

GM Johan Hellsten

# Descubriendo los conceptos en ajedrez

aperturas

medio juego

finales

esfera editorial





# **Descubriendo los conceptos en ajedrez**

**Johan Hellsten**

Esfera Editorial

Primera edición en Andorra, septiembre 2007

Edita Esfera Editorial  
Apartat de Correus 2052  
Principat d'Andorra

<http://www.esferaeditorial.com>  
[info.edit@esferaeditorial.com](mailto:info.edit@esferaeditorial.com)

De la edición original:

Título: Ajedrez Conceptual

© Ediciones Universidad de Tarapacá, 2006

© Johan Hellsten, 2006

De la presente edición:

© Esfera editorial, 2007

ISBN:

Depósito Legal:

Impreso en Andorra por Impremta Solber

Portada y maquetación: Esfera Editorial

Todos los derechos reservados. Bajo las sanciones establecidas en las leyes, quedan rigurosamente prohibidas, sin autorización escrita de los titulares del copyright, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo públicos.

# Índice general

<b>Prefacio</b>	<b>7</b>	Obstrucción	164
<b>Introducción</b>	<b>8</b>	Avance	165
<b>I. Conceptos de medio juego</b>		Triangulación	166
Introducción	11	Casillas conjugadas	167
Mejora de las piezas	22	Trasposición	167
El alfil	22	<b>IV. Conceptos y posiciones básicas de finales de torres</b>	
El caballo	29	Introducción	171
La torre	37	Torre y peón contra torre	175
La dama	46	La defensa pasiva	175
El rey	51	La defensa de Philidor	176
La pareja de alfiles	55	El puente	177
Cambios	67	La defensa del lado largo	177
Ventaja material	67	La torre atada	185
Piezas ausentes o inferiores	69	El ataque frontal	188
Cambios agresivos	73	Torre y dos peones contra torre	190
Cambios defensivos	76	Peones unidos	191
La actividad de las piezas	79	Peones doblados	192
Sacrificios posicionales	85	Peones separados	194
La pareja de alfiles	85	Torre y peón contra torre y peón	199
Debilidades	87	Entrega del peón	199
Peones pasados	92	Refugio	205
Bloqueo	95	<b>V. Conceptos de apertura</b>	
<b>II. Conceptos de finales</b>		Introducción	211
Introducción	101	Desarrollo	215
El rey activo	103	Ventajas materiales	215
La defensa activa	112	Ventajas posicionales	222
Dos debilidades	126	Control sobre el centro	228
Fortaleza	137	Centro de peones	228
Tablas teóricas	144	Centro dominado por una pieza	233
<b>III. Conceptos de finales de peones</b>		Centro controlado a distancia	239
Introducción	155	Restricción	246
Casillas claves	155	Restricción de desarrollo	246
El cuadrado	159	Restricción de una pieza	250
Oposición	161	Restricción de contrajuego	255
Peón pasado alejado	163		

De la apertura al final	261
<b>Apéndice</b>	<b>275</b>
<b>Soluciones de los ejercicios</b>	<b>281</b>
01-12: Mejora de las piezas	281
13-18: Cambios	284
19-23: Sacrificios posicionales	286
24-26: El rey activo	287
27-29: La defensa activa	288
30-32: Dos debilidades	288
33-35: Fortaleza	289
36-38: Tablas teóricas	290
39-48: Finales de peones	290
49-63: Finales de torres	292
64-66: Desarrollo	295
67-69: La lucha por el centro	296
70-72: Restricción	297
73-75: De la apertura al final	297
<b>Índice de jugadores, teóricos y compositores</b>	<b>299</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>303</b>

# Prefacio

Este libro tiene su origen en mis clases de ajedrez en la Universidad de Tarapacá (UTA), Arica, Chile. A principios de 2004, incentivado por su entonces rector, Dr. Emilio Rodríguez, empecé a trabajar en el libro. En junio de 2006, pocos días después del término de la Olimpiada en Turín, finalmente fue lanzada una primera edición por la UTA.

Ahora me da muchísimo gusto poder compartir esta nueva y mejorada versión de “Descubriendo los conceptos en ajedrez “ con el público europeo. Espero y creo que el lector pueda aprender algo nuevo, o por último dejarse encantar algunos instantes por la belleza de nuestro deporte ciencia.

Mis agradecimientos a Emilio Rodríguez por todo el apoyo brindado durante estos años. También agradezco a mis alumnos en la universidad, en particular a Guillermo Páez, Patricio Flores y Héctor Mamani, por sus importantes aportes a este libro. Finalmente, gracias a mi esposa, Alexandra Macías, por su gran paciencia.

Johan Hellsten  
Arica, diciembre de 2006

# Introducción

Antes de comenzar a leer el libro es conveniente imponerse de esta introducción, puesto que en ella se plantean algunos temas generales.

**Contenido y proporciones.** Muchos libros de ajedrez se dedican a un tema particular; por ejemplo, a finales de torres, a la Apertura Española, o a la realización de pequeñas ventajas en el medio juego. Así se puede centrar la atención en dichos temas (mencionados a modo de ejemplos) e investigarlos en toda su profundidad. Este libro, en cambio, contiene un poco de todo. Ello se debe a que el material y la estructuración de la obra provienen principalmente de mis clases de ajedrez en la Universidad de Tarapacá, donde estoy abordando una variedad de temas con el fin de que mis alumnos obtengan un conocimiento lo más amplio posible. Por lo tanto, cada concepto vertido en este libro viene sólo con 5 a 10 ejemplos (partidas, fragmentos de partidas, posiciones teóricas y estudios), aun cuando pudieran ser cientos.

**Estructura.** Este libro está estructurado en cinco capítulos, a saber: I. Conceptos de medio juego, II. Conceptos de finales, III. Conceptos de finales de peones, IV. Conceptos y posiciones básicas de finales de torres y V. Conceptos de apertura. A su vez, cada capítulo está dividido en subcapítulos. Debo reconocer que los títulos pueden parecer algo ambiciosos, considerando que en estas trescientas páginas sólo cabe una pequeña porción de todo lo que se podría investigar en dichos ámbitos. Mi ambición y esperanza es poder continuar con la preparación de nuevos tomos, a fin de complementar paulatinamente lo que se presenta en éste.

**La palabra concepto.** Con “*concepto*” me refiero a alguna idea o principio que se puede aplicar, y también extraer, de una partida de ajedrez. Soy de la opinión que cualquier partida o fragmento de partida que sea bien anotada, permite al ajedrecista aprender algo nuevo. Si el material viene categorizado según ciertos conceptos, y presentado en conjunto con éstos, el efecto didáctico debe ser aún mayor.

**Estilo y metas generales.** Algunas obras de instrucción ponen el énfasis en explicar con palabras lo que está sucediendo en el tablero, mientras los Informadores y otros vienen llenos de líneas analíticas. Cada estilo tiene su aspecto positivo; en este libro yo he tratado de combinarlos para que el material sea didáctico sin perder profundidad analítica. Hablando más detalladamente, antes de empezar a anotar las partidas y los fragmentos de partidas, me puse cuatro metas generales: **1) buscar recursos y mejoras también para el lado inferior; 2) terminar bien las líneas**, en el sentido de que si la evaluación final es “ganan” o “ventaja decisiva”, esto no deje al lector con dudas; **3) motivar en palabras las evaluaciones**, como, por ejemplo “pequeña ventaja” o “ventaja clara” cuando no hay certeza sobre las causas de tal ventaja ; **4) anotar gran parte de las jugadas**, es decir, no dejar decenas de jugadas sin comentarios, como si fueran automáticas. Si encuentra exagerada la cantidad de líneas o de comentarios en algunas partidas o fragmentos, el motivo se descubrirá en algunas de estas cuatro metas. Aprovecho de comentar que entre los libros que he leído últimamente, “*Comprender ajedrez jugada a jugada*”, del GM John Nunn, me agradó bastante por su extenso y detallado estilo. Este libro es un intento en la misma dirección.

**Uso de inteligencia artificial.** Pasando a otro tema, son escasos los autores que no utilizan

un software de ajedrez en el proceso de revisar tal o cual posición. Dicho apoyo computarizado a mí me sirve bastante en términos de indicarme recursos tácticos y rechazar mis sugerencias cuando éstas fallan tácticamente. Además, es grato tener al lado “alguien” que siempre está dispuesto a analizar contigo. Sin embargo, como es bien sabido, la máquina en ciertas posiciones se confunde, sobre todo en las cerradas, caracterizadas por un juego de maniobras y con pocos recursos tácticos. También puede desorientarse en algunos finales y (en todas las etapas del juego) cuando la fuerza relativa de las piezas se ha alterado, por ejemplo en el contexto de un sacrificio posicional o en la construcción de una fortaleza. Por lo tanto, he incluido con cuidado las sugerencias del amigo artificial.

**Material.** Sobre el material del libro, he utilizado una considerable cantidad de ejemplos clásicos, que me parecen bastante didácticos, considerando que las ideas y conceptos a menudo permitían realizarse con mucha evidencia. También he incluido varios ejemplos contemporáneos, digamos desde 1990 en adelante, para que veamos los conceptos en las manos de los maestros de hoy. Entre el 10% y el 15% de los ejemplos provienen de mi práctica propia. Pienso que cualquier autor o entrenador utiliza ejemplos propios con agrado, debido a que le resulta más fácil explicar el razonamiento ajedrecístico durante la partida; además, conocerá en profundidad los misterios de tal o cual partida, debido a que él mismo la estuvo jugando.

**Ejemplos reutilizados.** Si algunos lectores se decepcionan al volver a encontrarse con ejemplos ya observados en otras obras, lo lamento; sin embargo, aprovecho de comentar que, aparte de revisar cuidadosamente dichos ejemplos, he tratado de agregar algo nuevo a ellos: alguna línea adicional, algún comentario, según lo que me parecía apropiado. En todo caso, la gran mayoría de tales ejemplos eran nuevos para mí cuando inicié la enseñanza de ajedrez en la Universidad de Tarapacá, de modo que en ellos algo nuevo debe haber para el lector.

**Ejercicios.** Al final de cada capítulo o subcapítulo hay una serie de ejercicios, los cuales permiten aplicar el concepto estudiado. Las soluciones de estos ejercicios se encuentran al final del libro. Para no ocupar demasiado espacio, éstas son anotadas con los símbolos ajedrecísticos que se usan en los Informadores y en las Enciclopedias. Un listado de tales símbolos precede las soluciones.

**Elaboración.** Quisiera mencionar que el software Chess Assistant 6.1 ha sido clave para elaborar este material. Nombres de jugadores y lugares son escritos según el estándar inglés, por ejemplo “Khalifman” en vez de “Jalifman”, a pesar de que la última forma coincide más fonéticamente con la pronunciación en ruso. Sin embargo, nombres de ciudades con una versión castellana, por ejemplo “Moscu”, son escritas del mismo modo.

**¿Cómo se podría leer este libro?** Pienso que tiene sentido primero recorrer la introducción de conceptos de medio juego, la cual empieza en las próximas páginas, debido a que muchos de los conceptos y términos que se definen allí se repiten en otras partes del libro. Después se puede repasar el material tal como uno prefiera. En mis clases, a veces revisamos material de las tres fases del juego de manera paralela; es decir, un día finales, otro día medio juego, etc. Otras veces nos dedicamos por semanas a un solo tema. Creo que las dos formas son buenas.

El capítulo sobre conceptos generales de finales es, probablemente, algo más exigente que los demás, debido a que el análisis resultó más profundo. Además, en este capítulo hay referencias a algunos conceptos revisados en los siguientes dos capítulos sobre finales de peones y finales de torres. Por lo tanto, para un lector con poco conocimiento sobre finales de peones y finales de torres, probablemente le convenga recorrer primero esos dos capítulos.

**Uso profesional.** Me imagino que este libro no vendría mal como material de enseñanza. Soy partidario de las clases participativas, donde los alumnos pueden expresar libremente sus comentarios, sugerencias y dudas. Incluso, en clases, de vez en cuando, me gusta pasar a mis alumnos la tarea de encontrar la mejor continuación o el plan correcto en cierta posición. Creo que así,

haciendo y practicando, ellos aprenden mucho más que bajo un régimen autoritario, donde su rol se limita a escuchar.

En el libro, mi preferencia en este sentido queda reflejada en la gran cantidad de explicaciones con palabras (en vez de jugadas), que muchas veces fueron agregadas en base al diálogo con los alumnos. También se nota en la alta cantidad de subvariantes, pues muchas de éstas tienen su origen en sugerencias de mis alumnos y en nuestro posterior análisis. Sin exagerar, nuestro trabajo en clase tuvo un efecto muy enriquecedor al libro.

# I Conceptos de medio juego

## Introducción

El dominio del medio juego está entre los temas más complejos que hay en ajedrez. Con cierta capacidad de cálculo, nos manejaríamos bien en las complejidades tácticas que ofrece cada posición de medio juego. Sin embargo, para tomar decisiones correctas con relación a la estructura de peones, a la ubicación de las piezas, y a los posibles cambios, entre otras cosas, necesitamos algo más: una noción de qué nos conviene a largo o mediano plazo, de los objetivos *estratégicos* de ambos bandos y de los recursos disponibles para cumplirlos.

A continuación revisaremos en términos teóricos algunos conceptos relacionados con la estrategia del medio juego. Luego veremos una partida ilustrativa, y al final intentaremos asociar algunos de los conceptos con el desarrollo de esta partida. Creo que de esta manera, una vez revisado este subcapítulo, los conceptos serán menos abstractos.

## Conceptos generales

Se investigarán los siguientes conceptos:

- Operaciones tácticas.
- Operaciones posicionales.
- Elementos posicionales.
- Evaluación.
- Planes.
- Posiciones típicas.
- Técnica.
- Iniciativa.
- Dinámica.
- Ritmo de la posición.

Estimo necesario mencionar que los conceptos y sus definiciones respectivas son principalmente basados en la metodología del famoso entrenador y autor ruso Mark Dvoretsky.

**Operaciones tácticas.** Son las jugadas o acciones que tienen como fin obtener mate, ahogado, jaque perpetuo o material, podríamos llamarlas *operaciones tácticas*. En el último caso, temas típicos son el doblote, la clavada, etc.

**Operaciones posicionales.** Son las jugadas o acciones que pretenden cumplir objetivos a plazo más largo (estratégicos). Podrían denominarse *operaciones posicionales*. Se podría distinguir entre los siguientes tipos:

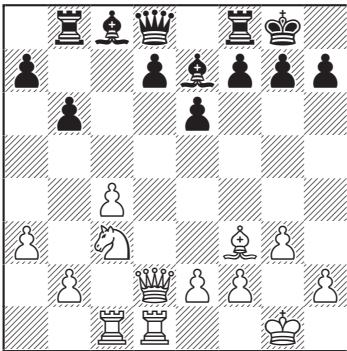
- Mejora de la ubicación de las piezas.
- Juego con los peones.
- Cambios.
- Profilaxis, Restricción y Provocación.

**Mejora de la ubicación de las piezas.** Se entiende como tal las maniobras y los traslados que tienen como fin aumentar la actividad de una o varias piezas. El **juego con los peones** se refie-

re al esfuerzo de mejorar la estructura de peones, por ejemplo para crear un peón pasado, o para controlar el centro. Los **cambios** de piezas ligeras o pesadas, incluyendo a sus primos lejanos, los **sacrificios posicionales**, pueden tener gran influencia sobre el equilibrio estratégico de la partida. Las medidas con el propósito de estar bien preparado ante las intenciones del rival, pueden definirse como **profilácticas**, mientras que las que procuran impedir las a menudo se mencionan como **restricción**. Finalmente, las acciones relacionadas con el esfuerzo de obligar al rival a hacer alguna concesión o jugada comprometida, se señalan como **provocación**. En este sentido se entiende la *dualidad* de las operaciones posicionales: ellas sirven tanto para mejorar la ubicación de las piezas propias, como para empeorar la del rival; por ejemplo, mediante una jugada de peón que expulsa un caballo de una buena casilla. La provocación a menudo tiene como fin obligar al empeoramiento de la estructura de peones del rival. Aplicando medidas de restricción podemos evitar un cambio desfavorable.

Antes de dejar las operaciones tácticas y posicionales para seguir con otros conceptos, me gustaría destacar *el enlace entre la estrategia y la táctica*. Sin la aplicación de las armas tácticas y de la prevención de las ideas tácticas del rival, no se puede llevar adelante la lucha estratégica. A veces una idea estratégicamente correcta puede fallar por un simple detalle táctico. Otras veces un objetivo estratégico no se cumplirá sin el uso de un recurso táctico. Veamos un ejemplo sobre este tema.

### 1. Moiseenko A. – Bologan V. Trípoli, 2004



Saliendo de la apertura, las blancas ya movilizaron sus fuerzas, mientras que a las negras les queda todavía terminar el desarrollo. Pero la natural 16...b7? falla por 17.♖xd7, y tanto 15...d6? como 15...c7? pierden un peón tras 16.♗b5. Al mismo resultado lleva 15...a6? 16.♖xd7 ♕xc4 17.♖xa7.

### 15...♕g5!

Bologan ha observado un pequeño detalle táctico.

Antes de conocer éste, investiguemos qué pasaría en caso de 15...a6?!, con la idea de movilizarse lentamente mediante ♖c7, d6, ♖d8 y ♕b7. Las blancas ahora deben seguir con 16.♗e4! ♖c7 17.♗d6 para impedir d7 d6. Luego de 17...♖d8 18.b4 ♕xd6 19.♖xd6 ♖xd6 20.♖xd6 ♗f8 (20...♕b7 ahora y más adelante falla por 21.♖xb6) 21.♖cd1 ♗e7 22.h4, seguido de, por ejemplo ♗g2, g4 y ♗g3, el final es muy agradable para las blancas. Este tipo de posición sin perspectivas es lo que las negras tratan de evitar en la partida.

### 16.e3 ♕b7

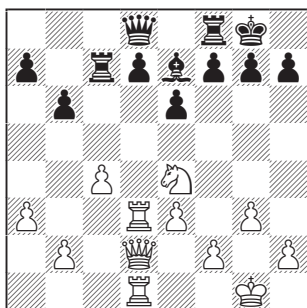
Al quedar tocado el alfil en f3, el desarrollo del alfil dama negro resulta factible. Esta es, simplemente, la gracia de la jugada anterior.

### 17.♗e4

Manteniendo la presión sobre d7.

Otra continuación es 17.♕xb7 ♖xb7 18.♗e4 ♕e7 19.♖c3 (o 19.♗d6 ♕xd6 20.♖xd6 ♖f6 seguido de 21...♖c8 y 22...♖bc7, con contrajuego por la columna "c") 19...♖c7 20.♖d3 (D). Aquí, las negras con 20...♖a8! nuevamente utilizan recursos tácticos para movilizar sus fuerzas. Ahora, 21.♖xd7? falla por 21...♖xd7 22.♖xd7 ♖d8 23.♖a4 ♖xd1+ 24.♖xd1 ♖xe4, mientras que a otras jugadas sigue simplemente 21...♖d8, con una posición sólida.

### 17...♕xe4 18.♕xe4



Los alfiles de distinto color aumentan la probabilidad de tablas, pero sólo si las negras logran salvar su peón “d”.

**18...f5!**

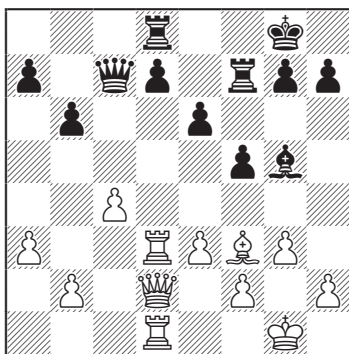
Otra vez acude la táctica al juego defensivo de las negras. El peón cede con tiempo la casilla f7 a la torre.

No había otra manera de mantener el equilibrio material, por ejemplo 18...♙f6? 19.♞c2 o 18...♞f6? 19.♞c2! con doble amenaza contra h7 y d7.

**19.♙f3 ♞f7 20.♞c3**

Un último intento de sacar algo de la posición.

**20...♞c7 21.♞d3 ♞d8 (D)**



El peón “d” por fin está seguro. Las blancas ya no pueden emprender mucho, y tres jugadas más tarde se acordaron tablas. Para resumir, las negras en esta partida aplicaron la táctica no para ganar material, aún menos para dar mate o jaque perpetuo, sino para lograr uno de los principales objetivos estratégicos en la apertura: desarrollar las piezas. Sin haberla aplicado hubiera sido difícil luchar en condi-

ciones iguales con las blancas en etapas más tardías de la partida. Sigamos ahora con los demás conceptos.

**Elementos posicionales.** Son las características u objetos del tablero con importancia estratégica, por ejemplo *el centro, casillas débiles, espacio, peón pasado, columnas y diagonales*.

**Evaluación.** A veces surge una incertidumbre acerca de cuál de los bandos tiene la ventaja, y en qué grado. Si sobreestimamos nuestra posición, puede que tomemos medidas que no corresponden a la realidad de las cosas, por ejemplo un ataque al rey enemigo en una posición que exige un juego defensivo. Por otro lado, si tenemos la ventaja y no la aprovechamos, probablemente la perderemos. Sin embargo, no hay ninguna fórmula perfecta para definir la evaluación de la posición, la que a menudo depende de detalles concretos, por ejemplo de la validez de tal jugada en tal línea. Sin dejar las tendencias psicológicas de lado (que pueden llevar a sobreestimar o subestimar la posición), yo creo que entre los jugadores de élite, la evaluación general de la posición es más que nada un resultado inconsciente de las evaluaciones separadas de las líneas importantes durante el transcurso de la partida. No nos detenemos tras cada jugada para preguntarnos “¿quién está mejor ahora?”, sino nos dedicamos al cálculo y a la elección de las operaciones posicionales. Sólo después de una mayor alteración de las características de la posición (por ejemplo, tras varios cambios de piezas) surge dicha pregunta. En cambio, lo que sí hacemos, es fijarnos en qué elemento posicional vale más en el momento dado, y basándonos en esto elegimos la correspondiente acción. Esta tarea tampoco es fácil. A menudo hay una lucha entre distintos elementos posicionales, y los errores estratégicos suelen estar relacionados con la sobreestimación o subestimación de éstos.

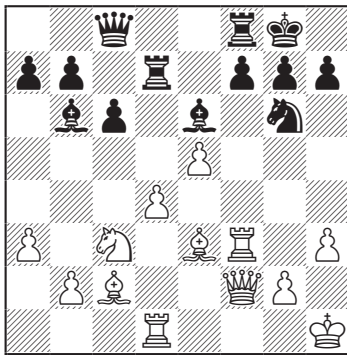
**Planes.** El ajedrez es demasiado complejo para que se pueda definir un plan y seguirlo

durante toda la partida. En la práctica, los planes se reflejan en nuestros pensamientos y ambiciones generales, por ejemplo atacar en el flanco de rey o avanzar la mayoría de peones en el flanco de dama. Un plan más detallado puede perder su importancia en pocas jugadas, dependiendo del juego del rival, ya que él también juega. Solamente si estamos disfrutando de tener al rival amarrado a pasividad total, un plan detallado puede funcionar. Muchas veces en los comentarios de los grandes jugadores del pasado... ¡los planes brillantes se formularon sólo después de la partida!

En todo caso, una definición más concreta del término *plan* podría ser el conjunto de varias operaciones posicionales, por ejemplo primero avanzar un peón, después cambiar una pieza fuerte del rival, y al final ocupar una buena casilla con el caballo. Si el cambio no será factible, habría que componer un nuevo plan. Esta manera de pensar es más flexible y destaca la importancia de cada operación posicional y su posible reemplazo por otra. Veamos un ejemplo de la práctica.

## 2. Sokolov I. – Andersson U.

Reggio Emilia, 1988



Aquí podemos observar que las blancas tienen ciertas perspectivas de ataque, gracias al dominio de la columna "f" y al fuerte alfil en c2. Con su siguiente jugada, Sokolov toma el primer paso en esta dirección.

### 23. ♖g3!

Con la idea de 24.h4 para expulsar el caballo de g6. La inmediata 23.h4? fallaba por

23... ♗g4.

### 23... ♗d8

Jugada única para impedir h3–h4.

Luego de 23... ♖fd8? 24.h4!, no se puede 24... ♗xh4? por 25. ♖xg7+! ♗xg7 26. ♖f6+ y mate en pocas. Tampoco hay una respuesta a la amenaza de 25.h5 seguido del mismo golpe 26. ♖xg7, por lo que el ataque ya se ha vuelto imparable.

Una defensa más activa con 23...f6 fallaría por 24. ♖xg6! hxg6 (24...fxe5 25. ♖h4 lleva a lo mismo) 25. ♗xg6 fxe5 26. ♖h4 ♖f6 27. ♖h7+ ♗f8 28. ♖h8+ ♗g8 29. ♗h7 ♗f7 30. ♗e4! con la doble amenaza de 31. ♗xf6 y 31. ♗g5.

El ataque, efectivamente, fue frenado por la jugada 23... ♗d8. ¿Qué hacen ahora las blancas?

### 24. ♗g5!

El nuevo plan: cambiar los alfiles de casilla negra, para luego situar el caballo en la fuerte casilla d6. Sacarlo de ahí será difícil para las negras, al faltar el alfil rey.

### 24... ♗xg5

Posiblemente, mejor era 24...f6 25.exf6 ♗xf6 para acabar con la idea del rival, aun cuando éste mediante 26. ♖e3! ♖df7 27. ♗e4 mantiene una clara iniciativa.

### 25. ♖xg5 ♖d8

Antes de doblar las torres por la columna "d", las negras activan la dama.

### 26. ♖e3

La agresiva 26.h4? fallaba por la simple 26...h6 27. ♖g3 (o 27. ♖h5? ♗g4) 27... ♖xh4+.

### 26... ♖e7 27. ♗e4 b6

A 27... ♖fd8 puede seguir 28. ♗c5!? con un nuevo cambio de plan: ahora se pretende tomar en e6 para luego presionar hacia f7. Tras 28... ♖c7 29. ♗xe6 ♖xe6 30. ♗b3 ♖e7 31. ♖f1 seguido de 32. ♖gf5, las blancas tienen una fuerte iniciativa.

### 28. ♖f1

Antes de instalar el caballo en d6, las blancas toman medidas profilácticas contra f7–f6.

Pero la directa 28. ♗d6!? también era posible, por ejemplo 28...f6 29. ♖h5 fxe5 30.dxe5 con la idea de 31. ♖g3, retomando el ataque.

### 28... ♖fd8

Si 28... ♗d5, las blancas, por supuesto, evi-

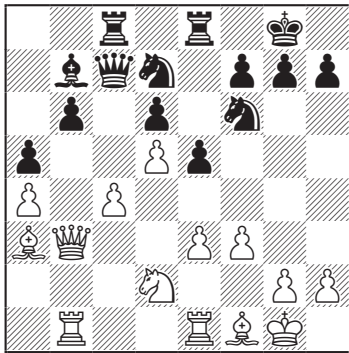


mento, termina tablas si se hacen 50 jugadas sin ninguna jugada de peón o captura; no hay cambio, no hay progreso. A través de las jugadas de peón, surgen nuevos elementos posicionales, tales como peones pasados, casillas débiles o columnas abiertas. Por lo tanto, el juego dinámico es aquél que logra crear algo "nuevo" en la posición. A continuación tenemos un ejemplo.

### 3. Khalifman A. – Romanishin O.

(Variante de análisis)

Ischia, 1996



Esta posición pudo haber surgido en la partida. Las blancas tienen la pareja de alfiles y ventaja de espacio, pero la posición del rival es bastante sólida. Tras unas jugadas como ♖b8, ♙c8, ♗c5 y ♙d7, las negras se liberarían.

#### 23.g4!?

Analizando la partida en el Informador 66, Khalifman indica esta dinámica jugada, y junto con la evaluación "pequeña ventaja blanca" termina la subvariante involucrada. A continuación intentaré hacer algunas jugadas más, para que veamos cómo surgen nuevos elementos posicionales a través de un juego dinámico.

#### 23...♗ed8

Enfrentadas con la amenaza g4–g5, las negras deciden proveer un espacio al caballo.

A 23...g5?, para evitar g4–g5, las blancas probablemente responden 24.♙d3 seguido de 25.♙f5, o bien ♗f1–g3. El avance g2–g4 aquí tuvo la virtud de provocar una casilla débil en f5.

Luego de 23...h6 24.h4, la idea de g4–g5 se renueva, y en esta ocasión incluso podría despejar la columna "h", otro elemento posicional de importancia.

Cabe observar que el contragolpe 23...e4?, con el fin de controlar las casillas centrales e4 y e5, hubiera sido excelente si no fuera por 24.g5 ♗h5 25.♗xe4, ganando un peón. El enlace entre la táctica y la estrategia se recuerda nuevamente.

#### 24.g5 ♗e8 25.♗e4

Al haber expulsado el caballo de f6, las blancas consiguen una excelente casilla central para su propio caballo.

#### 25...♗b8 26.f4!

El próximo paso en el juego dinámico de las blancas. El primer efecto de esta jugada es que se despeja la diagonal d1–h5, que puede ser aprovechada por la dama en un futuro ataque.

Otra idea es 26.h4!?, seguido de h5–h6 para ablandar las casillas delante del rey enemigo.

Observemos también que el avance g4–g5 despejó la diagonal h3–c8, pero no solamente para el alfil blanco; tras 26.♙h3?! ♙c8! seguido de 27...♗c5, las negras se liberan.

#### 26...exf4

Las negras disuelven la tensión de inmediato.

Tras 26...f5 27.gxf6 gxf6 (ambas capturas de caballo ceden un peón) 28.♗d1, las blancas inician un peligroso ataque. Un futuro recurso es ♙h3–e6 para aprovechar la debilidad en e6, que produjo el avance f7–f5.

En caso de 26...♙c8, se puede elegir entre 27.f5 ♗c5 28.♗xc5 dxc5 29.e4, con una notable ventaja de espacio, y 27.♗b2!?, aumentando la presión.

#### 27.exf4

Con esta simple captura aumentan drásticamente de importancia dos elementos posicionales: la columna "e" y la diagonal a1–h8. Se nota la gracia de haber mantenido el peón "e" en e3; tras el cambio en f4, las blancas siguen controlando e5, que en el caso contrario sería una excelente casilla de bloqueo para un caballo enemigo.

#### 27...♙c8 28.♗c3



cas en esta apertura: la ruptura e4–e5. Por otro lado, ahora que el fianchetto se ha impedido, el alfil rey temporalmente quedará más pasivo.

### 7.g3

La jugada 7.e4 es perfectamente posible, pero el fianchetto del alfil rey tiene su lógica, considerando el esquema elegido por las negras. El peón g3 quita al caballo negro las casillas h4 y f4, mientras que el punto e4 queda libre para las piezas, sobre todo para un caballo en el caso que el rival pase su alfil a f6.

### 7...♙e7 8.♙g2 O–O 9.O–O ♖a6

Esta jugada da inicio al plan de imponer la mayoría de peones del flanco de dama mediante b7–b5.

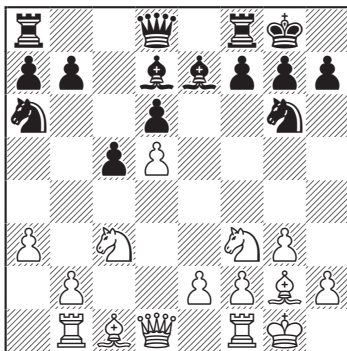
Tras 9...a6 10.a4, las negras se demorarían más en crear juego en el flanco de dama.

### 10.a3

Con la intención de 11.♞b1 y 12.b4 para desafiar las negras en el flanco de dama. Esta idea es bien conocida en el presente tipo de posición. Las blancas así logran impedir b5–b4, y en caso de c5–c4, las negras perderían gran parte de su actividad; además, cederían la casilla d4.

Otro plan es 10.♘d2 seguido de a2–a4 y ♘c4. Tras 10...♙d7 11.a4 ♘b4, el caballo queda bien en b4, y el avance b7–b5 sigue siendo factible, tras jugadas preparatorias como b7–b6, a7–a6 y ♞b8.

### 10...♙d7 11.♞b1 (D)



### 11...c4

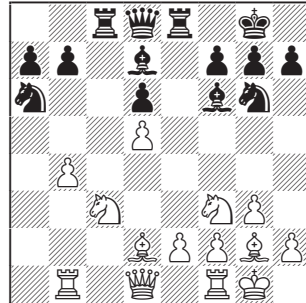
Así, las negras preparan ♘c5, y a la vez neutralizan el avance del peón "b", ya que

12.b4?! permitiría 12...cxb3 y la casilla c5 estaría siempre controlada. Por otro lado, el peón "c" ahora necesitará defensa.

Tras 11...b5?! 12.b4 las blancas realizaron su idea, pero había otras dos jugadas interesantes.

Está la paradójica 11...♙f5!? para provocar el avance e2–e4, el cual es poco deseable para las blancas; este peón se vuelve un objeto de ataque y el recurso ♘e4 desaparece. Luego de 12.e4 ♙d7 13.b4?! (mejor parece 13.♙e3 ♙f6 14.♘d2 seguido de f2–f4 o ♘c4) 13...cxb4 14.axb4 ♙f6 (aprovechando que la respuesta 15.♘e4 ya no existe) 15.♞b3 ♞c8 16.♙d2 ♞e8, incluso las negras están un poco mejor, presionando al campo del rival mientras que a éste le cuesta liberarse.

También existe la natural 11...♞c8 para seguir con el desarrollo e impedir por ahora el avance b2–b4. Una partida reciente continuó 12.♙d2 ♞e8! (para jugar 13...♙f6 sin que molestase 14.♘e4) 13.b4 cxb4 14.axb4 ♙f6 (D).



Las negras tienen una activa posición, Gyimesi – Seres, Balatonbereny 1997. Ahora a las blancas les gustaría jugar 15.♞b3, pero tras 15...♙xc3 16.♙xc3 ♞xe2 se ha perdido un peón sin compensación evidente. Al parecer, hay que buscar una mejora para las blancas en esta variante teórica.

### 12.♙e3

Con rumbo a la prometedora casilla d4, y de paso dificultando ♘c5.

### 12...♞a5

Con ésta y su siguiente jugada, las negras procuran reforzar la casilla c5 para el caballo.

En caso de 12...♘c5?! 13.♙xc5 (13.♘d2

también se ve interesante) 13...dxc5 14.d6 ♖f6 15.♗d2 ♕e6 16.♗de4, las blancas están mejor. El peón pasado es un gran recurso.

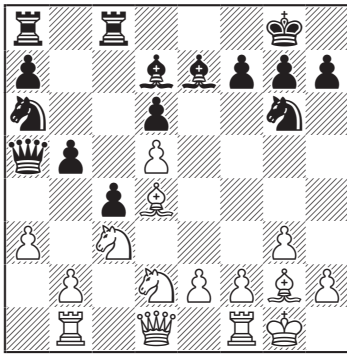
Es interesante 12...♞c7!? para que la dama siga tocando c5 tras b7–b5. Puede seguir 13.♞c1 (o 13.♕d4 ♗c5 14.♗d2 b5 y las negras están bien) 13...♗c5 (no 13...b5?! por 14.♗d4, tocando b5 y c6) 14.♗d2 b5 15.b4!? cxb3 16.♗xb3 ♗xb3 17.♞xb3 ♞c4!, y las negras, aparentemente, no tienen problemas.

**13.♕d4 ♜fc8**

Si 13...♗c5?!, molesta 14.♗d2 con la idea de 14...b5 15.♕xc5 dxc5 16.d6.

**14.♗d2 b5 (D)**

Las negras están listas para jugar 15...♗c5. Después devolverían la dama a d8 con el fin de realizar los avances a7–a5 y b5–b4.



**15.f4!**

Las blancas inician acciones en el flanco de rey, aprovechando la ausencia de fuerzas enemigas en este lado del tablero. El avance f5–f6 ya está en el aire.

En caso de 15.e4?!, para avanzar en el centro mediante 16.f4 y 17.e5, las negras pueden elegir entre 15...♗c5 16.f4 ♗d3, con el caballo muy bien ubicado, y 15...♕d8!? 16.f4 ♕b6 (las negras con agrado cambian este pasivo alfil) 17.♕xb6 ♞xb6+ 18.♗h1 f6, con una posición sólida. El avance 15.f4 es más rápido y evita el debilitamiento de d3.

Otra idea era 15.b4 para luchar en el flanco opuesto. Luego de 15...cxb3 (no 15...♞xa3? 16.♞a1 y el caballo de a6 se pierde) 16.♗xb3, no conviene 16...♞xa3?! por 17.♞a1 ♞b4 18.♞xa6 ♞xc3 19.♕xc3 ♞xc3 20.♗d4 seguido

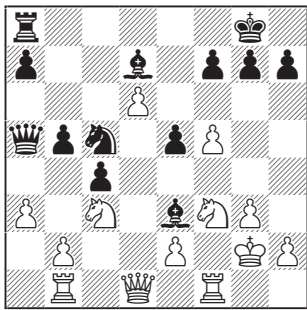
de 21.♗c6 y las negras no tienen suficiente compensación. Sin embargo, existe la tranquilidad 16...♞d8 seguido de 17...♕f6, con una posición aceptable.

**15...f6**

Las negras impiden f5–f6 una vez para siempre.

A 15...f5?! sigue 16.e4!, quebrando el flanco de rey.

La consecuente 15...♗c5 es una opción importante. Las blancas deben seguir 16.f5 ♗e5 (no 16...♗f8?! 17.f6 gxf6 18.♗de4 y el peón f6 queda demasiado tocado) 17.♕xe5 dxe5 18.d6! ♕g5 (18...♕xd6? falla por 19.♕xa8 ♞xa8 20.♗xc4! bxc4 21.♞xd6 con ventaja decisiva) 19.♕xa8 ♞xa8 (19...♕e3+ 20.♗g2 lleva a lo mismo) 20.♗f3 ♕e3+ 21.♗g2 (D).



Resulta que las negras no tienen suficiente compensación. Amenaza 22.♗d5, y si 21...♕xf5 es fuerte 22.♞d5!, por ejemplo 22...♞e8 23.♗g5! ♕xg5 24.♞xf5, ganando.

En caso de 15...♞d8, es fuerte 16.f5 ♗e5 (otra vez, 16...♗f8 permite 17.f6 y luego de 17...♕xf6 (tampoco conviene 17...gxf6 18.♗f3 ♗g6 19.♕e3 seguido de 20.♗d4, con clara ventaja blanca) 18.♞xf6! gxf6 19.♗de4, no hay cómo parar el ataque, por ejemplo 19...♗g6 20.♗xf6+ ♗f8 21.♞d2 y ganan) 17.♕xe5 (17.♗de4!? también se ve fuerte) 17...dxe5 18.♗de4 y las blancas están claramente mejor. La casilla e4 es ideal para un caballo, y los avances d5–d6 y f5–f6 son recursos peligrosos.

Tras la jugada 15...f6, realmente no está claro cómo proseguir el ataque. Por otro lado, es imposible ignorar los defectos de esta jugada

da: varias casillas blancas quedaron débiles y el alfil rey ya no dispone de f6. A continuación estoy intentando aprovechar estas nuevas características de la posición.

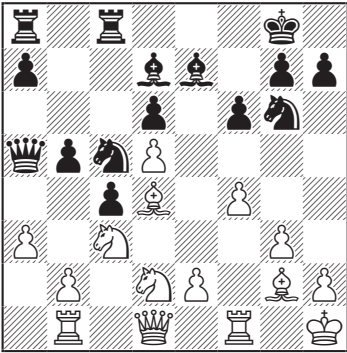
### 16. ♖h1

Escondiendo el rey ya que la próxima jugada perderá la diagonal g1-a7.

### 16... ♘c5 (D)

El caballo por fin entra en juego.

En esta ocasión, la maniobra ♘d8-b6 ya no es factible; tras 16... ♘d8?!, tanto 17. ♘de4 como 17. b4 frenan el traslado del alfil.



### 17. ♙xc5!

Parece extraño cambiar el impresionante alfil dama, pero este cambio tiene varias explicaciones.

Primero, el caballo dama es la pieza más activa de las negras.

Segundo, tras f7-f6, la casilla d4 realmente sería mejor aprovechada por un caballo, con perspectivas en c6, e6 y f5.

Tercero, si uno piensa en cambiar también los alfiles de casilla blanca junto a un par de caballos, las blancas se quedarían con un caballo muy poderoso contra un pasivo alfil negro.

### 17... ♗xc5 18. ♘f3 ♙b6 19. ♘d4 ♗e8?!

Era mejor acelerar el contrajuego mediante 19... a5, aun cuando las blancas están mejor tras 20. ♙e4 b4 21. ♘a4 ♙xa4 22. ♙xa4. Se nota la diferencia de actividad entre los dos alfiles.

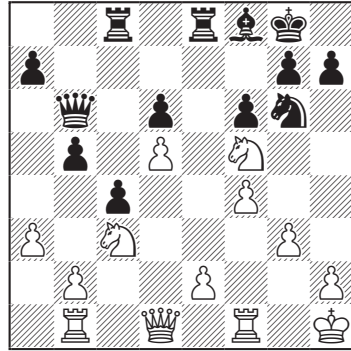
### 20. ♙e4!

Para cambiar el valioso alfil dama enemigo.

### 20... ♗cc8 21. ♙f5 ♙xf5 22. ♘xf5 ♙f8? (D)

De nuevo, 22... a5 era posible, para después intentar b5-b4. Incluso en posiciones inferiores o muy inferiores, uno siempre debe tratar de crear aunque sea un poco de actividad.

Si las negras realmente prefieren mover el alfil, mucho mejor sería 22... ♙d8, por ejemplo 23. ♘d4 a6 24. e4 ♙b7 y el alfil puede pasar a b6, aun cuando esto en sí no anula la desventaja posicional.



### 23. ♘d4!

Luego de haber asistido en el cambio de los alfiles, el caballo vuelve a su casilla más flexible, e incluso evita el único plan activo del rival: a7-a5 seguido de b5-b4.

### 23... a6 24. e4

Esta y las siguientes dos jugadas sirven para reforzar el centro.

### 24... ♗b8 25. ♙d2 ♙b7 26. ♗be1 ♙d7?!

La siguiente jugada de las blancas demuestra la importancia de cubrir la casilla a5, por ejemplo con 26... ♙b6.

### 27. ♘a2!

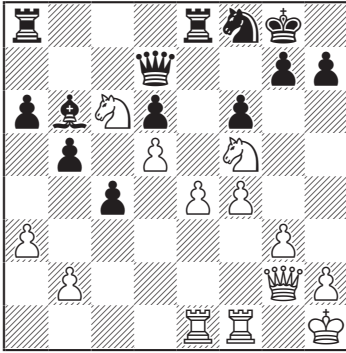
El caballo encuentra el camino más corto a las debilidades. Por faltar el recurso a6-a5, no hay cómo parar la maniobra ♘b4-c6.

### 27... ♙e7 28. ♘b4 ♗a8 29. ♘bc6 ♙d8 30. ♙g2 ♙b6?

No es grato llevar las negras en posiciones como ésta, pero habría que pensar en cómo defenderse mejor. Aquí es deseable cambiar uno de los caballos blancos. Luego de 30... ♘e7 31. ♘xe7+ ♙xe7 32. ♙h3, las blancas tienen una clara ventaja posicional, pero hay lucha todavía. En la partida, los caballos blancos resultan demasiado poderosos, mientras

que el alfil en b6 sólo aparenta ser activo.

31. ♖f5 ♖f8 (D)



32.g4!

El ataque final se inicia.

32... ♖e6?

Desesperanza. Mejor era 32...g6, aun cuando tras 33. ♖h6+ seguido del avance g4–g5, posiblemente en conjunto con e4–e5, cuesta creer que las negras puedan resistir el ataque.

33.g5 fxg5 34.dxe6 ♖xc6 35. ♖xg5 g6

A 35... ♖b7 o 35... ♖a7 sigue 36.e7 y las amenazas se renuevan.

36. ♖f6!

Este pequeño golpe táctico decide la partida. Amenaza mate en g7 y h6. Las negras con su siguiente jugada evitan ambos mates, pero permiten un tercero.

36...gxf5 37. ♖g1+ ♗xg1 38. ♖xg1 mate.

## Aplicación de los conceptos

Volvamos ahora a los conceptos investigados anteriormente para ver cómo se podría aplicar algunos de ellos a esta partida.

**Mejora de la ubicación de las piezas:** Se puede destacar las maniobras de los caballos blancos para llegar a las casillas blancas de c6, e6, y f5. Una importante jugada en este contexto fue 27. ♖a2!.

**Juego con los peones:** Por parte de las negras, se nota los avances c5–c4 y b7–b5, a los cuales deberían haberse agregado también a7–a5 para imponer la mayoría de peones. En el juego de las blancas, se notaba el plan de a3

y b4, aunque el segundo avance no se realizó en la partida. La jugada 15.f4! tuvo gran impacto en el desarrollo del medio juego, mientras que el avance g4–g5 fue clave para convertir la ventaja.

**Cambios:** Se nota la jugada 17. ♗xc5! para cambiar el activo caballo negro y ceder la casilla d4 al caballo propio. Otro cambio con impacto estratégico fue en f5 de los alfiles de casilla blanca, jugada que dejó al descubierto las debilidades negras. En la etapa final de la partida, las negras debieran haber cambiado uno de los caballos blancos para resistir mejor el ataque.

**Profilaxis, restricción y provocación:** Un buen ejemplo de provocación hubiera sido 11... ♗f5!? para que las blancas avanzaran el peón “e”, lo cual no formaba parte de su esquema. La jugada 23. ♖d4! logró restringir el contrajuego negro en el flanco de dama, mientras que 16. ♖h1 fue una típica medida profiláctica para evitar temas tácticos por la diagonal g1–a7.

**Planes:** Cabe observar que tras 15...f6, las blancas cambiaron radicalmente de plan, omitiendo el ataque a favor de un juego más lento, enfocado a las débiles casillas blancas que surgieron en el campo negro.

**Posiciones típicas:** Surgió un especie de la Defensa Benoni, en la cual las negras utilizaron un esquema con ♖g6 y ♗e7, lo cual aumentó su control sobre las casillas negras. Por lo tanto, tenía cierta lógica la decisión blanca de no jugar e2–e4, para no perder las casillas negras y para mantener la opción de ♖e4 si las negras jugaran ♗f6. Asimismo, el recurso 11... ♗f5!? era muy interesante, para contrarrestar esto, provocando e2–e4.

**Técnica:** En esta partida hubo pocos asuntos técnicos, principalmente debido a que las negras no resistieron el ataque. Sólo se puede destacar la jugada 23. ♖d4!, que logró minimizar el contrajuego del rival en una posición superior.

**Enlace entre la estrategia y la táctica:** El ejemplo más claro es el avance 15.f4!?, cuya idea táctica de f5–f6 seguido de un ataque hizo provocar la jugada comprometedoras 15...f6. Si



O 2...♔g4 3.♖e8 c4+ 4.♔c6 ♕f3 5.♙d1+ ♕f2 6.♗h5 y ganan.

3.♔e6 ♜xd8+ 4.♕f5!

La idea de las jugadas anteriores queda clara: el rey negro ha sido atrapado en h5. Sólo falta un aporte del alfil, el cual en este momento amenaza con pasar a d1.

4...e2 5.♙e4

Comienza la búsqueda por la mejor diagonal.

5...e1♞

Única para evitar 6.♙f3 mate.

6.♙d5!

El alfil ahora busca la casilla e2. Hay una sola manera de contrarrestar esto.

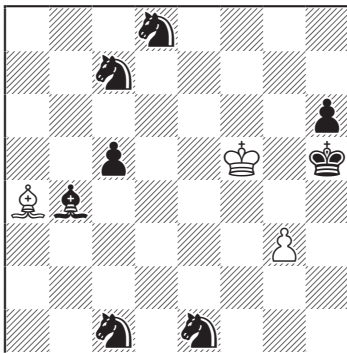
6...c2 7.♙c4 e1♞

Pareciera que las amenazas han sido neutralizadas, pero el siguiente cambio de diagonal será decisivo.

8.♙b5! ♜c7

Obligada debido a la amenaza 9.♙e8+ y mate.

9.♙a4 (D)



A pesar de su enorme ventaja material, las negras no pueden evitar que el alfil blanco dé mate por la diagonal d1–h5.

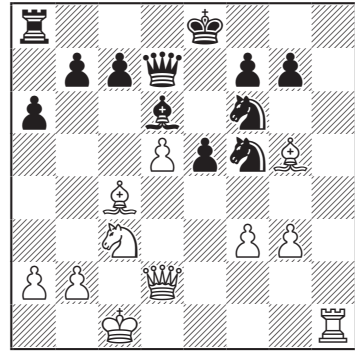
### 6. Beliavsky A. – Lautier J.

Linares, 1994

(ver diagrama siguiente)

Las blancas tienen cierta iniciativa por el peón, pero si el rival alcanza a enrocar, probablemente no tendría problemas.

19.♙f1!



Jugada maestra. El alfil rey, que no tenía tareas en c4, será dirigido a su mejor diagonal, h3–c8, por la cual surgiría una peligrosa clavada en caso del enroque.

19...♜d4

No servía 19...♜xg3? por 20.♖h8+ ♙f8 21.♙h3 ♗d6 22.♖e1! ♜gh5 23.f4 y la posición negra se derrumba.

Luego de 19...O–O–O?! 20.♙xf6 gxf6 21.♙h3 ♖h8 22.♗d1! ♜d8 23.♙g4, la clavada será decisiva.

Beliavsky ahora continuó 20.♖h8?!, y luego de 20...♙f8 21.♙h3 ♗d6 22.f4 ♜xd5, Lautier al final logró tablas. Pero había una continuación más fuerte.

20.f4! ♜f3

Las negras cambian el caballo para que no quede suelto en el centro.

También en caso de 20...♖d8 21.♖e3 ♜f5 (21...♖e7? pierde tras 22.♖h8+ ♜d7 23.♙h3+) 22.♗d3! con la idea de 23.♜e4, su posición es desagradable.

21.♖e2 ♜xg5 22.fxg5 ♜g8 23.♖h8 ♜f8

No se podía 23...O–O–O? por 24.♙h3.

24.♙h3! ♖e7 25.♜e4!

Las piezas blancas se ubican en excelentes casillas.

25...c6

Esta jugada permite un fuerte golpe táctico, pero no era fácil emprender algo.

26.♜f6! gxf6 27.♖h5 ♗c7

Si 27...♗d8, es fuerte 28.♙e6! ♗c7 (o 28...fxe6 29.♗h7 ♜e8 30.dxe6! con amenazas imparables) 29.♗h7 cxd5+ 30.♜b1 seguido de capturas en g8 y f7.

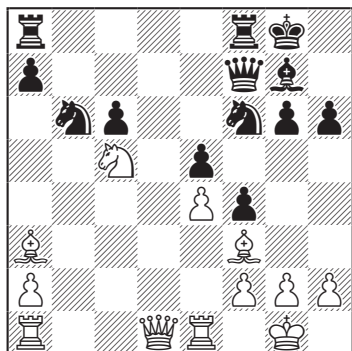
28.♖h6+ ♜e7 29.gxf6+ ♜xf6 30.♖xa8

**cx**d5+ 31.♔b1

La amenaza de mate en f8 es decisiva, por ejemplo 31...♗e8 32.♖h4+ ♗f6 33.♖h8, renovando la amenaza.

### 7. Kramnik V. – Gelfand B.

Belgrado, 1997



Con su siguiente jugada, Kramnik demuestra que la compensación por el peón es más que suficiente, incluso después de un cambio de damas.

**23.♖c1!**

Preparando el traslado del alfil a la diagonal a2–g8, por la cual no tendría oponente.

A 23.♖b1, para evitar el cambio de damas, molesta 23...♗c4.

**23...♖c4**

Ahora, 23...♗c4? falla por 24.♗d1 seguido de 25.♗b3. Pero 23...a5, para evitar que el alfil llegue a b3, es una opción. Luego de 24.♗d1 a4 25.♖b1 ♖fb8, se puede recuperar el peón mediante 26.♗xa4 ♗xa4 27.♖xb8+ ♖xb8 28.♗xa4, pero tras 28...♖xa2 29.♗xc6 ♗h7, las negras deben defenderse. Tal vez, 26.♗d3 sea un mejor intento.

**24.♗d1 ♖xc1 25.♖xc1 ♖fc8 26.♗b3+ ♗h7 27.♗e6 a5!**

Buena jugada de defensa. La torre dama será útil por la séptima fila.

**28.♗xg7**

Otra opción era 28.♖c3!? a4 29.♗c2 para mantener el poderoso caballo.

**28...♗xg7 29.♗e6 ♗bd7 30.♖ed1 ♖a7 31.♗b2**

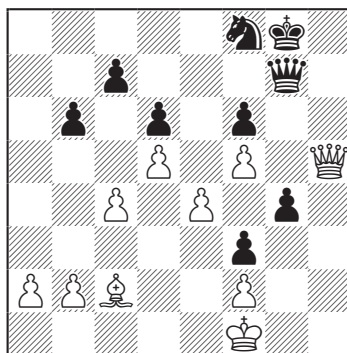
Con fuerte presión por el peón, aun cuan-

do Gelfand al final salvó tablas.

En posiciones más cerradas, una importante idea es despejar diagonales para el alfil. Veamos dos ejemplos.

### 8. Alekhine A. – Johner H.

Zurich, 1934



Con un peón de más y un futuro peón pasado en la columna "a", las blancas deben ganar sin mayores problemas. Alekhine encuentra el modo más rápido de imponerse: despejar un par de diagonales para el alfil.

**44.e5!**

Si 44.c5!? con la misma idea, las negras tienen 44...♗d7! (no conviene 44...dxc5 por 45.d6! seguido de 46.♗b3; mientras que 44...bxc5 45.e5! lleva a algo parecido a la partida), por ejemplo 45.♖e8+ ♗f8 y ahora amenaza 46...♖h6.

A 44.♗a4?!, para pasar el alfil a g6, sigue 44...♗h7 45.♗e8 ♗g5! 46.♖xg4 (o 46.♗g6 ♖e7 con juego parecido) 46...♖e7 47.♗g6 ♖e5, con peligroso contrajuego.

**44...dxe5**

Luego de 44...fxe5 45.f6 ♖xf6 46.♖xg4+ seguido de 47.♗e4, el peón "f" se pierde, y con él todas las posibilidades de contrajuego.

**45.d6! c5**

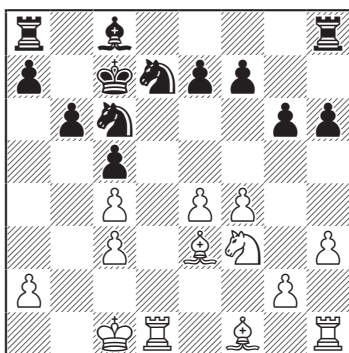
Si 45...cxd6, es fuerte 46.c5! seguido de 47.♗b3+.

**46.♗e4 ♖d7 47.♖h6!**

Las negras abandonaron. Puede seguir 47...♗f7 48.♗d5 ♗e8 49.♖xf6, con ventaja decisiva.

## 9. Sokolov I. – Nedev T.

Calvià, 2004



Para aprovechar la pareja de alfiles y el atraso de desarrollo del rival, las blancas necesitan abrir la posición. Sokolov se da prisa en despejar la mejor diagonal para su alfil dama.

**16.f5! g5**

Evitando 17.♔f4, pero no la idea de ocupar la diagonal h2–b8.

**17.♔g1! f6**

Así, se logra un punto fuerte en e5.

Luego de 17...e5 18.fxe6 fxe6 19.♔h2+ e5 20.♔d3, con ideas como ♔c2–a4 y ♖d2–f1–e3, las blancas mantienen la iniciativa.

**18.♔h2+ e5 19.fxe6+ ♖de5 20.e7!**

Entregando el peón de la forma más incómoda para el rival. Ahora, el enfoque de las blancas estará en el débil peón f6.

**20...♞e8 21.♔e2 ♞xe7 22.♞hf1 ♔d7 23.♖xe5 fxe5 24.♞f6!**

El peón f6 ya no está, pero la misma casilla sigue siendo débil. Observemos también la virtud de los peones doblados “c”: el caballo se queda sin una casilla protegida en el centro.

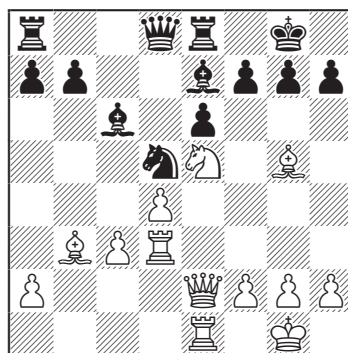
**24...♞h8 25.♔h5!**

Fijando el peón h6 como objeto de ataque. Con ideas como ♖dd6 y ♔g6–f5, las blancas tienen una clara iniciativa en el final. Por la presión que ejerce el alfil en h2, las negras siempre tienen que pensar en la defensa del peón “e”.

Veremos ahora la fuerza del traslado del alfil en el ataque.

## 10. Tal M. – Desconocido

Riga, 1958



Tal encuentra una continuación brillante, aun cuando la partida se jugó en una simultánea.

**18.♖xf7! ♔xf7 19.♞xe6+ ♔f8 20.♔c1!!**

Una elegante maniobra que demuestra la importancia de buscar siempre la mejor casilla para cada pieza. El detalle es que tras un jaque en f3 por la torre, las negras estarían obligadas a interponer el alfil, ya que el caballo tiene que quedarse en d5 para evitar el mate en g8. Por lo tanto, la diagonal a3–f8 cae en manos de las blancas.

No funcionaba 20.♞f3+? ♔f6 21.♞xf6+ (o 21.♔xf6 gxf6) por 21...♞xf6!.

Una forma más brutal de ganar era 20.♔xe7+ ♞xe7 21.♞f3+ ♔e8 22.♞f7+ ♔d7 23.♞xe7+ ♞xe7 (o 23...♖xe7 24.♞e6+ ♔c7 25.♞f7) 24.♔xd5.

**20...♔f6**

No servía 20...g5 por 21.♞h6+ ♔g8 22.♞h3 ♔f6 23.♞xh7+ ♔f8 24.♔a3+.

**21.♔a3+ ♞e7 22.♞e4!?**

Sin apuros. De todas formas, la posición de las negras es desesperada.

Otras opciones eran 22.♞de3 y 22.♞f3.

**22...♔e8 23.♔xe7 ♖xe7 24.d5!**

Iniciando un bonito remate.

**24...♔b5 25.d6! ♔xd3 26.d7+**

Las negras se rindieron en vista del mate en la próxima jugada.

## 11. Navara D. – Rozmbersky D.

República Checa, 2001