pasiva y activa todas sus piezas.

24.dxe6 ♖xe6 25.♖xe6 ♘xe6 26.♕d1 ♖a2 27.♖a1 ♖d2 28.♕e1 ♕c3!

La única: el negro prepara el cambio de damas.

29.♖d1 ♖c2 30.♕xc3+ ♖xc3 31.♖xd6 ♖xb3



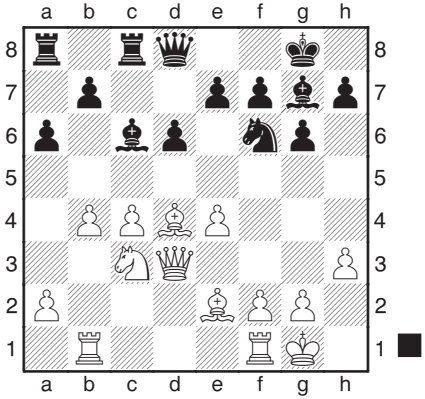
El negro recupera el material

32.g3 ♖b1 33.♔g2 ♘c5 34.♗e2 ♖c1 35.♖d4 b6 36.♗f3 h5 37.♗e2 ♖c2 38.♗f3 ♔f8 39.♖d6 ♖b2 40.♖d1 ♔e7 41.♖e1+ ♔f6 42.♖d1 ♔e7 43.♖e1+ ♔f8 44.♖d1 ♔e7 45.♖e1+ ♔f8

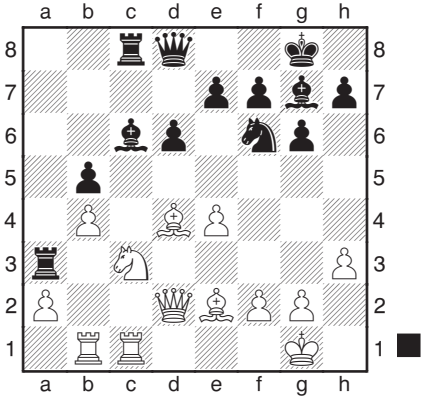
El blanco perdió por tiempo en una posición igualada.

0–1

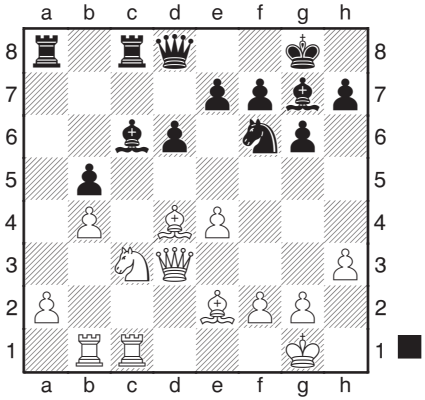
¡Usted juega!



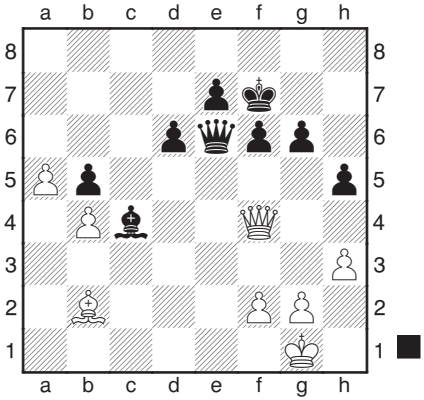
1. El blanco ha jugado b4. ¿Cuál es el contragolpe del negro?



3. ¿Qué golpe táctico tiene el negro?



2. ¿Cómo activa el negro la torre de a8?

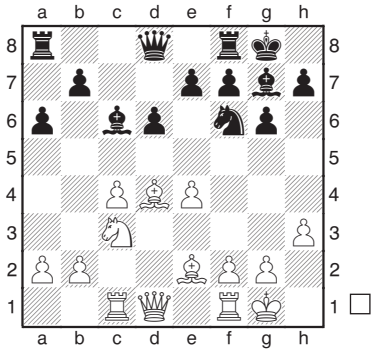


4. ¿Cómo gana material el negro?

Bluebaum (2654) – Sindarov (2682) [B38]

Blitz. Titled Tuesday (9), 12.11.2024

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♗e2 0–0 6.♘f3 c5 7.0–0 cxd4 8.♘xd4 ♘c6 9.♗e3 ♗d7 10.h3 a6 11.♖c1 ♘xd4 12.♗xd4 ♗c6



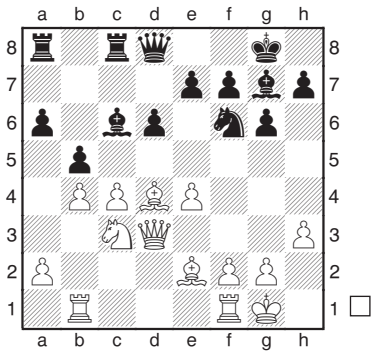
El alfil de c6 presiona e4

Esta vez el negro juega ...a6 en lugar de ...a5: prepara ...b5.

13.♕c2 ♕a5 14.♖b1 ♖fc8 15.b4

El negro ha provocado b4: el peón blanco gana espacio, pero se convierte en un objetivo para ...b5.

15...♕d8 16.♕d3 b5!



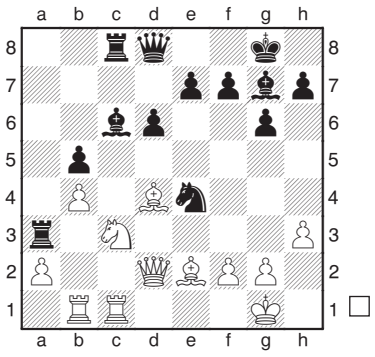
...b5: el contragolpe

El contragolpe típico contra b4: el negro abre la columna a y ataca c4.

17.cxb5 axb5 18.♖fc1 ♖a3!

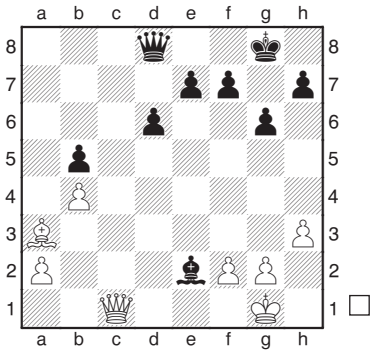
La torre entra por la columna a y presiona el caballo de c3.

19.♕d2 ♘xe4!



El golpe táctico en e4

20.♘xe4 ♗xe4 21.♗xg7 ♗xb1 22.♗b2 ♖xc1+ 23.♕xc1 ♗d3 24.♗xa3 ♗xe2



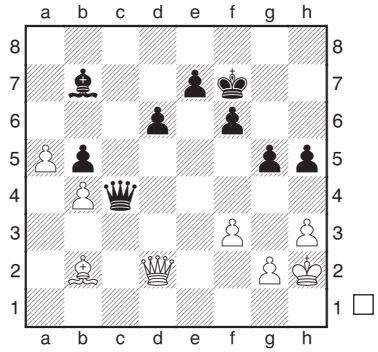
El negro gana un peón

Además, el peón de b4 se ha quedado débil.

25.♗b2 f6 26.♕c2 ♗c4 27.a4 ♕d7 28.a5 ♔f7 29.♕e4 ♕e6 30.♕h4 h5 31.♕f4 ♗d5

Con 31...♕e1+ 32.♔h2 ♕xb4 el negro ganaba un segundo peón.

32.♕d2 ♗b7 33.f3 ♕c4 34.♔h2 g5



El negro avanza en el flanco de rey

35.♗d4 e5 36.♗e3 ♔e6 37.♕d1 g4 38.fxg4 ♕e4 39.♕e2 d5 40.♕xb5 d4 41.♕b6+?

Con 41.♕e8+ el blanco tenía jaque continuo.

41...♗c6 42.♔g3 hxg4 43.♗f2 ♕xg2+ 44.♔h4 ♕xh3#

0–1

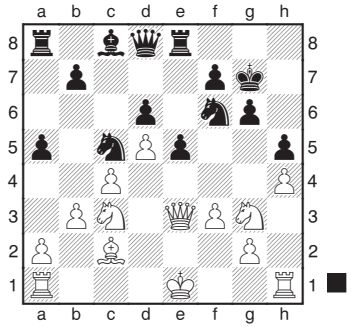
Apéndice

Ideas típicas

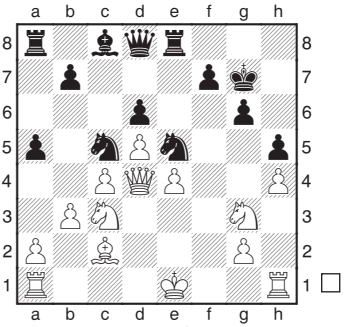
Las ideas que más se repiten en las partidas de este libro, cada una con la posición antes y después de la maniobra. Repásalas a menudo: son las que permiten jugar la india de rey al estilo de Sindarov.

IDEA 1 Sacrificio de peón para liberar una casilla

Sarana – Sindarov, Partida 1



18...e4!

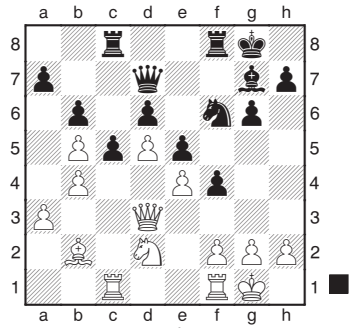


Tras 20...♘e5

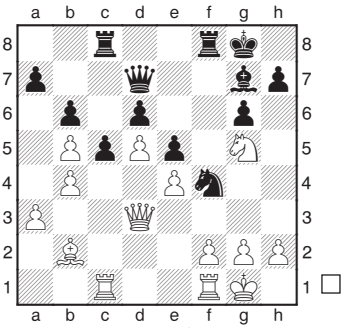
18...e4! 19.fxe4 ♘g4 20.♕d4+ ♘e5. El negro entrega un peón para liberar la casilla e5, donde se instala el caballo.

IDEA 2 ...f3 para ♘h5 y ♘f4

Firouzja – Sindarov, Partida 6



22...f3!

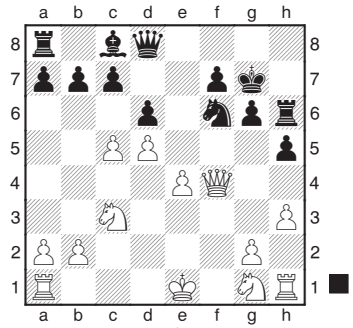


Tras 24...♘f4

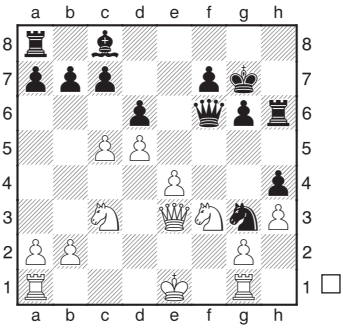
22...f3! 23.♘xf3 ♘h5 24.♘g5 ♘f4. El peón se entrega para abrir el camino del caballo hacia f4, la gran casilla del flanco de rey.

IDEA 3 Maniobra h4, ♘h5, ♘g3 y ♕f6

Livaic – Sindarov, Partida 3 (variante)



15...h4

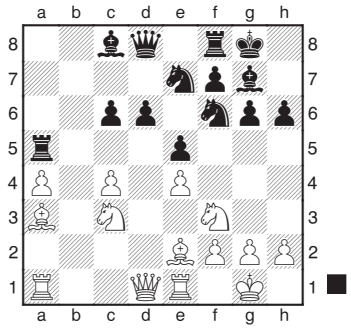


Tras 18...♕f6

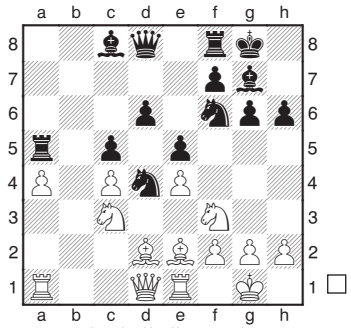
15...h4 16.♘f3 ♘h5 17.♕e3 ♘g3 18.♖g1 ♕f6. El peón de h4 sostiene al caballo en g3 y la dama se suma desde f6.

IDEA 4 ...c5! buscando ♘c6-d4

Dubov – Sindarov, Partida 5 (variante)



14...c5!

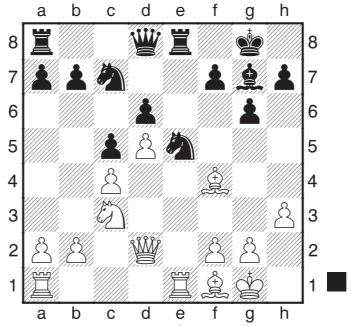


El caballo llega a d4

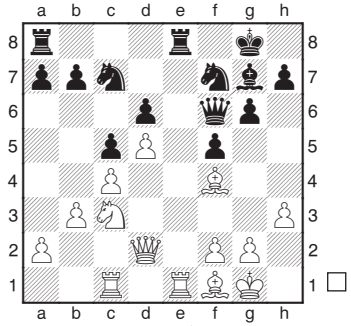
14...c5!, intentando llevar el caballo de e7 a d4 por c6.

IDEA 5 ...f5, ♕f6 y ♘f7

Firouzja – Sindarov, Partida 8



16...f5

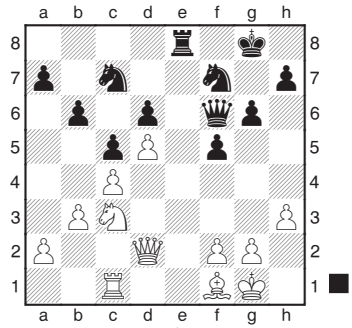


Tras 18...♘f7!

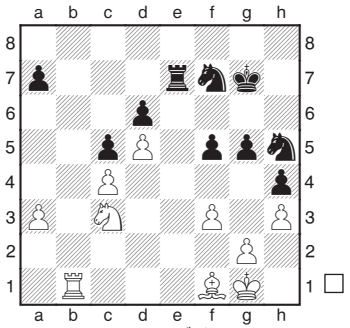
El negro juega ...f5, coloca la dama en f6 y retira el caballo a f7, desde donde defiende d6 y vigila e5 y g5.

IDEA 6 h5-h4, fijando el flanco de rey

Firouzja – Sindarov, Partida 8



24...h5

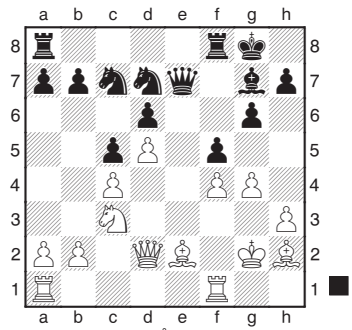


Tras 33...♘h5

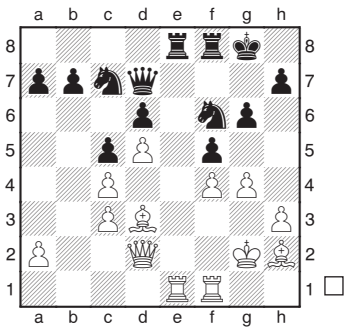
Maniobra típica h5-h4, fijando la estructura del blanco en el flanco de rey. Más tarde se aprovechó para ...♘h5.

IDEA 7 ♗xc3, doblando peones

Gunina – Sindarov, Partida 10



18...♗xc3!

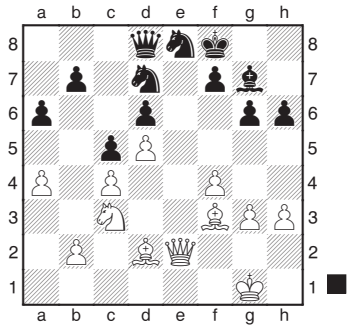


Tras 21...♕d7

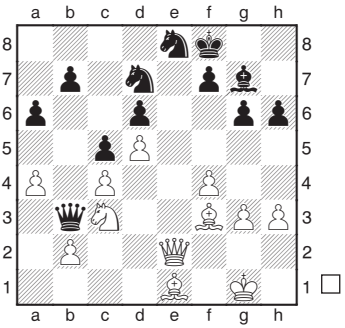
♗xc3, doblando peones. Es importante que f4 esté fijado con ...f5, para que el alfil de casillas negras del blanco no entre fácilmente en juego.

IDEA 8 Maniobra ♕b6-b4 o b3

Gelfand – Sindarov, Partida 11



25...♕b6!

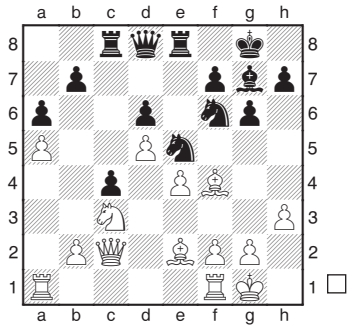


Tras 26...♕b3

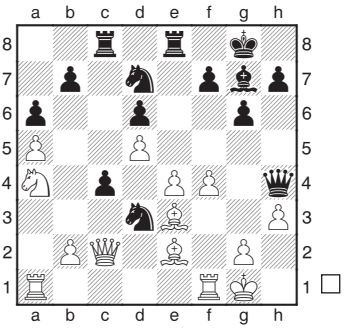
Maniobra típica ♕b6 y después ♕b4 o ♕b3, atacando las debilidades del flanco de dama blanco.

IDEA 9 ♖c8, ...c4 y ♘d3

Salem – Sindarov, Partida 15



Tras 16...c4!

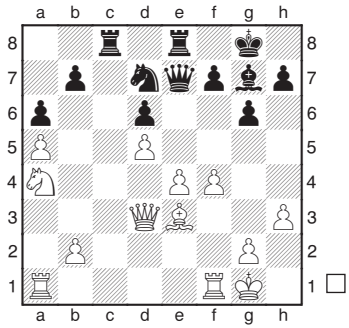


Tras 19...♘d3!

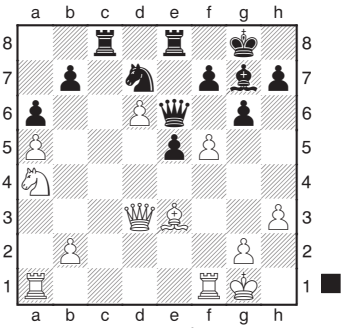
Maniobra típica ♖c8, ...c4 y ...♘d3. El peón de c4 gana espacio y sostiene al caballo en d3.

IDEA 10 Sacrificio en e5 para jugar f5

Salem – Sindarov, Partida 15



22.e5!

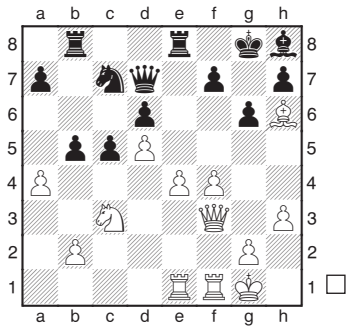


Tras 24.f5

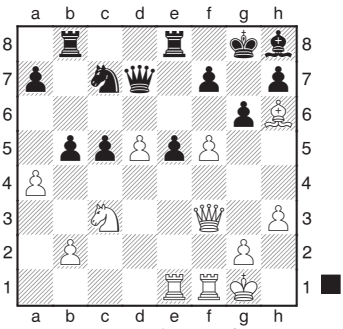
Idea típica del blanco: sacrifica un peón en e5 para jugar f5. De esta forma, el peón negro de e5 tapona esa casilla para las piezas negras.

IDEA 11 e5 y f5 para el blanco: otro ejemplo

Sarana – Sindarov, Partida 16



22.e5

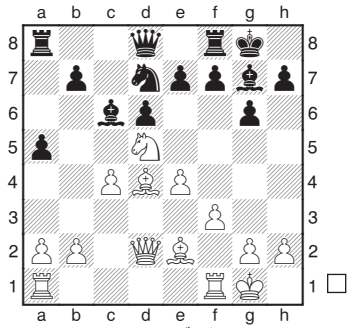


Tras 22...dxe5 23.f5

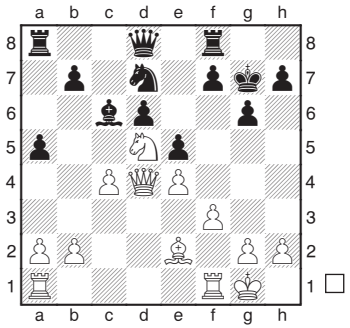
El mismo plan: 22.e5 dxe5 23.f5. Aquí la mejor respuesta del negro sería 23...e4!, para abrir la diagonal del alfil y lograr la casilla e5.

IDEA 12 Cambio de los alfiles de casillas negras

Nakamura – Sindarov, Partida 19



Tras 13...♘d7!

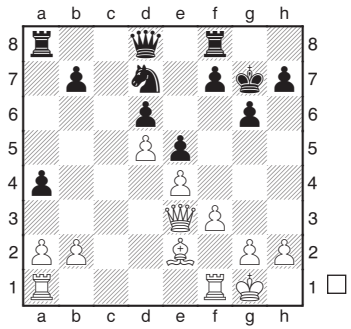


Tras 15...e5!

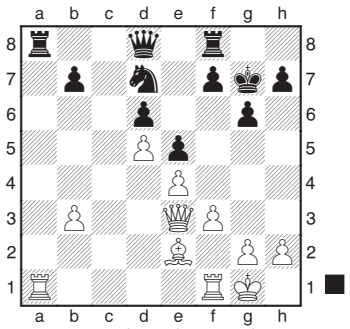
Para ganar espacio, al negro le suele interesar este cambio: 13...♘d7! 14.♗xg7 ♔xg7 15.♕d4+ e5! La idea es capturar en d5 y tener la casilla c5 para el caballo y b6 para la dama.

IDEA 13 ...a4! en el flanco de dama

Nakamura – Sindarov, Partida 19



Tras 17...a4!

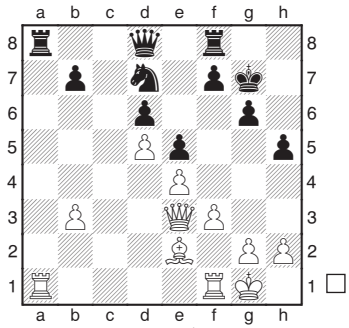


Tras 18.b4 axb3 19.axb3

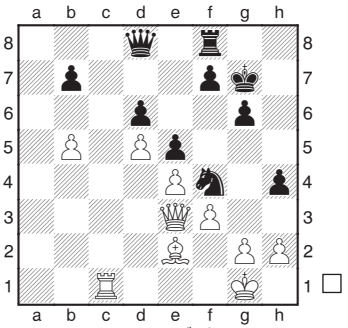
...a4! gana espacio en el flanco de dama, fija y presiona los peones blancos y libera la casilla a5 para la dama o la torre. Si el blanco avanza con b4, se abre la columna a y se crea una debilidad en b3.

IDEA 14 ...h5 en el flanco de rey

Nakamura – Sindarov, Partida 19



Tras 19...h5!

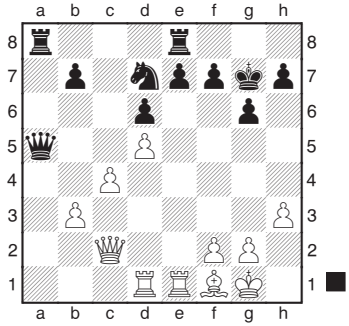


Tras 24...♘f4

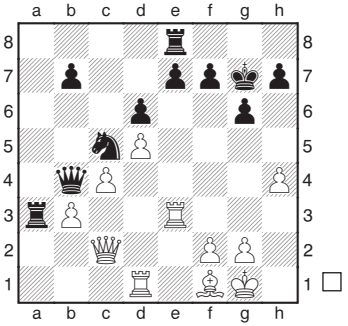
...h5 gana espacio en el flanco de rey, con la idea ...h4, ...♘f6, ...♘h5 y ...♘f4.

IDEA 15 Presión sobre b3: ♕b4, ♖a3 y ♘c5

Suleymanli – Sindarov, Partida 20



20...♕b4

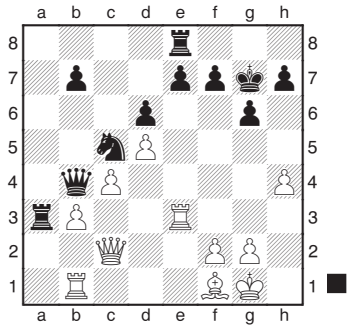


Tras 22...♖a3

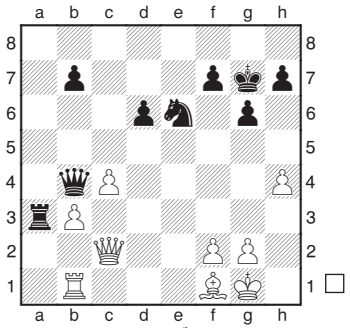
Idea típica: presionar el peón de b3 con ...♕b4, ...♖a3 y ...♘c5. El contraataque típico del blanco es aprovechar su ventaja de espacio para defender la debilidad de b3 y, a la vez, empezar el ataque al rey con h4-h5.

IDEA 16 La ruptura ...e5

Suleymanli – Sindarov, Partida 20



23...e5!

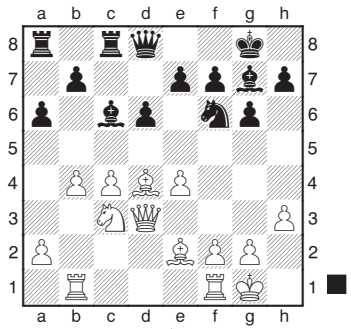


Tras 25...♘xe6

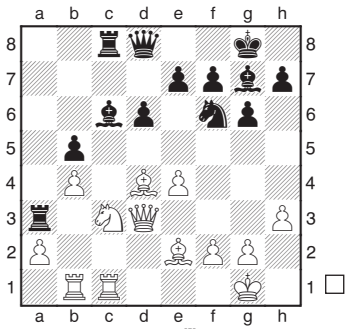
Ruptura típica del negro: ...e5 elimina el peón retrasado de e7. Aunque deja débil d6, suele ser preferible este cambio de estructura para el negro.

IDEA 17 La ruptura ...b5

Bluebaum – Sindarov, Partida 21



16...b5!



Tras 18...♖a3

Idea típica: la ruptura ...b5 es posible porque el peón de e4 está en el aire; además, se abre la columna a para la torre negra.

Índice de partidas

Sarana – Sindarov, Titled Tuesday 2024 6
Eljanov – Sindarov, Titled Tuesday 2024 9
Livaic – Sindarov, Titled Tuesday 2025 12
Vidit – Sindarov, Mumbai TechM GCL Mumbai 2025 16
Dubov – Sindarov, FIDE World Rapid Team Almaty 2024 19
Firouzja – Sindarov, FIDE World Cup Krasnaya Polyana 2021 23
Lazavik – Sindarov, Comet op Titled Losers Chess.com INT 2025 26
Firouzja – Sindarov, Comet op Titled Losers Chess.com INT 2025 30
Shankland – Sindarov, Blitz Titled Tuesday 2025 34
Gunina – Sindarov, Orsay Blitz op 2023 36
Gelfand – Sindarov, Charlotte, Naroditsky Blitz final 2026 40
Lysyj – Sindarov, Orsay Blitz op 2023 44
Lazavik – Sindarov, Comet op Titled Winners, Chess.com INT 2025 48
Ipatov – Sindarov, W-chT Group-C Blitz, Hong Kong 2026 52
Salem – Sindarov, Wch Blitz, Varsovia 2021 55
Sarana – Sindarov, Wch Blitz, Varsovia 2021 58
Tin – Sindarov, Wch Rapid, Almaty 2022 61
Nakamura – Sindarov, Clutch Chess: Champions Showdown 2026 64
Nakamura – Sindarov, Miami WR blitz 2026 68
Suleymanli – Sindarov, W-chT Blitz final, Hong Kong 2026 71
Bluebaum – Sindarov, Titled Tuesday 2024 74

Vídeos de las partidas

Escanea el código (o púlsalo en la versión digital) para ver el vídeo en YouTube.



Partida 4: Vidit – Sindarov
GCL Mumbai 2025 (GrandWonders)
youtu.be/Wsi5Jd4zvy4



Partida 5: Dubov – Sindarov
Mundial Rápido por equipos, Almaty 2024 (Chess Buddies)
youtu.be/7By-pV7hAzE



Partida 6: Firouzja – Sindarov
Copa del Mundo 2021 (Partidas Inmortales de Ajedrez)
youtu.be/j0hlyMbo_WM



Partida 11: Gelfand – Sindarov
Naroditsky Memorial Blitz 2026 (Checkmate Central)
youtu.be/oFBYxZ-TiJE



Partida 13: Lazavik – Sindarov
Comet Titled Winners 2025 (GrandWonders)
youtu.be/Uxobs6vFCfE



Partida 14: Ipatov – Sindarov
Mundial Blitz por equipos 2026 (ChessMoves VIP)
youtu.be/UVBAVWtRkrU



Partida 18: Nakamura – Sindarov
Clutch Chess 2026 (ChessNetwork)
youtu.be/U6M1ts9Ig2g



Partida 19: Nakamura – Sindarov
USA–Uzbekistán 2026 (agadmator's Chess Channel)
youtu.be/eJg5dPsxn1o

josesande.com/chess/