José Raúl CAPABLANCA

Fundamentos del Ajedrez

1965

José Raúl

CAPABLANCA

FUNDAMENTOS

DEL AJEDREZ

ALGUNOS TÍTULOS
DE
NUESTRO FONDO EDITORIAL

Tratados generales

CAPABLANCA: "Ultimas lecciones".
AGUILERA: "Método elemental".
CAPABLANCA: "Fundamentos del ajedrez".
AGUILERA: "Práctica de la teoría".
GANZO: "Formulario de ajedrez".
SIMAGUIN: "El estilo posicional".
BONDAREVSKY: "Ataques directos al rey".
GOLMAYO: "Nuevos temas de ajedrez".

Finales

LAFORA: "Alfiles de distinto color".
GANZO: "Teoría del final".
POMAR: "Las pequeñas ventajas".
TORAN: "Alfiles y peones".
ESNAOLA: "Torres y peones".
LAFORA: "Dos caballos en combate".

Estudios sobre partidas

ALEKHINE: "Gran ajedrez".
ALEKHINE: "Mis mejores partidas".
GANZO: "El ajedrez soviético".

Torneos

MARIMON Y GANZO: "Nottingham 1936".
MARIMON Y ESNAOLA: "Semmering-Baden 1937".
MARIMON Y ESNAOLA: "Kemeri 1937".
ESNAOLA: "San Petersburgo 1914".
ESNAOLA: "Rusia-Yugoslavia 1957".

Biografías

SANZ: "Pablo Morphy".
OLAVIDE: "Lasker, Capablanca y Alekhine".
GANZO: "Miguel Botvinnik".
FUENTES Y GANZO: "Arturo Pomar".
GANZO: "Nimzowitsh".
TORAN: "V. Smyslov".
TORAN: "Bronstein".

José Raúl Capablanca

FUNDAMENTOS DEL AJEDREZ

RICARDO AGUILERA
Editor
Apartado 9.138
MADRID

Primera edición, 1947.

Segunda edición, 1957.

Tercera edición, 1965.

Depósito legal: M.-5.097.—1965.

AGI - Francisco Vivancos, 7 - Madrid

NOTA DEL EDITOR

BAJO los auspicios de la revista Ajedrez Español *fue ofrecida en el año 1947 una versión en lengua castellana de las lecciones que el gran campeón cubano José Raúl Capablanca redactara en inglés. La traducción fue realizada cuidadosa y acertadamente por el señor César Utrilla. Posteriormente, este trabajo fue presentado en un modesto y pequeño volumen para atender los deseos expresados por numerosos ajedrecistas. Teniendo en cuenta la importancia de estas lecciones, he pensado que bien merecen una nueva y mejor cuidada edición.*

En efecto, las ideas de Capablanca, pese a su escasa extensión teórica y analítica, siguen teniendo vigencia en el concierto mundial del ajedrez. Sus imágenes simplistas y llenas de espíritu lógico, constituyen una poderosa ayuda para el estudiante que se inicia en los secretos del tablero.

A los jóvenes estudiantes va, pues, ofrecido este trabajo, y confío que el esfuerzo que su edición supone será compensado con el buen servicio en que se inspira.

Finalmente, quiero ofrecer de manera muy especial esta obra a los ajedrecistas que en Cuba están nutriendo con su entusiasmo las aulas de estudio y los certámenes de ajedrez. Ellos sabrán valorar con auténtico derecho las lecciones que un día diera al mundo el más grande de los ajedrecistas latinos: el cubano José Raúl Capablanca.

RICARDO AGUILERA.

PRIMERA PARTE

LOS PRINCIPIOS DEL AJEDREZ

CAPITULO I

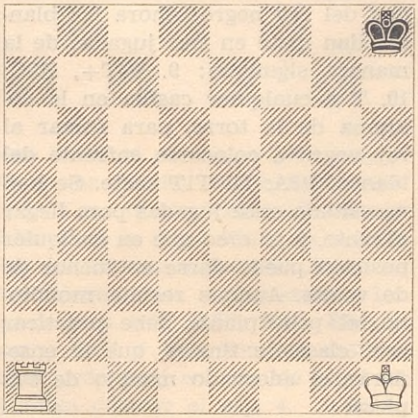
PRIMERAS NOCIONES: FINALES, MEDIO JUEGO Y APERTURAS

El primer cuidado del estudiante será familiarizarse con la fuerza de cada pieza. La mejor manera de conseguirlo es aprender a dar rápidamente los mates elementales.

1. ALGUNOS MATES SENCILLOS

Ejemplo 1.º—Final de rey y torre contra rey solo.

La regla es *colocar al rey contrario contra la banda, en cualquier lado del tablero.*



En la posición del diagrama la fuerza de la torre se demuestra por la primera jugada, T7T, que inmediatamente confina al rey negro en la última fila, y entonces se da mate rápidamente así:

1. T7T, R1C
2. R2C, ...

La acción combinada del rey y la torre es necesaria para llegar a la posición en la cual puede forzarse el mate. La regla general para los principiantes es *conservar su rey en cuanto sea posible en la misma fila o, como en este ejemplo, en la misma columna que el rey contrario.*

Cuando el rey ha llegado a sexta fila, como en nuestro caso, es mejor colocarlo no en la misma columna, sino en la inmediata hacia el centro.

2. ..., R1A
3. R3A, R1R

4. R4R, R1D
5. R5D, R1A
6. R6D, ...

Y no R6A, porque entonces el rey negro volvería a la casilla 1D y costaría más tiempo dar mate. Si ahora R1D, T8T da mate al momento.

6. ..., R1C
7. T7AD, R1T
8. R6A, R1C
9. R6C, R1T
10. T8A, Mate.

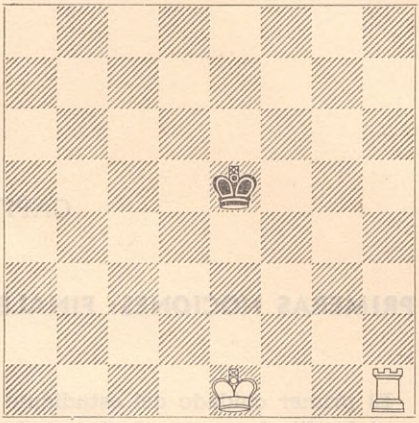
Se han necesitado exactamente diez jugadas a partir de la posición inicial. En la jugada quinta las negras podían jugar R1R y, de acuerdo con la regla general, las blancas continuarían así: 6. R6D, R1A (el rey negro se verá forzado a jugar finalmente enfrente del rey blanco, y entonces T8T mate); 7. R6R, R1C; 8. R6A, R1T; 9. R6C, R1C; 10. T8T mate.

Ejemplo 2.º

Estando el rey negro en el centro del tablero lo mejor es avanzar

(Ver diagrama siguiente.)

vuestro propio rey así: 1. R2R, R4D; 2. R3R. Como la torre no ha entrado en juego todavía es mejor avanzar el rey directamente hacia el centro del tablero y colocarlo no enfrente, sino a un lado del rey contrario. Si las negras juegan R4R, la torre se mueve en 5T+, y le obliga a retroceder. Por otra parte, si 2. ...,



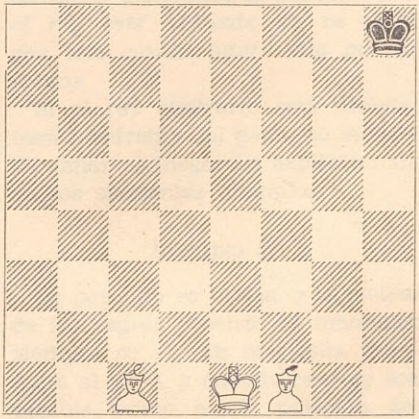
R5A, también 3. T5T. Y si ahora 3. ..., R5C, seguiría 4. R3D; pero si 3. ..., R6A; 4. T4T, obligando al rey a confinarse en el menor número de casillas posible.

El final puede continuar así: 4. ..., R7A; 5. T4A+, R6C; 6. R3D, R7C; 7. T4C+, R6T; 8. R3A, R7T. Debe observarse que el rey blanco se ha movido a menudo junto a la torre, no solamente para defenderla, sino también para restringir la movilidad del rey negro. Ahora las blancas dan mate en tres jugadas de la manera siguiente: 9. T4T+, R8C; 10. T a cualquier casilla en la columna de la torre, para forzar al rey negro a colocarse enfrente del blanco, R8A; 11. T1T mate. Se han necesitado once jugadas para llegar al mate, y yo creo que en cualquier posición puede darse en menos de de veinte. Aunque resulta monótono, el principiante debe practicar esta clase de finales, que le enseñarán el adecuado manejo de sus piezas.

Ejemplo 3.º—Dos alfiles y rey contra rey.

Puesto que el rey negro está en el rincón, las blancas pueden jugar así: 1. A3D, R2C; 2. A5CR, R2A; 3. A5A. Y ahora el rey negro está confinado en muy pocas casillas. Si en la posición inicial el rey negro estuviese en el centro del tablero o fuera de la última fila, las blancas deben avanzar su rey, y con la ayuda de sus alfiles reducir los movimientos del rey negro al menor número posible de casillas.

Ahora podemos continuar así: 3. ..., R2C; 4. R2A. En este final hay



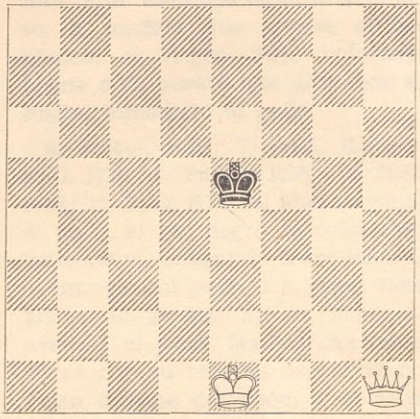
que llevar al rey negro no solamente a una banda, sino forzarlo además a un rincón, colocando el rey blanco en la sexta fila y en una de las dos últimas columnas. En nuestro ejemplo en cualquiera de las posiciones R6T, R6C, R7A, R8A, y como R6T y R6C son las casillas más próximas, en una de ellas es preciso colocar el rey, 4. ..., R2A; 5. R3C, R2C; 6. R4T, R2A; 7. R5T, R2C; 8. A6C, R1C; 9. R6T, R1A. Las blancas tienen ahora que marcar tiempos jugando uno de los alfiles, obligando al rey negro a retroceder; 10. A5T, R1C; 11. A7R, R1T. Ahora el alfil blanco debe tomar una posición tal que pueda dar jaque a la jugada siguiente en la diagonal blanca cuando el rey negro esté en la casilla diez. 12. A4CR, R1C; 13. A6R+, R1T; 14. A6A mate.

Hemos necesitado catorce jugadas para forzar el mate, y debe darse en menos de treinta en cualquier posición.

En todos estos finales debe tenerse cuidado de no ahogar al rey.

En el final que nos ocupa debe recordarse que hay que llevar al rey negro no solamente a la banda, sino a un rincón; pero es indiferente encerrarlo en una de las últimas filas o en una de las columnas laterales: R5T o 4TD, 1R u 8D.

Ejemplo 4.º—Estudiemos ahora el final de dama y rey contra rey solo.



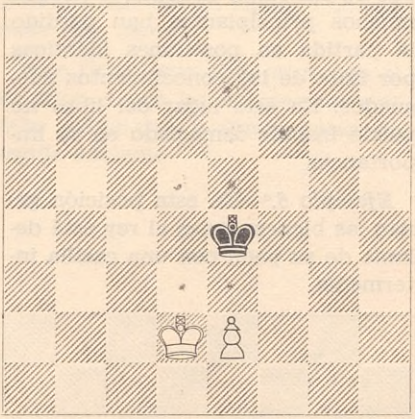
Como la dama combina el movimiento de la torre y del alfil, resulta el mate más fácil de todos, y debe darse siempre en menos de diez jugadas. Veamos la siguiente posición. Es bueno empezar con una jugada de la dama para limitar la movilidad del rey negro todo lo posible: 1. D6A, R5D; R2D. El negro ya tiene una sola casilla disponible. 2. ..., R4R; 3. R3R, R4A; 4. D6D, R4C (si las negras jugasen R5C, entonces D6C+); 5. D6R, R5T (si R4T, R4A y mate a la siguiente); 6. D6CR, R6T; 7. R3A, el rey juego; 8. dama mates varios.

En este final, como en el de la torre, hay que llevar al rey negro a la banda, con la diferencia de que siendo mucho mayor la fuerza de la dama que la de la torre, la maniobra es mucho más fácil y rápida. Estos son los tres finales elementales, y en todos ellos el principio es el mismo. Es necesaria la cooperación del rey. Para forzar el mate sin la ayuda del rey se necesitan por lo menos las dos torres.

2. LA PROMOCION DEL PEON

La ganancia de un peón es la mínima ventaja material que puede obtenerse en una partida, y muchas veces es suficiente para ganar, aunque sea el peón la única pieza que quede, aparte de los reyes. En términos generales, es esencial que *el rey esté enfrente de su peón con una casilla intermedia por lo menos.*

Si el rey contrario está directamente enfrente del peón, no se puede ganar el juego. Lo explicaremos en los siguientes ejemplos.



Ejemplo 5.º

La posición es tablas, y la táctica de las negras consiste en mantener siempre su rey en la casilla inmediata al peón, y cuando esto no sea posible, como en la posición del diagrama, a causa del rey blanco, se colocará el rey negro frente al blanco. He aquí el procedimiento: 1. P3R, R4R; 2. R3D, R4D. Una jugada muy importante; cualquiera otra perdería, como se verá más adelante... Como el rey negro no puede colocarse en contacto con el peón, debe adelantarse todo lo posible, y al mismo tiempo enfrente del rey blanco.

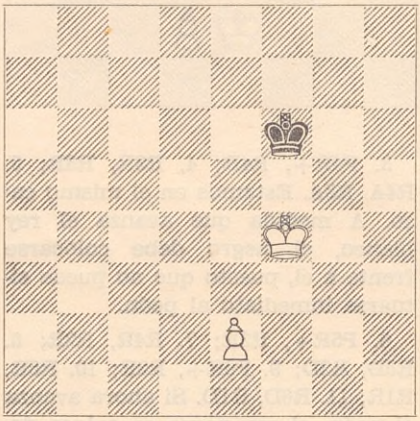
3. P4R+, R4R; 4, R3R, R3R; 5. R4A, R3A. Estamos en el mismo caso. A medida que avanza el rey blanco, el negro debe colocarse frente a él, puesto que no puede situarse inmediato al peón.

6. P5R+, R3R; 7. R4R, R2R; 8. R5D, R2D; 9. P6R+, R2R; 10. R5R, R1R; 11. R6D, R1D. Si ahora avanza el peón, el rey negro se coloca delante de él, obligando a las blancas a entregar su peón o a jugar R6R, ahogando al rey. Si, en lugar de avanzar el peón, las blancas retroceden con su rey, las negras se colocan delante del peón, y al verse

forzadas a retroceder mueven el rey enfrente del peón, dispuesto a colocarse delante otra vez o a moverse frente al rey blanco si éste avanzase, como vimos antes.

El conjunto de las maniobras es muy importante, y el estudiante debe familiarizarse completamente con todos los detalles de este final, pues envuelve algunos principios que se aplicarán después, y porque muchos principiantes han perdido la partida en posiciones idénticas por falta de los conocimientos adecuados. En este lugar del libro no puedo insistir demasiado en su importancia.

Ejemplo 6.º—En esta posición ganan las blancas, pues el rey está delante de su peón con una casilla intermedia.



El método a seguir consiste en *avanzar el rey hasta donde sea compatible con la seguridad del peón y no avanzar jamás éste mientras no sea esencial para su propia seguridad.* Así:

1. R4R, R3R

Las negras no permiten el avance del rey blanco y, por tanto, las blancas se ven obligadas a avanzar su peón, forzando las negras a desplazar su rey.

2. P3R, R3A
3. R5D, R2R

Si las negras jugasen 3. ..., R4A, las blancas se verían obligadas a avanzar su peón a la casilla 4R, puesto que no podrían avanzar su rey sin dejar a las negras la oportunidad de jugar R5R, ganando el peón. Como no han jugado así, es mejor para las blancas no avanzar el peón todavía, puesto que no lo requiere su propia seguridad, tratando en cambio de proseguir el avance con su rey:

4. R5R, R2D
5. R6A, R1R

El peón se ha quedado muy atrás y es preciso avanzarlo para protegerlo con el rey.

6. P4R, R2D

No serviría ahora jugar R7A, porque las negras responderían R3D, obligando al rey blanco a retroceder para proteger su peón. Por eso es preciso continuar así:

7. P5R, R1R

A otra jugada cualquiera las blancas jugarían R7A, seguido del avance del peón a 6R, 7R, 8R, puesto que el rey controla todas estas casillas. Como las negras tratan ahora de evitar aquella maniobra, las blancas les obligan a colocarse a un lado, conservando siempre su rey delante del peón:

8. R6R, ...

P6R sería tablas, pues las negras jugarían R1A, obteniéndose una posición similar a la que se explicó en el ejemplo 5.

8. ..., R1A
9. R7D, ...

El rey negro juega, y entonces el peón blanco ocupa la casilla 8R, transformándose en dama, y no hay nada que hacer.

Este final tiene semejanza con el anterior, y por las mismas razones debe estudiarse a fondo antes de seguir adelante.

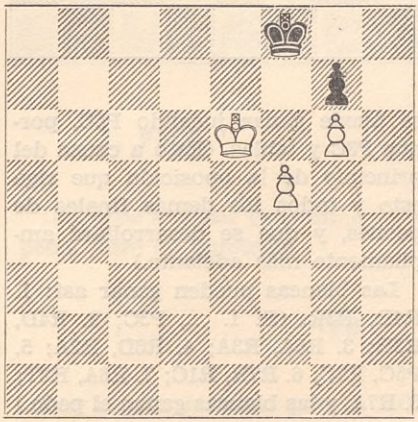
3. FINALES DE PEONES

Vamos a presentar a continuación un par de finales sencillos de dos peones contra uno, o de tres contra dos, para que el lector se dé cuenta de cómo puede ganarse. Daremos pocas explicaciones, pues lo más conveniente para el estudiante es resolver las cosas por sí mismo. Nadie puede aprender a jugar bien por el mero estudio de un libro, que sólo sirve de guía, dejando el resto al cuidado del profesor, cuando lo haya. Si falta aquél el estudiante deberá comprobar la aplicación a la práctica de muchos principios expuestos en este libro mediante larga y amarga experiencia.

(Ver diagrama siguiente.)

En esta posición las blancas no pueden ganar jugando P6A, porque las negras no contestarían P×P, que pierde, sino 1. ..., R1C, y si 2. P×P, R×P tablas, como vimos en el ejemplo anterior. Si 2. P7A+, R1A, y las blancas no podrán coronar su peón sin perderlo. Si 2. R7R, P×P; 3. R×P, R1A tablas. Sin embargo, en la posición del diagrama las blancas pueden ganar jugando:

Ejemplo 7.º

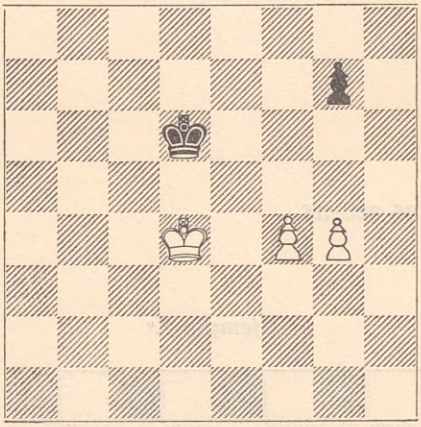


1. R7D, R1C; 2. R7R, R1T; 3. P6A, P×P. Si 3. ..., R1C; 4. P7A+, R1T; 5. P8A (dama) mate.

4. R7A, P4A; 5. P7C+, R2T; 6. P8C (dama)+, R3T; 7. D6C, mate.

Ejemplo 8.º

En la posición del siguiente diagrama, las blancas pueden ganar jugando P5A. La mejor respuesta de las negras es P3C. (El estudiante debe comprobarlo por sí mismo.) No



se puede ganar jugando P5C, porque P3C y tablas. (Esto a causa del principio de la oposición que rige este y todos los demás finales de peones, y que se desarrollará ampliamente más adelante.)

Las blancas pueden ganar así: 1. R4R, R3R. (Si 1. ..., P3C; 2. R4D, R3R; 3. R5A, R3A; 4. R6D, R2A; 5. P5C, R2C; 6. R7R, R1C; 7. R6A, R2T; 8. R7A, y las blancas ganan el peón.)

2. P5A+, R3A; 3. R4A, P3C. (Si este peón se mantiene atrasado se llega al final que vimos en el ejemplo 7.º) 4. P5C+, R2A; 5. P6A, R3R; 6. R4R, R2A; 7. R5R, R1A. Las blancas no pueden conducir su PA a dama (estúdiese cómo); pero entregando su peón pueden ganar el otro peón y la partida. De la manera siguiente:

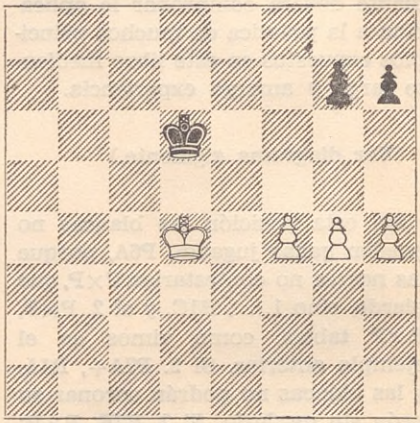
8. P7A, R×P; 9. R6D, R1A; 10. R6R, R2C; 11. R7R, R1C; 12. R6A, R2T; 13. R7A, R1T; 14 R×P, R1C.

La posición de las negras ofrece todavía alguna resistencia. En efecto, la única manera de ganar es la que damos a continuación, como puede verse fácilmente:

15. R6T (si R6A, R2T, y para ganar las blancas tienen que volver a la misma posición actual, pues si 16. P6C+, R1T basta para anular la partida), R1T; 16. P6C, R1C; 17. P7C, R2A; 18. R7T, y las blancas coronan su peón y ganan.

Este final, en apariencia tan sencillo, ilustra las enormes dificultades que deben vencerse, aún quedando pocas piezas sobre el tablero, cuando el adversario sabe emplear los recursos a su disposición, y también enseña al estudiante la necesidad de prestar la debida atención a estas cuestiones elementales, verdadera base de la maestría en el ajedrez.

Ejemplo 9.º



En este final las blancas pueden ganar avanzando cualquiera de los

tres peones en su primera jugada; pero es conveniente seguir la regla general, mientras no se oponga una buena razón, de *avanzar el peón que no tiene otro peón enfrente.* Así empecemos por

1. P5A, R2R

Si P3C, P6A y nos encontramos con un final semejante a uno de los que estudiamos antes. Si 1. ..., P3T; 2. P5C

2. R5R, R2A
3. P5C, R2R

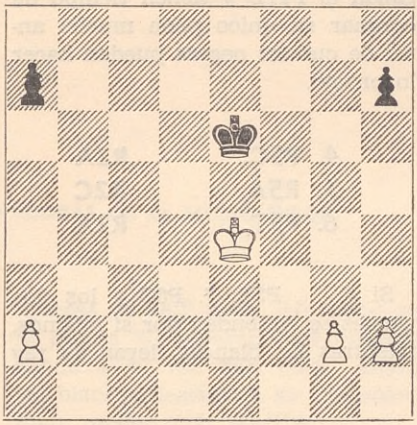
Si 3. ..., P3C; 4. P6A, y si 3. ..., P3T; 4. P6C+, con un final semejante en cada caso a uno de los que ya hemos visto

4. P5T, ...

y continuando con P6C tenemos el mismo final anterior. Si las negras juegan 4. ..., P3C; PT×P, P×P; P6A+, llegamos al mismo resultado.

Habiendo examinado el caso en que todos los peones se encuentran en el mismo lado del tablero, veamos ahora un caso en que hay peones en las dos alas.

Ejemplo 10.—En estas posiciones la regla general es *actuar inmediatamente en el lado donde tengamos fuerzas superiores.* Así:



1. P4CR, ...

Conviene avanzar generalmente el peón, libre de oposición.

1. ..., P4TD

Las negras avanzan por el lado opuesto, y debe considerarse si conviene o no detener este avance. En nuestro ejemplo se gana de las dos maneras; pero, en general, el avance debe detenerse cuando el rey contrario se encuentra alejado.

2. P4TD, R3A
3. P4T, R3R

Si 3. ..., R3C, sencillamente basta contar para comprobar que las blancas llevan su rey al otro lado,

ganan el P4TD y tienen tiempo de coronar su único peón mucho antes de que las negras puedan hacer lo propio.

4. P5C, R2A
5. R5A, R2C
6. P5T, R2A

Si 6. ..., P3T; 7. P6C y los dos peones se defienden por sí mismos, mientras las blancas llevan su rey al lado opuesto para ganar el otro peón.

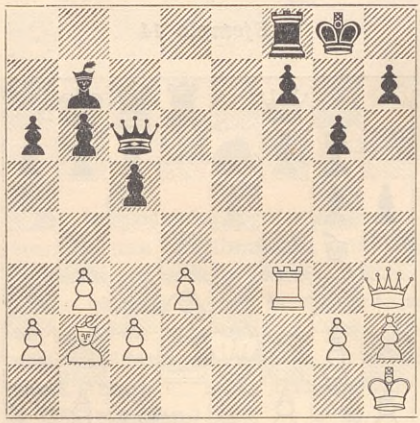
7. R5R, ...

Ahora es tiempo de marchar con el rey al otro lado, ganar el peón negro y coronar el peón aislado. Este es un caso típico para todos los finales de esta clase, y el estudiante debe ejercitarse en nuestro ejemplo y en otros similares.

4. ALGUNAS POSICIONES GANADORAS EN EL MEDIO JUEGO

Cuando el estudiante haya asimilado cuanto queda expuesto anteriormente, llega el momento en que está deseoso de practicar el juego con todas las piezas. Pero antes de considerar las aperturas dedicaremos alguna atención a ciertas combinaciones que suelen presentarse en el curso de la partida, que darán al lector una idea de las bellezas del juego, una vez que esté más enterado de su mecanismo.

Ejemplo 11



Juegan las negras, y considerando que la única amenaza de las blancas es D6T, para dar mate en la casilla 7C mueven T1R, amenazando a su vez T8R mate. Ahora las blancas descubren su verdadero plan, mucho más efectivo:

1. ...,	**T1R**
2. D×P+,	**R×D**
3. T3T+,	**R1C**
4. T8T,	**Mate.**

El mismo tipo de combinación puede obtenerse como resultado de posiciones más complicadas.

Ejemplo 12

(Diagrama siguiente)

Las blancas han perdido una pieza y, a menos que consigan ganar rápidamente, deben perder. Entonces juegan:

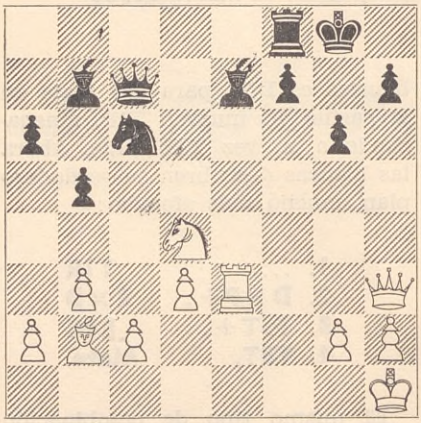
1. C×C, A4C

No pueden tomar el caballo porque las blancas amenazan D×P+, seguida de T3T mate a la siguiente.

2. C7R+, D×C

Nos encontramos otra vez con que si A×C; D×P+, R×D, T3T+ y T8T mate.

3. T×D, A×T
4. D7D, ...

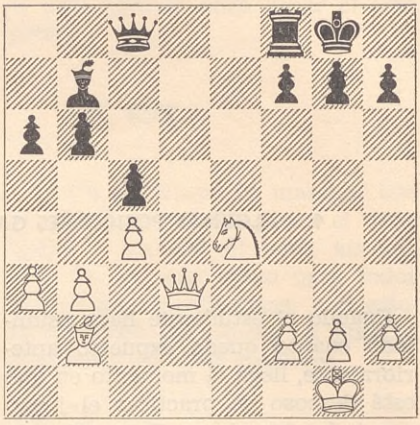


Las blancas ganan uno de los dos alfiles, quedando con D y A contra T y A, debiendo ganar fácilmente. Estos dos ejemplos demuestran el peligro de avanzar el PCR una casisilla después de enrocar por ese lado.

Ejemplo 13

(Ver diagrama siguiente.)

Otro tipo de combinación muy interesante. Las negras tienen T por C y deben ganar, a menos que las blancas consigan obtener inmediatamente alguna compensación. En efecto, las blancas dan mate en pocas jugadas de la manera siguiente:

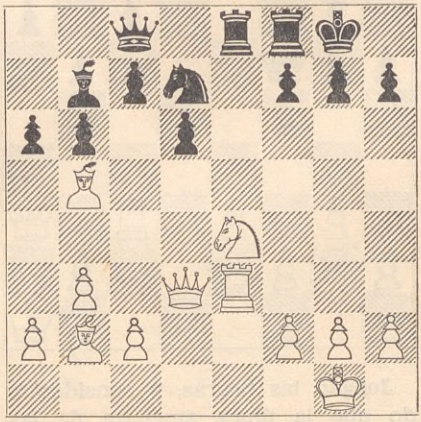


1. C6A+, P×C

Forzada; en otro caso D×P mate.

2. D3C+, R1T
3. A×P, Mate.

Ejemplo 14



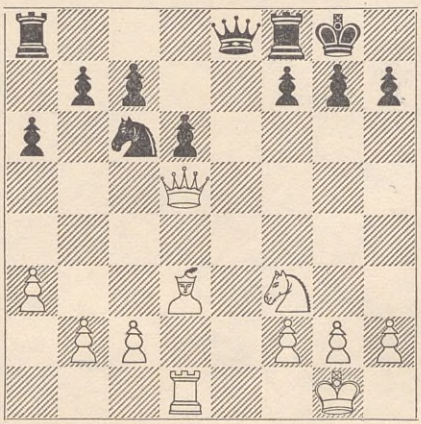
El mismo tipo de combinación, más complicado, se presenta en la posición siguiente:

1. A×C, D×A

Si ..., A×C; D3A amenazando mate y ganando la D, que está atacada.

2. C6A+, P×C
3. T3C+, R1T
4. A×P, Mate.

Ejemplo 15



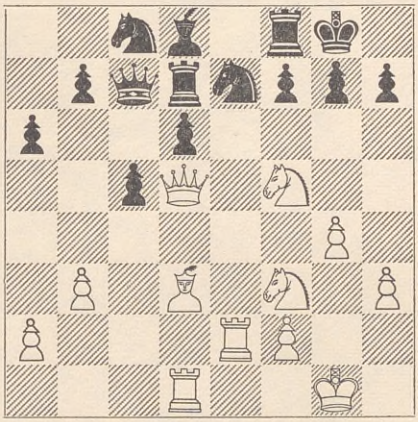
En la posición siguiente encontramos una combinación que se presenta con mucha frecuencia:

Las blancas tienen la desventaja de un peón y la calidad; pero ganan rápidamente así: 1. A×P+, R×A. (Si 1. ..., R1T; D5TR, P3CR; 3. D6T y ganan.)

2. D5T+, R1C; C5C, y las negras no pueden evitar el mate en 7TR excepto sacrificando la D en D-5R, que dejaría a las blancas con ventaja de D por T.

El mismo tipo de combinación, en forma más complicada, se encuentra en la posición del diagrama:

Ejemplo 16



Las blancas continúan del modo siguiente:

1. C×C+ (despejando la línea del A), A×C (para impedir al C jugar a 5C, después del sacrificio del A); 2. T×A, C×T (lo mejor); 3. A×P+, R×A (si 3. ..., R1T; 4. D5T, P3CR; 5. A×P+, R2C; 6. D7T+, R3A; 7. P5C+, R3R; 8. A×P+, T×A; D4R mate); 4. D5T+, R1C; 5. C5C, T1A; 6. D7T+, R1A; 7. D8T+, C1C; 8. C7T+, R2R; 9. T1R+, R1D; 10. D×C mate.

La combinación anterior es más bien larga y se presentan muchas variantes, por lo cual el principiante apenas podrá profundizarla; pero conociendo este tipo de combina-

ción cuando se encuentre en posiciones similares podrá plantear un ataque brillante, que en otro caso no se le hubiese pasado por la imaginación. Observemos que todas las combinaciones que hemos examinado están basadas en la adecuada coordinación de las piezas, dispuestas de manera que actúen sobre el punto más débil.

5. VALOR RELATIVO DE LAS PIEZAS

Antes de entrar en los principios generales de las aperturas es conveniente dar una idea acerca del valor relativo de las piezas. No hay una tabla completa y exacta para todas ellas y el único procedimiento consiste en comparar las piezas separadamente.

Desde el punto de vista teórico, en general, el alfil y el caballo deben considerarse del mismo valor, aunque mi opinión es que el alfil será superior en la mayoría de los casos. Y es sabido que los dos alfiles valen más casi siempre que los dos caballos.

El alfil será superior al caballo contra los peones y, en combinación con éstos, también será más fuerte que el caballo contra la torre.

Alfil y torre son más fuertes que caballo y torre, pero la combinación dama-caballo es más fuerte que dama y alfil.

Un alfil vale a menudo más que tres peones; pero un caballo raras veces valdrá más e incluso puede no llegar a valer lo mismo que tres peones.

Una torre es equivalente a un caballo y dos peones o un alfil y dos peones, pero como dijimos antes el alfil es preferible contra la torre.

Dos torres son ligeramente más fuertes que la dama. Son un poco más débiles que dos caballos y un alfil, y todavía valen algo menos tratándose de dos alfiles y un caballo. La fuerza del caballo disminuye a medida que se cambian las piezas. La fuerza de la torre, por el contrario, aumenta.

El rey, que es una pieza puramente defensiva en el curso del medio juego, se transforma en una pieza ofensiva en el momento en que han desaparecido todas las piezas del tablero, y a veces aún cuando queden todavía una o dos piezas menores. El manejo del rey adquiere capital importancia en el final de la partida.

6. ESTRATEGIA GENERAL DE LAS APERTURAS

La idea principal consiste en *desarrollar las piezas rápidamente.* Ponlas en juego tan pronto como puedas.

Desde el principio hay dos jugadas, 1. P4R o 1. P4D, que abren las líneas para la dama y el alfil. Teóricamente cualquiera de estas jugadas debe ser la mejor, puesto que en el primer movimiento con ninguna otra jugada se consigue tanto.

Ejemplo 17.—Supongamos que se empieza así:

1. P4R, P4R
2. C3AR, ...

Esta jugada es a la vez de ataque y de desarrollo. Las negras pueden contestar, o con la misma jugada, o bien responder:

2. ..., C3AD

Esta jugada de desarrollo defiende al mismo tiempo el PR

3. C3A, C3A

Jugadas puramente de desarrollo.

4. A5C, ...

Generalmente conviene no sacar este alfil hasta haber movido un caballo, de preferencia el CR. También se podría jugar el alfil a la casilla 4A; pero es preferible combinar el ataque con el desarrollo siempre que sea posible

4. ..., A5C

Las negras replican en la misma forma, amenazando con un posible cambio del alfil por el caballo, para continuar con C×P.

5. 0—0, ...

Una manera indirecta de prevenir 5. ..., A×C, que sería mala, como enseñará un estudio detenido.

Al mismo tiempo la torre entra en acción por el centro, ocupando una posición muy importante.

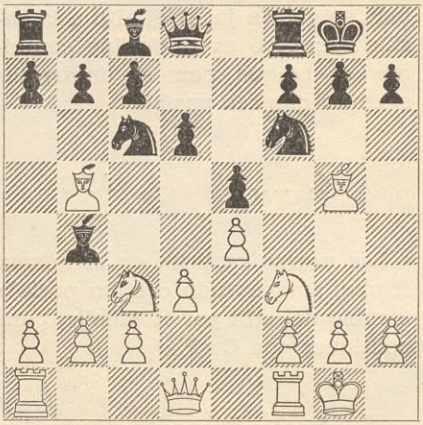
5. ..., 0—0

Las negras adoptan el mismo razonamiento.

6. P3D, P3D

Estas jugadas tienen un doble objeto: proteger el PR y al mismo tiempo abrir la diagonal para el desarrollo del alfil de dama.

7. A5C, ...



Una jugada muy fuerte, que sitúa ya la partida en la fase del medio juego, pues tenemos a la vista una combinación para ganar rápidamente con C5D. Esto imposibilita a las negras de adoptar el mismo plan. (Un largo análisis demostraría que las negras pierden jugando A5C.) Así se ven forzadas a jugar 7. ..., A×C, como ha demostrado la experiencia, poniendo tres cosas de manifiesto:

Primera. El desarrollo completo de la apertura se ha efectuado en siete jugadas solamente. (Puede variar hasta diez o doce jugadas, en casos muy excepcionales. Por regla general, bastan ocho jugadas.)

Segunda. Las negras se han visto obligadas a cambiar un alfil por un caballo, aunque en compensación han dejado a las blancas con un peón doblado y el PTD aislado. (Al principio de la partida esto es más bien ventajoso para las blancas, pues el peón se ha doblado hacia el centro del tablero.)

Tercera. El cambio ha proporcionado a las blancas el control de la casilla 4D con un peón, colocando a las negras a la defensiva, como enseñará la experiencia, y conservando la iniciativa una indiscutible ventaja (*).

Los principios estratégicos expuestos más arriba son los mismos para todas las aperturas, variando solamente su aplicación táctica, según los diferentes casos.

Antes de continuar yo quiero in-

(*) El valor de la iniciativa se explicará en la Sección 20.

sistir en la regla siguiente, que el estudiante debe llevar en la memoria.

Antes de completar el desarrollo no debe moverse dos veces la misma pieza, mientras no sea esencial para conseguir alguna ventaja material o para asegurar la libertad de acción.

El principiante hará bien en tener presente lo que acabamos de decir, y también lo que expusimos anteriormente: *los caballos deben desarrollarse antes que los alfiles.*

7. CONTROL DEL CENTRO

Las cuatro casillas 4R y 4D en cada lado, respectivamente, constituyen el centro, y el control de estas casillas se denomina «control del centro». *El control del centro es de gran importancia.* Ningún ataque, por violento que sea, podrá tener éxito sin el control de dos y a ser posible tres de dichas casillas. Muchas maniobras de la apertura tienen por único objeto el control del centro, que invariablemente asegura la iniciativa. Siempre conviene tener presente este principio, pues muy a menudo será la razón de una serie de jugadas que, en otro caso, no podrían interpretarse rectamente. En el curso de esta obra trataré plenamente de estos diferentes puntos. Por el momento dedicaré algún espacio a ciertas aperturas escogidas al azar explicando las jugadas de acuerdo con los principios generales. El estudiante se acostumbrará así a discurrir por el buen camino, encontrando menor dificultad para buscar la solución cuando se le presente una posición nueva y difícil.

Ejemplo 18

1. P4R, P4R
2. C3AR, P3D

Una jugada tímida. Las negras se colocan en actitud defensiva desde el primer momento. En principio, esta jugada es una falta. En la apertura, siempre que sea posible, las piezas deben jugarse con preferencia a los peones.

3. P4D, ...

Las blancas toman la ofensiva inmediatamente, esforzándose en obtener el control del centro para disponer de amplio espacio donde desplegar sus fuerzas.

3. ..., C2D

Las negras no quieren abandonar el centro, y además prefieren la jugada del texto a C3AD, la casilla más natural para el caballo. Pero en principio esta jugada es mala, pues bloquea la salida del AD, y en lugar de facilitar el desarrollo de las piezas negras restringe sus movimientos.

4. A4AD, P3TR

Sufriendo las consecuencias de su jugada anterior. Tal movimiento por parte de las negras condena por sí mismo cualquier forma de apertura donde sea necesario hacerlo. Las blancas amenazan C5C, que no puede pararse jugando 4. ..., A2R, a causa de 5. P×P, C×P (si 5. ..., P×P, 6. D5D); 6. C×C, P×C; 7. D5T, y las blancas ganan un peón, con una posición perfectamente segura.

5. C3A, CR3A
6. A3R, A2R
7. D2R, ...

Obsérvese que las blancas no enrocan todavía. La razón es que desean desarrollar primero sus fuerzas, obligando con su última jugada a las negras a jugar P3AD para hacer sitio a la dama, pues las blancas amenazan T1D, seguida de P×P. Otras alternativas obligarían a las negras a jugar P×P, abandonando el centro a las blancas.

7. ..., P3A
8. T1D, D2A
9. 0—0, ...

Con esta jugada las blancas completan su desarrollo, en tanto que la posición de las negras es un tanto restringida. Un simple examen demuestra que la posición de las blancas es inexpugnable. Su armadura no presenta puntos débiles, mientras que sus piezas están dispuestas para emprender cualquier ataque contra el enemigo. El estudiante debe analizar cuidadosamente este ejemplo. Le enseñará que a veces conviene demorar el enroque. Yo he dado las jugadas tal como acudían a mi mente, sin seguir ningún libro de aperturas. Si esas jugadas están o no de acuerdo con los textos, no lo sé; pero a estas alturas del libro no me parece conveniente entrar todavía en discusiones meramente técnicas, que el lector podrá comprender mejor cuando haya alcanzado un grado más eficiente.

Ejemplo 19

1. P4R, P4R
2. C3AR, P3D
3. P4D, A5C

Una mala jugada, que viola uno de los principios establecidos, según el cual debe jugarse un caballo por lo menos antes que los alfiles y también porque cambia un alfil por un caballo, idea generalmente desventajosa en la apertura, a menos que se obtenga alguna compensación.

4. P×P, A×C

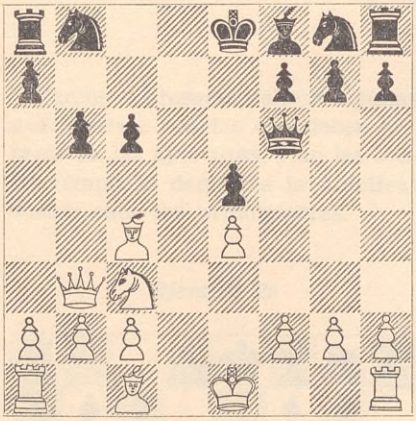
4. ..., P×P pierde un peón.

5. D×A, P×P
6. A4AD, D3A

Si C3A; D3CD, ganando un peón.

7. D3CD, P3CD
8. C3A, P3AD

Para evitar C5D.



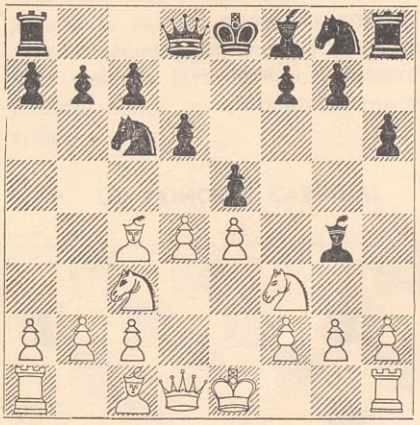
Las negras no han desarrollado ninguna pieza, excepto la dama, mientras las blancas, con un alfil y un caballo en juego, tienen probabilidades de obtener la ventaja rápidamente, jugando C5D cuando sea posible. El lector estudiará las diferentes variantes que pueden presentarse en esta posición.

Estos ejemplos demuestran la aplicación práctica de los principios anteriormente enunciados. Es preciso ponerse en guardia contra la costumbre de jugar los peones, con preferencia a las piezas, al principio de la partida, evitando especialmente P3TR y P3TD, jugadas empleadas muy corrientemente por los principiantes.

8. CELADAS

Vamos a presentar ahora algunas posiciones o celadas que deben evitarse en las aperturas, y en las cuales (como lo demestra la práctica) suelen caer los principiantes.

Ejemplo 20



Las blancas juegan.

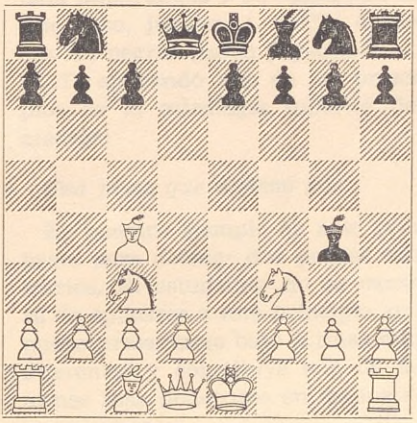
1. P×P, C×P

Las negras debían capturar con el peón.

2. C×C, A×D
3. A×P+, R2R
4. C5D, Mate.

Ejemplo 21

Juegan las negras y deben mover P3R. Pero supongamos que jugasen C3AR, entonces



1. A×P+, ...

C5R también daría la ventaja a las blancas, a causa de la amenaza,

si A×D, 2. A×P mate. A5T tampoco arregla las cosas, pues 2. D×A; y por último, 1. ..., A3R deja a las negras en inferioridad de posición. Pero la jugada de las blancas asegura una ganancia inmediata de material y el principiante no debe nunca dejar escapar tal oportunidad, por la consideración de una posible ventaja de posición.

1. ...,	**R × A**
2. C5R +,	**R juega**
3. C × A,	...

y las blancas han ganado un peón con la mejor posición.

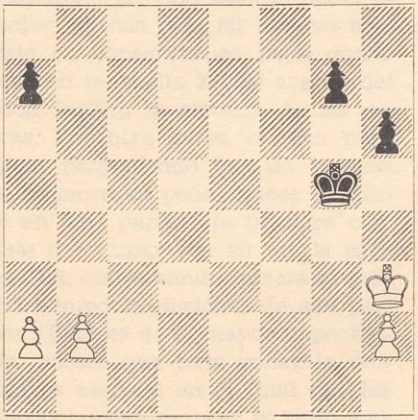
Hay otras muchas celadas e incluso libros que tratan exclusivamente de esta materia; pero los ejemplos que hemos presentado son los más frecuentes.

CAPITULO II

NUEVOS PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DE LOS FINALES

Volvamos ahora a ocuparnos de los finales, buscando nuevos principios generales aplicables a esta fase de la partida. Después trataremos del mediojuego y, por último, una vez más, de las aperturas, consiguiendo así un progreso gradual y homogéneo al mismo tiempo. Con este sistema levantaremos nuestro edificio sobre un cimiento firme y sólido.

9. UN PRINCIPIO CARDINAL



En la posición del diagrama las blancas pueden anular la partida jugando P4C, de acuerdo con el principio general que rige para estos casos: *avance del peón libre de oposición.* Pero supongamos que las blancas, por desconocer este principio o porque no conceden la debida importancia a su aplicación en este caso, jugasen 1. P4TD; entonces las negras ganan jugando 1. ..., P4TD, aplicando uno de los principios de la estrategia superior del ajedrez:

Una pieza que detiene dos.

En nuestro ejemplo un solo peón basta para detener dos peones contrarios. El estudiante no se cansará de aplicarse a este principio, que puede presentarse bajo formas muy diferentes y constituye una de las armas más poderosas en manos de un maestro.

Ejemplo 22.—La posición que damos aquí es una prueba suficiente. Veamos unas cuantas jugadas de la variante principal:

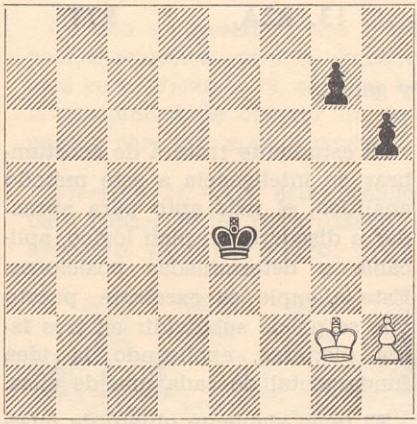
1. P4T, P4TD
2. R2C, R5A

(lo mejor, véase por qué).

3. P4C, P × P
4. P5T, P6C
5. P6T, P7C
6. P7T, P8C = (D)
7. P8T = (D), D5R +
8. D × D, R × D

Hemos llegado a una posición ganada por las negras, que constituye uno de los finales clásicos de reyes y peones. Trataré de explicar la idea básica de este final para los que no estén familiarizados con él.

10. UN FINAL CLASICO



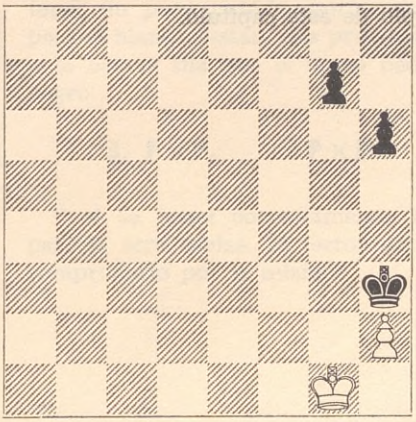
Ejemplo 23.—En esta posición la mejor defensa para las blancas consiste en conservar su peón donde está, en la casilla 2T. El avance del peón facilita la victoria de las negras. Por otra parte, el plan para ganar (suponiendo que las blancas no avancen su peón) puede dividirse en tres partes: la primera consiste en ocupar con su rey la casilla 6TR, conservando intacta al mismo tiempo la posición de sus peones. (Esto es de la mayor importancia, puesto que para ganar la partida es esencial en el final que las negras puedan avanzar su peón más atrasado una o dos casillas, según la posición del rey blanco).

1. R3C, R6R
2. R2C, ...

Si 2. R4C, R7A; 3. P4T, P3C, y ganan las negras.

2. ..., R5A
3. R2A, R5C
4. R2C, R5T
5. R1C, R6T

La primera parte de la maniobra se ha logrado.



La segunda fase será de corta duración y consistirá en avanzar el PT hasta ponerse en contacto con el rey:

6. R1T,	**P4T**
7. R1C,	**P5T**

Esto da fin a la segunda fase.

La tercera fase consistirá en calcular el avance del PC, de manera que la jugada P6C se realice precisamente cuando el rey blanco ocupa la casilla 1T. Ahora es evidente la necesidad de poder avanzar el PC una o dos (*) casillas, como hemos indicado anteriormente, según la colocación del rey blanco. En este caso, como le toca jugar a las blancas, el peón avanzará dos casillas, puesto que el rey blanco estará en el rincón; pero si le tocase jugar a las negras, el PC avanzaría una sola casilla, pues el rey blanco estaría en 1C.

(*) Véase lo indicado al principio de este capítulo.

8. R1T,	**P4C**
9. R1C,	**P5C**
10. R1T,	**P6C**
11. P × P,	...

Si R1C, P7C.

11. ...,	**P × P**
12. R1C,	**P7C**
13. R2A,	**R7T**

y ganan.

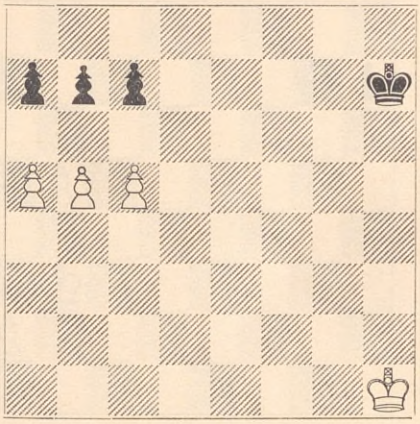
El estudiante tratará de acostumbrar su inteligencia a este método analítico, el más apto para aprender a discurrir un plan lógico, aplicable a determinadas posiciones. Este ejemplo es excelente, puesto que se puede subdividir en tres fases distintas, explicando la idea fundamental de cada una de ellas.

El tema siguiente objeto de nuestro estudio es la simple oposición; pero antes deseo llamar la atención sobre dos puntos.

11. MANERA DE CONSEGUIR UN PEON PASADO

Cuando se presentan tres o más peones opuestos entre sí, como vemos en el *Ejemplo 24*, siempre hay la posibilidad de obtener un peón pasado para uno u otro bando.

Ejemplo 24. — En esta posición, para conseguir un peón pasado, se avanza el peón del centro:



1. P6C, PT × P

(Si PA × P, P6T.)

2. P6A, P × PA
3. P6T, ...

y como en este caso el peón blanco llegará a dama antes que ninguno de los peones negros, ganarán las blancas. Si hubiesen jugado primero las negras, jugarían así:

1. ..., P3C
2. PA × P, PA × P

No es aconsejable tratar de obtener un peón pasado, porque los peones blancos están más próximos a la octava fila que el único peón negro.

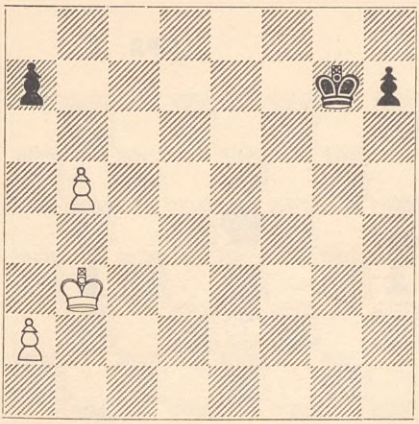
3. P × P, P × P

Y si se juega correctamente, la partida será tablas. El lector debe comprobarlo por sí mismo.

12. COMO AVERIGUAR QUE PEON SE CORONARA PRIMERO

Cuando hay dos peones pasados o que pueden llegar a serlo, se puede averiguar contando las jugadas cuál de ellos llegará a dama primero.

Ejemplo 25. — En esta posición cualquiera que juegue antes ganará.



Ante todo, es preciso contar las jugadas para averiguar si el rey contrario llegaría a tiempo de detener el peón pasado. Cuando ocurra, como en este caso, que el rey no llega a tiempo de detener el peón, todo se reduce a contar qué peón llegará primero. En nuestro caso tardarán el mismo tiempo; pero el peón que llegue antes a la octava casilla, convirtiéndose en dama, ocupará una posición que le permitirá capturar la dama del contrario cuando éste corone su peón. Así:

1. P4T,	**P4TR**
2. P5T,	**P5T**
3. P6C,	**P × P**

Ahora se impone un pequeño cálculo. Las blancas pueden tomar el peón; pero entonces cuando su peón llegue a dama no podrá dominar la casilla donde se coronará el peón negro. Por esta razón en lugar de tomar juegan

4. P6T,	**P6T**
5. P7T,	**P7T**
6. P8T = D	

y ganan.

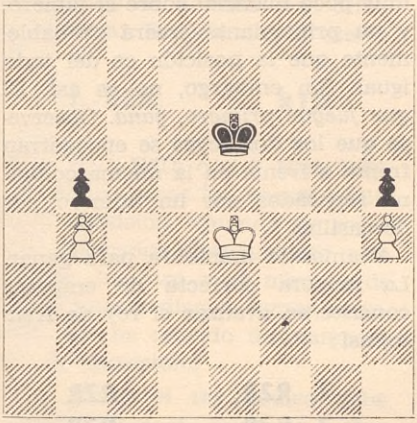
El estudiante debe familiarizarse con varios finales sencillos de este tipo para adquirir la costumbre de contar, pudiendo así saber con facilidad si puede llegar primero que su adversario. Una vez más debo advertir que un libro no puede enseñar a jugar. Solamente sirve de guía, y el resto se adquiere por experiencia, siendo mucho más rápido el progreso si se puede tener un maestro al mismo tiempo.

13. LA OPOSICION

Cuando hay que mover los reyes y uno de los jugadores puede llevar su rey forzosamente a una posición similar a la del diagrama, de tal manera que el rey contrario se vea forzado a mover y dejarle paso, el jugador dueño de esta ventaja se dice que tiene *la oposición.*

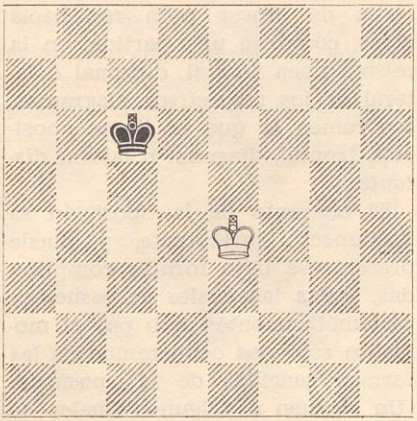
Ejemplo 26. — Supongamos que juegan las blancas

1. R4D, ...

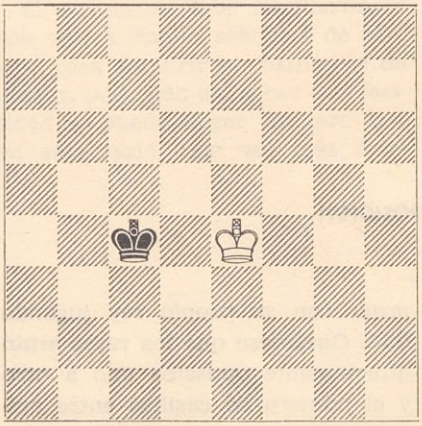


Las negras tienen la opción de oponerse a la entrada del rey jugando R3D o, si lo prefiere, puede *pasar* con su propio rey jugando R4A. Obsérvese que los reyes están directamente opuestos uno a otro y el número de casillas entre ambos es impar (una) en este caso.

La oposición puede tomar la forma que hemos visto más arriba, que se puede denominar oposición frontal o directa, o de esta otra forma:



que podemos designar por oposición diagonal o virtual, o, en fin, la siguiente, llamada oposición lateral:

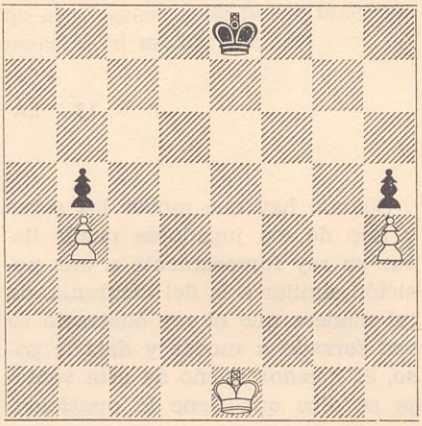


En la práctica todas se reducen a la misma. Los reyes están siempre en cuadros del mismo color, con una casilla intermedia entre ambos, y el jugador que ha hecho la última jugada *tiene la oposición.*

Ahora si el lector se toma la molestia de mover cada rey hacia atrás, como en una partida, en la misma línea frontal, diagonal o lateral de los respectivos diagramas, tendremos lo que se llama oposición frontal, diagonal o lateral *distante.*

El concepto de la oposición es sumamente importante, y puede presentarse bajo formas complicadas, todas las cuales se resuelven matemáticamente; pero por el momento sólo nos ocuparemos de las formas sencillas de la oposición. (Un examen de algunos finales de reyes y peones que se han estudiado antes pueden mostrar varios ejemplos de oposición directa.)

En todos los casos sencillos de oposición, *cuando los reyes están en la misma línea y el número de casillas intermedias es par, el que juega primero ganará la oposición.*



Ejemplo 27. — La posición precedente demuestra ventajosamente el valor enorme de la oposición. La posición es muy sencilla. Queda muy poco material sobre el tablero, y un principiante creerá probablemente que la posición es del todo igual. Sin embargo, no es así. *El que juegue primero, gana.* Obsérvese que los dos reyes se encuentran frente a frente en la misma columna separados por un número *par* de casillas.

Veamos la maniobra para ganar. La manera correcta de empezar consiste en avanzar el rey de frente, así:

1. R2R,	**R2R**
2. R3R,	**R3R**
3. R4R,	**R3A**

Ahora las blancas tienen la op-

ción de elegir entre R5D, pasando con su rey, o R4A, para prevenir el paso del rey negro, conservando la oposición. La simple operación de contar las jugadas demuestra que la primera variante conduce solamente a tablas, y por esto las blancas optan por la segunda continuación, y juegan:

4. R4A, R3C

(Si 4. ..., R3R; 5. R5C, y ganan.)

5. R5R, R2C

Si volvemos a contar las jugadas veremos que las blancas ganan tomando el PC negro.

El procedimiento ha sido relativamente sencillo en la variante anterior, pero las negras disponen de otras líneas de defensa más difíciles de forzar. Empecemos de nuevo.

1. R2R, R1D

Si 2. R3D, R2D; o si 2. R3R, R2R, y en ambos casos las negras obtienen la oposición. (Cuando los reyes están colocados directamente uno enfrente del otro y el número de casillas intermedias es *impar*, el jugador que ha movido últimamente tiene la oposición.)

Para ganar el rey blanco debe avanzar. Solamente puede ir a otra casilla, 3A, que es la precisa. Esto demuestra que en estos casos, cuando el contrario hace lo que se llama una jugada de espera, es preciso avanzar, dejando una fila o columna entre ambos reyes. Tenemos, pues:

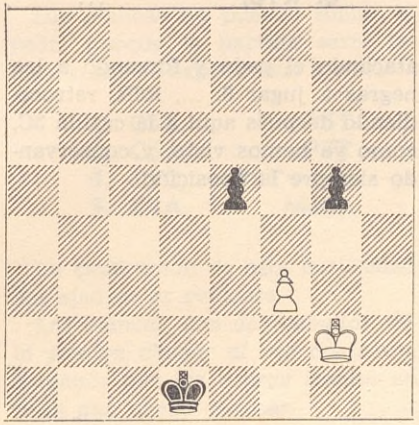
2. R3A, R2R

Ahora sería malo avanzar, pues las negras jugarían su rey frente al blanco, ganando la oposición. Las blancas, a su vez, deben hacer una jugada similar a la primera jugada de las negras, así:

3. R3R, ...

colocándose otra vez en la misma posición de la primera variante que vimos. El estudiante debe familiarizarse con las maniobras correctas del rey en todos los ejemplos de la oposición. Muchas veces deciden la victoria o la pérdida de la partida.

Ejemplo 28.—La posición que presentamos a continuación es una demostración excelente del valor de la oposición como medio de defensa.



Las blancas tienen un peón menos y aparentemente están perdidas. Sin embargo, consiguen hacer tablas de la manera siguiente:

1. R1T!, ...

La posición de los peones no permite a las blancas anular la partida tomando la oposición directa; de aquí que recurran a la oposición distante. En efecto, si 1. R1A (oposición directa), R7D; 2. R2A, R6D, y las blancas no pueden conservar la oposición lateral esencial para su seguridad, porque su peón está en la casilla 3A.

Por otra parte, después de la jugada del texto, si

1. ..., R7D
2. R2T, R6D
3. R3T!, R7R
4. R2C, R6R
5. R3C, R5D
6. R4C, ...

atacando el peón y forzando a las negras a jugar 6. ..., R6R, retrocediendo después aquí a la casilla 3C, como ya hemos visto, y conservando siempre la oposición.

Volvamos a la posición del diagrama:

1. R1T, P5C

Las blancas no juegan P×P, porque P5R ganaría, sino:

2. R2C, R7D

Si 2. ..., P×P+; 3. R×P, seguida de R4R, tablas.

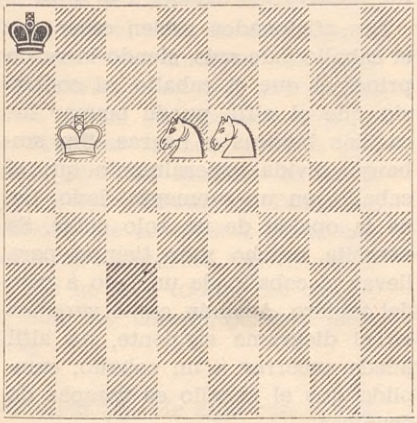
3. P × P, P5R

Y una simple operación de contar las jugadas demuestra que los dos entran dama al mismo tiempo, y la partida es tablas.

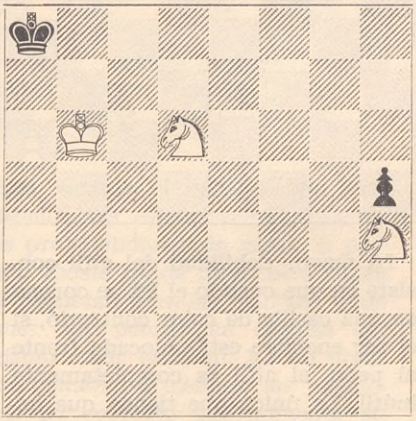
Si el lector se toma la molestia de examinar otra vez los ejemplos de reyes y peones que hemos presentado al principio (véase la página 13), se dará cuenta de que en todos ellos el principio de la oposición es de importancia primordial, como ocurre también en casi todos los finales de reyes y peones, excepto en aquellos casos en los cuales la posición de los peones asegura la victoria.

14. DEL VALOR RELATIVO DEL ALFIL Y CABALLO

Antes de ocuparnos de esta cuestión conviene decir desde ahora que *dos caballos solos no pueden dar mate*, pero pueden hacerlo en determinadas posiciones si el contrario conserva uno o más peones.



Ejemplo 29.—En la posición anterior las blancas no pueden ganar, aunque el negro se encuentre encerrado en el rincón; pero en la posición siguiente, en la cual las negras tienen un peón, las blancas ganan con salida o sin ella. Veamos:



1. C6C, P5T

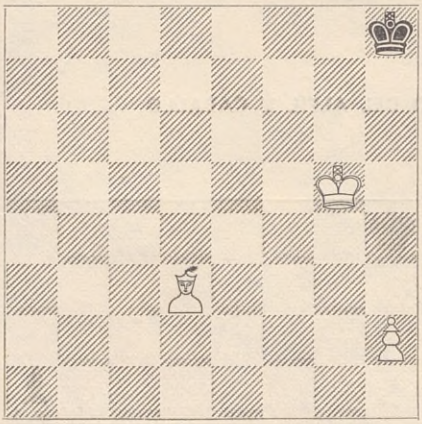
Las blancas no pueden tomar el peón, porque la partida sería tablas, como se explicó más arriba.

2. C5R, P6T
3. C6A, P7T
4. C5C, P8T = (D)
5. C7A, Mate.

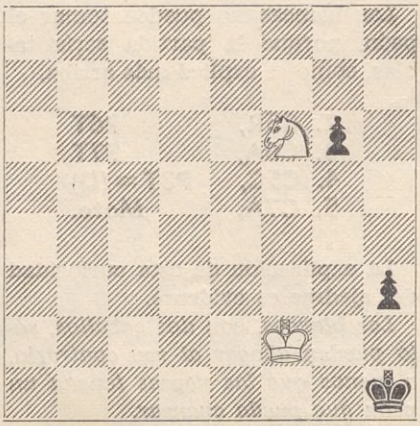
La explicación de esta curiosidad del ajedrez es evidente.

Las blancas, con dos caballos, sólo pueden ahogar al rey contrario, a menos que las negras tengan un peón que pueda avanzar.

Ejemplo 30.—A pesar de tener un alfil y un peón de ventaja, las blancas no pueden ganar.



La mayor debilidad del alfil consiste en que cuando el PT se corona en una casilla de color contrario, si el rey enemigo está colocado frente al peón, el alfil es completamente inútil. Lo único que tienen que hacer las negras es conservar su rey en las casillas inmediatas al rincón.



Ejemplo 31.—En la posición anterior las blancas pueden ganar, con salida o sin ella. Veamos la variante más difícil:

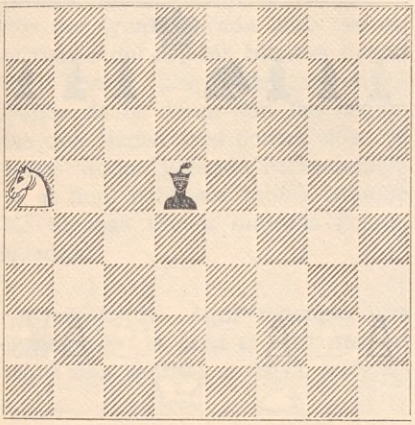
1.	...,	R7T
2.	C4C+,	R8T
3.	R1A,	P4C
4.	R2A,	P7T
5.	C3R,	P5C
6.	C1A,	P6C+
7.	C×P,	Mate.

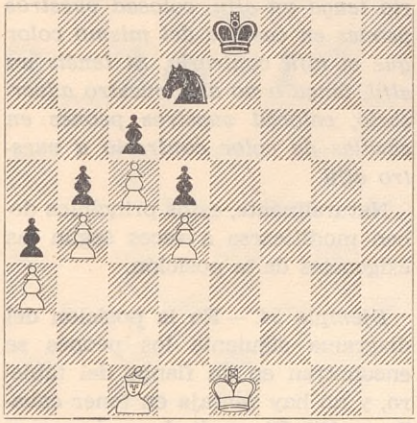
Ahora que hemos examinado los casos excepcionales, pasemos a analizar las diferentes ventajas y el valor relativo del caballo y el alfil.

Los aficionados suelen creer que el caballo vale más, siendo la razón principal que el caballo, al contrario que el alfil, puede ocupar las casillas blancas y negras. Sin embargo, olvida generalmente que el caballo, en un momento dado, tiene la opción de un solo color. Se necesita mucho más tiempo para llevar el caballo de un lado a otro del tablero. Además, como veremos en el diagrama siguiente, un alfil puede encerrar a un caballo, cumplido que el caballo es incapaz de devolver.

Ejemplo 32

Cuanto más débil es un jugador, más terror le inspira un caballo; pero a medida que aumenta su conocimiento del juego el valor del alfil se le aparece más evidente, al cual corresponde o debe correspon-





der correlativamente una disminución en la estima del caballo, comparado con el alfil. En este aspecto como en otros muchos, los maestros actuales están muy por encima de los de las generaciones anteriores. Mientras no hace todavía mucho tiempo los mejores de entre ellos, como Pillsbury y Tchigorin, preferían los caballos a los alfiles, apenas se encontrará hoy un maestro que no esté totalmente conforme con las consideraciones anteriores.

Ejemplo 33.—He aquí casi el único caso en que el caballo vale más que el alfil.

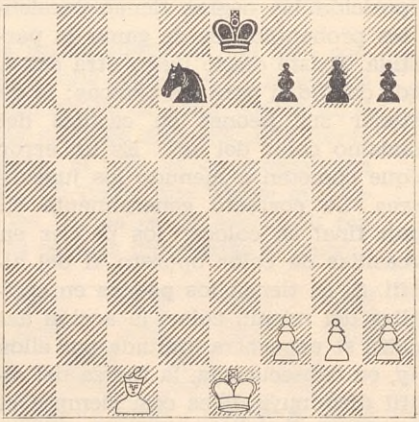
(Ver diagrama siguiente.)

Esto es lo que se llama una posición de bloqueo con todos los peones en un ala. (Si hubiese peones en ambos lados del tablero, no significaría ventaja el caballo.) En esta posición las negras tienen excelentes probabilidades de ganar la partida. Existe desde luego otra causa de debilidad para las blancas: la de tener sus peones en casillas del mismo color del alfil. Es un error que cometen a menudo los jugadores. Lo correcto generalmente en un final es colocar los peones en casillas de color opuesto al del alfil. Si se tienen los peones en casillas del mismo color, la acción del alfil se encuentra limitada por ellos y, en consecuencia, la fuerza del alfil disminuye, pues casi siempre el poder de una pieza se mide por el número de casillas que puede dominar. Aprovechando la ocasión, haré observar también que generalmente es preferible colocar vuestros peones en casillas del mismo color que tenga el alfil contrario, en particular si se trata de peones pasados apoyados por el rey. Estos principios pueden enunciarse en la forma siguiente: *Cuando el contra-*

rio tenga un alfil, colocad vuestros peones en casillas del mismo color que el alfil contrario. Si tenéis un alfil, tenga o no alfil vuestro adversario, colocad vuestros peones en casillas de color contrario a vuestro alfil.

Naturalmente, estos principios deben modificarse a veces según las exigencias de la posición.

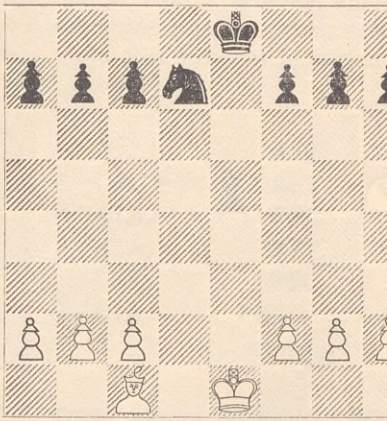
Ejemplo 34. — En la posición del diagrama siguiente los peones se encuentran en un flanco del tablero, y no hay ventaja en tener caballo o alfil. El resultado será seguramente tablas.



Ejemplo 35. — Agreguemos ahora tres peones a cada bando en la posición anterior de manera que tengamos peones en las dos alas.

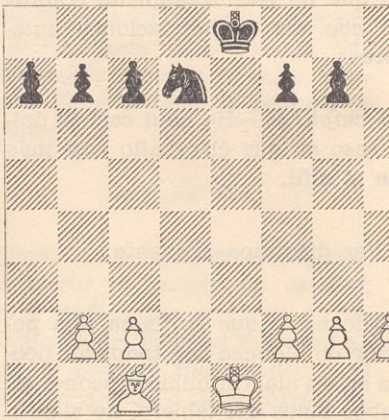
(Ver diagrama siguiente.)

Es preferible en este caso el alfil, aunque la partida, si se juega co-



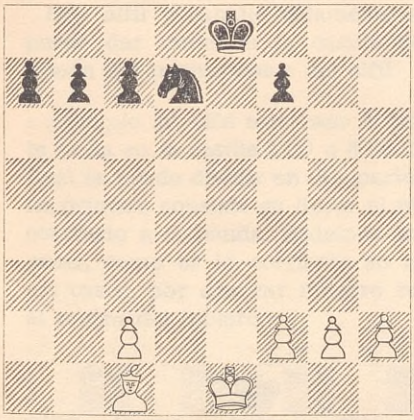
rrectamente, debe ser tablas. ventaja del alfil consiste, tanto la facultad de dominar a larga d tancia ambos lados del tablero d de una posición central como en facilidad de trasladarse rápidam te de un lado al otro.

Ejemplo 36.—En la posición guiente el alfil proporciona una ve taja indiscutible, pues aunque ca jugador tiene el mismo número



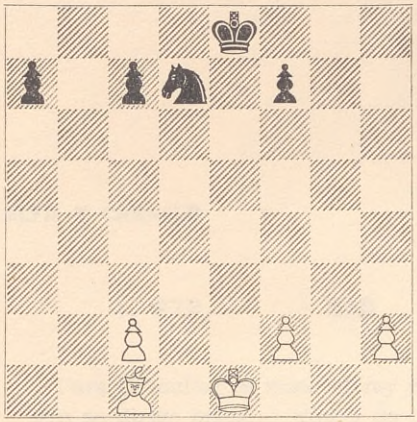
peones, no se encuentran repartidos por igual en cada lado. Así en el flanco del rey las blancas tienen tres contra dos, mientras en el flanco de la dama son las negras las que tienen tres contra dos. De todos modos jugando correctamente el final debe ser tablas, aunque las blancas tienen mejores posibilidades.

Ejemplo 37.—Aquí tenemos una posición en la cual el alfil proporciona una ventaja decisiva, pues no



solamente hay peones en los dos flancos del tablero, sino un peón pasado además (el PTR de las blancas, el PTD de las negras). Las negras encontrarán muchas dificultades para anular la partida, si es que pueden conseguirlo.

Ejemplo 38. — También aquí las negras encontrarán muchas dificultades para anular la partida.



El lector debe estudiar cuidadosamente los ejemplos anteriores. Esperamos que estos casos le ayudarán a apreciar en su verdadero valor los méritos relativos del caballo y del alfil. Respecto del procedimiento general, lo mejor es un profesor o la experiencia, que se adquiere con la práctica. Añadiré, como regla general, que el plan más adecuado para estos finales y todos los similares es el siguiente: Lanzad el rey al centro del tablero, bien hacia los peones pasados, bien hacia los que son susceptibles de ser atacados, avanzando rápidamente el peón o peones pasados hasta donde sea compatible con su propia seguridad.

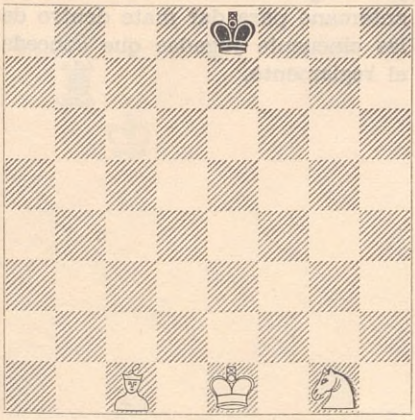
Sería insensato dar una regla fija. Cada cual presenta una particularidad diferente y requiere diferente procedimiento, según las intenciones del contrario. El cálculo, teniendo en cuenta las posiciones futuras, es lo esencial.

15. MATE DE ALFIL Y CABALLO

Antes de volver a ocuparnos del medio-juego y de la apertura, veamos cómo se da mate con alfil y caballo, y después veremos cómo se gana con dama contra torre.

Con alfil y caballo solamente se puede dar mate en la casilla del rincón del mismo color del alfil.

Ejemplo 39.—En este caso el mate se da en la casilla 1TD u 8TR. El final se puede dividir en dos partes. La primera consiste en llevar el rey contrario a la banda. Podemos empezar, como es lo corriente en estos casos, por avanzar nuestro rey al centro del tablero.



1. R2R, R2D

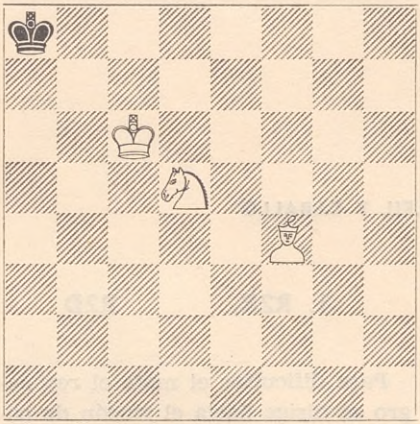
Para dificultar el mate el rey negro se dirige hacia el rincón de color blanco.

2. R3D, R3A
3. A4A, R4D
4. C2R, R4A
5. C3A, R5C
6. R4D, R4T
7. R5A, R3T
8. R6A, R2T
9. C5D, R1T

La primera parte del final ha terminado. El rey negro se encuentra en el rincón de color opuesto al alfil.

(Ver diagrama siguiente.)

La segunda y última parte consiste en obligar al rey negro a marchar desde 8TD a 1TD u 8TR para darle allí mate. En esta posición se da más rápidamente en 1TD.



10. C6C+,	R2T
11. A7A,	R3T
12. A8C,	R4T
13. C5D,	R5T

Las negras intentan escapar con su rey hacia 1TR. Las blancas pueden evitarlo de dos maneras: una jugando 14. A5R, R6C; 15. C3R, y la otra la que damos en el texto, que a mi juicio es la que debe aprender el estudiante, por ser más metódica y más de acuerdo con el espíritu de estos finales, que consiste en *servirse del rey todo lo posible.*

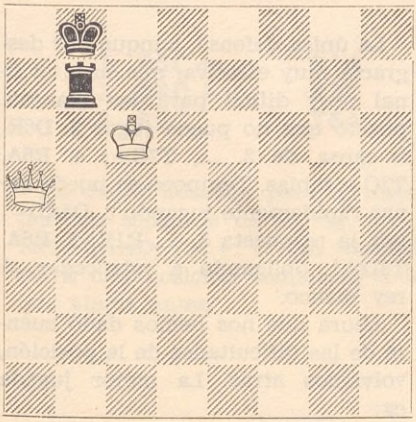
14. R5A!,	R6C
15. C4C,	R6A
16. A4A,	R6C
17. A5R,	R5T
18. R4A,	R4T
19. A7A+,	R5T
20. C3D,	R6T
21. A6C,	R5T
22. C2C+,	R6T
23. R3A,	R7T
24. R2A,	R6T
25. A5A+,	R7T
26. C3D,	R8T
27. A4C,	R7T
28. C1A+,	R8T
29. A3A,	Mate.

Vemos que este mate es laborioso. Encontramos en él dos rasgos salientes: la participación directa del rey y el control de las casillas de color contrario al alfil por la acción combinada del rey y del caballo. El estudiante sacará provecho de ejercitarse metódicamente en este final, pues da una idea muy buena de la fuerza de cada pieza, y es preciso prever las combinaciones de antemano para dar mate dentro de las cincuenta jugadas que concede el reglamento.

16. FINAL DE DAMA CONTRA TORRE

Tenemos aquí uno de los finales más difíciles que pueden presentarse sin peones. La defensa dispone de muchos recursos, y si se manejan con habilidad solamente un jugador muy bueno conseguirá dar mate dentro de las cincuenta jugadas. (La regla es que en cualquier momento se puede pedir al contrario que dé mate en cincuenta jugadas. Sin embargo, cada vez que se cambia una pieza o que avanza un peón se empieza a contar de nuevo.)

Ejemplo 40.—Esta es una de las posiciones típicas, que las negras pueden conseguir algunas veces.



Mueven las blancas. Si les tocase la salida a las negras, la cosa se simplificaría, pues la torre tendría que separarse del rey (véase cómo) y entonces resultaría hasta cierto punto fácil ganar la torre. De aquí se deduce que el principal objetivo consiste en obligar a la torre a moverse lejos de su rey y que para conseguirlo debemos llegar a la misma posición del diagrama, pero tocando jugar a las negras. Una vez que conocemos el objetivo, es más fácil encontrar el camino para conseguirlo. Así:

1. D5R+, ...

No debe jugarse 1. D6T, porque T2A+; 2. R6C, T3A+; 3. R×T y el rey negro está ahogado. (El principiante caerá invariablemente, en esta celada.)

1. ..., R1T ó 2T
2. D1T+, R1C
3. D5T, ...

Hemos conseguido nuestro objetivo en pocas jugadas. La primera parte ha terminado. Vamos ahora a

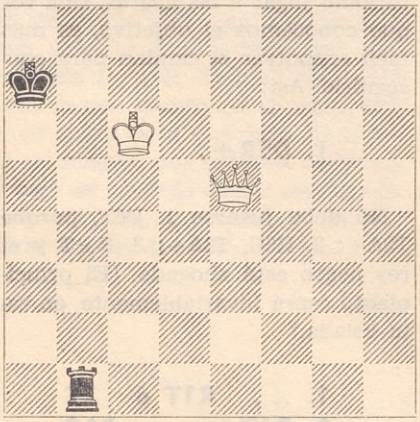
la segunda. La torre puede ir solamente a una casilla blanca, pues en otro caso, el primer jaque con la dama ganaría aquella pieza. Por consiguiente,

3. ..., T6C
4. D5R+, R1T

Lo mejor.

5. D8T+, R2T
6. D7C+, R1T
7. D8C+, T1C
8. D2T, Mate.

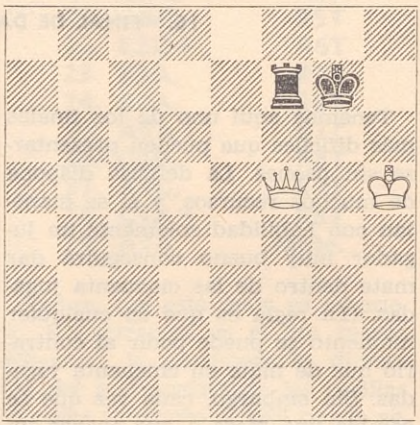
(El estudiante debe averiguar por sí mismo cómo se ganaría si 3. ..., T8C; 4. D5R+, R2T.)



Ejemplo 41.—El procedimiento en este caso es muy parecido. Debe tenerse presente que es preciso evitar que la torre juegue a la casilla 1C, porque sería mate inmediatamente, y de la misma manera debe evitarse llevar el Rey a 3T ó 1A.

Ejemplo 42.—Examinaremos ahora una posición más difícil.

Muchos jugadores se equivocarían en este caso. La jugada más



evidente no es la mejor. Supongamos que se empieza así:

1. D5R+, R1A
2. R6C, T2D

La única defensa, aunque por desgracia muy efectiva, que hace el final muy difícil para las blancas, puesto que no puede jugar 3. D6R, a causa de 3. ..., T2C+; 4. R6A, T3C+ tablas. Tampoco se puede ganar rápidamente jugando 3. D5AD+, por la respuesta 3. ..., R1R; 4. R6A, T3D+!, obligando a retroceder al rey blanco.

Ahora que nos hemos dado cuenta de las dificultades de la posición, volvamos atrás. La mejor jugada es:

1. D5C+!, R1T

Si R2T; 2. D6C+, R1T; 3. R6T!

2. D5R+!, R2T

Lo mejor.

3. R5C, T2T!

Lo mejor.

Si 3. ..., T2C+; 4. R6A conduce a una posición similar a los ejemplos 40 y 41.

4. D4R+, R1C
5. D4A+, R2T
6. R6A, T2CR
7. D4T+, R1C
8. D5T, ...

Hemos llegado a la posición del ejemplo 40 y les toca jugar a las negras.

Volvamos otra vez atrás:

1. D5C+, R1A
2. D8D+, R2C
3. R5C, T6A

La mejor posición para la torre, una vez separada de su rey, 3. ..., R2T; 4. D4D, T2C+; 5. R6A conduciría a una posición semejante a la que vimos antes.

4. D4D+, R1A
5. R6C, ...

5. D6D+, R2C; 6. D5R+, R1A; 7. R6C ganaría también la torre. Sin embargo, presento la jugada del texto porque reseña la «finesse» de estos finales. Las blancas amenazan ahora mate en la casilla 8D.

5. ..., T6C+
6. R6A, T6A+
7. R6R, T6TR

Las blancas amenazaban mate en 8TR.

8. D4A+.

Y la torre está perdida.

Obsérvese que en los ejemplos anteriores la llave de todas las maniobras para ganar radica en los jaques a gran distancia, a lo largo de las diagonales. Obsérvese también que el rey y la dama ocupan a menudo columnas diferentes. El estudiante debe examinar cuidadosamente todas estas posiciones, considerando las variantes que no damos en el texto.

Una vez más conviene repasar cuanto llevamos expuesto, antes de continuar adelante.

CAPITULO III

MANIOBRAS PARA GANAR EN EL MEDIO JUEGO

Vamos a presentar a continuación algunas posiciones ganadoras tomadas de mis propias partidas. He elegido aquellas que pueden considerarse como *típicas;* es decir, posiciones que pueden presentarse en la práctica en forma muy parecida.

El estudio de tales posiciones es de gran utilidad, y nunca conocerá el jugador suficiente número de ellas. En ocasiones ayudarán a encontrar, con poco esfuerzo, la jugada precisa que no hubiesen descubierto jamás sin este conocimiento.

17. ATAQUE SIN LA AYUDA DE LOS CABALLOS

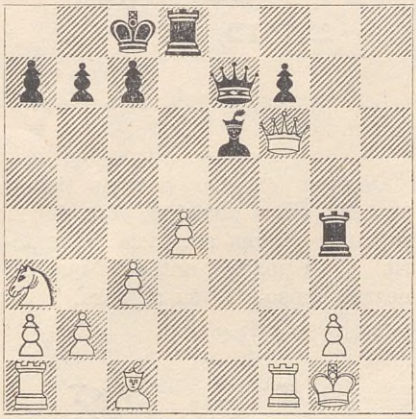
Ejemplo 43.—Juegan las negras, y, puesto que tienen un caballo y un peón menos deben intentar ganar rápidamente, ya que en otro caso no podrán conseguirlo.

Se juega así:

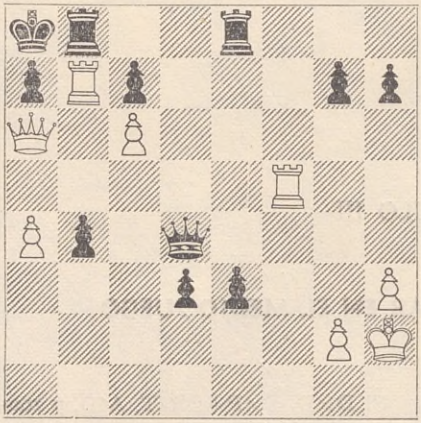
1. ..., TD1C!
2. T2A, ...

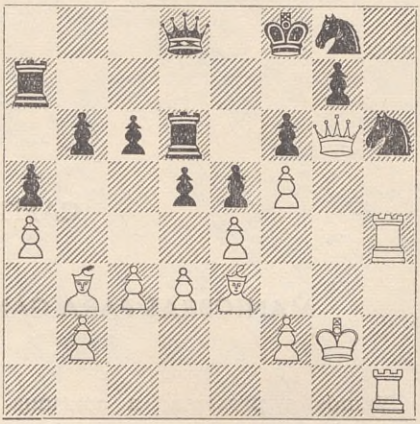
Si D×D, T×P+; R1T, A4D, y mate en pocas jugadas.

2. ..., T×P+
3. R1A, A5A+
4. C×A, T8C++



Ejemplo 44.—La última jugada de de las negras fue P6R, con la intención de parar lo que creyeron era la amenaza de las blancas, esto es: T5TD, a la cual hubiesen respondido D5A+ y tablas por jaque per-





petuo. Las blancas, sin embargo, disponen de una jugada más fuerte y dan mate en tres jugadas, así:

1. T×P+, D×T
2. T5TD,

Las negras juegan. Las blancas dan mate.

Ejemplo 45.—Las blancas tienen una magnífica posición, pero deben procurar alguna ganancia de material, si es posible, antes de que las negras consoliden su defensa.

Se juega así:

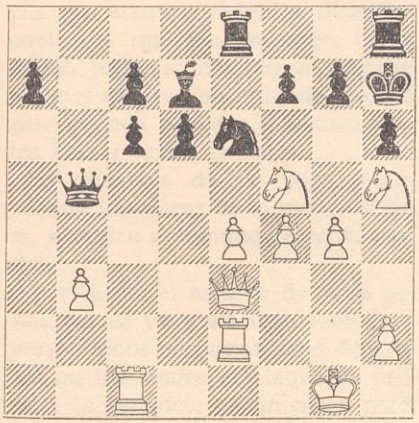
1. T×C!, P×T
2. A×P+, R2R

Si C×A; T×C, y las negras no tienen defensa.

3. D7T+, R1R
4. D×C+, R2D
5. D7T+, D2R
6. A8A, D×D
7. T×D+, R1R
8. T×T, Aband.

En estos ejemplos, el ataque se ha conducido con torres y alfiles, en combinación con la dama. Los caballos no han tomado parte en el ataque. A continuación presentaremos algunos ejemplos en los cuales los caballos juegan un papel importante como fuerza de ataque.

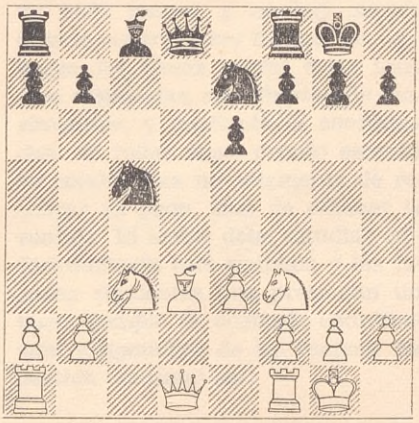
18. ATAQUE CON LOS CABALLOS COMO FUERZA PREPONDERANTE



Ejemplo 46.—Las blancas tienen dos peones menos. De aquí que estén obligadas a apresurar el ataque. La partida continuó así:

1. C(5A) × PC C4A

Evidentemente, un error, pues facilita la victoria de las blancas que tomaron sencillamente la torre con el caballo, conservando el ataque. Las negras debieron jugar 1. ..., C×C. Entonces seguiría: 2. C6A+, R3C; 3. C×A, P3A (lo mejor); 4. P5R, R2A; 5. C×P, T2R; 6. C4R, y las negras pierden.



Ejemplo 47.—El estudiante debe examinar la posición anterior con suma atención, pues en posiciones similares el sacrificio del alfil es típico y hay probabilidades de que se presente la ocasión en la práctica. Se continúa así:

1. A × P+, R × A
2. C5C+, R3C

Lo mejor. Si 2. ..., R3T; 3. C×P+ ganaría la dama, y si 2. ..., R1C; 3. D5T con un ataque irresistible.

3. D4C, P4A

4. D3C.

Y las blancas ganaron finalmente (*).

Esta posición se estudiará en detalle en el ejemplo 50.

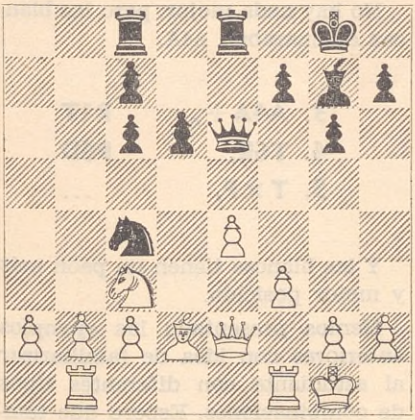
(*) Véase la partida completa, con comentarios, en *Muy Chess Career*, por J. R. Capablanca. (Partida número 11.)

19. MANERA DE GANAR CON UN ATAQUE INDIRECTO

Hasta aquí hemos visto posiciones con ataques violentos dirigidos contra el rey. Sin embargo, en el medio juego a menudo se planean ataques contra determinada pieza o determinada posición e incluso contra uno o varios peones.

La ganancia de un peón, entre buenos jugadores de la misma fuerza, significa a menudo ganar la partida.

Por tanto, el estudio de tales posiciones es de gran importancia, y presentamos a continuación dos casos en los cuales el ataque se propone la ganancia de un mero peón como medio de ganar finalmente la partida.



Ejemplo 48.—Las negras tienen un peón menos, y no hay ataque directo contra el rey blanco. Sin embargo, las piezas negras están muy bien dispuestas, con libertad de movimientos, y mediante la coordinación de todas ellas, pronto estarán en condiciones no solamente de recobrar su peón, sino de obtener la ventaja. El lector debe estudiar cuidadosamente esta posición y las jugadas siguientes que presentan un buen ejemplo de acertada coordinación y maniobra de las fuerzas. La partida continuó así:

1. ...,	**T1T**
2. P4TD,	...

Lo mejor era P3CD, con la continuación siguiente: C×A; 3. D×C, T6T y las negras ganarán finalmente el PTD, conservando siempre una ligera ventaja de posición. La jugada del texto facilita la victoria.

2. ,...,	**C × A**
3. D × C,	**D5A**
4. TR1D,	**TR1C**

Las negras podrían ganar su peón

jugando A×C; pero se dan cuenta de que puede obtenerse más partido de la posición, y por eso deciden aumentar la presión contra el flanco de la dama. Entre otras cosas, amenazan ahora T×PC

5. D3R, T5C

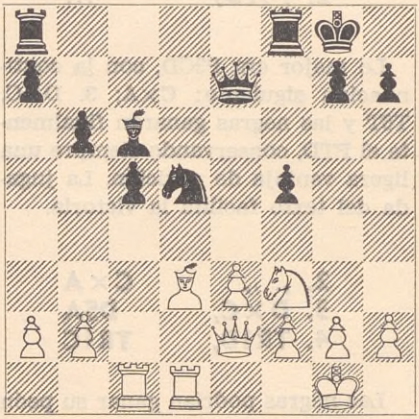
Amenazando ganar la calidad por A5D.

6. D5C, A5D+
7. R1T, TD1C

Amenazando ganar el caballo y forzando, por tanto, a las blancas a entregar la calidad.

8. T×A, D×T
9. T1D, D5A

Y las negras recobran su peón.



Ejemplo 49.—Examinando el diagrama anterior, vemos que la principal debilidad de las negras consiste en la posición expuesta de su rey y en el hecho de que su TD no ha entrado en juego todavía. Por supuesto, si jugasen ahora las negras obtendríamos la conclusión de que tienen mejor juego por sus tres peones contra dos en el flanco de la dama y su alfil en la gran diagonal.

Pero juegan las blancas y pueden elegir entre dos jugadas. La más evidente, A4A, parece bastante buena, ya que después de 1. A4A, TD1D; 2. P4CD creando dificultades para las negras. Pero hay otra jugada que deshace completamente la posición de las negras y además gana un peón con mejor juego. Esta jugada es C4D!. La partida continuó así:

1. C4D!, P×C
2. T×A, C5C

No hay nada mejor, pero las blancas amenazaban A4A.

3. A4A+, R1T
4. T6R, P6D
5. T×P, ...

Y las blancas tienen un peón más y mejor posición.

Hemos presentado los ejemplos anteriores con idea de familiarizar al estudiante con diferentes tipos de combinaciones. Espero que tam-

bién contribuirán a desarrollar su imaginación, cualidad muy necesaria para llegar a ser un buen jugador.

Se tendrá presente, en todas las posiciones del medio juego, que cuando se presente la oportunidad todas las piezas entrarán en acción «en masse» si es necesario, y que todas ellas deben coordinar su acción suavemente, con la precisión de una máquina.

Este, al menos, sería el ideal del medio juego, si no lo ha sido efectivamente en los ejemplos anteriores.

CAPITULO IV

TEORIA GENERAL

Antes de insistir sobre la técnica de las aperturas, es conveniente exponer algunas consideraciones de carácter general acerca de la teoría, con el fin de que se comprenda mejor la relación de las aperturas con el resto de la partida.

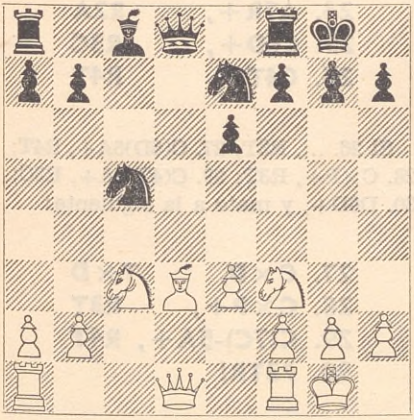
20. LA INICIATIVA

Cuando se colocan las piezas sobre el tablero, ambos bandos tienen la misma posición e idéntico material. Sin embargo, las blancas tienen la salida, que en este caso significa la iniciativa; y la iniciativa, en igualdad de las demás condiciones, es una ventaja. Es preciso conservar esta ventaja tanto tiempo como sea posible, y sólo se debe renunciar a ella si en su lugar se puede conseguir otra ventaja, numérica o posicional. De acuerdo con los principios establecidos anteriormente, las blancas desarrollarán sus piezas lo más rápidamente posible, tratando, al mismo tiempo, de estorbar el desarrollo del contrario, ejerciendo presión donde se pueda. Ante todo tratarán de controlar el centro, y si esto no fuese posible se procurará obtener alguna ventaja posicional que le permita continuar hostilizando al enemigo. Solamente debemos abandonar la iniciativa cuando se consiga en cambio alguna ventaja material en tales circunstancias favorables que tengamos la seguridad de poder resistir, a su tiempo, la presión del contrario; y, finalmente, gracias a nuestra superioridad de material, recuperaremos la iniciativa, único procedimiento de conseguir la victoria. Esta última afirmación es evidente, puesto que, para ganar la partida, el rey contrario debe conducirse a una posición donde podamos atacarlo, sin dejarle escape. Una vez desarrolladas correctamente las piezas, las posiciones resultantes pueden presentar características variables. Puede ocurrir que convenga un ataque directo contra el rey; o bien mejorar una posición de suyo ventajosa, o finalmente, que sea posible la ganancia de material a costa de abandonar la iniciativa por más o menos tiempo.

21. ATAQUES DIRECTOS "EN MASSE"

En el primer caso, el ataque debe conducirse con fuerza suficiente para garantizar el éxito final. Bajo ninguna consideración deberá emprenderse un ataque directo contra el rey, *a outrance*, a menos de tener la absoluta seguridad de que saldremos victoriosos, pues en tales casos cualquier desliz significa el desastre.

Ejemplo 50.—En el diagrama siguiente presentamos un buen ejemplo de ataque directo contra el rey.



En este caso las blancas pueden jugar simplemente A2A, conservando la mejor posición; pero prefieren emprender un ataque inmediato contra el flanco del rey, convencidas de que conducirá a la victoria. La partida continuó así:

(De aquí en adelante daremos las partidas con sus notas para que el lector se familiarice con las numerosas y diversas consideraciones que constantemente ocupan la mente del maestro de ajedrez. Damos por supuesto que el lector ha alcanzado ya una etapa que, sin permitirle todavía interpretar del todo cada jugada, puede sacar provecho de cualquier explicación.)

12. A×P+, R×A
13. C5C+, R3C
14. D4C, P4A

Lo mejor. P4R hubiese sido inmediatamente fatal. Veamos: 14. ..., P4R; 15. C6R+, R3A; 16. P4A!, P5R; 17. D5C+, R×C; 18. D5R+ R2D; 19. TR1D+, C6D; 20. C×P, R3A; (si R1R, C6D+ ganaría la dama); 21. T×C, D×T; 22. T1A+, R3C (si R2D mate en dos); 23. D7A+ y mate en cinco jugadas.

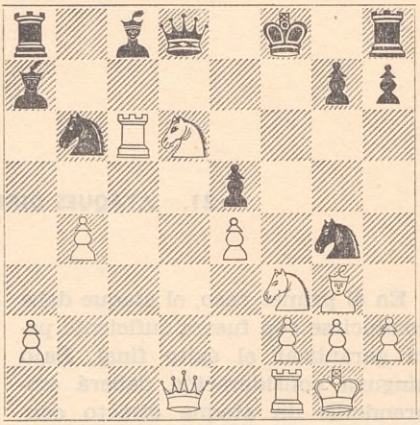
15.	D3C,	R3T
16.	D4T+,	R3C
17.	D7T+,	R3A
18.	P4R,	C3C
19.	P×P,	P×P
20.	TD1D,	C6D
21.	D3T	C(6D)-5A
22.	D3C,	D2A
23.	TR1R,	C7R+

Este error pierde inmediatamente, pero en ningún caso se podía salvar la partida. Por ejemplo: 23. ..., A3R; 24. T×A+, C×T; 25. C5D mate.

24.	T×C,	D×D
25.	C7T+,	R2A
26.	PT×D,	T1T
27.	C5C+,	R3A
28.	P4A,	Aband.

Ejemplo 51.—Otro caso análogo al anterior.

En la posición del diagrama la sencilla jugada C×P es suficiente para ganar; pero las blancas se deciden por las complicaciones y sus bellezas inherentes. Semejante táctica es altamente arriesgada hasta que una vasta experiencia y la práctica con maestros haya desarrollado el golpe de vista certero para abarcar todas las posibilidades de una posición determinada. Esta partida, que ganó el premio de belleza en San Petersburgo en 1914, continuó así:



21.	A4T,	D2D
22.	C×A,	D×T
23.	D8D+,	D1R

Si R2A; 24. C6D, el rey juega; 25. mate.

24.	A7R+,	R2A
25.	C6D+,	R3C
26.	C4T+,	R4T

Si 26. ..., R3T; 27. C(6D)5A+, R4T; 28. C×P+, R3T; 29. C(4T)5A+, R3C; 30. D6D+, y mate a la siguiente:

27.	C×D,	T×D
28.	C×P+,	R3T
29.	C(7C)-5A+,	R4T
30.	P3TR!	

El «climax» de la combinación, que se inició con la jugada 21. A4T. Las blancas siguen amenazando ma-

te, y la mejor manera de evitarlo consiste en devolver todo el material ganado, quedando con tres peones menos.

El lector observará que en estos ejemplos el ataque se conduce con todas las piezas disponibles y que a menudo en algunas variantes, es la entrada en acción de la última pieza disponible la que da el golpe mortal al enemigo. Esto demuestra el principio enunciado antes:

Los ataques directos y violentos contra el rey deben llevarse "en masse" con la totalidad de las fuerzas disponibles para asegurar el éxito. Hay que vencer la resistencia a toda costa; el ataque no puede quebrarse, pues en todos los casos esto traerá consigo la derrota.

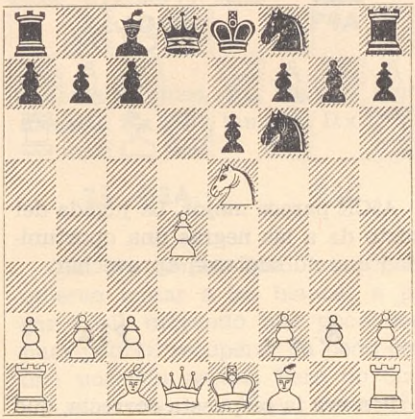
22. LA FUERZA DE LA AMENAZA DE ATAQUE

En el segundo caso, si no se presenta la oportunidad de un ataque directo, debemos tratar de aumentar cualquier debilidad de la posición enemiga; y si no hubiese ninguno debemos intentar crearlo. Siempre es una ventaja amenazar algo, pero tales amenazas sólo deben llevarse a efecto cuando se consiga alguna ganancia inmediata. Pues mientras mantengamos la amenaza latente obligamos al contrario a ocuparse de contrarrestarla y a distraer fuerzas para oponerse a ella. Así, él puede más fácilmente descubrir la vigilancia o ser incapaz de contener el asalto en otro lugar del tablero. Por el contrario, cuando la amenaza se ha llevado a efecto ya pasó el peligro, y el adversario podrá destinar sus piezas para sus propios planes. Una de las maniobras mejores, que suelen verse coronadas por el éxito, en este tipo de partidas, consiste en hacer una demostración en un flanco para obligar al enemigo a llevar sus piezas a este lado, y después, gracias a la mayor movilidad de vuestras fuerzas, dirigidas rápidamente al otro flanco, antes de que el contrario tenga tiempo de trasladar las piezas necesarias para la defensa.

La partida que damos a continuación es un buen ejemplo de juego posicional.

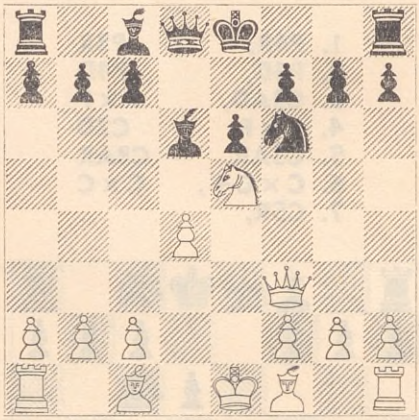
Ejemplo 52.—Jugada en el Torneo Internacional de Maestros de La Habana, 1913. (Defensa francesa.) Blancas: J. R. Capablanca. Negras: R. Blanco.

1.	P4R,	P3R
2.	P4D,	P4D
3.	C3AD,	P×P
4.	C×P,	C2D
5.	C3AR,	C3AR
6.	C×C+,	C×C
7.	C5R,	...



Esta jugada me fue mostrada a mí, por primera vez, por el inteligente aficionado venezolano M. Ayala. Su objeto consiste en impedir el desarrollo del alfil dama negro *vía* 2CD, después de P3CD, que es el desarrollo usual de las negras en esta variante. Generalmente es malo mover la misma pieza dos veces en la apertura, antes de desarrollar otras piezas, y la violación de esta regla es la única objeción que cabe hacer a la jugada del texto, que por lo demás reúne todas las recomendaciones a su favor.

7. ..., A3D
8. D3A, ...



A5CR parece mejor. La jugada del texto da a las negras una oportunidad que no supieron aprovechar.

8. ..., P3A

P4A era la respuesta correcta, que conduce a complicaciones en las cuales las negras pueden mantener su posición. Al menos, la partida de las blancas sería muy difícil. La jugada del texto no consigue nada, colocando a las negras en una posición puramente defensiva. La amenaza velada A×C, seguida de D4T+, se para fácilmente.

9. P3A, 0—0
10. A5CR, A2R

El hecho de que las negras tengan que retroceder con su alfil demuestra claramente que su plan es defectuoso. Las negras han perdido demasiado tiempo, permitiendo a las blancas ocupar magníficamente posiciones de ataque con sus piezas sin obstáculo.

11. A3D, C1R

La alternativa sería C4D. En otro caso, las blancas jugarían D3T, obligando a las negras a jugar P3CR (y no P3TR, a causa del sacrificio A×P), creando serias debilidades en el flanco del rey.

12. D3T, P4AR

Las blancas ya no tienen ataque, pero han conseguido crear una marcada debilidad en la posición de las negras. El plan de las blancas consiste ahora en explotar esta debilidad (el débil PR), y el lector observará cómo se aplican en esta parti-

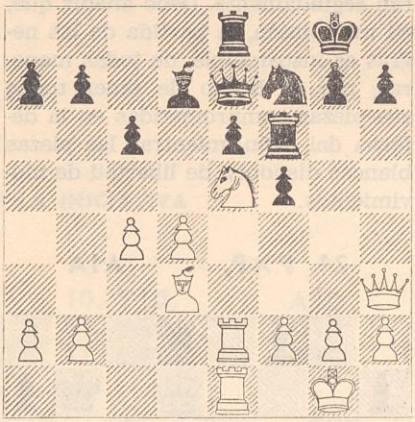
da los principios que expusimos más arriba. Todas las jugadas llevan la mira de hacer insostenible el débil PR o de aprovecharse de la inactividad de las piezas negras, forzadas a defender el peón, mejorando de este modo la posición de las blancas en otro sector.

13. A×A, D×A
14. 0—0, T3A
15. TR1R, C3D
16. T2R, A2D

Al fin, el alfil consigue salir, no como una activa pieza de ataque, sino con el mero objeto de dar paso a la torre.

17. TD1R, T1R
18. P4AD, C2A

Una jugada muy hábil, para prevenir P5A y con la intención de hacer caer a las blancas en la tentación de jugar C×A, seguida de A×P, que sería mala continuación, como vemos en la siguiente variante: 19. C×A, D×C; 20. A×P, C4C; 21. D4C, T×A; 22. P4TR, P4TR; 23. D×T, P×D; 24. T×T+, R2T; 25. P×C, D×P. Pero ocurre en estos casos que, si se consigue prevenir una línea de ataque, siempre queda otra expedita; y aquí no hay excepción de la regla, como se verá.



19. P5D!, C×C

Aparentemente, la mejor manera de parar las múltiples amenazas de las blancas. PA×P agravaría la situación, pues el alfil blanco ejercería finalmente presión sobre el débil PR vía 4AD.

20. T×C, P3CR
21. D4T, R2C
22. D4D, P4A

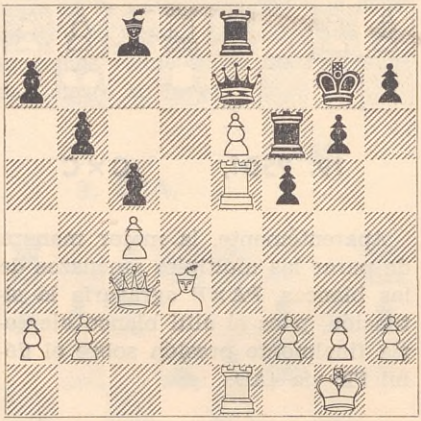
Forzada, pues, las blancas amenazaban P×PR y también D×P.

23. D3A, P3C

D3D era mejor. Pero las negras quieren tentar a las blancas a jugar P×P, creyendo que poco después podrán recuperar su peón con una posición segura. Pero no ocurre así, como las blancas demostra-

rán seguidamente. Debo añadir que, en mi opinión, la partida de las negras es insostenible, de todas maneras, por el hecho de tener todas sus piezas comprometidas en la defensa del peón, mientras las piezas blancas disponen de libertad de movimientos.

24. P×P, A1A



25. A2R!, ...

La maniobra decisiva, en el momento oportuno. Todas las piezas negras serán inútiles, en cuanto el alfil blanco se coloque en 5D.

25. ..., A×P
26. A3A, R2A
27. A5D, D3D

Es evidente que todas las piezas negras están sujetas, y sólo queda a las blancas el cuidado de encontrar el camino más rápido para la victoria. Las blancas, por lo pronto, tratarán de colocar su dama en la casilla 6TR, avanzando después el PTR a 5T, para quebrar la resistencia de los peones que defienden el rey.

28. D3R, T2R

Si 28. ..., P5A; 29. D3TR, P4TR; 30. D4T, T2R; 31. D5C, R2C; 32. P4TR, D2D; 33. P3CR, P×P; 34. P4A, y las negras estarán pronto sin defensa, pues se verán obligadas a marcar tiempos, mientras las blancas preparan el avance a 5TR, para jugar finalmente T×A en el momento oportuno y ganar la partida.

29. D6T, R1C
30. P4TR, P3T
31. P5T, P5A
32. P×P, P×P
33. T×A, Aband.

Comentando esta partida, el doctor Lasker dijo que analizándola debidamente, se encontrará que no hay manera de mejorar el juego de las blancas.

Estas partidas, de apariencia sencilla, suelen ser las más complicadas. Es mucho más difícil conseguir la perfección en estos casos que en las posiciones que ofrecen brillantes ataques directos contra el rey, incluyendo sacrificios de piezas.

23. ABANDONO DE LA INICIATIVA

En el tercer caso, una vez obtenida la ventaja material, el único plan a seguir consiste en someterse por cierto tiempo al ataque enemigo; y una vez rechazado, actuar con rapidez, movilizando todas las fuerzas y ganando, con la preponderancia de material. Damos a continuación un buen ejemplo de este género de partida.

Ejemplo 53.—Del Torneo Internacional de Maestros de La Habana, 1913 (Ruy-López). Blancas: J. R. Capablanca. Negras: D. Janowski:

1. P4R,	P4R
2. C3AR,	C3AD
3. A5C,	C3A
4. 0—0,	P3D
5. A×C+,	P×A
6. P4D,	A2R
7. C3A,	...

Sería mejor P×P, pero en aquella época yo no estaba familiarizado con esta variante y por eso adopté otra jugada que yo conocía.

7. ...,	C2D
8. P×P,	P×P
9. D2R,	0—0
10. T1D,	A3D
11. A5C,	D1R
12. C4TR,	P3C

Las negras ofrecen la calidad para ganar tiempo y conseguir un ataque. Sin entrar en consideraciones sobre la justificación de este plan, por parte de las negras, es evidente que en lo concerniente a las blancas hay una sola cosa que hacer: ganar la calidad y después aguantar la tormenta. Cuando haya pasado se obrará rápidamente, poniendo en juego todas las fuerzas para obtener el máximo beneficio que se deriva de la superioridad numérica.

13. A6T,	C4A
14. T2D,	T1C
15. C1D,	T5C

Con idea de obligar a las blancas a jugar P4AD, creando un *hole* en 5D para su caballo (1). Estas concepciones profundas llevan la marca del maestro.

---

(1) El *hole*, en el lenguaje del ajedrez, significa una debilidad en la formación de los peones, que per-

16. P4AD, C3R
17. A×T, D×A
18. C3R, ...

C3AR era mejor.

18. ..., C5D
19. D1D, P4AD

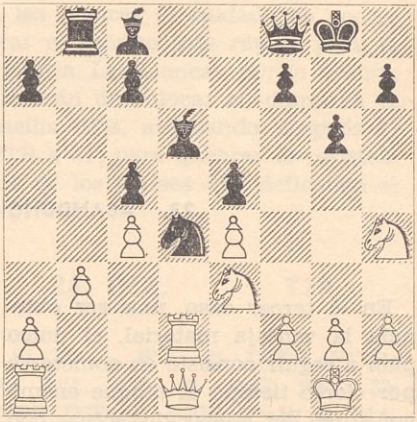
Para prevenir T×C, devolviendo la calidad, pero ganando un peón y liberando su posición.

20. P3CD, T1C

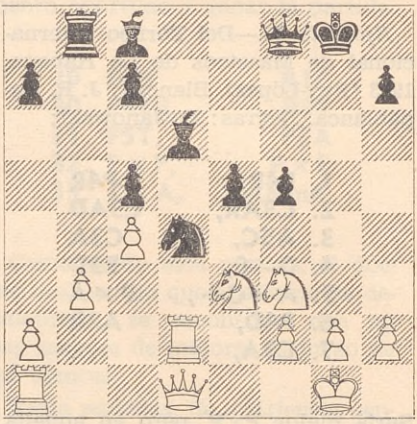
Para jugar A2C sin bloquear su torre. Las maniobras de las negras para conseguir la ventaja de posición son admirables, a lo largo de toda la partida, y si al fin pierden se debe enteramente a que el sacrificio de calidad, sin tener siquiera la compensación de un peón, no podía tener éxito contra una defensa correcta.

---

mite al adversario disponer sus fuerzas en forma de cuña; o dicho de otro modo, sin ofrecer la posibilidad de ser desalojadas sus piezas por los peones contrarios. Así, en el diagrama siguiente, las negras tienen dos *holes* en 3AR y 3TR, en cuyas casillas las blancas pueden colocar un caballo o un alfil, apoyados por sus piezas o peones.



21. C3A, P4A
22. P×P, P×P



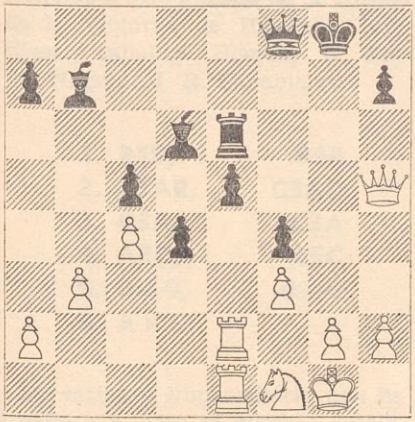
La posición empieza a ponerse realmente peligrosa para las blancas. El ataque de las negras está alcanzando el máximo de intensidad. Muy pronto llegará a la cúspide y entonces las blancas, que se han

preparado debidamente, iniciarán el contraataque que les permitirá obtener una posición superior, gracias a su ventaja material.

23. C1A, P5A
24. C×C, PA×C
25. D5T, A2C
26. T1R, P4A

No puede jugar T1R, a causa de T×PD. Además, necesitan estar dispuestas para jugar P5R. De momento las blancas no pueden jugar T×PR con seguridad, pero pronto prepararán el camino para conseguirlo. Entonces, entregando una torre por alfil y peón, rechazarán completamente el ataque de las negras, quedando con un peón más. Sobre estas consideraciones está fundado todo el plan defensivo de las blancas.

27. P3A, T1R
28. T2D-2R, T3R



Ahora entra en juego la torre negra, pero las blancas están preparadas. Es el momento de devolver la calidad.

29. T×P, A×T
30. T×A, T3TR
31. D8R, D×D
32. T×D+, R2A
33. T5R, T3AD
34. C2D, ...

T5A+ era mejor. La jugada del texto no resultó tan fuerte como parecía.

34. ..., R3A
35. T5D, T3R
36. C4R+, R2R

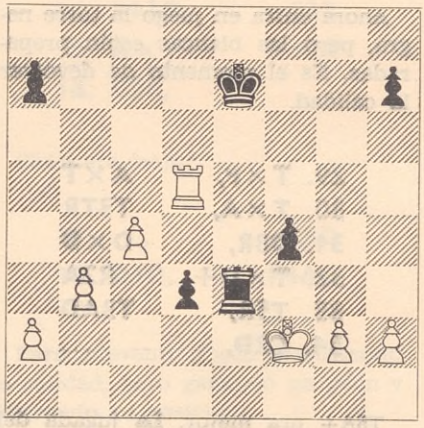
T×C perdería con facilidad.

37. T×PA, P6D!

Muy buena jugada. Las blancas no pueden jugar T7A+ porque R1D; T×A, T×C y ganan.

38. R2A, A×C
39. P×A, T×P
40. T5D, T6R

El final es muy difícil de ganar. En esta posición, las blancas debían hacer su última jugada, antes de la suspensión de la partida.



41. P4CD!, T5R
42. T × P, T × P
43. T3TR, T × P
44. T × P +, R3A
45. T × P, R4A
46. R3A, T7C
47. T5T +, R3A
48. T4T, R4C
49. T × P, T × PT
50. P4T +, R4T
51. T5A +, R3T
52. P4C, Aband.

He examinado esta partida un poco a la ligera por las dificultades que presenta y porque, de momento, en esta parte del libro nos ocupamos más de las aperturas y del medio juego que de los finales, que trataremos aparte.

24. MANIOBRAS PARA ALEJAR LAS PIEZAS DEL LUGAR DE LA ACCION

A menudo ocurre que un maestro solamente se propone alejar, por decirlo así, una de las piezas enemigas del campo de batalla. A veces, un caballo o un alfil se colocan enteramente fuera de la acción. Podemos decir que desde ese momento la partida está ganada, pues, para todos los efectos, uno de los jugadores cuenta con una pieza más que el contrario. La siguiente partida ilustra perfectamente cuanto acabamos de exponer.

Ejemplo 54.—Jugada en el Torneo de la Victoria, de Hastings, 1919. (Cuatro caballos.) Blancas: W. Winter. Negras: J. R. Capablanca.

1. P4R,	**P4R**
2. C3AR,	**C3AD**
3. C3A,	**C3A**
4. A5C,	**A5C**
5. 0—0,	**0—0**
6. A × C,	...

La variante Nimzowitsch, que he jugado con éxito en muchas ocasiones, proporciona a las blancas una posición muy sólida. La idea de Nimzowitsch es que, a su debido tiempo, las blancas podrán avanzar P4AR, abriendo la columna para sus torres, las cuales, en combinación con un caballo colocado en la casilla 5AR, debe ser suficiente para ganar. Nimzowitsch opina que, si las negras tratan de impedir al caballo la ocupación del punto 5A, será a costa de debilitar su juego de otra forma. Si el razonamiento anterior es o no cierto, es cosa a demostrar; pero, en opinión mía, la jugada es perfectamente buena. Por otra parte, no hay duda que las negras pueden desarrollar sus piezas fácilmente. Pero debe tenerse presente que en esta variante las blancas no tratan de estorbar el desarrollo de las negras, sino que intentan simplemente crear una posición que se considera inexpugnable, la cual les servirá de punto de partida para iniciar un ataque a su tiempo.

6. ..., PD × A

La alternativa PC×A daría mejor juego a las blancas, sin duda (1).

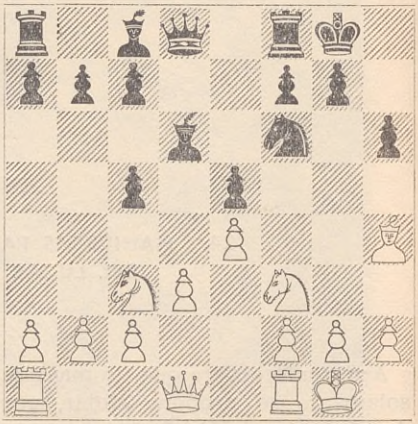
7. P3D, A3D

8. A5C, ...

Esta jugada no está enteramente de acuerdo con el espíritu de la variante. La estrategia general de las blancas consiste en jugar P3TR, para continuar a su tiempo con el avance P4CR, llevando el CD a 5A, vía 2R y 3CR; o 1D y 3R. Entonces, si es posible, se liga el CR con el CD, colocando el primero en la casilla 4TR, 3CR ó 3R, según permitan las circunstancias. El rey blanco a veces permanece en 1C, otras se coloca en 2C, pero casi siempre en 1TR. Finalmente, se juega P4AR y entonces comienza el verdadero ataque, que será un asalto directo contra el rey (2), y otras veces, simplemente, consistirá en una serie de maniobras para conseguir una ventaja posicional en el final, después de cambiar la mayoría de las piezas (3).

8. ..., P3TR

9. A4T, P4A



Para impedir el avance P4D, invitando a las blancas a jugar C5D, que será fatal. El plan de las negras consiste en jugar P4CR tan pronto lo permitan las circunstancias, para liberar su dama y su caballo de la clavada del alfil.

10. C5D, ...

Las blancas han caído en el lazo. Solamente la falta de experiencia es responsable de esta jugada. Las blancas debían haber considerado que un jugador de mi categoría y experiencia jamás hubiese permitido esta jugada, si fuese buena.

10. ..., P4CR

---

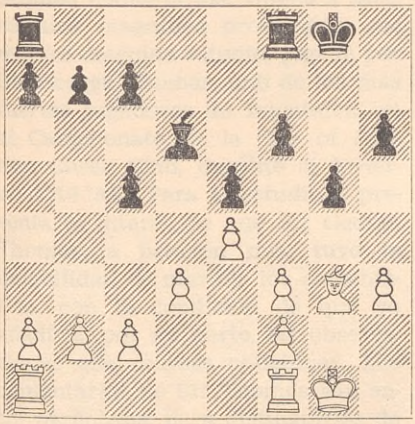
(1) Véase la partida Capablanca-Kupchick, en el libro del Torneo Internacional de Maestros de La Habana, 1913, por J. R. Capablanca; o una partida jugada en el torneo de Carlsbad, 1911, entre Vidmar (negras) contra Alekhine.

(2) Véase la partida de Nimzowitsch, creo que contra Levitzki, en el Torneo Nacional Ruso de San Petersburgo, 1914.

(3) Véase la partida Capablanca-Janowski. Torneo de Maestros de Nueva York, 1913.

Después de esta jugada, la partida de las blancas está perdida. No pueden jugar C×PC porque C×C ganaría una pieza. Deben, pues, contestar A3C, antes o después de C×C con resultado desastroso en cada caso, como se verá.

11.	C×C+,	D×C
12.	A3C,	A5C
13.	P3TR,	A×C
14.	D×A,	D×D
15.	P×D,	P3AR



Un simple examen de la posición nos enseña que prácticamente las blancas tienen un alfil menos, para todos los efectos. Solamente pueden liberarlo sacrificando un peón y quizá ni siquiera así. Por lo menos acarreraría la pérdida de tiempo, además del peón. Las negras concentran ahora toda su energía en el flanco de la dama, y teniendo prácticamente un alfil más, el resultado no ofrece duda. Damos el resto de la partida para que el estudiante compruebe la facilidad con que se gana este tipo de juegos.

16.	R2C,	P4TD
17.	P4TD,	R2A
18.	T1T,	R3R
19.	P4T,	TR1CD

No hay necesidad de prestar atención al flanco del rey, porque las blancas no consiguen nada cambiando los peones y abriendo la columna TR.

20.	P×P,	PT×P
21.	P3C,	P3A
22.	T2TD,	P4C
23.	TR1R,	P5A

Si las blancas aceptan el peón que se les ofrece, las negras lo recuperan inmediatamente: T5C seguida de P×PA.

24.	PT×P,	P×P (6C)
25.	PA×P,	T×P
26.	T4T,	T×P
27.	P4D,	T4C
28.	T4A,	T5C
29.	T×PA,	T×P

Las blancas abandonan.

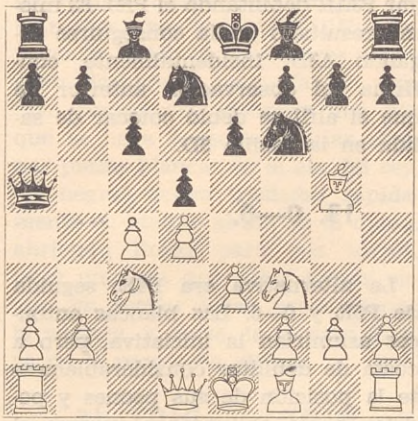
25. UN JUGADOR EXPLICA SUS IDEAS EN UNA PARTIDA JUGADA POR EL

Ahora que hemos dado algunas de mis partidas, acompañadas de mis propios comentarios, vamos a ofrecer una magnífica producción que merece detenido estudio, jugada por Sir George Thomas, uno de los más fuertes jugadores de Inglaterra, en el Campeonato de la City of London Chess Club, durante el invierno 1919-1920. Para el estudioso presenta el interés de que Sir George Thomas, a petición mía, tuvo la amabilidad de escribir los comentarios, con la condición de que yo añadiría, por mi parte, las observaciones que creyese oportunas. Los comentarios de Sir Thomas van entre paréntesis, para distinguirlos de los míos.

Ejemplo 55.—Gambito de la dama, rehusado. Blancas: Mr. F. F. Alexander. Negras: Sir George Thomas.

1. P4D,	**P4D**
2. C3AR,	**C3AR**
3. P4A,	**P3R**
4. C3A,	**CD2D**
5. A5C,	**P3A**
6. P3R,	**D4T**

(Uno de los objetivos que persiguen las negras con esta defensa es atacar dos veces el AD blanco, mediante C5R, seguida de P×P. Pero 7. C2D es probablemente, una respuesta fuerte a la amenaza anterior.) Hay, además, otras dos razones para este sistema de defensa: primera, que no se ha jugado tan-



tas veces como otras variantes y, por consiguiente, no es tan conocida, y segunda, que deja a las negras con la pareja de alfiles contra alfil y caballo, lo que en general constituye una ventaja.

7. A×C, C×A
8. P3TD, C5R
9. D3C, A2R

Esta no es la casilla lógica para el A, que debería colocarse en 3D. En la apertura, el tiempo tiene gran importancia, y por eso el jugador debe desarrollar sus piezas con sumo cuidado, asegurándose de que coloca cada una en la casilla adecuada.

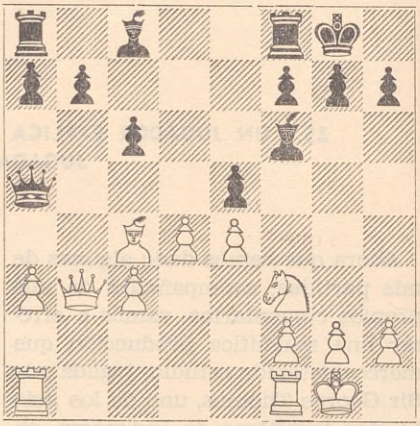
10. A3D, C×C
11. P×C, P×P
12. A×PA, A3A

(Yo no quería permitir a las blancas colocar su caballo en 5R, de donde no se puede desalojar sin jugar P3AR debilitando el PR). El mismo resultado podía conseguirse jugando A3D. Incidentalmente, confirma mi observación anterior de que el alfil se debió colocar de salida en la casilla 3D.

13. 0—0, ...

La alternativa era P4R, seguida de P5R y 0—0. Las blancas entonces asumirían la iniciativa, pero a costa de debilitar considerablemente la posición de sus peones y podrían verse obligadas a jugarse el todo por el todo, en un violento ataque contra el rey. Estamos en el punto crítico de la partida, y en tales posiciones el temperamento y estilo de cada jugador deciden la línea de juego a seguir.

13. ..., 0—0
14. P4R, P4R



15. P5D, ...

(Las blancas podían jugar 15. TR1D, conservando la opción de romper el centro más adelante. Yo deseaba que mi contrario avanzase este peón, pues ahora tengo un buen puesto para mi alfil en 4AD.) Por esta jugada, las blancas demuestran que no han apreciado el verdadero valor de la posición. Su única ventaja consistía en la colocación del AD negro, sin desarrollar. De aquí que debían haber trazado un plan, basado en impedir la salida del A, o si, esto no fuese posible, tratar de obligar a las negras a debilitar la posición de sus peones para poner en juego el A. Debemos considerar tres jugadas: primera, P4TD para mantener el alfil blanco en la posición dominante que ocupa ahora. La respuesta era

D2A; segunda, jugar cualquiera de las torres a 1D, amenazando 16. P×P, A×P; 17. C×A, D×C; 18. A×P+. A esto se contesta A5C; y tercera, P3TR para impedir A5C jugando cualquiera de las torres a 1D, con la continuación indicada más arriba para obligar a las negras a jugar P4CD, debilitando los peones del flanco de dama. En resumen, jugando P3TR las blancas hubiesen alcanzado el objetivo deseado. La jugada del texto detiene la acción del alfil blanco y facilita el desarrollo de las negras. Desde ahora, las blancas se mantendrán a la defensiva, centrándose principalmente el interés del resto de la partida en el juego de las negras, concretamente en la manera de conducir el ataque.

15. ..., D2A
16. A3D, ...

(Esto parece un error, pues facilita el desarrollo del flanco de la dama de las negras. Ahora no se podía jugar P3CD, a causa de la respuesta P×P, seguida de A5D.)

16. ..., P3CD
17. P4A, A2C
18. TR1A, ...

(Con idea de jugar TD1C y P5A; pero sólo consigue obligar a las negras a jugar su alfil a 4AD, cosa que hubiesen hecho en todo caso.)

18. ..., A2R
19. T2A, A4A
20. D2C, P3A

(Probablemente sería mejor jugar 20. ...,TR1R, con idea de P4A inmediatamente.) El juego de las negras en esta fase es débil; carece de fuerza y parecen no tener un plan de ataque bien definido. Es verdad que estas son las posiciones más difíciles de conducir. En estos casos, el jugador debe concebir un plan en gran escala, con promesas de éxito final, y además debe ser un plan que pueda llevarse a cabo con los medios disponibles.

Del examen de la posición mejor para las negras era agrupar sus piezas para una demostración contra el centro de las blancas, seguido de un ataque directo contra el rey. Debían jugar, por lo tanto, TD1R, amenazando P4AR. Si las blancas consiguen desbaratar este plan, o más bien prevenirlo, entonces una vez que se haya conseguido fijar algunas piezas blancas en el ala del rey, las negras deben trasladar rápidamente su ataque al ala de la dama, abriendo líneas para sus torres, pues una vez que estas piezas entren en acción deben proporcionar la ventaja, a causa de la gran fuerza de la pareja de alfiles.

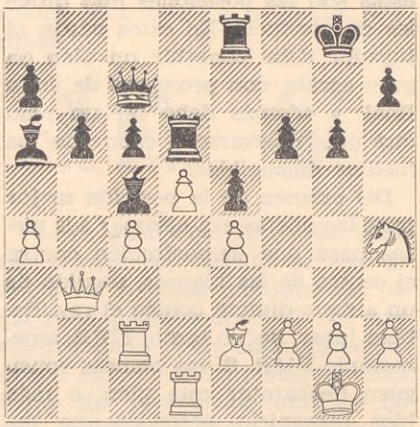
21. TD1C, TD1D
22. P4TD, A3T
23. T1D, ...

(Se ve claramente que las blancas han perdido tiempo con los movimientos de sus torres.)

23. ..., TR1R
24. D3C, ...

(Para trasladar su dama, después de C4T y A2R.)

24. ..., T3D
25. C4T, P3C
26. A2R, ...



26. ..., P×P

(Yo pensé que este cambio era necesario, pues las blancas amenazan jugar su alfil, vía 4C, a 6R. Si las blancas hubiesen capturado con el PA, yo tenía la intención de cambiar los alfiles, confiando en mis dos peones contra uno en el flanco de dama. No esperaba que mi contrato tomase con el PR, que parece exponerlo a un ataque violento contra el rey.) El juicio de las negras, en este caso, me parece incorrecto. Si las blancas hubiesen tomado con el PA, como esperaba él, las negras tendrían una posición inferior de peones, pues entonces las blancas dispondrían de un peón pasado y bien apoyado en el flanco de dama. La única ventaja de las negras consistía en disponer de un alfil muy bien colocado, contra un caballo mal situado, pues en posiciones análogas a la que nos ocupa, el alfil, invariablemente, es más fuerte que el caballo. Las negras pudieron y debieron evitar todo esto, jugando A1A; pues si las blancas hubiesen replicado D3C, podrían contestar P×P, y las blancas no pueden tomar con el PA, a causa de A×P+, ganando la calidad.

27. PR×P, P5R
28. P3C, P6R

Esta jugada no me gusta. Sería mejor tenerla de reserva y jugar P4A, seguida a su debido tiempo de P4CR y P5A después de colocar la dama en 2D, 2AR o alguna otra casilla que pidiesen las circunstancias La jugada del texto bloquea la acción del poderoso A, situado en 4AD y tiende a asegurar la posición de las blancas más de lo debido. La jugada, en sí misma, es un fuerte movimiento de ataque, pero aislado, sin continuación efectiva. Como regla general, estos avances sólo deben hacerse cuando puedan continuarse con una acción concertada de las piezas.

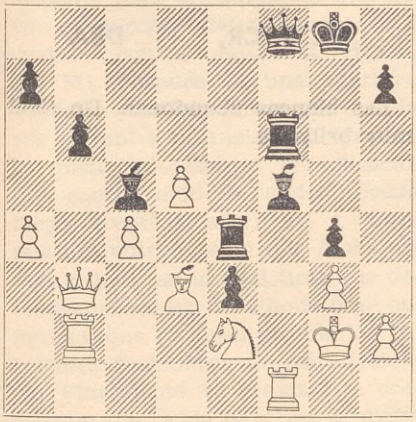
29. P4A, A1A
30. C3A, A4A
31. T2C, T5R
32. R2C, D1A
33. C1C, P4CR

(Si ahora 34. A3A, P×P; 35. A×T, A×A+, con ataque decisivo.)

34. P×P, P×P
35. T1AR, P5C

La alternativa era T3T. La única respuesta de las blancas sería R1T. La posición ahora está ganada evidentemente por las negras, y sólo es cuestión de encontrar el camino que conduce a la victoria. El ataque final es conducido por Sir George Thomas en forma irreprochable.

36. A3D, T3AR
37. C2R, D1A

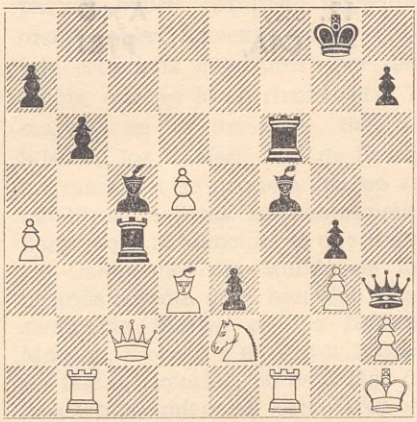


(Previniendo, una vez más, A×T por el ataque encubierto contra la torre blanca. Por este motivo, las blancas protegen su torre.) Si C4A, P7R!; 39. C×P, T×C+; 40. T×T, A5R+!!; 41. A×A, lo mejor, T×T y las blancas están perdidas. Sin embargo, si contra 38. C4A las negras jugasen D3T y las blancas 39. D2A, me complazco en presentar a mis lectores esta posición como modelo de juego extraordinario y brillante para las negras, empezando por 39. ..., D6T!!). Dejo al lector el cuidado de examinar las variantes.

38. T(2C)—1C, D3T
39. D2A, ...

(Con ataque doble contra la torre —que no se puede tomar todavía—, y preparando la defensa del PTR.) Si las blancas tomasen el alfil o la torre, serían mate en pocas jugadas.

39. ..., D6T+
40. R1T, T×P!!



(Si 40. ..., T3T; 41. C1C, D×PC; 42. D2CR. Por eso las negras tratan de alejar a la dama de la defensa.) Una jugada muy hermosa y al mis-

mo tiempo la mejor manera de continuar el ataque.

41. D×T, ...

(La mejor defensa era 41. T×A, pero las negras quedarían en ese caso con dama contra torre y caballo.)

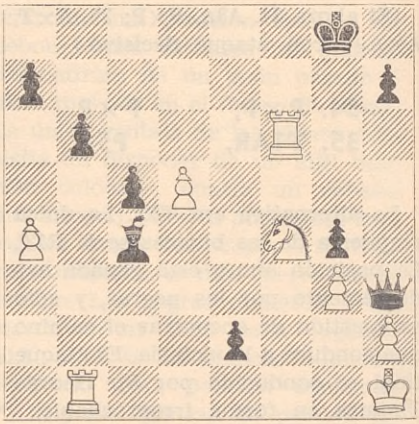
41. ..., A×A

(Tampoco ahora se puede jugar T3TR, a causa de P6D+, desc.)

42. T×T, ...

(Si 42. D×A, al fin T3T y ganan.)

42. ..., A×D
43. C4A, P7R!



(No hay escape para la dama, pero las blancas no tienen tiempo de tomarla.)

44. T1CR, D8A

Las blancas abandonan. Un final muy brillante.

CAPITULO V

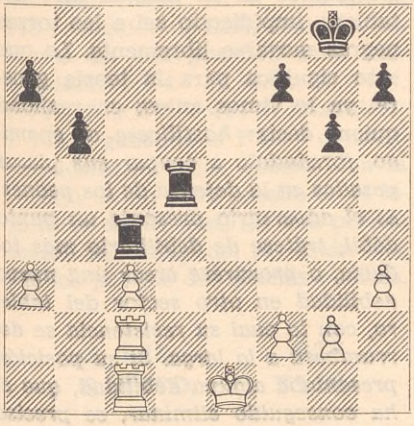
ESTRATEGIA DE LOS FINALES DE PARTIDA

Ocupémonos ahora, una vez más, de los finales. Su importancia será evidente para el estudiante que haya examinado detenidamente mi partida contra Janowski (Ejemplo 53). Después de una apertura conocida—un Ruy López—en una de sus variantes normales, mi oponente inició interesantes complicaciones, sacrificando la calidad. Desde luego, acepté el sacrificio. A continuación entramos en una lucha ardua y dura, en la cual tuve que defenderme contra un ataque muy peligroso, que hicieron posible las excelentes maniobras de mi adversario. Finalmente, se presentó la ocasión en que pude devolver el material y cambiar la mayoría de las piezas, entrando en el final con clara ventaja para mí. Pero el final no era tan sencillo como parecía a primera vista, y, por último—quizá debido a una jugada débil, por mi parte—, se hizo verdaderamente difícil ganar. Si yo hubiese sido un jugador poco versado en los finales, la partida habría resultado probablemente tablas, haciendo vanos todos mis esfuerzos anteriores. Por desgracia, esto es lo corriente entre la mayoría de los jugadores. Son débiles en los finales; falta de la que los maestros de primera fila no están libres, a veces. Incidentalmente llamo aquí la atención de que todos los Campeones del Mundo de los últimos sesenta años han sido excesivamente fuertes en los finales: Morphy, Steinitz y el doctor Lasker no tenían superior, en esta fase de la partida, mientras ostentaron el título.

26. EL ATAQUE REPENTINO DESDE UN SECTOR DIFERENTE

Hemos dicho anteriormente, cuando nos ocupamos de la teoría en general, que a veces la táctica para ganar consiste en atacar primero en un flanco, para después, supuesta la mayor movilidad de las piezas, transferir el ataque rápidamente de un lado al otro, consiguiendo el rompimiento antes de que el oponente pueda agrupar allí suficientes fuerzas para resistir el ataque. Este principio del medio juego puede aplicarse a veces a los finales de una manera similar.

Ejemplo 56



En la posición anterior, llevando las negras, jugué así:

1. ..., T5R
2. T2R, T5TD
3. T2T, P4TR

La idea, como se verá pronto, es avanzar P5T para fijar los peones del flanco del rey con vistas al futuro. Para las negras es evidente que las blancas quieren llevar su rey a la casilla 3CD, a fin de apoyar sus dos peones aislados débiles, dejando sus torres en libertad de acción. Por eso las negras discurren un plan para trasladar el ataque al flanco del rey en el momento oportuno, obteniendo alguna ventaja de la mayor movilidad de sus torres.

4. T1D, T(4D)4TD

Con idea de obligar a la torre a ocupar la casilla 1T, manteniendo ambas torres inactivas.

5. T(1D)1T, P5T
6. R2D, R2C
7. R2A, T4CR

Las negras empiezan a transferir su ataque al flanco del rey.

8. T1CR, ...

Una falta grave, que pierde rápidamente. Las blancas debían jugar 8. R3C, a lo cual las negras contestarían 8. ..., T(5)T—4T; 9. P3A; las negras han obtenido una entrada para su rey en la casilla 3CR, que al final les proporcionaría la victoria.

8. ..., T5AR

Ahora el rey no puede ir a 3C, a causa de T4C+.

9. R3D, T6A+
10. R2R, ...

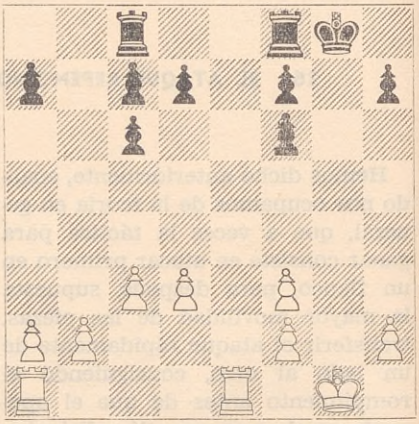
Si P×T, T×T seguida de T8TR, y ganan.

10. ..., T×PT

Y las negras ganaron después de algunas jugadas.

Ejemplo 57.—A continuación presentamos otro caso que es una buena muestra de la ventaja de disponer de la mayor movilidad de las piezas en el final, tomado de la partida Capablanca - Kupchick, jugada en el Torneo de Maestros de La Habana, 1913. La partida completa, con notas, puede verse en el libro del Torneo.

En el diagrama siguiente la única ventaja de las blancas consiste en la posesión de la columna abierta y además les toca jugar. También



apreciamos la ligera ventaja de tener unidos sus peones del ala de la dama mientras las negras tienen aislado su PTD. La maniobra apropiada, como en el final anterior, consiste en avanzar las torres de modo que una por lo menos pueda trasladarse de un lado al otro del tablero, impidiendo así a las torres negras moverse libremente. Lo que esto significa para la teoría general ya lo vimos antes; en realidad quiere decir: *hostilícese al enemigo, forzándolo a ocupar sus piezas pesadas en la defensa de los peones. Si el adversario presenta un punto débil, trátese de debilitarlo más todavía, o procúrese crear una nueva debilidad en otro sector del tablero, con lo cual su resistencia se derrumbará a la larga. Si su posición presentaba alguna debilidad, que él ha conseguido eliminar, es preciso*

esforzarse en crear una nueva debilidad en otra parte.

Partiendo del diagrama anterior, la partida continuó así:

1. T4R, TR1R

Con objeto de repetir la maniobra de las blancas, y para no permitirles el control de la columna abierta.

2. TD1R, T3R
3. TD3R, T(1A)—1R
4. R1A, R1A

Las negras se proponen llevar su rey al centro del tablero para tenerlo más próximo al punto que decidan atacar las blancas. La jugada se justifica al menos con la regla general de que en estos finales el rey debe colocarse en el centro del tablero. Después de todo no hacen más que seguir los pasos de las blancas. Además, es difícil encontrar algo mejor. Si 4. ..., P4D; 5. T4C+, seguida de R2R, dejaría a las negras en una posición muy desagradable. Si 4. ..., P4AR; 5. T4D!, T×T?; 6. P×T, T×P; 7. R2A, R2R; 8. T4TD, ganando el PTD y dejando prácticamente a las blancas con la ventaja de un peón pasado en el lado de la dama, pues los tres peones negros del flanco del rey están contenidos por los dos peones blancos.

5. R2R, R2R
6. T4TD, T1TD

El lector observará que, mediante la misma maniobra, las negras se ven forzadas a una posición semejante a la que vimos en el final anterior.

7. T5T!, ...

Esta jugada tiene un múltiple objeto. Prácticamente sirve para fijar todos los peones negros, excepto el PD, único que puede avanzar dos pasos. De un modo especial evita el avance del PAR negro, amenazando al mismo tiempo con el avance del PAR blanco a 4A y 5A. Esta amenaza fuerza prácticamente a las negras a jugar P4D, que era todo el deseo de las blancas por razones que pronto se harán evidentes.

7. ..., P4D
8. P4AD!, R3D

Evidentemente forzada, pues la única otra jugada para salvar un peón sería P×P, que dejaría todos los peones negros aislados y débiles. Si 8. ..., P5D; 9. T4R, R3D; 10. P4CD!, T4R; 11. T6T, y la partida de las negras no tiene salvación.

9. P5A+, R2D
10. P4D, P4A

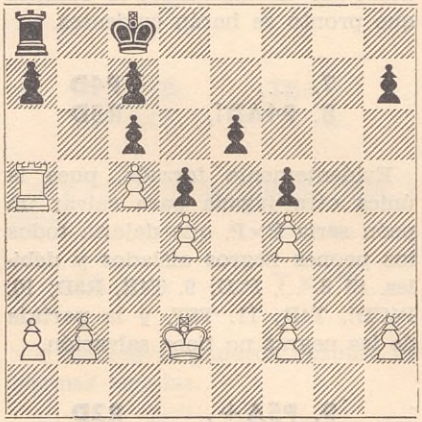
En apariencia muy fuerte, pues obliga al cambio de torre a causa de la amenaza T3T; pero en realidad no conduce a nada. Su mejor probabilidad consistía en jugar T1CR.

11. T×T, P×T
12. P4A, ...

Hasta aquí las blancas han jugado correctamente, pero esta última jugada es débil. T6T era la continuación apropiada, forzando a las negras a entregar su PTD o PAD.

12. ..., R1A
13. R2D, ...

Otra jugada mala. 13. T3T era la continuación correcta, y si 13. ..., T1C; 14. P3C, R2C; 15. P4C, R1T; 16. T3CD, con excelentes posibilidades de ganar. En efecto, yo creo que así la partida está ganada.



13. ..., R2C

Las negras dejan escapar su única probabilidad. T1C daría tablas.

14. T3T, T1CR
15. T3T, T2C
16. R2R, R3T
17. T6T, T2R
18. R3D, R2C

El rey retrocede para apoyar su PR y poder utilizar su torre. Esta maniobra, sin embargo, es inútil, y solamente el juego débil de las blancas más adelante les dará nuevas ocasiones de anular la partida.

19. P4TR, R1A
20. T5T, ...

Para impedir a la torre negra el control de la calle abierta.

20. ..., R2D
21. T5C, T2A
22. R3A, R1A

Las negras deben mantener su rey en este flanco, porque las blancas amenazan avanzar con su rey a 6T vía 4C.

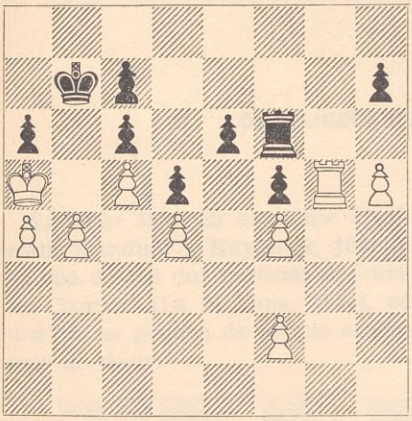
23. R4C, T3A
24. R5T, R2C
25. P4T, P3TD
26. P5T, T3T

No pueden hacer más que esperar a las blancas. La jugada del texto detiene el movimiento de la torre blanca, pero sólo por una jugada.

27. P4C, T3A

La única alternativa era R2T, que

permitía a las blancas jugar T7C, e incluso P5C.



28. P5C, ...

Una jugada débil, que proporciona a las negras ocasión de seguir luchando. En este final, como ocurre a menudo a la mayoría de los jugadores, las blancas encuentran las mejores jugadas siempre que la posición es difícil y requiere una maniobra cuidadosa; pero en cuanto su posición parece decisiva relajan su esfuerzo, y no hay motivo para sentirse orgulloso del resultado. La jugada correcta es 28. T7C.

28. ..., PT×P
29. P×P, T1A!
30. T7C, T1T+
31. R4C, P×P
32. R×P, T7T
33. P6A+, R1C
34. T×TP, T7C+
35. R5T, T7T+
36. R4C, T×P

Las negras dejan escapar su última ocasión: T7C+, forzando al rey a ocupar la casilla 3A, para evitar el jaque perpetuo, hubiese sido tablas probablemente. El lector debe tener presente que mi contrario en aquella época era un jugador muy joven e inexperto, que merece grandes elogios por la resistencia que ofreció en esta partida.

37. T7R, T×P

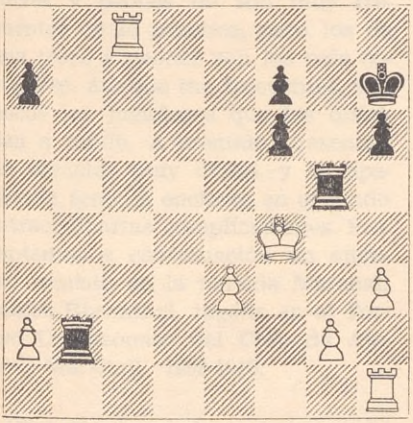
T7C+, seguida de T7TR, ofrecía mejores probabilidades.

38. P6T!, T×P+
39. R5C, T8D
40. P5T, T8C+
41. R5A, T8A+
42. R4D, T8D+
43. R5R, T8R+
44. R6A, T8TR
45. T8R+, R2T
46. P8T (Dama), T×D
47. T×T, R3C
48. R×P, R×P
49. R×P, R4A
50. R5R, Aband.

Este final enseña cuán fácilmente se incurre en jugadas débiles y lo frecuentes que son los errores y la pérdida de oportunidades incluso en las partidas de los grandes maestros. Vemos que mientras no disponga de una ventaja de material, aunque se tenga una buena posición, el jugador, por fuerte que sea, no puede descuidar su vigilancia ni por un solo movimiento.

27. LOS PELIGROS DE UNA POSICION SEGURA

Ejemplo 58. — El siguiente final, entre Marshall y Kupehick, jugado en una de sus dos partidas del mismo Torneo (La Habana, 1913), es una buena prueba de lo que acabamos de decir.



Es evidente que Marshall (blancas) tiene una posición muy difícil. No solamente está condenado a perder un peón, sino que además su posición es inferior. Lo más que podía esperar eran las tablas, a menos que ocurriese algo inesperado, como en efecto sucedió. Ninguna razón pueden alegar las negras para justificar la pérdida de la partida, excepto que estaban tan confiadas en su ventaja con la ganancia del peón y una posición segura, que se descuidaron enteramente y no prestaron la debida atención al peligro existente. Veamos lo que ocurrió:

1. P4C, T×PT

Empiezan los errores. Este es el primero. Las negras creyeron que se podía tomar el peón sin peligro, sin detenerse a considerar si había algo mejor. T7A+ era la jugada correcta. Si R3C, T×P. Si en lugar de esto las blancas contestaban R4R, entonces T4R+, seguida de T×PT.

2. T1D, T5T+

Error número dos, y esta vez tan importante que casi cuesta la partida. Lo indicado era P4A, para desorganizar los peones blancos y al mismo tiempo abrir paso al rey negro, que se encuentra en peligro, como veremos pronto.

3. T4D, T(5T)—4T

Error número tres. Ahora fatal. Su mejor jugada era aquí T(4C)—4T. Después de la del texto no hay defensa. La partida de las negras está perdida. Esto demuestra que incluso los finales aparentemente sencillos deben jugarse con cuidado. En lugar de una posición prácticamente ganada, las negras se encuentran con una partida perdida en el breve transcurso de tres jugadas.

4. T(4D)—8D, T2C

Si 4. ..., P4A; 5. T8T+, R3C; 6. T(8A)—8C+, R3A; 7. T×P+, T4C; 8. P5C+, R2R; 9. T(6T)×T, P×T; 10. T7C+, R1R; 11. T×PC, y ganan fácilmente.

5. P4T, P4T
6. T8T+, Aband.

La razón es evidente: Si 6. R3C; 7. P×P+, T×P; 8. T×T, R×T; 9. T8T+, R3C; 10. P5T, mate.

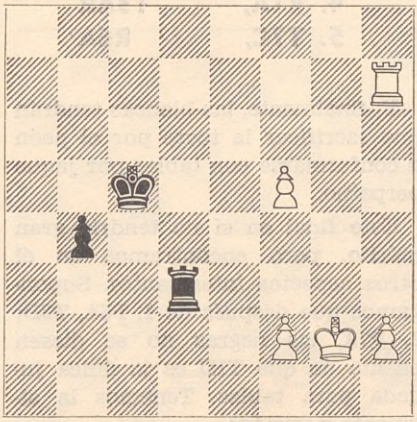
28. FINALES CON UNA TORRE Y PEONES

Al llegar aquí el lector se habrá dado cuenta probablemente de que los finales con dos torres y peones son muy difíciles y que esto mismo es cierto para los finales de una torre y peones. Los finales de dos torres y peones no son muy frecuentes en la práctica, pero los de una trore y peones son los más corrientes. Aunque tan frecuentes, son pocos los jugadores que los dominan a fondo. A menudo presentan un carácter muy difícil, y su apariencia sencilla encierra en el fondo extraordinarias complicaciones. Presentamos a continuación un ejemplo tomado de la partida Marshall contra Rosenthal, jugada en el Torneo Campeonato del Club de Ajedrez Marshall, 1909-1910.

(Ver diagrama siguiente.)

En esta posición Marshall tenía una manera sencilla de ganar jugando T7A+, pero jugó P6A, proporcionando así a las negras una probabilidad de hacer tablas. Por fortuna para él, las negras no se dieron cuenta de esta jugada; contestaron débilmente, y perdieron. Si las negras se hubiesen enterado de-

Ejemplo 59



bidamente, tenían las tablas con T3D.

1. P6A, T3D!

Las blancas tienen ahora dos continuaciones: a), P7A, o b), T7A+. Tenemos, pues:

a)

2. P7A, T1D!
3. T5T+, R5A

Y las blancas tendrán que sacri-

ficar finalmente una torre por el peón negro. O bien,

b)

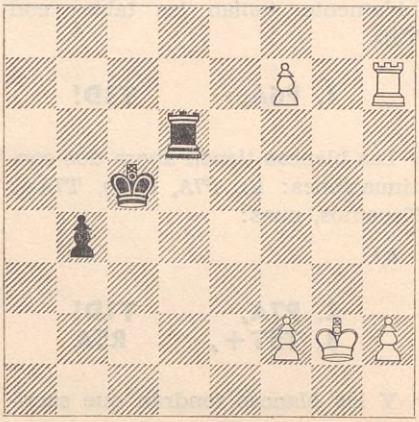
2. T7A+, R5D!
3. P7A, T3C+!

Una jugada muy importante, pues si T3AR, T7R gana

4. R1A, T3AR
5. T7C, R6A

Y, finalmente, las blancas tendrán que sacrificar la torre por el peón o conformarse con tablas por jaque perpetuo.

Este final en sí no tendría gran mérito, pero encontramos en él otros aspectos interesantes. Supongamos que después de 1. P6A, T3D; 2. P7A, las negras no se diesen cuenta de que T1D es la única jugada para tablas. Tenemos la siguiente posición:



Aquí pueden ensayarse otras dos jugadas: a), T3C+, o b), T3AR.

Examinemos cada una de ellas separadamente.

a)

1. ..., T3C+
2. R3A, T3A+
3. R3R, T3R+

Si P6C; T5T+ gana, porque el rey retrocede; después T6T, y si el rey avanza, T4T+, seguida de T4AR, y ganan.

4. R3D, T3AR

Si T3D+; R4R, y ganan.

5. T5T+, R juega
6. T6T y ganan

b)

1. ..., T3A
2. T7C!, R5A

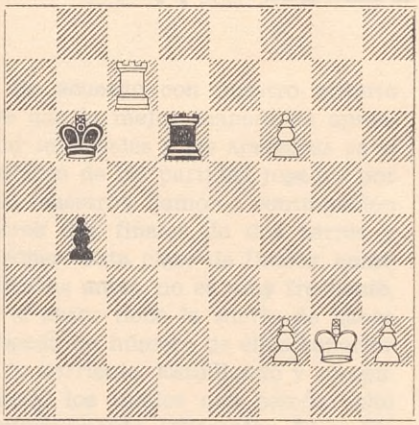
Si P6C; T3C, y las blancas o capturan al peón o van a 3AR, con un final ganado.

3. P4T, P6C
4. T4C+, R juega
5. T3C, ...

Y las damas tomarán el peón o jugarán T3AR, según las circunstancias, ganando en ambos casos.

Volviendo ahora a la posición del

diagrama, supongamos que después de 1. P6A, T3D; 2. T7A+, las negras no se diesen cuenta de que R5D es la única jugada para tablas y que, por consiguiente, jugasen R3C en su lugar, tendríamos la posición siguiente:



La mejor continuación sería:

1. P7A, T3C+

Lo justo.

2. R1A, T3AR
3. T7R!, R4A

Las blancas amenazaban jaque con la torre, en la casilla 6R.

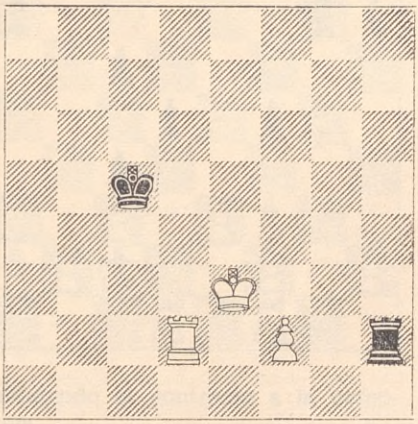
4. R2R, P6C

Lo mejor. Si R5A, cualquiera de las dos jugadas, P4T o R3R, ganaría; particularmente la segunda ganaría fácilmente.

5. T3R, P7C

Unica defensa.

6. T3CD, T×P
7. T×P, T2TR
8. T2D, T×P
9. R3R, ...



Hemos llegado a una posición ganada por las blancas, porque hay dos columnas entre el rey contrario y el peón, estando el rey separado de aquél por la torre.

Además, el peón puede avanzar a la cuarta casilla antes de que la torre negra pueda empezar a jaquear sobre la fila. Esta última condición es muy importante, pues si en lugar de la posición del diagrama la torre negra estuviese en la casilla 1TR, tocando jugar a las negras podrían hacer tablas, impidiendo el

avance del peón, bien mediante jaques constantes o jugando T1AR en el momento oportuno.

Ahora que hemos explicado las razones por las cuales se gana en la posición anterior, recomendamos al lector que busque la solución correcta por sí mismo.

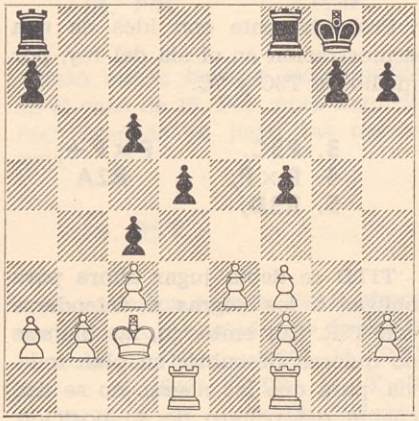
El hecho de que hayamos podido deducir varios finales poco corrientes y difíciles partiendo de una posición aparentemente sencilla basta para que el lector se haga cargo de la necesidad de familiarizarse con toda clase de finales, y especialmente con los de torre y peones.

29. UN FINAL DIFICIL: DOS TORRES Y PEONES

De acuerdo con nuestro criterio de que la mejor manera de aprender los finales y las aperturas es el estudio de las partidas jugadas por los maestros, damos a continuación otros dos finales de dos torres y peones. Esta clase de finales, como dijimos antes, no es muy frecuente, y el autor tiene la suerte de haber jugado un número de ellos superior a lo corriente. Estudiando y comparando los finales que hemos visto anteriormente (Ejemplos 56 y 57) con los siguientes, el lector podrá darse cuenta del método a seguir en tales casos. El procedimiento es semejante para todos ellos.

Ejemplo 60.—De la partida Capablanca-Kreymborg, Torneo Campeonato del Estado de Nueva York, 1910.

Juegan las negras, y creyendo sin duda que en esta posición (esto era a lo más que aspiraban las negras) se obtendrían las tablas con facilidad, Kreymborg se conformó con una táctica defensiva. Tal conducta merece siempre censura y a menudo conduce al desastre. La mejor defensa en esta clase de posiciones consiste en asumir la iniciativa,



obligando al contrario a la defensiva.

1. ..., TD1R

La primera jugada es ya un error. Nada se consigue con ella. Las negras debían jugar P4TD, seguida de P5TD, a menos que las blancas jugasen P3CD. Esta maniobra hubiese *fijado* el flanco de la dama, después de lo cual las negras podían considerar qué demostración les convenía más con sus torres para conservar las torres enemigas ocupadas.

2. T4D, ...

No solamente para prevenir P5A, que preparaban las negras, sino con la amenaza P3C, seguida después de P×P+, del ataque con una o dos torres contra el PTD negro.

2. ..., T3A

Probablemente con idea de una demostración en el ala del rey, por medio de T3C y 7C.

3. P3C, P×P+
4. P×P, R2A
5. R3D, ...

T1TD se debía jugar ahora para obligar a las negras a defenderse con T2R. Sin embargo, las blancas no quieren descubrir su plan todavía, para que las negras no se den cuenta del peligro de su posición. De aquí esta jugada cuya idea parece ser la dislocación de los peones negros del flanco de dama.

5. ..., T2R
6. T1TD, R3R

Una falta. Las negras no se dan cuenta del peligro de su posición. Debía jugarse P4C amenazando T3T, y por medio de esta demostración contra el PTR blanco detener el ataque contra sus peones del ala de dama, que se desarrollará ahora.

7. T6T, T2AD

No se puede jugar R3D a causa de P4AD, ganando por lo menos un peón. Esta consideración basta para condenar su última jugada R3R, con la cual sólo han conseguido colocarse en una posición casi desesperada.

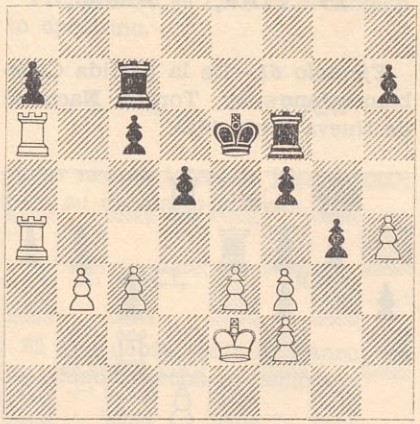
8. T(4D)—4TD, P4CR

Ahora forzada; pero ya es demasiado tarde. Las negras no pueden jugar 8. ..., TR2A a causa de P4AR, dejando su juego completamente paralizado. Las negras se dan cuenta finalmente del peligro y tratan de buscar la salvación en una contra demostración en el ala del rey, que debieron emprender antes. Es evidente que las blancas no pueden jugar T×PT, a causa de T×T, seguida de T3T, recobrando el peón con ventaja.

9. P4TR!, P5C

Las negras se encuentran en una situación muy desagradable. Si jugasen 9. ..., P×P; 10. T×P los dejaría en una posición comprometida, pues su rey no puede retroceder ni pueden hacer gran cosa las torres. Prácticamente tendría que jugar 10. ..., P3TR, a la cual las blancas responderían 11. P4C, amenazando ganar un peón con la jugada P5C, o si esto no fuese bastante, podrían jugar R4D, seguida de la entrada decisiva del rey a una de las casillas 5A o 5R.

10. R2R, ...



10. ..., P×P+

Tampoco puede jugar ahora P4TR, porque la respuesta P4AR dejaría paralizado el juego de las negras. El avance de este PTR daría más seguridad al PTR blanco y, en consecuencia, la TR se retiraría a 2AR para defender el PTD. Esto imposibilitaría a su rey de colocarse en 2D, a causa del PTD y tampoco podría avanzar uno solo de sus peones. Por otra parte, las blancas jugarían P4C, amenazando ganar un peón después de P5C, o podrían jugar de primero R4D, seguida de P5C en el momento si no hubiese cosa mejor. Entre tanto las negras no pueden hacer más que marcar tiempo con una de sus torres. Compárese este sistema de embotellamiento con el final del Ejemplo 57 y se verá la semejanza de los dos.

11. R×P, T(3A)—2A
12. R2R, ...

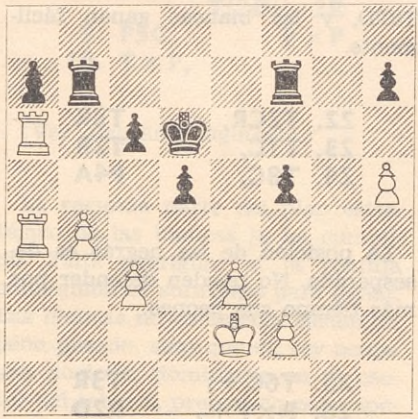
Probablemente un error. P4C al momento es la jugada precisa. La del texto proporciona a las negras buenas probabilidades de empate.

12. ..., R3D
13. P4C, T2CD

Esto nunca hubiese sido posible en el caso de 12. P4C, pues seguiría P5C, después de jugar las negras R3D.

14. P5T, ...

No es buena jugada. P4AR ofrece mejores probabilidades de forzar la victoria. Si 14. ..., T2C; 15. P5T, T7C+; 16. R3D, T7TR; 17. T×P, T×T; 18. T×T, T×P; 19. T6T, con probabilidades de ganar.



14. ..., P3T

Las negras dejan escapar su última oportunidad. P5A daba las tablas. Si 15. P×P, T(2C)—2R+!; 16. R1A, T×P; 17. T×P, T6R!

15. P4AR, T2C
16. R3D, T(2CR)—2R
17. T1T, T2C
18. R4D, T7C
19. T(6T)—2T, T(2C)—2C

T(7C)—2C ofrecía más resistencia, pero de todos modos la partida de las negras está perdida. (El lector debe comprobarlo por sí mismo.)

20. R3D!, T×T
21. T×T, T2R

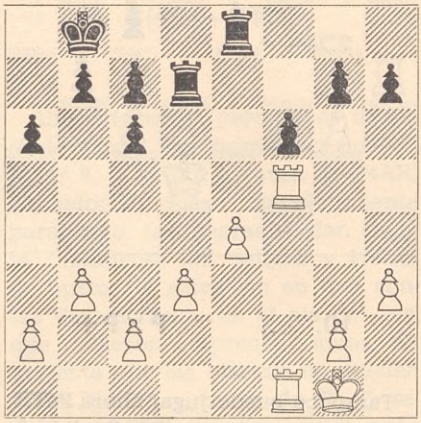
No hay ningún recurso. Si 21. ..., T8C; 22. T6T!, T8D+; 23. R2A, T8TR; 24. P5C, T×P; 25. T×P+, R2D; 26. T6TD, y las blancas ganan fácilmente.

22. T2CR, T3R
23. T7C, T2R
24. T8C, P4A

La posición de las negras es desesperada. No pueden defender por más tiempo sus peones.

25. T6C+, T3R
26. P×P+, R2D
27. T7C+, R3A
28. T×P, R×P
29. T7AR, Aband.

Ejemplo 61.—De la partida Capablanca-Janowsky, Torneo Nacional de Nueva York, 1913.



Las negras tienen la desventaja del PAD doblado, que para empeorar la cosa no puede avanzar, pues tan pronto como las negras jueguen P3CD, las blancas replican P4CD. Basándose en esta consideración, las blancas disponen su plan. Primero impedirán el avance de los peones negros del flanco de la dama, llevando después su rey a la casilla 3R. A su debido tiempo jugarán P4D, y finalmente P5R o P5CR, para forzar el cambio de peones y obtener un claro peón pasado en la columna del rey. El juego se basa enteramente en la posibilidad de conseguir un peón pasado en la columna del rey, con el cual esperan ganar las blancas.

1. P4CR, ...

Preparando ya P5C, en el momento oportuno.

1. ..., P3CD

Las negras intentan jugar P4AD; pero su contrario lo evita.

2. P4C!, R2C

El rey debía venir al flanco del rey, donde acecha el peligro.

3. R2A, P4CD

Con idea de jugar R3C y P4TD, seguida de P×P, abriendo una columna para la torre, que le permitirá una contrademostración en el flanco de la dama, para detener el avance de las blancas en el ala derecha. Las blancas, sin embargo, impiden también la realización de este plan.

4. P4TD!, T5D

Si P×P, las negras tendrían todos sus peones del ala de la dama dislocados y aislados. Las blancas recobrarían fácilmente el peón perdido, jugando cualquiera de las torres a la columna TD.

5. T1CD, T4R

Todavía intenta jugar P4AD, pero como era fácil calcular que las blancas lo impedirían, una vez más, la jugada del texto resulta una seria pérdida de tiempo. Las negras debían trasladar su rey al otro lado inmediatamente.

6. R3R, T2D
7. P5T, ...

La primera parte del plan estratégico de las blancas se ha cumplido. Los peones negros de ala de la dama han quedado fijos para todos los efectos.

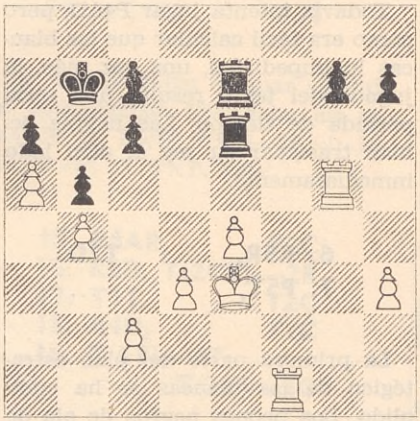
7. ..., T3R

Si T×T, PC×T daría a las blancas un centro muy fuerte. Sin embargo, era lo mejor para las negras.

8. T(C)—1AR,
T(2D)—2R
9. P5C, P×P
10. T×P, ...

(Ver diagrama siguiente.)

La segunda parte del plan estratégico de las blancas se ha cumplido. Falta averiguar si la ventaja conseguida es suficiente para ganar. Las blancas no solamente tienen un peón pasado, sino que su rey ocupa una posición dominante en el centro del tablero, preparado para apo-



yar el avance de los peones blancos o en caso necesario ocupar la casilla 5AD o trasladarse al ala derecha en caso de peligro. Además, las blancas ocupan la columna abierta con una de sus torres. En conjunto, la posición de las blancas es superior, con excelentes probabilidades de ganar la partida.

10. ..., T3T
11. T3C, T(3T)—3R

Para impedir P4D. Las negras temen colocar la torre delante de sus dos peones del lado del rey, que se proponen utilizar más adelante.

12. P4T, P3C
13. T5C, P3T

Las blancas amenazan P5T, que obligaría a las negras a tomar finalmente. Entonces las blancas doblarían sus torres sobre el peón aislado y lo capturarían o, en otro caso, privarían completamente de movilidad a las torres negras. Sin embargo, la jugada del texto sólo consigue facilitar la tarea de las blancas. Las negras no tenían nada mejor que resistir y esperar. T4R no serviría de mucho, pues sigue la simple respuesta T8A, T1R; T(5C)—×T, y cualquier torre que tomen las negras, las blancas tendrían una partida fácil. (El lector debe estudiar atentamente las variantes.)

14. T4C, T2C
15. P4D, R1A
16. T8A+, R2C

R2D no serviría de mucho, pero puesto que las negras hicieron la jugada anterior debían ser consecuentes a jugar como se ha indicado.

17. P5R, P4C
18. R4R, T(3R)—2R
19. P×P, P×P
20. T5A, R1A
21. T(4C)×P, T2T
22. T5T, R2D
23. T×T, T×T
24. T8A, T5T+
25. R3D, T6T+
26. R2D, P4A
27. PC×P, T6TD
28. P5D, Aband.

En todos estos finales la táctica para ganar ha consistido sencillamente en mantener las torres ene-

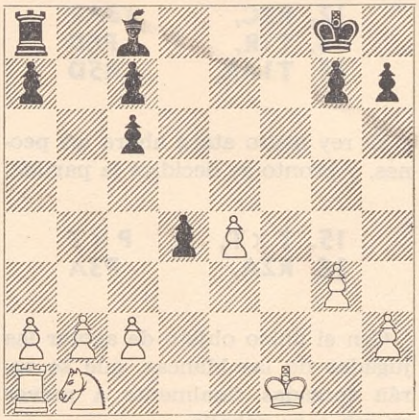
migas sujetas a la defensa de uno o más peones, dejando libres los movimientos de sus propias torres. Este es un principio general, aplicable a cualquier fase de la partida. En términos generales, *consérvese la libertad de maniobra, al mismo tiempo que se procura estorbar la del contrario.*

Hay otra consideración de gran importancia, y es que el bando victorioso siempre ha dispuesto de un plan general estratégico, susceptible de llevarse a cabo con las fuerzas disponibles. Por el contrario, el bando derrotado no tenía plan alguno, limitándose a hacer jugadas sueltas, según las necesidades del momento.

30. TORRE, ALFIL Y PEONES CONTRA TORRE, CABALLO Y PEONES

Examinemos ahora un final de torre, alfil y peones contra torre, caballo y peones, en el cual observaremos que la torre se emplea a veces en la misma forma que en los finales anteriores.

Ejemplo 62.—Primera partida del match Lasker-Marshall para el Campeonato del Mundo, año 1907.



En esta posición juegan las negras. A un principiante el resultado puede parecerle tablas; pero un jugador de categoría superior observará inmediatamente que las negras tienen grandes probabilidades de ganar, no sólo por el hecho de tener la iniciativa, sino por el lado de la dama blanco sin desarrollar, y además porque el alfil vale más que el caballo en este género de posiciones (véase la sección 14). Las blancas necesitarán algún tiempo para poner en juego su torre y su caballo, tiempo que las negras aprovecharán para obtener la ventaja. Hay dos caminos a seguir: el más evidente, que hubiesen seguido la mayoría de los jugadores, consiste en avanzar el peón inmediatamente a 4AD y 5AD en combinación con el jaque del alfil a 3T y cualquier jugada necesaria con la torre. El otro, más sutil, es el adoptado por las negras. Consiste en utilizar su torre en la misma forma que vimos en los finales anteriores, forzando a las blancas constantemente a defender algún punto y restringiendo los movimientos de la torre y el caballo, mientras sus propias piezas conservan la libertad de movimientos.

1. ..., T1C

Forzando P3CD y blocando la casilla para el caballo.

2. P3C, T4C

Para trasladar la torre al otro lado, atacando los peones, lo que obliga al rey a permanecer allí para defenderlos y asegurando indirectamente la posición de los peones negros del ala de la dama.

3. P4A, T4TR
4. R1C, P4A

Obsérvese que la esfera de acción del rey blanco es muy limitada, y que después de C2D los propios peones blancos estorban los movimientos del caballo.

5. C2D, R2A
6. T1A+, ...

Este jaque no consigue nada, y empuja al rey negro a donde se propone ir. Por consiguiente, es una jugada muy mala. P3TD en este momento era lo mejor.

6. ..., R2R
7. P3TD, T3T

Ahora las piezas negras están dispuestas para trasladar el ataque al lado de la dama, donde cuentan con la superioridad de material y posición.

8. P4TR, T3T

Obsérvese la semejanza de las maniobras de la torre con la que vimos en los finales anteriores.

9. T1T, A5C

Paralizando la acción del caballo y fijando todo el lado del rey.

10. R2A, R3R

Las blancas no pueden contestar C3A, a causa de A×C, seguida de R4R, ganando un peón, pues el jaque de 3AR no se puede evitar.

11. P4T, R4R
12. R2C, T3AR
13. T1R, P6D
14. T1AR, R5D

El rey negro ataca ahora los peones, y pronto se decidirá la partida.

15. T×T, P×T
16. R2A, P3A

Con el único objeto de agotar las jugadas de las blancas, que se verán forzadas finalmente a mover su rey o su caballo.

17. P5TD, P3TD
18. C1A, R×P
19. R1R, A7R
20. C2D+, R6R

21.	C1C,	P4A
22.	C2D,	P4T
23.	C1C,	R6A
24.	C3A,	R × P
25.	C4T,	P5A
26.	C × P,	P6A
27.	C4R +,	R5A

La manera más rápida de ganar. Las blancas podían rendirse ya.

28.	C6D,	P4A
29.	P4C,	P × P
30.	P5A,	P6C
31.	C4A,	R6C
32.	C3R,	P7C

Las blancas abandonan.

Un ejemplo excelente por parte de las negras de cómo deben jugarse esta clase de finales.

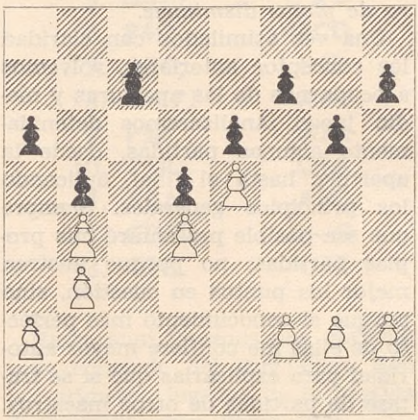
SEGUNDA PARTE

NUEVAS CONSIDERACIONES SOBRE LAS APERTURAS Y EL MEDIO JUEGO

CAPITULO VI

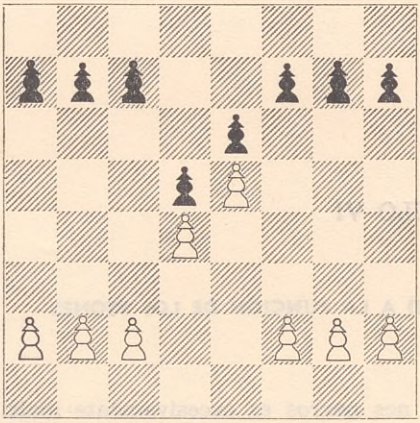
31. ALGUNOS AXIOMAS RESPECTO A LA FUNCION DE LOS PEONES

Antes de reanudar la discusión de las aperturas y medio juego conviene tener presentes algunas nuevas consideraciones concernientes a la posición de los peones, las cuales permitirán comprender el objeto de determinadas jugadas e incluso la intención de algunas variantes de las aperturas y maniobras del medio juego.



Ejemplo 63.—En la posición del diagrama la formación de los peones negros es excesivamente mala. El PAD está atrasado, lo que permitirá a las blancas concentrar sus piezas contra él, a lo largo de la columna abierta. Tenemos también la casilla 5AD controlada por las blancas. Una vez colocada allí una pieza no puede ser desalojada de ella. Para librarse de esa pieza molesta las negras se verán obligadas a tomarla, lo que no siempre es fácil, y a veces cuando se puede no resulta conveniente. Las mismas consideraciones pueden extenderse a los PR, PAR y PCR de las negras, que han creado lo que se llama un «hole» en el punto 3AR. Tales formaciones de peones conducen invariablemente al desastre y es preciso evitarlas.

Ejemplo 64.—En el diagrama siguiente podemos decir que los peones centrales blancos tienen el ataque, al paso que los peones centrales negros están colocados a la defensiva. Esta disposición de los peones se presenta en la Defensa Francesa. En estos casos las blancas



suelen intentar, jugando P4AR y P5R, obtener un ataque aplastante contra el rey negro, que generalmente enroca por este lado. Para evitarlo, asumiendo la iniciativa al mismo tiempo o tratando de obtener alguna ventaja de material, las negras contraatacan mediante P4AD, seguida de P×P (si las blancas juegan P3AD para defender el peón), y la concentración de las piezas negras contra el PD blanco. En resumen: podemos decir que se trata de un ataque sostenido contra el centro de las blancas para paralizar el que éstas han emprendido contra el rey negro. Recuérdese que al principio del libro dijimos que *el control del centro es condición esencial para dirigir un ataque coronado por el éxito contra el rey.*

De una manera abstracta podemos decir que dos o más peones son más fuertes cuando están en la misma horizontal, uno al lado del otro. Así los peones centrales son más fuertes mientras están colocados en las casillas 4R y 4D, respectivamente, de lo cual deducimos que antes de avanzar cualquiera de ellos a la quinta fila debe procederse con sumo cuidado. El avance de uno influye a menudo en el cariz que toma el juego en lo sucesivo.

Otro punto que debemos considerar es la cuestión de los peones pasados y aislados, estén sueltos o ligados. Puede decirse que un peón pasado es muy débil o muy fuerte y que su debilidad o su fuerza, según el caso que se considere, aumentan a medida que el peón avanza, y que al mismo tiempo está en relación directa con el número de piezas sobre el tablero. A este último respecto puede decirse que, en general, *la fuerza de un peón pasado aumenta a medida que el número de piezas disminuye.*

Una vez asimilados con claridad los conceptos anteriores, volvemos a ocuparnos de las aperturas y medio juego. Analizaremos detenidamente algunas partidas, desde la apertura hasta el final, aplicando los principios generales. Siempre que sea posible presentaré mis propias partidas; no porque ilustren mejor los puntos en cuestión, sino porque el conocimiento más perfecto de ellas me confiere mayor autoridad para explicarlas que si se tratase de partidas de otros maestros.

32. POSIBILIDADES EN EL DESARROLLO DEL RUY-LOPEZ

Que algunas variantes de las aperturas y las maniobras del medio juego se basan a veces en los principios elementales que acabamos de exponer, se verá en el caso siguiente:

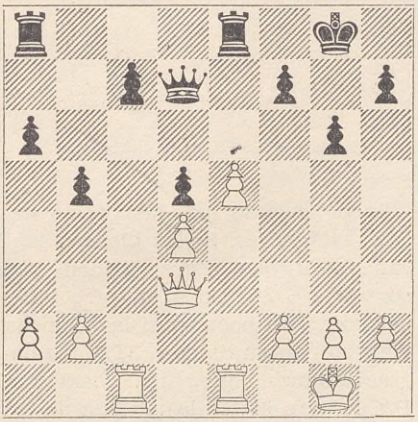
Ejemplo 65

1. P4R,	P4R
2. C3AR,	C3AD
3. A5C,	P3TD
4. A4T,	C3A
5. 0—0,	C × P
6. P4D,	P4CD
7. A3C,	P4D
8. P × P,	A3R
9. P3A,	A2R
10. T1R,	C4A
11. A2A,	A5C
12. CD2D,	0—0
13. C3C,	C3R

Hasta aquí tenemos una variante muy conocida del Ruy-López. Son las primeras jugadas de la partida Janowiski-Lasker. París, 1912.

14. D3D,	P3C

Supongamos que la partida ha continuado y que mediante determinadas maniobras, jugando uno de los caballos a 4D en el momento oportuno, las blancas han conseguido forzar el cambio de los dos caballos y de los dos alfiles, sucesivamente, llegando a una posición semejante a la del diagrama. (Yo

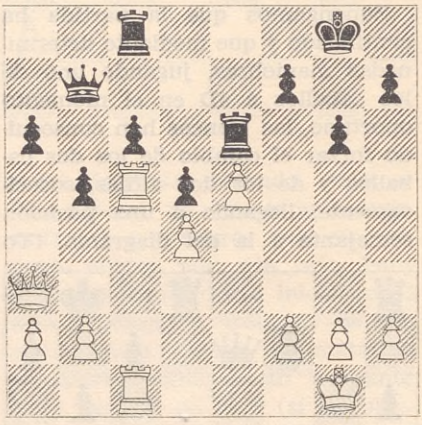


obtuve una posición muy parecida en una partida jugada en Lodz, Polonia, llevando las blancas contra varios jugadores en consulta, capitaneados por Salwe.)

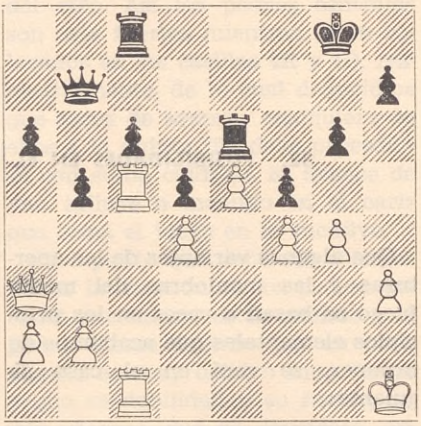
Estamos en el caso del PAD atrasado, sin que haya manera de avan-

zarlo a 4AD. Tal posición puede considerarse teóricamente perdida en la práctica; un maestro de primera clase ganará invariablemente con las blancas. (Si se me permite, diré que yo gané la partida de referencia.)

Después de algunas jugadas, se llegará fácilmente a la siguiente posición:



Puede decirse que las piezas negras están *fijas*. Si las blancas juegan D3AR, las negras tienen que contestar D2D, pues en otro caso perderían un peón; y si las blancas vuelven con su dama a 3TD, las negras tendrán que jugar otra vez D2CD, para evitar la pérdida de un peón. Vemos que las negras sólo pueden jugar supeditando sus movimientos al plan de las blancas, que, en estas condiciones, podrán avanzar fácilmente sus peones a 4AR y 4CR, obligando a las negras a jugar P4AR para detener el avance P5A del contrario llegando finalmente a una posición parecida a la siguiente:



Ejemplo 66.—Partiendo de aquí, la partida podría continuar de esta manera:

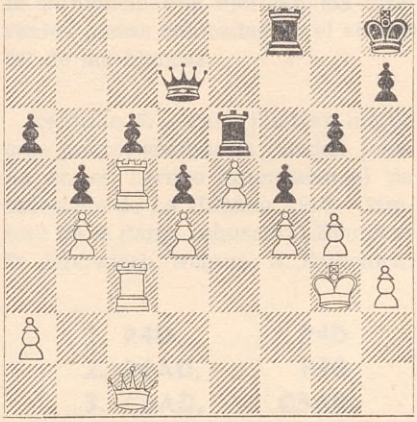
1. P×P, P×P
2. D3AR, D2D

Las blancas amenazaban ganar un peón jugando D×P, pues las negras no pueden contestar 2. ..., T1AR, a causa de 3. T×PA, ganando también un peón, por lo menos.

3. T(5A)—2A, T3C
4. T2C, R1T
5. T(1A)—1CR, T(1A)—1CR
6. D5T, T×T
7. T×T, T×T
8. R×T, D2C+
9. R2T, D3C
10. D×D, P×D
11. P4C.

Y ganan las blancas.

Supongamos ahora que en la posición del diagrama anterior, tocando salir a las negras, jugasen. T1AR. Entonces las blancas defenderán su PAR sencillamente con alguna jugada semejante a D3AR, amenazando T×PAD, llevando su rey a 3C para lograr la ruptura en el momento oportuno, como en el caso anterior. Las blancas maniobrando convenientemente, pueden llegar a la posición siguiente:



Las negras se ven forzadas a jugar T1A, lo que permite las blancas D2A, seguida de R3A, obligando a las negras a la captura P×P, que aumentaría la ventaja de las blancas.

Un examen detenido de todas estas posiciones permite descubrir que, además de la ventaja de su libertad de movimientos, las blancas tienen el P5R presionando con enorme fuerza. Es la posición dominante de este peón y su posibilidad de avanzar libremente, después del cambio de todas las piezas, lo que constituye el eje de las maniobras de las blancas.

En las posiciones anteriores he omitido intencionadamente las jugadas intermedias para que el lector se acostumbre a imaginar en su mente las situaciones que pueden deducirse de una posición determinada. Así es como se aprende a desarrollar planes estratégicos y se llega a la categoría de maestro. El lector obtendrá enormes beneficios de la práctica continuada de esta clase de ejercicios.

33. LA INFLUENCIA DE UN "HOLE"

Anteriormente hemos ilustrado el caso de un «hole» en mi partida contra Blanco, en la cual se estudió la influencia que ejercían las diferentes piezas colocadas en el «hole» 5R de las blancas.

Ejemplo 67.—Para ilustrar mejor este punto, veamos la partida jugada en el Torneo Internacional de Maestros de La Habana, 1913. (Gambito de la dama rehusado.) Blancas: D. Janowisch. Negras: A. Kupchick.

1. P4D,	**P4D**
2. P4AD,	**P3R**
3. C3AD,	**C3AR**
4. A5C,	**A2R**
5. P3R,	**CD2D**
6. A3D,	**P×P**
7. A×P,	**C3C**

Con idea de colocar un caballo en la casilla 4D; pero como es el otro caballo el que debe ocupar aquella casilla, la maniobra de las negras no parece lógica. El C colocado a 3C no hace nada, excepto que es un obstáculo para el desarrollo de su propio AD. El tratamiento normal: 0—0, seguido de P4AD es más razonable. Una bella ilustración de cómo deben jugar las blancas esta variante se encuentra en la partida Janowski-Rubinstein. San Petersburgo, 1914.

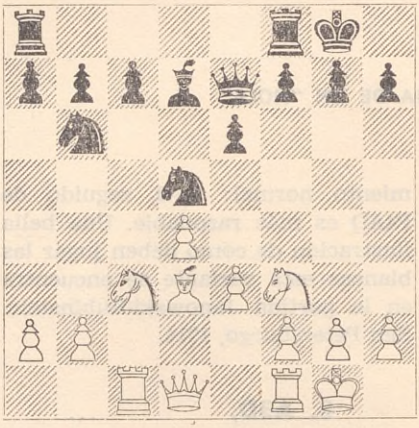
8. A3D, ...

A3C presenta algunos aspectos favorables, siendo el principal la posibilidad de avanzar el PR inmediatamente, después de 8. ..., CR4D; 9. A×A, D×A.

8. ...,	**CR4D**
9. A×A,	**D×A**
10. C3A,	...

Si el alfil blanco estuviese en 3CD, podrían jugar ahora P4R, como se indicó en la nota anterior. Esta jugada no puede hacerse en la presente posición, porque la respuesta C5AR amenaza no solamente el PCR, sino C×A+. Puesto que el AR no debe cambiarse nunca en esta apertura, sin una razón poderosa, a las blancas no les conviene avanzar el P4R.

10. ..., 0—0
11. 0—0, A2D
12. T1A, ...



Las blancas están perfectamente desarrolladas, amenazando ahora ganar un peón, de la manera siguiente: C×C, C×C; P4R, seguida de T×P.

12. ..., P3AD

El hecho de que las negras se vean prácticamente forzadas a hacer esta jugada, para evitar la pérdida de un peón, es suficiente razón por sí sola para condenar en su totalidad el plan de desarrollo que han adoptado. En efecto, ahora se ven obligadas a obstruir la acción de su propio alfil, que antes jugó a 2D, dejándolo reducido poco menos que a la categoría de un peón. En efecto, es difícil ver cómo este alfil podrá alguna vez tomar parte en el juego. Es fácil adivinar que las blancas situarán pronto sus dos caballos en 5R y 5AD, respectivamente, no pudiendo las negras desalojarlos de allí sin debilitar seriamente su juego, caso de que llegaran a conseguirlo. De todo esto se deduce que probablemente hubiese sido mejor para las negras jugar C×C, eliminando uno de los dos caballos en lugar de asumir semejante posición defensiva. En estos casos cuantas menos piezas queden sobre el tablero, mayores son las probabilidades de salvar la partida.

13. C4R, P4AR

Prácticamente, esta jugada equivale a un suicidio, puesto que crea un *hole* en la casilla 5R, donde se situará un caballo blanco, siendo casi imposible desalojarlo de allí.

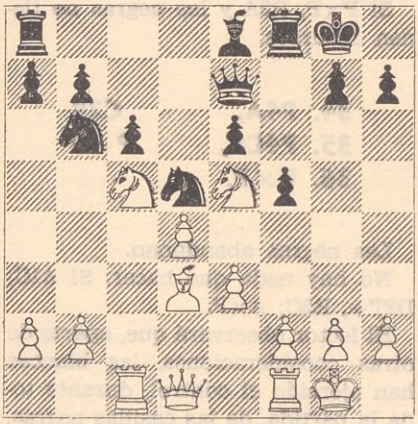
14. C5A, A1R
15. C5R, ...

La posición de los caballos blancos, especialmente el C5R, se puede calificar de ideal, y una simple ojeada da idea de su dominio del juego. La cuestión que surge ahora

(Ver diagrama siguiente.)

es cómo procederán las blancas para obtener el máximo beneficio de tan ventajosa posición. Pronto lo veremos.

15. ..., T1C



Esta jugada no tiene objeto, a menos que vaya seguida de C2D. Como no lo hicieron así, era preferible T1A como se jugó después.

16. T1R, T3A
17. D3A, T3T
18. D3C, T1A

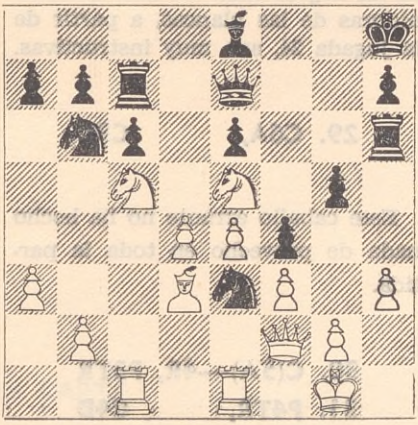
Las blancas amenazaban ganar la calidad, jugando C7A ó C4C.

19. P3A, T2A
20. P3TD, R1T
21. P3T, ...

Quizá todas estas precauciones son innecesarias, pero las blancas calculan que tienen tiempo sobrado para preparar su ataque, y quieren tomar todas las garantías antes de empezarlo.

21. ..., P4C
22. P4R, P5A
23. D2A, C6R

Era mejor C3A, procurando más adelante jugar C2D, para eliminar los caballos blancos.



24. T × C, ...

Con este sacrificio de la torre por un caballo y peón, las blancas obtienen una posición aplastante.

24. ..., P × T
25. D × P, C1A

C2D era mejor para cambiar uno de los caballos blancos. Sin embargo, las blancas disponen de numerosas respuestas satisfactorias, entre ellas, la siguiente: C(5A) × C, A × C; D × P, D × D; C7A+, R2C; C × D y con dos peones por la calidad y la posición tan favorable, las blancas ganarían sin dificultad.

26. C4C, T3C
27. P5R, T2C
28. A4A, A2A

Todas estas jugadas son prácticamente forzadas y, como se ve fácilmente, embarazan los movimientos de las negras cada vez más. Las maniobras de las blancas, a partir de la jugada 24, son muy instructivas.

29. C6A, C3C

Este caballo errante no ha hecho nada de provecho en toda la partida.

30. C(5A)—4R, P3TR
31. P4TR, C4D
32. D2D, T3C
33. P×P, D1A

Si P×P, R2A y las negras no tienen recursos.

34. P4A, C2R
35. P4CR, P×P
36. P×P.

Las negras abandonan.

No hay nada que hacer. Si A1C; D2T+, R2C; A×P.

El lector observará que, aparte de otras consideraciones, las blancas han ejercido el control, durante toda la partida, de las casillas negras, especialmente de 5RD y 5AD.

Desde aquí hasta el final del libro presentaré una selección de partidas mías, ganadas o perdidas, para ilustrar los principios generales expuestos en las páginas anteriores.

TERCERA PARTE

ESTUDIO DE PARTIDAS MODELOS

Partida núm. 1.

GAMBITO DE LA DAMA, REHUSADO (Match 1909)

Blancas: F. P. Marshall. Negras: J. R. Capablanca.

1. P4D, P4D
2. P4AD, P3R
3. C3AD, C3AR
4. A5C, A2R
5. P3R, C5R

Yo había jugado esta defensa otras dos veces, en el mismo match, con buenos resultados. Y aunque perdí la presente partida, continué jugándola hasta el último juego, en que cambié la táctica. La razón era mi total falta de conocimiento de las diferentes variantes de esta apertura, unida a que yo sabía que el doctor Lasker adoptó con éxito esta defensa contra el mismo Marshall en 1907. Pensaba yo que, puesto que el doctor Lasker la había adoptado tan a menudo, debía ser buena. La idea es cambiar un par de piezas, llegando al mismo tiempo a una posición llena de posibilidades y con perspectivas prometedoras para el final. De acuerdo con los principios generales, esta línea de juego es defectuosa, pues el mismo caballo ha jugado tres veces en la apertura, aunque esto implica el cambio de dos piezas. En realidad, la dificultad de esta variante y de todas las variantes del gambito de la dama, consiste en el desarrollo lento del AD negro. Sin embargo, si esta variante se puede o no jugar con seguridad es una cuestión a decidir todavía, y está fuera del propósito de este libro. Debo añadir que en la actualidad yo tengo preferencia por una línea diferente, aunque no es improbable que alguna vez vuelva a emplear esta defensa.

6. A×A, D×A
7. A3D, ...

P×P es preferible, por razones que veremos pronto.

7. ..., C×C
8. P×C, C2D

Ahora P×P sería un plan mejor para desarrollar el juego. La idea es que después de 8. ..., P×P; 9. A×PA, P3CD, seguida de A2C, que colocaría el alfil negro en una posición fuerte. Véase esta variante en la partida undécima del match.

9. C3A, 0—0

Ahora no sería buena 9. ..., P×P; 10. A×P, P3CD, a causa de 11. A5C, impidiendo A2C por la respuesta C5R.

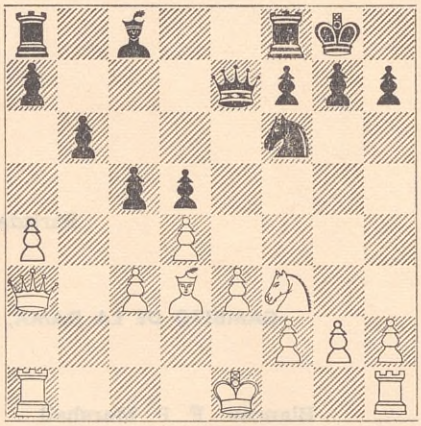
10. P×P, P×P
11. D3C, C3A
12. P4TD, P4A

Jugada con la intención de obtener la mayoría de peones en el ala de la dama. Sin embargo, es dudoso que esta jugada sea buena, pues desorganiza los peones negros del flanco de dama. Lo más seguro sería jugar P3A.

13. D3T, P3CD

(Ver diagrama siguiente.)

Esto expone a las negras al ataque posterior P5T, sin compensación. Si yo tuviese ahora que jugar en esta posición, continuaría, sencillamente, con 13. ..., T1R. Entonces,



después de 14. D×P, seguiría D×D, y creo que las negras recobran su P. Si, en lugar de la que acabamos de ver, las blancas jugasen 14. P×P, A5C, daría a las negras un juego excelente.

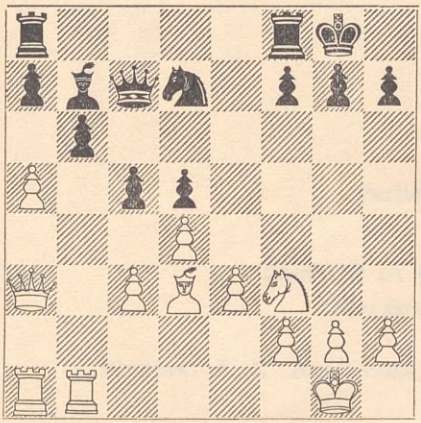
14. P5T, A2C
15. 0—0, D2A
16. TR1C, C2D

La posición de las negras es mala y quizá perdida, de cualquier manera; pero la jugada del texto empeora las cosas. Es un hecho cierto que yo no vi la respuesta A5A de las blancas. Ni siquiera se me pasó

(Ver diagrama siguiente.)

esta amenaza por la imaginación. La mejor jugada de las negras era 16. ..., TR1C. Si ésta pierde, entonces cualquier otra jugada perdería también.

17. A5A, TR1A



De mal en peor. C3A era aquí la única esperanza de salvación.

18. A×C, D×A
19. P6T, A3A

20. P×P, P×P
21. D×P, TD1C

La partida está perdida. Todas las jugadas son indiferentes.

22. T×T, T×T
23. C5R, D4A
24. P4AR, T3C
25. D×T!

Las negras abandonan.

Por supuesto, si 25. C×A, T8C+, daría las tablas. La jugada del texto es bonita y termina rápidamente. Una partida bien jugada por Marshall.

Partida núm. 2.

GAMBITO DE DAMA REHUSADO

(San Sebastián, 1911)

Blancas: A. K. Rubinstein. Negras: J. R. Capablanca.

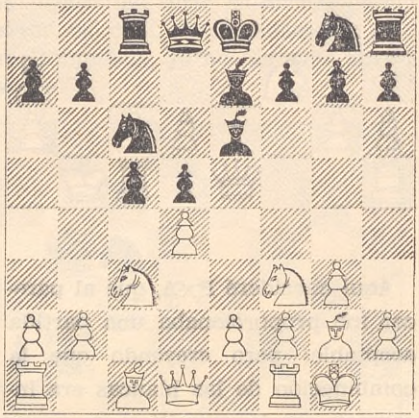
1.	P4D,	P4D
2.	C3AR,	P4AD
3.	P4A,	P3R
4.	P × PD,	PR × P
5.	C3A,	C3AD
6.	P3CR,	A3R

C3A es la jugada normal en esta variante. El desarrollo de las blancas lo introdujo primero Schlechter y más tarde fue perfeccionado por Rubinstein. Se propone el aislamiento del PD negro, contra el cual se concentrarán gradualmente las piezas blancas. Yo hice la jugada del texto para evitar los caminos trillados. Tratándose de una jugada de desarrollo no hay nada que objetar, desde el punto de vista de los principios generales, excepto que los caballos deben salir primero que los alfiles.

7.	A2C,	A2R
8.	0—0,	T1A

Prosiguiendo su plan de salirse del desarrollo normal en esta variante, pero con escaso éxito.

Esta jugada, en teoría, no debe ser buena, puesto que el CR está todavía sin desarrollar. Aún no conocía yo el ataque C5C, seguido del cambio del A3R, C3A ó P3TR, para prevenir A o C-5CR era lo correcto.

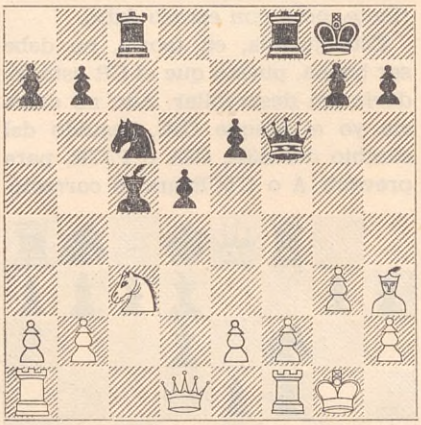


9.	P × P,	A × P
10.	C5CR,	C3A
11.	C × A,	P × C

12. A3T, D2R
13. A5C, 0—0

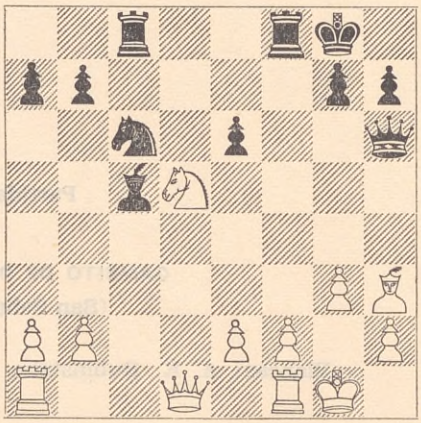
Una falta. La jugada correcta era T1D, para quitar la torre de la diagonal del alfil colocado a 3T, defendiendo al mismo tiempo el PD. La del texto permite a las blancas una magnífica combinación, prevista por mí, y que creí que podía refutar.

14. A×C, D×A



Aquí consideré P×A, que al parecer me proporcionaba una partida aceptable; pero creyendo que la combinación de las blancas era incorrecta, se la permití, para pesar mío.

15. C×P!, D3T



16. R2C!, ...

Esta es la jugada que yo no vi. Creyendo que Rubinstein jugaría A2C, tenía preparada la siguiente combinación ganadora: 16. A2C, C4R!; 17. C4A (si T1A, D×T!!; D×D, A×P+, y ganan), C5C; 18. P3TR (si C3T, A×P+, ganando la calidad), C×P; 19. T×C, A×T+; 20. R×A, P4CR, y las negras deben ganar. Es curioso que ningún comentarista se haya dado cuenta de esta combinación. Generalmente, se cree que yo no vi la jugada 17. D1A.

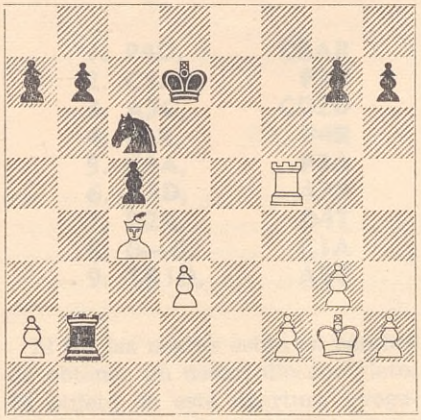
16. ..., TD1D

Después de la jugada anterior de las blancas, me quedaba resignarme a lo inevitable.

17. D1A!, P×C
18. D×A, D7D
19. D5C, C5D
20. D3D, D×D
21. P×D, TR1R
22. A4C, ...

Esto da una probabilidad a las negras. Debía jugarse TR1R. Si C7A, T×T+; T×T; T1AD, T7R; R1A, C5D (si T7D; A6R+, R1A; A×P, y ganan); T8A+, R2A; T7A+, T2R; T5A, y ganan.

22. ...,	T3D
23. TR1R,	T×T
24. T×T,	T3CD
25. T5R,	T×P
26. T×P,	C3A
27. A6R+,	R1A
28. T5A+,	R1R
29. A7A+,	R2D
30. A4A,	...

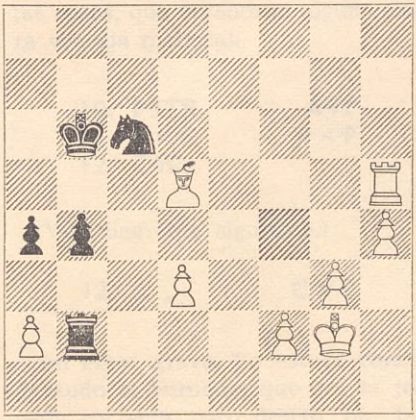


30. ..., P3TD

Una mala jugada, que estropea las legítimas aspiraciones de anular la partida, con la cual se pierde un tiempo muy importante. En realidad, como se verá por la continuación de la partida, se pierden varios tiempos. La jugada correcta era R3D. Si T5CD, T×T; A×T, C5D, seguida de P4CD, y las blancas tendrían grandes dificultades para hacer tablas, a causa de la posición dominante del C5D, en combinación con el peón de más en el lado de la dama y la mala posición del rey blanco. (Estúdiese esta línea de juego.)

31. T7A+,	R3D
32. T×PCR,	P4C
33. A8C,	P4TD
34. T×P,	P5T
35. P4T,	P5C
36. T6T+,	R4A
37. T5T+,	R3C
38. A5D,	...

Con sus tres jugadas últimas, las blancas conceden nuevamente una ocasión de salvarse a su adversario. Aun antes de la última jugada A4A ganaría con relativa facilidad; pero la jugada del texto es un completo error, del cual, afortunadamente para Rubinstein, yo no me supe aprovechar.



38. ..., P6C

T×P hubiese hecho prácticamente imposible para las blancas ganar la partida, si es que había medio de ganarla. La mejor continuación para las blancas entonces era ésta: 39. A4A, T7A; 40. T5C+, R2A; 41. A8C, P6T; 42. P5T, P7T; 43. A×P, T×A, y, suponiendo que no se pueda ganar, es muy difícil encontrar la manera, pues si 44. P6T, T3T! ofrecía excelentes probabilidades de tablas.

39. P×P, P6T
40. A×C, T×PC

Si 40. ..., P7T; 41. T5C+, R3T; 42. T8C.

41. A5D, P7T
42. T6T+.

Las negras abandonan.

Este final es más bien una pobre exhibición por parte de dos maestros. Como compensación, tenemos la magnífica combinación de Rubinstein, iniciada con la jugada 14. A×C.

Partida núm. 3.

DEFENSA IRREGULAR

(La Habana, 1913)

Blancas: D. Janowski. Negras: J. R. Capablanca.

1.	P4D,	C3AR
2.	C3AR,	P3D
3.	A5C,	CD2D
4.	P3R,	P4R
5.	C3A,	P3A
6.	A3D,	A2R
7.	D2R,	D4T
8.	0—0,	C1A
9.	TR1D,	A5C

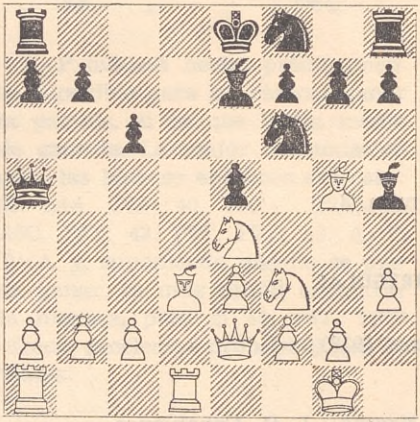
Al fin las negras están en camino de obtener un desarrollo completo. El objeto de esta apertura irregular es abandonar a las blancas a sus propios recursos. Cuando se jugó esta partida, el sistema de defensa adoptado aquí no era tan conocido como las variantes regulares de las aperturas del PD. Todavía falta probar su eficacia. Sus buenas cualidades consisten en que permite conservar el centro intacto, sin crear ninguna debilidad especial y en que proporciona muchas oportunidades para ejecutar maniobras ocultas y profundas. El inconveniente es que las negras necesitan mucho tiempo para desarrollar su juego. Es natural suponer que las blancas aprovecharán ese tiempo para preparar un ataque bien planeado, o que utilizarán la ventaja de su desarrollo para impedir a las negras completar el suyo, o, si no pudiesen conseguir ninguna de estas cosas, que obtendrán alguna clara ventaja material.

10.	P3TR,	A4T
11.	P × P,	P × P
12.	C4R,	...

(Ver diagrama siguiente.)

12.	...,	C × C

Un error grave. Yo estuve considerando el enroque, que era la jugada correcta, pero desistí, por te-



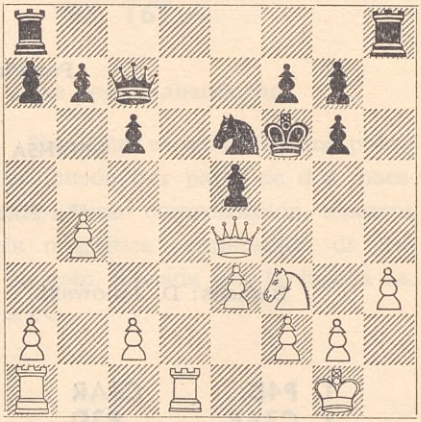
mor a la variante 13. A×C, P×A; 14. C3C, A3C; 15. C5A, con la cual las blancas obtendrían una posición para ganar en el final. Sea o no cierto, esto demuestra la estrecha relación que existe entre las diferentes fases de la partida y, por consiguiente, cómo cada una de ellas influye sobre las demás.

13. A×A, R×A
14. A×C, A3C

Esta jugada no es buena. Lo natural y correcto era C3R para poner todas las piezas negras en juego. A×C inmediatamente también sería buena, pues aliviaría la presión sobre el PR negro, simplificando, al mismo tiempo, el juego.

Aquí vemos cómo el descuido de los principios elementales que rigen el juego, a menudo es causa de dificultades. Sin duda en la elección de las jugadas yo fui influido por el temor de la respuesta A5A, muy amenazadora.

15. D4A, C3R
16. P4CD, D2A
17. A×A, PT×A
18. D4R, R3A



19. T3D, ...

P4TR, seguida de P4C, parece una manera más enérgica de continuar el ataque. El punto débil de las negras indudablemente es la casilla 4R, que se ven obligadas a defender con su rey. La jugada del texto tiene por objeto doblar las torres, para colocar finalmente una de ellas en 6D, defendida por P5AD. Las negras únicamente pueden impedir esta maniobra jugando P4A, que dejaría un «hole» en 5D, o jugando P3C, inmovilizando la dama negra para la defensa del PAD y del PR, este último ya defendido por ella. Sin embargo, las negras pueden hacer frente a todas estas vicisitudes proponiendo el cambio de las torres, que destruye el plan de las blancas. Por estas razones, P4TR parece

la mejor manera de continuar el ataque.

19. ..., TD1D
20. TD1D, P4CR

Jugada preparatoria para P3CR, que proporciona una posición segura a las negras. Desgraciadamente para éstas, no se decidieron a llevar a cabo su plan.

21. P4A, T×T

P3CR dejaría a las negras una partida perfectamente segura.

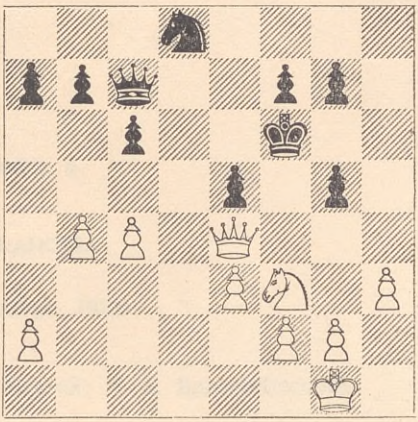
22. T×T, T1D

Un error muy grave, que cuesta un peón. P3CR era la jugada justa, con muy buen juego para las negras. En efecto, en el simple supuesto de un final, la posición del rey negro sería una ventaja.

23. T×T, C×T

(Ver diagrama siguiente.)

24. P4TR, ...



Ganando un peón, como veremos pronto. Las negras no pueden contestar 24. ..., C3R; porque 25. P×P+ C×P; 26. D4T, ganaría el C.

24. ..., P×P
25. D×P+, R3R
26. D4C+, R3A
27. D5C+, R3R
28. D×PC, D3D
29. P5A, D4D
30. P4R!, D8D+
31. R2T, P3A
32. D4C+!, R2R
33. C×P, D×D
34. C×D, C3R
35. P5R, P×P
36. C×P, C5D

La partida continuó unas jugadas más, y, no teniendo modo de detener el avance de los dos peones blancos pasados, las negras se rindieron.

Partida núm. 4.

DEFENSA FRANCESA

(San Petersburgo, 1913)

Blancas: J. R. Capablanca. Negras: F. A. Znosco-Borovki.

1. P4D, P3R
2. P4R, P4D
3. C3AD, C3AR
4. A5C, A5C

La variante *McCutcheon,* cuya idea consiste en arrebatar la iniciativa a las blancas. En lugar de conformarse con la defensiva, las negras inician un contraataque en el flanco de la dama. Esta variante produce partidas altamente interesantes.

5. P×P, ...

Cuando se jugó esta partida, la continuación P5R estaba en boga; pero entonces, lo mismo que ahora, la jugada del texto me parece más fuerte.

5. ..., D×P

Esto se considera superior a P×P. Su objeto, como antes dijimos, es apoderarse de la iniciativa por la dislocación del ala de la dama blanca. Sin embargo, éstas encuentran una compensación más que suficiente en el ataque contra el flanco del rey. Podemos establecer, como un principio general para todas las aperturas, que la ruptura del lado del rey es más importante que la correlativa del flanco de la dama.

6. A×C, A×C+
7. P×A, P×A
8. C3A, P3CD

El plan de las negras en esta variante consiste en situar su alfil en la gran diagonal, para poder más adelante iniciar un ataque violento contra el rey blanco en combinación con las torres colocadas en la columna abierta CR. Por supuesto,

contando con que las blancas enrocarán por el lado del rey, en vista de la posición débil de los peones en el lado de la dama.

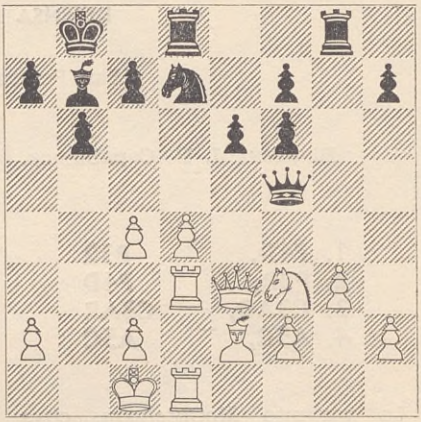
9. D2D, A2C
10. A2R, C2D
11. P4A, D4AR
12. 0—0—0, ...

Una idea original jugada por primera vez, según creo, en una partida contra míster Walter Penn Shipley, de Filadelfia. Está basada en que como no hay alfil negro y las piezas negras se han desarrollado con vistas a un ataque contra el ala del rey, no podrán las negras sacar ventaja de la posición aparentemente desamparada del rey blanco. Hay que considerar dos posibilidades: primera, si las negras enrocan por el lado de la dama, como en esta partida, es evidente que no hay peligro de ataque; segunda, si las negras enrocan por el lado del rey, las blancas atacan primero aprovechando la ventaja de la mala posición de la dama negra. Además de las probabilidades de ataque que encierra la jugada del texto, las blancas ponen su rey en seguridad y llevan una torre en juego, en una sola jugada, ganando varias jugadas o «tiempos», como se les llama, que servirán para desarrollar cualquier plan.

12. ..., 0—0—0
13. D3R, TR1C
14. P3C, D4TD

Indiscutiblemente un error, descuidando la fuerte respuesta del contrario; pero un detenido examen demuestra que las blancas tienen ya ventaja de posición.

15. T3D!, R1C
16. TR1D, D4AR



17. C4T, ...

Esta jugada ha merecido censuras, porque el caballo queda fuera de juego durante algún tiempo. Pero al forzar la réplica D4CR, las blancas ganan un tiempo muy importante con la jugada P4A, pues no solamente consolida su posición, sino que desplaza a la dama, colocándola de momento fuera de juego. Ciertamente, la dama vale más que el caballo, sin contar con el tiempo ganado y la mayor libertad de movimientos que esta jugada ha proporcionado a las piezas blancas más importantes.

17. ..., D4CR
18. P4A, D2C
19. A3A, ...

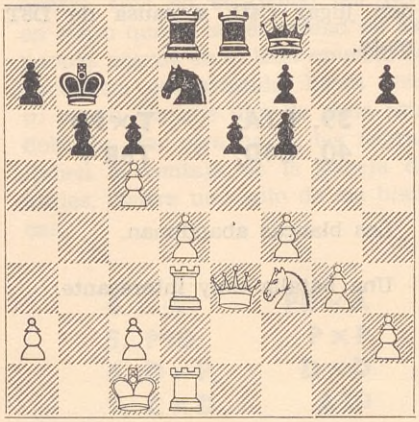
En estas posiciones es generalmente muy ventajoso deshacerse del alfil negro que controla sus casillas 3TD y 3AD dejando «holes» para las piezas blancas. El alfil, colocado en la casilla 2CD, tiene un gran valor defensivo, y de aquí la ventaja de cambiarlo.

19. ..., TR1R
20. A×A, R×A
21. P5AD!, P3A

Pues las blancas amenazaban P6A+.

22. C3A, D1A

Para impedir al caballo ocupar la casilla 6D, vía 2D y 4R ó 4AD. Es evidente que las blancas tienen una gran ventaja de posición.



23. C2D?, ...

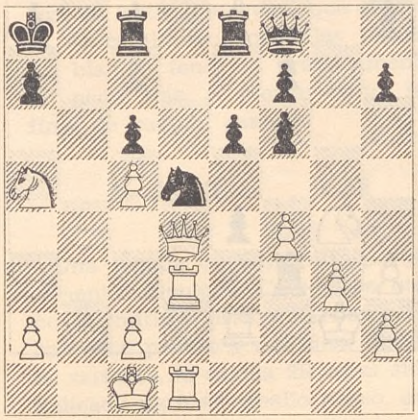
Yo había considerado T3C, que era la jugada correcta; pero la abandoné por encontrarla demasiado lenta, creyendo que en esta posición habría manera de ganar más rápidamente.

23. ..., P×P
24. C4A, ...

C4R ó C3C traerían un final ventajoso para las blancas.

24. ..., C3C
25. C5T+, R1T
26. P×P, C4D
27. D4D, T1A

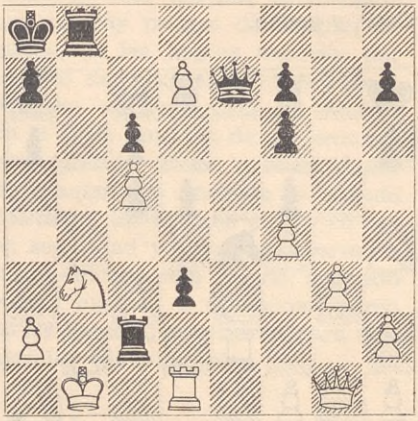
Si T1C; 28. C×P, T(1C)1A; 29. C×P, y ganan.



28. P4A, ...

C4A era la jugada correcta. Sin embargo, yo estaba obsesionado todavía con la «grand combination», y creí que con el peón, que más adelante iría a 6D, ganaría la partida. Las negras merecen grandes elogios, por la manera de conducir su defensa en una posición extremadamente difícil. Pudieron haber cometido muchos errores, pero a partir de la jugada 22, siempre encontraron las mejores jugadas.

28.	...,	P4R!
29.	D1C,	P5R
30.	P×C,	P×T
31.	P6D,	T7R
32.	P7D,	T7A+
33.	R1C,	T1C+
34.	C3C,	D2R



35.	T×P,	...

La posición es sumamente interesante. A mi parecer, aquí perdí la última ocasión de ganar la partida, y si esto es cierto confirmaría la exactitud de mi razonamiento cuando jugué P4A en la jugada 28. El lector averiguará lo que ocurriría si las blancas jugasen D4D! al momento. Yo he examinado las siguientes variantes: 35. D4D, T×PTR (por supuesto, si T×PA, P8D gana); 36. D×PD!, T1D; 37. D6T, R1C la mejor (si D5D+; R1T, R1C; T1CD y ganan); 38. D×PA, y las blancas tienen tablas, por lo menos.

35.	...,	T7R
36.	D4D,	T1D
37.	D4T,	D5R
38.	D6T,	R1C

No hay defensa contra esta simple jugada, pues las blancas no pueden jugar C4D, a causa de D8T mate.

39.	R1A,	T×PD
40.	C4D,	T8R+

Las blancas abandonan.

Una batalla muy interesante.

Partida núm. 5.

RUY-LOPEZ

(San Petersburgo, 1914.)

Blancas: Dr. Em. Lasker. Negras: J. R. Capablanca.

1. P4R, P4R
2. C3AR, C3AD
3. A5C, P3TD
4. A × C, ...

Esta jugada tiene por objeto llegar rápidamente al medio juego, sin las damas y con la superioridad para las blancas de cuatro peones contra tres en el flanco del rey; en tanto que la superioridad de los peones negros en el lado opuesto se encuentra compensada, hasta cierto punto, porque uno de ellos está doblado. Por otra parte, las negras tienen la ventaja de la pareja de alfiles, contra uno solo de las blancas.

4. ..., PD × A
5. P4D, P × P
6. D × P, D × D
7. C × D, A3D

Las negras se proponen enrocar por el lado del rey, pues calculan que el rey debe colocarse en el lado más débil, para contrarrestar el avance de los peones. En teoría, el razonamiento anterior nos parece perfectamente; pero decidir si este plan sería el mejor, desde el punto de vista práctico, es difícil de probar. El lector observará que si ahora se cambiasen todas las piezas, las blancas tendrían prácticamente un peón más, y, por lo tanto, un final de partida ganado.

8. C3AD, C2R

Una jugada de desarrollo perfectamente calculada. Cualquiera otra no permitiría desarrollar este caballo tan pronto y tan bien. En esta variante, la casilla 2R es el sitio indicado para el caballo negro, con el fin de no obstruir el avance de los peones, y también, según las

eventualidades que se presenten, para saltar a 3CR. Por último, tenemos, la posibilidad de ocupar la casilla 5D, vía 3AD después de P4AD.

9. 0—0, 0—0
10. P4A, ...

Cuando se jugó la partida, este avance me pareció débil, y me lo sigue pareciendo todavía, porque deja débil el PR, a menos de avanzarlo a 5R, y además permite a las negras la clavada del caballo, jugando A4AD.

10. ..., T1R

Lo mejor, amenazando A4A; A3R, C4D. Al mismo tiempo impide A3R, por la respuesta C4D ó 4A.

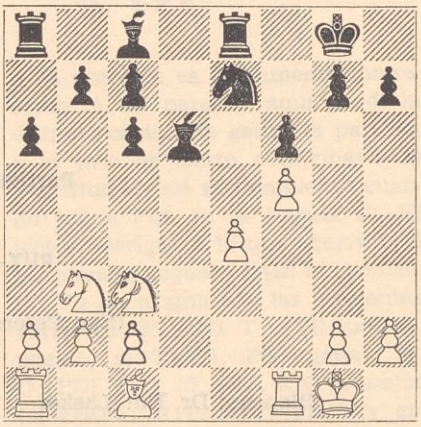
11. C3C, P3A

Preparando P3CD, seguida de P4AD y A2C, en combinación con C3C, que crearía grandes dificultades a las blancas para proteger sus dos peones centrales del ataque combinado de las piezas enemigas.

12. P5A, ...

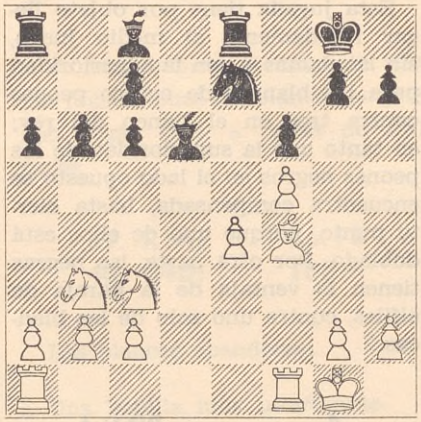
(Ver diagrama siguiente.)

Erróneamente se ha escrito que esta jugada gana la partida; pero por mi parte nada deseo más que volver a encontrarme en esta posi-



ción. Fueron precisos varios errores sucesivos para llegar finalmente a una posición perdida.

12. ..., P3CD
13. A4A, ...



13. ..., A2C

Jugada contra mi mejor juicio de

posición. Lo mejor, sin duda, era A×A. El doctor Lasker ha dado la variante siguiente: 13. ..., A×A; 14. T×A, P4A; 15. TD1D, A2C; 16. T2A, TD1D; 17. T×T, T×T; 18. T2D, T×T; 19. C×T, y, según él, las blancas están mejor. Pero, como indicó Nimzowitsch inmediatamente de terminarse la partida 16. ..., TD1D, que da Lasker en su variante, no es la mejor. Si 16. ..., TD1A! las blancas tendrían grandes dificultades para anular la partida, pues no se ve un buen plan para impedir a las negras C3A, seguida de C4R, amenazando C5A. Y si las blancas intentan oponerse a esta maniobra, retirando su caballo de 3C, el caballo negro iría entonces a la casilla 5D, y el P4R será el objetivo del ataque. Volviendo a la variante del doctor Lasker, sin embargo, cualquiera que fuese la ventaja de las blancas, desaparecería al instante si las negras juegan 19. ..., C3A, amenazando C5C ó C5D, ninguna de las cuales se puede parar. Si las blancas contestan 20. C5D, C5D de las negras daría las tablas, por lo menos. En efecto, después de 19. ..., C3A, son tan numerosas las amenazas de las negras que es difícil ver cómo un adversario podría impedirlas sin la pérdida de uno o más peones.

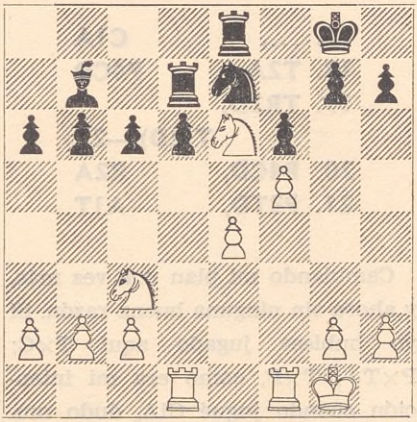
14. A×A, P×A
15. C4D, ...

Es una cosa curiosa, pero cierta, que cuando yo jugué 13. ..., A2C no vi esta jugada de las blancas, pues entonces hubiese jugado 13. ..., A×A, que es la precisa.

15. ..., TD1D

La partida está muy lejos todavía de perderse, pues contra la entrada del caballo, las negras pueden jugar más adelante P4A, seguida de P4D.

16. C6R, T2D
17. TD1D, ...



En esta posición estuve a punto de jugar P4A, seguida de P4D, que en mi opinión me daba las tablas; pero súbitamente me sentí ambicioso y creí que podía hacer la jugada del texto, 17. ..., C1A, seguida después del sacrificio de la calidad por el C6R, ganando un peón en la refriega y dejando el PR blanco más débil todavía. Me proponía yo llevar adelante este plan antes o después de P4CR, según las circuns-

tancias. Analicemos: 17. ..., P4A; si 18. C5D, A×C; 19. P×A, P4CD y un análisis cuidadoso demuestra que las negras nada tendrían que temer. En este caso, mi plan se reducía a llevar el caballo a la casilla 4R, vía 1AD, 3CD y 5AD ó 2D. Nuevamente, 17. ..., P4A; 18. T2A, P4D; 19. P×P, A×P; 20. C×A (lo mejor, pues, si T(2A)-2D, A×C daría la ventaja a las negras), T×C; 21. T×T, C×T y no hay razón alguna para que pierdan las negras.

17. ..., C1A
18. T2A, P4CD
19. TR2D, T(2D)—2R
20. P4CD, R2A
21. P3TD, A1T

Cambiando mi plan una vez más, y ahora sin ninguna buena razón. Si yo hubiese jugado aquí T×C; P×T+, T×P, como era mi intención cuando jugué C1A, dudo mucho que las blancas consiguiesen ganar la partida. Al menos sería extraordinariamente difícil.

22. R2A, T2T
23. P4C, P3T
24. T3D, P4TD
25. P4TR, P × P
26. P × P, T(2T)—2R

Esta jugada ya no tiene objeto. Las negras, con una mala partida se permiten esta pequeña divagación. Mejor sería T6T, para guardar la calle abierta, y al mismo tiempo amenazar C3C y 5A, llevando esta pieza en juego.

27. R3A, T1C
28. R4A, P3C

Otra mala jugada. Los dos últimos movimientos de las blancas son débiles, pues su rey nada hace aquí. Debían haber jugado su torre a la casilla 3C, en la jugada 27. Las negras debían mover ahora P4C+. Una vez desperdiciada esta ocasión las blancas tienen el campo libre para realizar su plan y terminan la partida con gran corrección, pues la posición de las negras es cada vez más desesperada. No son necesarios más comentarios, pero debo añadir que mi juego presenta un carácter irresoluto a lo largo de la partida. Cuando se tiene un plan debe llevarse adelante siempre que sea posible. Tocante al juego de las blancas, sus movimientos 10 y 12 me parecen muy débiles; después jugó bien hasta la 27, que es mala, lo mismo que la 28. El resto de la partida es bueno, probablemente perfecto.

29. T3C, P4C+
30. R3A, C3C
31. P×P, PT×P
32. T3T, T2D
33. R3C!, R1R
34. TD1TR, A2C
35. P5R, PD×P
36. C4R, C4D
37. C(6R)—5A, A1A
38. C×T, A×C
39. T7T, T1A
40. T1T, R1D
41. T8T+, A1A
42. C5A.

Las negras abandonan.

Partida núm. 6

DEFENSA FRANCESA

(Torneo en memoria de Rice, 1916)

Blancas: O. Chajes Negras: J. R. Capablanca

1. P4R, P3R
2. P4D, P4D
3. C3AD, C3AR
4. A5C, A5C

De todas las variantes de la Defensa Francesa ésta es la que yo prefiero, porque da a las negras más probabilidades de tomar la iniciativa.

5. P5R, ...

Aunque yo considero P×P la mejor jugada aquí, hay mucho que decir en favor de la del texto, pero no de la totalidad de la variante que las blancas adoptaron en la presente partida.

5. ..., P3TR
6. A2D, A×C
7. P×A, C5R
8. D4C, R1A

La alternativa P3CR debilita mucho el ala del rey. Las blancas jugarían P4TR, obligando a las negras a responder P4TR, y después, jugando A3D, las blancas amenazarían el débil PCR. Con su jugada del texto las negras renuncian al enroque, pero ganan tiempo para un ataque contra el centro y flanco de la dama blancos.

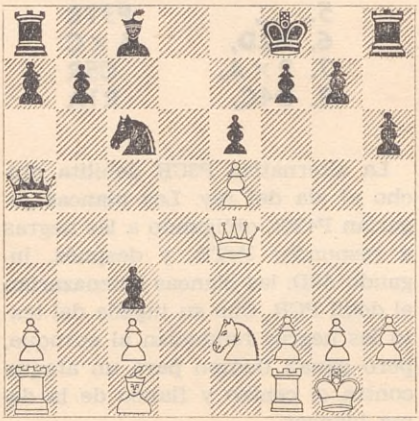
9. A1A, P4AD

Amenazando D4T y parando la amenaza A3T de las blancas. Esto demuestra que la última jugada de las negras fue una completa pérdi-

da de tiempo, sin más alcance que debilitar su posición.

10. A3D,	**D4T**
11. C2R,	**P×P**
12. 0—0,	**P×P**
13. A×C,	**P×A**
14. D×PR,	**C3A**

Las negras han obtenido en la apertura la ganancia de un peón. Su desarrollo, sin embargo, deja algo que desear, con los alfiles de distinto color, por lo cual no podemos decir todavía que la partida de las negras está ganada; pero ciertamente tienen mejor posición, porque además de la ventaja del peón



existe la amenaza del PR blanco, que hay que defender, y la oportunidad más adelante de colocar su caballo en la casilla 4D, vía 2R. Cuando esto se lleve a cabo el alfil ocupará la casilla 3A, vía 2D, tan pronto como se presente la oportunidad, y entonces las negras tomarán la iniciativa, decidiendo el resultado de la partida.

15. T1D,	...

Para impedir C2R, a la cual se contestaría C×P, o mejor aún, A3T. La jugada, sin embargo, es un error estratégico, pues llevando sus piezas al lado de la dama las blancas pierden cualquier probabilidad de atacar al rey enemigo, antes de dar tiempo a las negras de preparar la defensa.

15. ...,	**P3CR**
16. P4A,	**R2C**
17. A3R,	...

Sería mejor P4TD, para jugar después A3T. El alfil estaría mucho mejor en la diagonal abierta que aquí, donde actúa puramente a la defensiva.

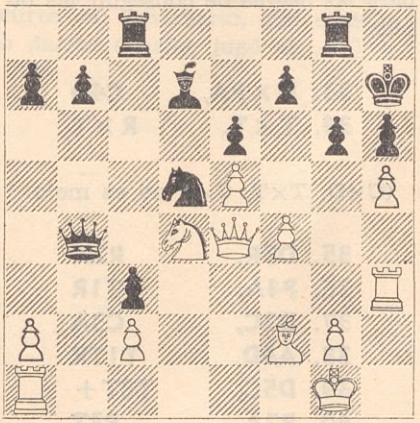
17. ...,	**C2R**
18. A2A,	**C4D**

Este caballo paraliza completamente el ataque, pues ocupa un puesto dominante y no hay manera de desalojarlo de allí. Al abrigo de él las negras pueden desarrollar sus piezas con toda tranquilidad. La partida puede considerarse estratégicamente ganada por las negras.

19. T3D, A2D
20. C4D, TD1AD
21. T3C, R2T
22. P4TR, TR1C
23. P5T, D5C

Con idea de clavar el caballo y al mismo tiempo retroceder a 2R o 1A, cuando sea preciso, y para impedir T1CD. En realidad estas precauciones son innecesarias, pues el ataque de las blancas a nada conduce. Probablemente las negras debieron prescindir de estas consideraciones y jugar D5T ahora seguida de P4A, como hicieron más adelante, aunque en circunstancias menos favorables.

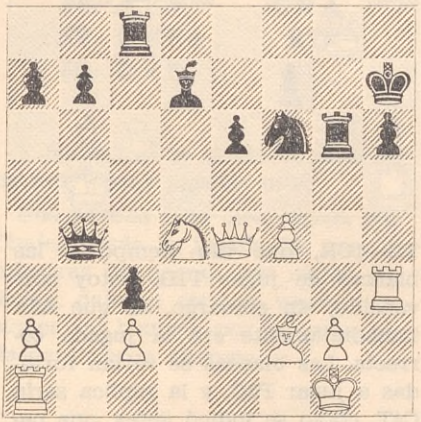
24. T3T, ...



24. ..., P4A

Esta jugada no es la mejor, como demostrarán pronto las blancas. D1A hubiese evitado todo, pero yo quería asumir la iniciativa al momento lanzándome por el camino de las complicaciones. Sin embargo, esta jugada no significa la pérdida del juego, como pronto veremos.

25. P × P a. p.
C × P(3A)
26. P × P +, T × P



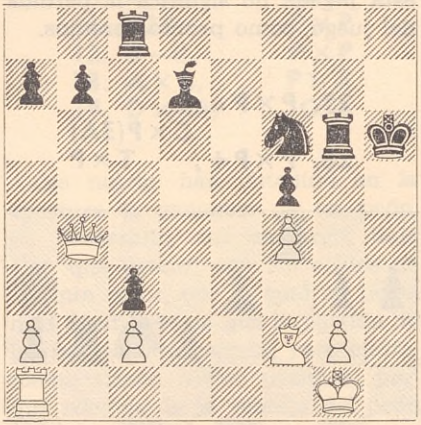
27. T × P +, ...

Ganando la dama.

27. ..., R × T
28. C5A +, P × C
29. D × D, ...

La posición presenta el máximo interés. Creía yo posible conseguir tal ataque contra el rey, que las blancas no podrían resistirlo mucho tiempo; pero es una equivocación, a menos que se pudiese jugar

primero A3A, forzando P3C y jugando después R4T. Seguí un plan parecido, pero perdí una jugada muy importante con el movimiento



TD—1CR, que dio tiempo a las blancas de jugar T1D. Estoy convencido, sin embargo, de que A3A inmediatamente era la jugada correcta. Las blancas se verían forzadas a jugar P3C, y la réplica sería C4T, como se indicó antes, que parece lo mejor (el plan desde luego es jugar T1TR, seguida de R5C, amenazando mate, u otra jugada, según las circunstancias. En algunos casos lo mejor sería R5C), o C5R, que por lo menos daría tablas. Hay tantas variantes en esta posición que sería imposible darlas todas. Merece la pena dedicar algún tiempo a examinar detenidamente las líneas indicadas.

29. ..., TD—1CR

Como ya dijimos, A3A era lo mejor.

30. P3C, A3A
31. T1D, R4T

El plan, como explicamos más arriba, es jugar a 5C a su debido tiempo y amenazar mate en 8TR; pero ya es demasiado tarde, porque la torre blanca ha llegado a tiempo de impedir aquella maniobra. Por eso, en lugar de R4T, yo debí jugar C5R, que me hubiese dado las tablas por lo menos. Después de la jugada del texto se invierten los papeles. Ahora las blancas tienen la iniciativa y a las negras les toca luchar por las tablas.

32. T6D, A5R

C5R todavía era la jugada justa, y probablemente la última ocasión para las negras de conseguir las tablas.

33. D×PA, C4D
34. T×T, R×T

(C×D; T×T, C×P no es mejor.)

35. D5R, R2A
36. P4A, T1R
37. D2C, C3A
38. A4D, T1TR
39. D5C, T8T+
40. R2A, P3T
41. D6C, T7T+
42. R1R, C2D
43. D6D, A3A
44. P4C, P×P

45.	P5AR,	T8T+
46.	R2D,	R1R
47.	P6A,	T2T
48.	D6R+,	R1A
49.	A3R,	T2A
50.	A6T+,	R1C

Muchos lectores se sorprenderán, como los espectadores de la partida, de que yo no me rindiese todavía. La razón es la siguiente: Aunque yo sabía perfectamente que la partida estaba perdida, tenía cierta esperanza de que Chajes «picase» en la variante siguiente, cosa que estuvo a punto de ocurrir: 51. D×P+, R2T; 52. D5T, T×P; 53. A5C+, R2C; 54. A×T+, R×A, y aunque las blancas tienen una partida ganada, no es fácil de ninguna manera. Si el lector lo dudase le invitamos a que juegue con las blancas contra un maestro, y verá lo que ocurre. Mi adversario, que decidió no darme cuartel, jugó 51. A7C, y finalmente ganó, como veremos a continuación.

51.	A7C,	P6C
52.	R2R,	P7C
53.	R2A,	C1A
54.	D4C,	C2D
55.	R1C,	P4T
56.	P4T,	A×P
57.	D3T,	T×P
58.	A×T,	C×A
59.	D×P+,	R1A
60.	D×P,	...

Y las negras se rindieron después de muy pocas jugadas más.

Una partida muy bien jugada por Chajes desde la jugada 25, porque mientras las negras, con mejor posición, dejaron escapar varias ocasiones, las blancas, por su parte, no desperdiciaron ninguna.

Partida núm. 7

RUY-LOPEZ

(San Sebastián, 1911)

Blancas: J. R. Capablanca Negras: A. Burn

1. P4R, P4R
2. C3AR, C3AD
3. A5C, P3TD
4. A4T, C3A
5. P3D, ...

Un desarrollo muy sólido, al cual yo era muy aficionado entonces, debido a mi ignorancia de las múltiples variantes de las aperturas.

5. ..., P3D
6. P3A, A2R

En esta variante se presenta la alternativa de desarrollar este alfil vía 2C, después de P3CR.

7. CD2D, 0—0
8. C1A, P4CD
9. A2A, P4D
10. D2R, P × P
11. P × P, A4AD

Evidentemente, para dejar la casilla 2R libre para la dama; pero la jugada no me parece recomendable en esta posición. A3R es más natural y efectiva, pues desarrolla una pieza y al mismo tiempo amenaza A5A, que habría que refutar.

12. A5C, A3R

Ahora ya no es tan eficaz, porque el AD blanco ha jugado y el caballo, colocado en la casilla 3R para defender el punto 4AD, no bloca el alfil.

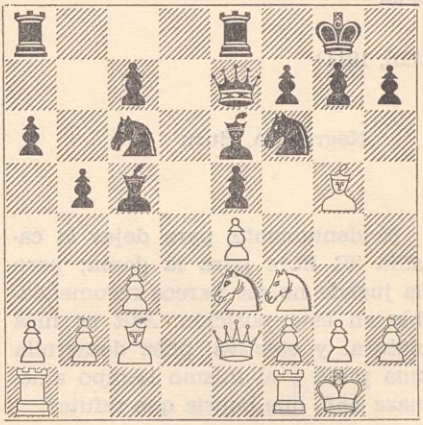
13. C3R, T1R
14. 0—0, D2R

Una mala jugada; pero las negras ya no tienen una buena partida. Probablemente debían tomar el caballo con el alfil antes de hacer esta jugada.

(Diagrama)

15. C5D, A×C
16. P×A, C1C

Con idea de llevar este caballo a 2D, para apoyar el otro caballo y al mismo tiempo su PR. Las blancas no dan tiempo para esta maniobra,

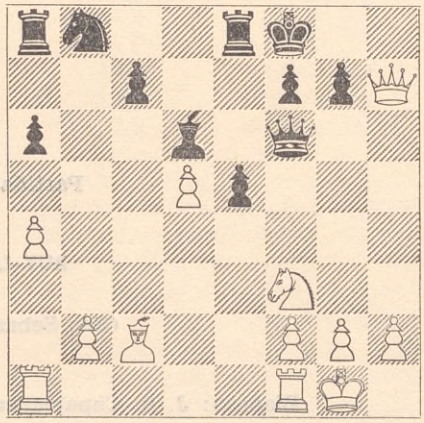


y aprovechando su ventaja de posición ganan un peón.

17. P4TD, P5C

Puesto que no se puede evitar la pérdida de un peón, debieron abandonarlo donde se encontraba, jugando CD2D para consolidar su posición. La jugada del texto no solamente pierde un peón, sino que debilita mucho el juego de las negras.

18. P×P, A×P
19. A×C, D×A
20. D4R, A3D
21. D×P+, R1A



Con un peón de ventaja y todas sus piezas dispuestas a entrar en acción, mientras las negras están todavía atrasadas en su desarrollo, las blancas sólo tienen que preocuparse de utilizar su ventaja antes de que el contrario pueda sacar sus piezas, en cuyo caso ocupando la calle abierta TR podrían preparar un fuerte ataque contra el rey blanco. Pero la jugada siguiente eliminará este peligro.

22. C4T, D3T

Prácticamente forzada. Las negras no pueden jugar P3C por la respuesta A×P; por otra parte, las blancas amenazaban D8T+, seguida de C5A+ y D×P.

23. D×D, P×D
24. C5A, P4TR
25. A1D, C2D
26. A×P, C3A
27. A2R, C×P

28. TR1D, C5A
29. A4A, TR1D
30. P4T, P4T

Las negras tienen que perder tiempo para defender este peón.

31. P3CR, C3R
32. A×C, P×A
33. C3R, TR1C
34. C4A, R2R

Las negras luchan sin esperanza de salvación. Tienen dos peones menos para todos los efectos y los demás están aislados y han de ser defendidos con las piezas.

35. TD1A, T2T

Las blancas amenazaban C×A, seguida de T7A+.

36. T1R, R3A
37. T4R, T5C
38. P4C, T3T

Si T×PT; C×A ganaría una pieza.

39. T3A, A4A
40. T3A+, R2C
41. P3C, A5D
42. R2C, T1T
43. P5C, T3T
44. P5T, T×C
45. P×T, T3A
46. P6C.

Las negras abandonan.

Partida núm. 8

GAMBITO DEL CENTRO

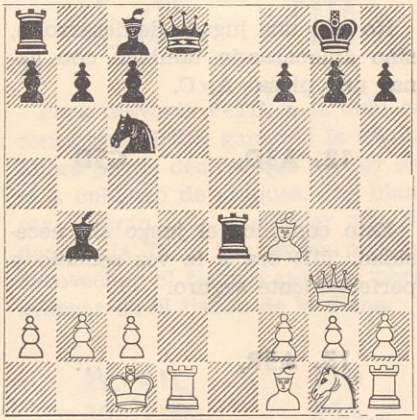
(Berlín, 1913)

Blancas: J. Mieses Negras: J. R. Capablanca

1.	P4R,	P4R
2.	P4D,	P × P
3.	D × P,	C3AD
4.	D3R,	C3A
5.	C3AD,	A5C
6.	A2D,	0—0
7.	0—0—0,	T1R

En esta posición se juega a menudo P3D, en lugar de la del texto, para desarrollar el AD. Mi intención era ejercer suficiente presión contra el PR para ganarlo, consiguiendo así una ventaja material que compensaría cualquier ligera superioridad de posición que pudiesen tener las blancas. Este plan, a mi juicio, es perfectamente realizable, y las dificultades que experimenté a continuación se deben a la ejecución defectuosa del mismo.

8.	D3C,	C × P
9.	C × C,	T × C
10.	A4AR,	...



10. ..., D3A

La amenaza de las blancas de recuperar su peón tenía el único objeto de ganar tiempo para desarrollar sus piezas. Las negras podían jugar P3D, abriendo el camino para su AD, con la continuación probable: 11. A3D, T1R; 12. C3A, y las blancas iniciarán pronto un fuerte

ataque directo contra el rey. Con la jugada del texto las negras se proponen arrebatar la iniciativa al adversario, de acuerdo con los principios establecidos en esta obra.

11. C3T, ...

Si A×P, P3D y el alfil blanco está encerrado, pudiendo liberarse si acaso con seria desventaja de posición. La jugada del texto se propone un rápido desarrollo para conservar la iniciativa.

11. ..., P3D

No sólo una jugada de desarrollo, sino amenazando también con ganar una pieza: A×C.

12. A3D, C5D

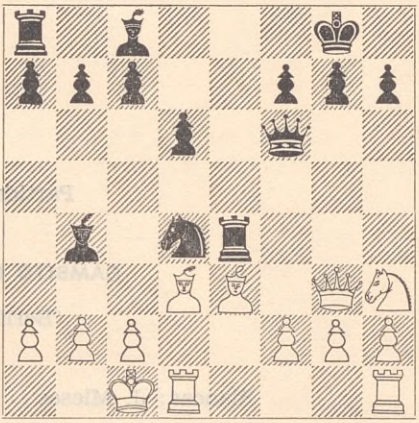
Esto complica el juego sin necesidad. T1R era a la vez sencillo y perfectamente seguro.

13. A3R, ...

(Ver diagrama siguiente.)

13. ..., A5C

Una falta grave. La posición es sumamente interesante, y aunque al parecer las negras están en peligro, en realidad no es así. La jugada precisa era 13. ..., T5C, y entonces 14. A×C, T×A; 15. P3AD, A×P; 16. P×A, T5CR; 17. D3R (lo mejor),

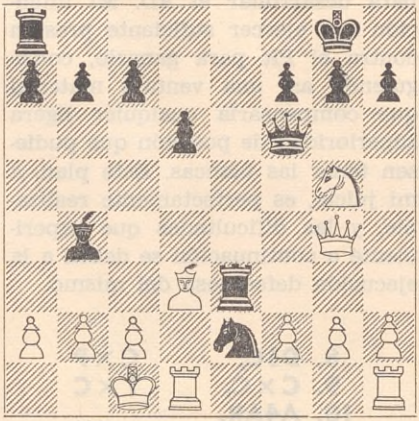


D×P+; 18. A2A, D×D; 19. P×D, T×P, y las negras tienen mejor juego, con cuatro peones por un caballo, además de que todos los peones blancos están aislados.

14. C5C!, T×A

No hay nada mejor.

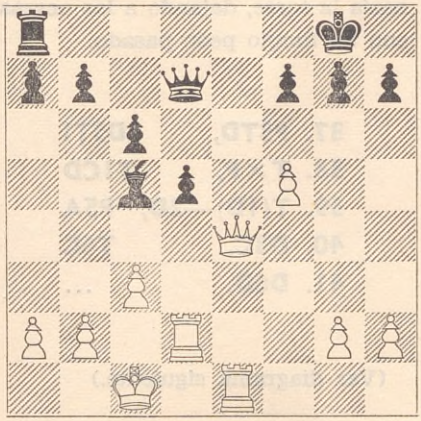
15. D×A, C7R+



16.	A×C,	T×A
17.	C4R!,	T×C
18.	D×T,	D4C+
19.	P4AR,	D4C
20.	P3A,	A4A
21.	TR1R,	D3A
22.	T5D,	...

D×D daría una ventaja decisiva a las blancas, suficiente para ganar jugando correctamente. Mieses, sin embargo, temió las dificultades de la calidad, pero llevando un peón menos. Por eso se decidió por conservar las damas y seguir adelante con el ataque a primera vista, y aun después de un estudio detenido no se encuentra objeción a este plan; pero la realidad es distinta. A partir de aquí la partida se desarrolla gradualmente a favor de las negras, hasta que a pesar de la ventaja de calidad las blancas pierden finalmente.

22.	...,	D2D
23.	P5A,	P3AD
24.	T2D,	P4D



Mi plan de momento es muy sencillo. Consiste en llevar el alfil a 3A. Después trataré de detener el ataque contra mi rey jugando P3TR y también impediré para siempre a las blancas el avance P5CR. Una vez mi rey en seguridad, iniciaré el avance de mis peones del ala de la dama, donde tengo cuatro contra tres, y esta ventaja, combinada con la enorme fuerza de ataque de mi alfil, situado en la casilla 3A, me asegurará por lo menos iguales probabilidades de ganar.

25.	D3A,	A2R
26.	TD2R,	A3A
27.	D5T,	P3TR
28.	P4CR,	R2T

Para prevenir P4TR, a la cual se contestaría P3CR ganando la dama. Ahora puede decirse que mi rey está a cubierto de ataques. Las blancas tendrán que retroceder con su dama, vía 3T, y las negras pueden aprovechar el tiempo perdido para avanzar en el flanco de la dama.

29.	R1C,	T1D
30.	T1D,	P4A

Obsérvese que al colocarse a la defensiva las blancas han dispuesto sus torres correctamente, desde el punto de vista estratégico, en casillas blancas, donde están libres del ataque del alfil.

31.	D3T,	D5T

Gana un tiempo atacando a la torre y sujetando a la dama en la casilla 3T, por el momento, a causa del PCR. Además, la dama ocupa un puesto en medio de la batalla, ahora que se ha iniciado el ataque decisivo. Como las blancas tienen la superioridad material, yo debía utilizar todos los recursos disponibles para salir triunfante.

32. T(2R)—2D, D5R+

33. R1T, P4CD

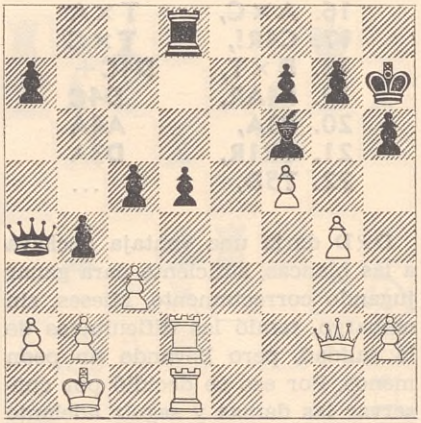
Amenazando P5C, que abriría la línea de acción del alfil, asegurando un peón pasado.

34. D2C, D5T

Defendiendo indirectamente el PD, que las blancas no pueden tomar por la respuesta D×T+.

35. R1C, P5C

El ataque aumenta en intensidad a medida que las fuerzas se van acumulando contra el rey. La posición es sumamente interesante y en extremo difícil. Es dudoso que haya defensa contra el juego correcto de las negras. Las variantes son numerosas y difíciles.



36. P×P, D×P

Las negras han conseguido un peón pasado y su alfil ejerce gran presión. No se puede jugar ahora 37. T×P, a causa de T×T, 38. T×T, A×P y tampoco pueden tomar el alfil, porque la respuesta D5R+ ganaría la torre, dejando a las negras con un limpio peón pasado.

37. P3TD, D5T!

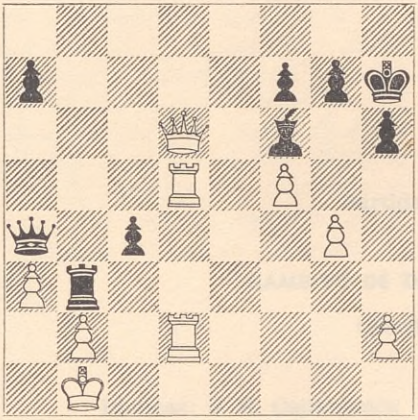
38. T×P, T1CD

39. T(1D)—2D, P5A

40. D3C, T6C

41. D6D, ...

(Ver diagrama siguiente.)



41. ..., P6A

A×P ganaría también, lo que demuestra que la partida de las blancas está perdida de todas maneras. En estos casos no debe escogerse la jugada más bonita, sino la más efectiva, la que obliga al contrario a rendirse más pronto.

42. T2AD, P×P
43. T3D, D5R!
44. T1D, T6AD

Abandonan.

Porque las blancas tienen que jugar D2D, y entonces las negras contestan T×P.

Partida núm. 9

GAMBITO DE DAMA REHUSADO

(Berlín, 1913)

Blancas: J. R. Capablanca — Negras: R. Teichmann

1. P4D, P4D
2. C3AR, C3AR
3. P4A, P3R
4. A5C, A2R
5. C3A, CD2D
6. P3R, 0—0
7. T1A, P3CD
8. P×P, P×P
9. A5C, ...

Una invención mía, según creo. La jugué siguiendo la inspiración del momento, simplemente para cambiar el curso normal de la partida. Por lo general, el alfil se juega a 3D o 6T, después de D4T. La jugada del texto tiene la característica de una jugada de desarrollo ordinaria, y puesto que no se viola ningún principio fundamental, no puede ser mala.

9. ..., A2C
10. 0—0, P3TD
11. A4T, T1A
12. D2R, P4A
13. P×P, C×P

Si P×P, TR1D, y las blancas tratarían de ganar uno de los peones negros del centro. El inconveniente de la jugada del texto consiste en que deja aislado el PD y, por consiguiente, débil y expuesto al ataque.

14. TR1D, C×A

La alternativa sería 14. ..., P4C; 15. A2A, P5C; 16. C4TD, C(4A)—5R.

15. C×C, P4C
16. T×T, D×T
17. C3A, D5A

Las negras buscan el cambio de damas para entrar en un final con la pareja de alfiles; pero en esta posición su cálculo es erróneo, por-

que el A2C está inactivo y no puede entrar en juego de ninguna manera, a menos que las negras entreguen el PD aislado, que el alfil debe defender.

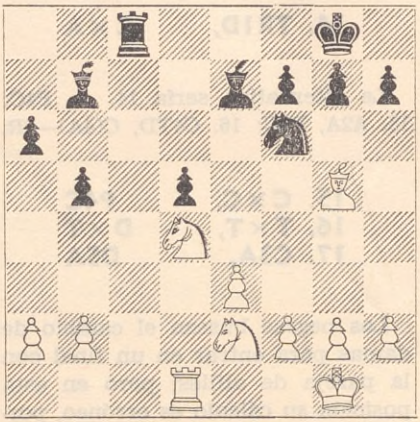
18. C4D, ...

No se puede jugar T4D, a causa de D×D; C×D, T1A, y no hay manera de evitar T7A.

18. ..., D×D
19. C(3A)×D!, ...

Obsérvese la coordinación de los dos caballos, que maniobran como si estuviesen encadenados entre sí, para mantener uno de ellos en la casilla 4D o dispuestos para ocuparla.

19. ..., T1A



El lector debe examinar esta posición cuidadosamente. No parece encerrar ningún peligro inmediato, y sin embargo, como se demostrará a continuación, las negras están perdidas. Por lo menos la defensa es extremadamente difícil. Por mi parte, confieso que no veo réplica adecuada contra la jugada siguiente:

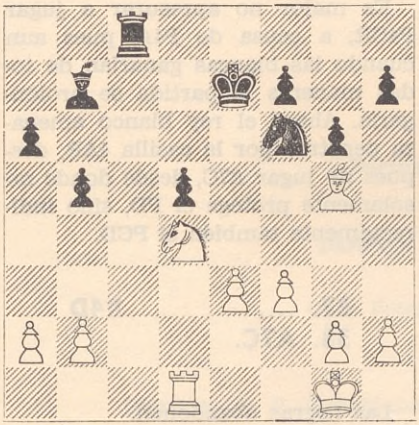
20. C5A!, R1A

Si 20. ..., A1D; 21. C6D, T2A; 22. C×A, T×C; 23. A×C, A×A; 24. T×P, T2A; 25. T2D, y las blancas tienen un peón más. Si 20. ..., alfil juega a otra casilla cualquiera, A×C doblando el PAR y aislando todos los peones negros del flanco del rey.

21. C×A, R×C
22. C4D, P3C

Prácticamente forzada, pues las blancas amenazaban C5A+. Obsérvese que el caballo negro está clavado de tal forma que no es posible libertarlo, excepto entregando el PTR o abandonando la calle abierta con la torre, con resultado desastroso, puesto que las blancas la ocuparían inmediatamente.

23. P3A!, ...



23. ..., P3T

Las negras no podían hacer otra cosa que marcar tiempo con su torre a lo largo de la columna abierta, pues tan pronto como abandonasen la calle las blancas la ocuparían. Por otra parte, existe la amenaza de la marcha adelante con su rey a 5R, vía 2AR, 3CR, 4AR, después de los preparativos necesarios. De aquí que lo mejor para las negras es la entrega de un peón, como en el texto, para libertar su caballo.

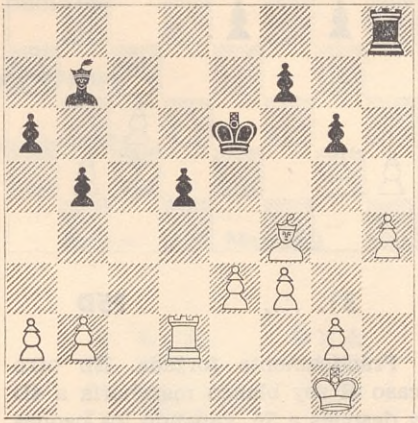
24. A×P, C2D
25. P4TR, C4A
26. A4A, C3R

El cambio de caballos tiene por objeto quedar con alfiles de distinto color, que es su mejor probabilidad de hacer tablas.

27. C×C, R×C

27. ..., P×C sería peor, pues las blancas entonces podrían colocar su alfil en la casilla 5R.

28. T2D, T1TR

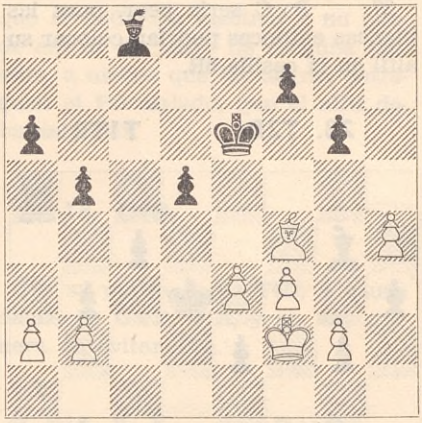


Las negras quieren forzar la respuesta A3C. P3CR sería mala, a causa de P5D, dando entrada en el juego al alfil negro, aunque fuese posible P4R. La jugada del texto es débil, como veremos pronto. Lo mejor aquí era P5C, para continuar con P4T y A3T. Las blancas entretanto podían jugar P4C y 5T, consiguiendo un peón pasado que, jugando correctamente, debe ganar.

29. T2AD!, T1AD
30. T×T, A×T

Tenemos ahora un final con alfiles de distinto color, a pesar de lo cual las blancas ganan fácilmente.

31. R2A, ...



31. ..., P5D

Prácticamente forzada. En otro caso el rey blanco marcharía a 4D y después a 5A, ganando los peones negros del ala de la dama. Si las negras jugasen R3AD, intentando oponerse a este plan, el rey blanco entraría por el lado de rey, partiendo de la casilla 5R, ganando también con la misma facilidad.

32. P × P, R4D
33. R3R, A3R
34. R3D, R3A
35. P3TD, A5A +
36. R3R, A3R
37. A6T, ...

Es mejor no apresurar a jugar P4CR, a causa de P4A, pues aun cuando las blancas ganarían de todas maneras la partida se prolongaría. Ahora el rey blanco amenaza penetrar por la casilla 4AR, después de jugar A7C, desde donde no solamente protege el PD, sino indirectamente también el PCD.

37. ..., R4D
38. A7C.

Las negras abandonan.

El lector se habrá dado cuenta a estas alturas de la enorme importancia de jugar bien toda clase de finales. En esta partida prácticamente desde la apertura las blancas no se proponían otra cosa que aislar el PD negro. Una vez conseguido esto procuraron y tuvieron la suerte de conseguir otra ventaja de posición en algún sector del tablero, que a la larga se convirtió en ganancia material de un peón. Después jugando con corrección su ventaja les proporcionó gradualmente la victoria. Este final tiene el mérito de haberlo jugado contra uno de los jugadores más fuertes del mundo.

Partida núm. 10

DEFENSA DE PETROFF

(San Petersburgo, 1914)

Blancas: J. R. Capablanca — Negras: F. J. Marshall

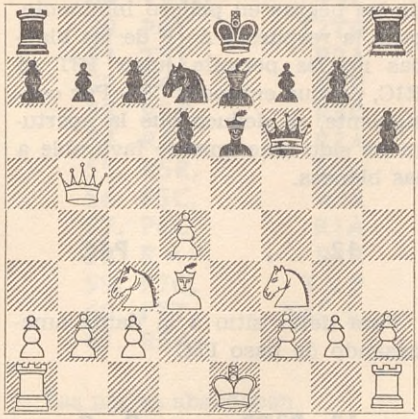
1.	P4R,	P4R
2.	C3AR,	C3AR
3.	C×P,	P3D
4.	C3AR,	C×P
5.	D2R,	D2R
6.	P3D,	C3AR
7.	A5C,	...

Una continuación muy fuerte, jugada por Morphy. Se basa en que si las negras cambian las damas, quedarán con un movimiento de retraso en su desarrollo y, por consiguiente, con una posición taponada, si las blancas saben continuar correctamente.

7.	...,	A3R

Marshall creía entonces que esta jugada es la mejor, y por eso la prefirió a D×D+.

8.	C3A,	P3TD
9.	A×C,	D×A
10.	P4D,	A2R
11.	D5C+,	C2D
12.	A3D!,	...



Ya es tiempo de examinar el resultado de la apertura. Por parte de las blancas, vemos las piezas menores bien colocadas y la dama avanzada, ocupando una casilla fue-

ra de lo corriente, es verdad; pero sin temor de ningún ataque y atacando un peón. Al mismo tiempo pueden enrocar. Evidentemente la posición de las blancas está libre de peligros, y sus piezas tienen libertad de movimientos.

Por parte de las negras se observa que conservan la pareja de alfiles, una ventaja indudable; pero, en cambio, sus piezas se estorban mutuamente y la dama corre peligro de ser atacada, sin tener ninguna buena casilla adonde ir. El A2R está encerrado y obstruye el camino de la dama, que a su vez obstruye al alfil. Además, las negras no pueden enrocar por el lado del rey, porque D×P, T1C; D4R amenazando mate ganaría un peón. Tampoco pueden enrocar por el lado de la dama porque pondría la posición de las negras en peligro inminente, pues la respuesta A×P de las blancas no les permite jugar P3T ni R1C, porque entonces C5C. Por consiguiente, se deduce que la apertura ha sido enteramente favorable a las blancas.

12. ..., P4C

Para dejar sitio a la dama amenazando de paso P5C

13. P3TR, 0—0

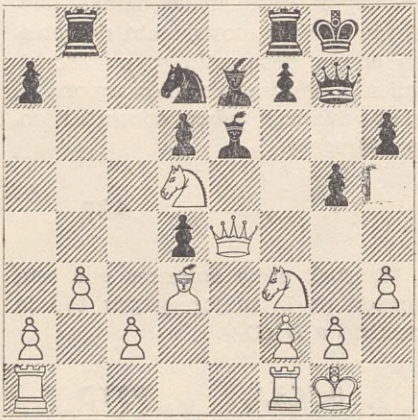
entregando un peón, con intención de liberar su juego y tomar la iniciativa. Es difícil encontrar una buena jugada, pues las blancas amenazaban C4R, y si las negras responden D2C, seguiría P5D, A4A; C×P+, seguida de A×A.

14. D+P, TD1C
15. D4R, D2C
16. P3CD, P4AD

Para romper el centro enemigo y llevar su caballo a 4A, preparando un ataque violento contra el rey blanco. El plan, sin embargo, falla, como tiene que ocurrir en estos casos, porque las negras están atrasadas en su desarrollo y sus piezas, por consiguiente, mal colocadas.

17. 0—0, P×P
18. C5D!, ...

Esta simple jugada deshace totalmente el plan de las negras. Ya no podrán coordinar la acción de sus piezas, y como todos sus peones son débiles, se perderá más pronto o más tarde.



18. ..., A1D
19. A4A, C4A
20. D×P, D×D

El hecho de tener que cambiar las damas con un peón menos indica que la partida de las negras está perdida.

21. C×D, A×C
22. A×A, A3A
23. TD1D, A×C

El caballo ocupa una posición demasiado amenazante. Pero el final que ha quedado ahora es uno de los casos en que el alfil vale más que el caballo, lo que reduce a las negras a una situación desesperada. El resto carece de importancia, y si lo doy a continuación es solamente porque tiene cierto interés el estudio de esta variante de la Defensa Petroff. Las negras pudieron prolongar la lucha hasta la jugada sesenta, debido a ciertas jugadas débiles del contrario. Damos las jugadas siguientes por mero trámite:

24. T×A, R2C
25. A4A, T3C
26. T1R, R3A
27. P4A, C3R
28. P×P+, P×P
29. T1A+, R2R
30. T4C, T1CR
31. T5A, T3A
32. P4TR, TR1AD
33. P×P, T4A
34. A×C, P×A
35. T×T, T×T
36. P6C, R1A
37. T4AD, T4TD
38. P4T, R2C
39. T6A, T4D
40. T7A+, R×P
41. T×P, T8D+
42. R2T, P4D
43. P5T, T8AD
44. T7A, T8TD
45. P4CD, T5T
46. P3A, P5D
47. T6A, P×P
48. T×PC, T×P
49. T3TD, T2C
50. P6T, T2TD
51. T5T, R3A
52. P4C, R2R
53. R3C, R3D
54. R4A, R2A
55. R5R, R2D
56. P5C, R2R
57. P6C, R1A
58. R×P, R1R
59. P7C, T×P
60. P7T, T3C+
61. R5A.

Las negras abandonan.

Partida núm. 11

RUY-LOPEZ

(San Petersburgo, 1914)

Blancas: J. R. Capablanca Negras: D. Janowski

1. P4R, P4R
2. C3AR, C3AD
3. A5C, P3TD
4. A × C, PD × A
5. C3A, ...

Yo hice esta jugada después de discutirla con Alekhine en varias ocasiones, quien la consideraba por entonces superior a P4D, que se juega generalmente. El la jugó después en el mismo Torneo contra el doctor E. Lasker y obtuvo mejor posición, debido solamente a un error la pérdida de la partida.

5. ..., A4AD

P3A es probablemente la jugada mejor en esta posición. La del texto no me gusta.

6. P3D, A5CR
7. A3R, A × A

Abriendo la calle AR para las blancas y reforzando su centro; pero las negras querían evitar una segunda jugada con este alfil.

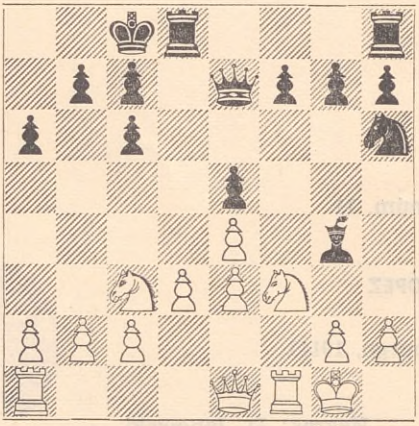
8. P × A, D2R
9. 0—0, 0—0—0

Juego arriesgado, característico de Janowski.

10. D1R, C3T

(Ver diagrama siguiente.)

Actualmente el problema para las blancas es el avance de su PCD a 5C tan pronto como sea posible. Si jugasen ahora P4CD, las negras lo tomarían con la dama, sencillamente. Si se juega primero P3TD, seguida de P4CD, es preciso proteger el PCD antes de seguir avanzando y



jugar P4TD y P5C. De una manera general, las blancas hicieron una jugada poco usada, aunque en estas circunstancias es la mejor, pues después se puede jugar en seguida P4CD, P4TD y P5C.

11. T1C!, P3A
12. P4C, C2A
13. P4TD, A × C

Simplificando las cosas, con la esperanza de debilitar el ataque de las blancas, que prácticamente sólo contarán con las piezas pesadas. También debieron hacerlo con idea de jugar C4C y 3R.

14. T × A, ...

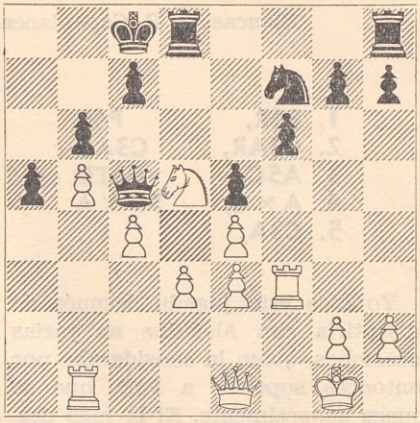
La captura con el peón daría oportunidad para un contraataque.

14. ..., P3CD

Forzada, para impedir la ruptura de sus peones del flanco de la dama. La única alternativa sería P4CD, que parece mala.

15. P5C, PA × P
16. P × P, P4TD
17. C5D, D4A
18. P4A, ...

El caballo blanco es una fortaleza inexpugnable, al amparo de la cual las blancas pueden preparar el



ataque empezando por P4D, para desplazar la dama negra y poder jugar P5A. Solamente hay que preocuparse de una cosa: impedir a las negras el sacrificio de la torre por caballo y peón.

18. ..., C4C
19. T2A, C3R
20. D3A, T2D

Si las blancas hubiesen jugado 19.

TR1A, en lugar de T2A, las negras podrían jugar ahora T×C; PR×T, D×P+, seguida de C4A, con una partida ganada.

21. T1D, R2C

Sería mejor jugar R1D. La jugada del texto pierde rápidamente.

22. P4D, D3D
23. T2A, P×P
24. P×P, C5A
25. P5A, C×C
26. P×C, D×PD
27. P6A+, R1C
28. P×T, D×P(2D)
29. P5D, T1R
30. P6D, P×P
31. D6A.

Las negras abandonan.

Partida núm. 12

DEFENSA FRANCESA

(Nueva York, 1918)

Blancas: J. R. Capablanca — Negras: O. Chajes

1. P4R, P3R
2. P4D, P4D
3. C3AD, C3AR
4. A3D, ...

Esta jugada no es la más usual; pero desde el punto de vista del desarrollo es muy natural y, por consiguiente, no puede ser mala.

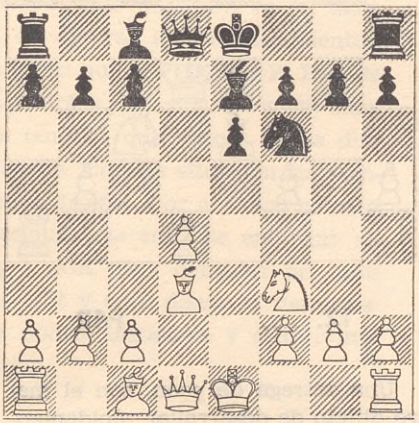
4. ..., P×P

P4AD se juega aquí generalmente en lugar de la del texto.

5. C×P, CD2D
6. C×C+, C×C
7. C3A, A2R

(Ver diagrama siguiente.)

8. D2R, ...



Para prevenir P3CD, seguida de A2C, forma de desarrollo que generalmente adoptan las negras en esta variante. Si jugasen ahora 8. ..., P3CD; 9. A5C+, A2D; 10. C5R, con una considerable ventaja de posición.

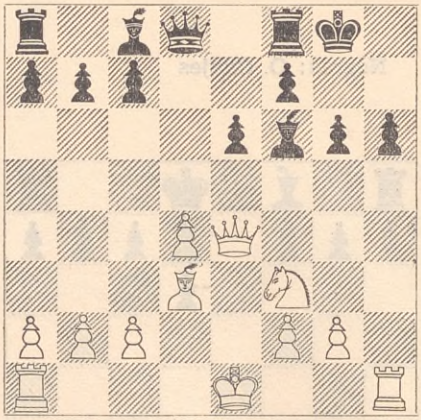
8. ..., 0—0
9. A5CR, P3TR

Las negras no pueden jugar P3CD a causa de A×C, seguida de D4R.

10. A×C, A×A
11. D4R, P3CR

Debilitando el flanco del rey de las negras. T1R era lo justo.

12. P4TR, ...



12. ..., P4R

Una entrega de peón, con el mero objeto de desarrollar rápidamente su AD. Pero como no obtienen ninguna compensación por su peón, la jugada es mala. Debieron jugar D4D, y la continuación probable sería: 13. D4A, A2C; 14. D×PA, A×P; 15. C×A, D×C; 16. 0—0—0, y las blancas tienen considerable ventaja de posición. La jugada del texto puede considerarse como un suicidio lento.

13. P×P, A4A
14. D4AR, A×A
15. 0—0—0, A2C
16. T×A, D2R
17. D4A, ...

Para impedir la entrada de la dama negra en el juego.

17. ..., TD1D
18. TR1D, ...

Un plan mejor sería T1R, amenazando P6R.

18. ..., T×T
19. T×T, T1R
20. P3A, P3AD

Si A×P; C×A, D×C; T3R. Las negras, con un peón menos, se defienden enérgicamente.

21. T3R, ...

Era preciso defender el peón después de la jugada anterior de las negras; pues si A×P; C×A, D×C; T3R, y las negras pueden jugar D1C defendiendo la torre.

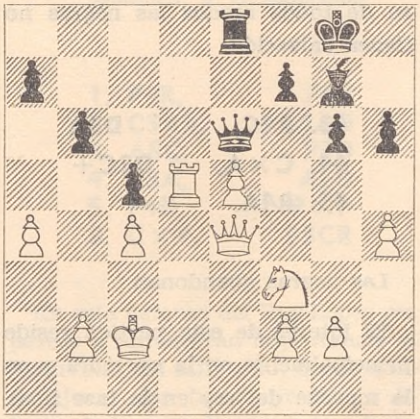
21. ..., P4AD
22. R2A, P3C
23. P4T, ...

El plan de las blancas consiste en *fijar* el flanco de la dama para poder maniobrar libremente en el otro

lado, donde cuenta la ventaja de material.

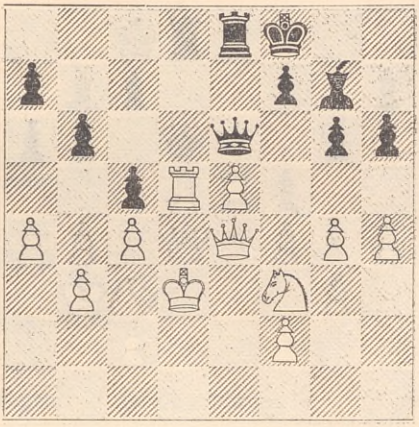
23. ...,	D2D
24. T3D,	D1A
25. D4R,	D3R
26. T5D,	R1A
27. P4A,	R1C

Las negras ocupan su mejor posición defensiva posible y esperan que las blancas descubran su plan



de ataque, dándose cuenta también de que el caballo obstruye el PAR, que no puede avanzar a P4AR para defender o más bien apoyar el P5R.

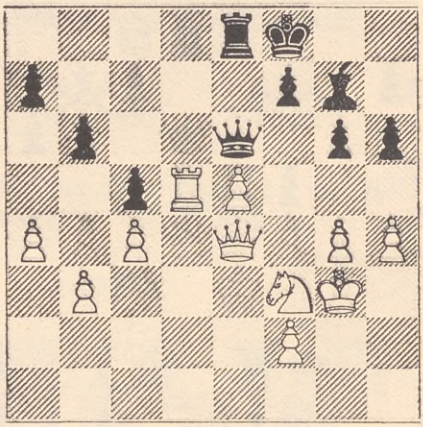
28. P3CD,	R1A
29. R3D,	R1C
30. T6D,	D1A
31. T5D,	D3R
32. P4CR,	R1A
33. D4A,	R1C
34. D4R,	R1A



Las negras persisten en su táctica de esperar los acontecimientos. Calculan que si P5TR, P×P; P×P la dama irá a la casilla 6T, y las blancas tendrán que vencer serias dificultades. En esta situación las blancas se deciden por el único camino a seguir, que consiste en jugar su rey a 3CR para defender las casillas 3TR y 4CR, donde la dama negra podría instalarse y causar molestias.

35. R2R,	R1C
36. R1A,	R1A
37. R2C,	R1C
38. R3C,	R1A

Ahora que las blancas han completado las maniobras de su rey están dispuestas a proseguir el avance.



39. P5TR, P × P

39. ..., P4CR se contestaría con D5A con una partida ganada.

40. P × P, D2R

Contra R1C las blancas jugarían D4C, forzando prácticamente el cambio de damas, después de lo cual tendrían pocas dificultades para ganar el final, pues el alfil negro resultaría poco eficaz en la posición consiguiente.

41. D5A, R1C

Las negras calculan mal la fuerza de 42. T7D. La mejor defensa era T1D, contra la cual seguiría o el avance del rey o C4T, amenazando C6C+.

42. T7D!, A × P+

Esta jugada cuesta una pieza, pero de todos modos las negras no tienen salvación.

43. R4C, D3A
44. C × A, D2C+
45. R4A.

Las negras abandonan.

El interés de esta partida reside principalmente en la apertura y en la marcha del rey en la fase final. Es un ejemplo del empleo del rey como pieza de ataque, aun estando las damas sobre el tablero.

Partida núm. 13

RUY-LOPEZ

(Nueva York, 1918)

Blancas: J. S. Morrison Negras: J. R. Capablanca

1. P4R, P4R
2. C3AR, C3AD
3. A5C, P3D
4. C3A, A2D
5. P4D, P × P
6. C × P, P3CR

En esta defensa del Ruy-López me parece a mí de gran importancia el desarrollo del alfil a 2C, desde donde ejerce una fuerte presión a lo largo de la gran diagonal. Al mismo tiempo el alfil y los peones colocados delante del rey, una vez enrocado, proporcionan una defensa muy fuerte. Podemos decir que en esta casilla el alfil desarrolla su máxima potencia. (Compárese esta nota con la correspondiente a la partida Capablanca-Burn, Torneo de San Sebastián.)

7. C3A, A2C
8. A5C, C3A

No puede jugarse CR2R, a causa de C5D. La alternativa sería P3A, seguida de CR2R; pero en esta posición es preferible jugar el caballo a la casilla 3AR.

9. D2D, P3TR
10. A4TR, ...

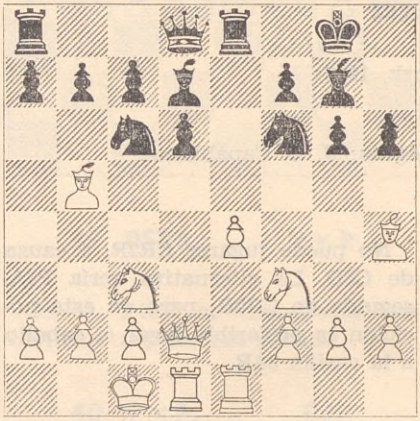
Un error de apreciación. Las blancas quieren mantener la clavazón del caballo, pero era más importante impedir el enroque inmediato de las negras.

10. ..., 0—0
11. 0—0—0, ...

Un plan arriesgado, pero también erróneo, a menos que su propósito fuese jugarse el todo por el todo, despreciando la seguridad. El alfil negro se convierte en una potente

pieza de ataque. La disposición estratégica de las piezas negras es ahora muy superior a la que tienen las blancas, y por esto tomarán la ofensiva.

11. ..., T1R
12. TR1R, ...



Las blancas quieren conservar su TD en la calle abierta y, por consiguiente, llevan la otra torre a 1R para defender el PR, que amenazaban las negras de la manera siguiente: P4CR, seguida de C×P.

12. ..., P4C!

Ahora que la TR está en el centro, las negras pueden avanzar sin temor, pues para atacar al rey las blancas tendrían que trasladar sus torres, cosa que no pueden hacer mientras las negras mantengan la presión en el centro.

13. A3C, C4TR

Descubriendo el alfil, que ahora actúa sobre la gran diagonal, y al mismo tiempo impidiendo P5R, que se refutará así: C×A, P×C, C×P, etcétera, ganando un peón.

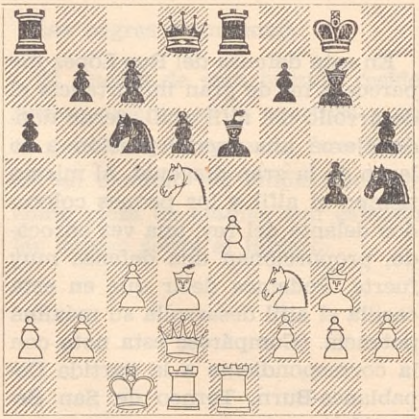
14. C5D, P3T

Obligando al alfil a retirarse, para evitar la clavada de sus piezas, y devolviéndoles la libertad de movimientos.

15. A3D, A3R

Preparativos para el asalto. Las piezas negras empiezan a trabajar contra el rey.

16. P3A, ...



La última jugada de las blancas no solamente bloquea la acción del AR enemigo, sino que se propone jugar A1CD y D2A, avanzando des-

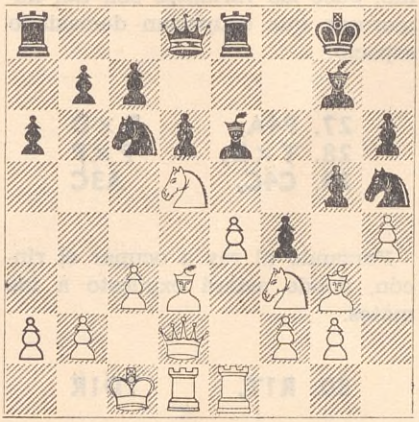
pués P5R para dar jaque en la casilla 7TR.

16. ..., P4A!

Iniciando un ataque contra el cual no hay defensa y cuyo objetivo final es, una de dos: o la ganancia del AD blanco, o echarlo fuera del juego. (Compárese con la partida Winter-Capablanca, jugada en el torneo de Hasting.)

17. P4TR, P5A

El alfil queda encerrado. Las blancas emprenden un violento contraataque contra la posición del rey contrario, en apariencia expuesta, y con muy buen criterio sacrifican el alfil.



18. P×P!, P×P!

La captura del alfil sería peligrosa, quizá mala; en cambio, en la jugada del texto las negras consiguen su propósito, que es apartar el alfil del teatro de la lucha.

19. T1T, A2A
20. R1C, ...

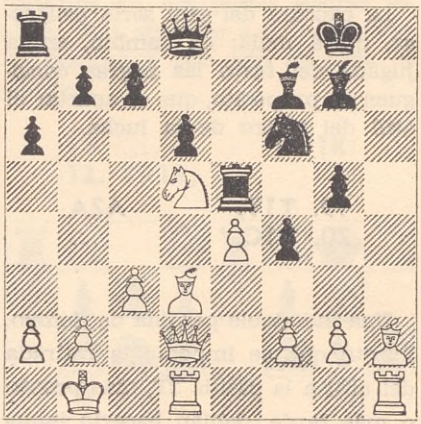
Una indudable pérdida de tiempo. Puesto que se imponía la retirada del alfil a la casilla 2T, más pronto o más tarde, debían hacerlo inmediatamente. Es dudoso, sin embargo, que a estas alturas las blancas pudiesen salvar la partida.

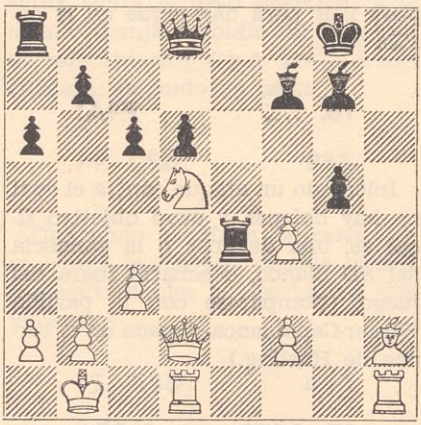
20. ..., C4R
21. C×C, T×C

Era difícil decidir con qué pieza se debía tomar. Yo me decidí por la torre, para tenerla dispuesta en el caso de un posible ataque contra el rey.

22. A2T, C3A

Ahora que han obligado al alfil a retroceder, las negras tratan de suprimir el caballo, que ocupa una posición fuerte en 5D y bloquea el ataque del A2A. Puede decirse que este caballo, colocado en 5D, es la clave de la defensa de las blancas.





23. P3CR, ...

Las blancas se esfuerzan no solamente en dar juego a su alfil, sino que buscan también la ruptura de los peones negros, para poder contraatacar. La alternativa sería 23. C×C+, D×C; y las negras amenazan T4T o D3R. El lector observará que el inconveniente de todo esto consiste en que las negras están jugando sin su TD, y es lo que permite a las blancas prolongar su resistencia.

23. ..., C×P
24. A×C, T×A
25. P×P, P3A
26. C3R, ...

26. ..., D4T

C4C era la alternativa, pero de todos modos, las blancas no podrían resistir el ataque. Dejo al cuidado del lector comprobarlo por sí mismo, pues las variantes son tan numerosas que ocuparían demasiado espacio.

27. P4A, D×D
28. T×D, P×P
29. C4C, A3C

Forzando al rey a ocupar el rincón, donde estará expuesto a los mates.

30. R1T, TD1R

Al fin la TD entra en juego, y pronto se decidirá la partida.

31. P3T, ...

Si T×P, T8R+; T1D, T(1R)-7R.

31. ..., T8R+
32. T×T, T×T+
33. R2T, A2A
34. R3C, P4D

La manera más rápida de acabar la partida.

35. A×P, P×P+
36. R4C, P6A
37. P×P, T5R+
38. P4A, T×P+
39. R5T, T×A
40. T8D+, R2T
41. T7D, A3R

Las blancas abandonan.

Una partida muy animada.

Partida núm. 14.

GAMBITO DE DAMA REHUSADO

(Nueva York, 1918.)

Blancas: F. J. Marshall. Negras: J. R. Capablanca.

1. P4D,	P4D
2. C3AR,	C3AR
3. P4A,	P3R
4. C3A,	CD2D
5. A5C,	A2R
6. P3R,	0—0
7. T1A,	P3A

Una de las defensas más antiguas contra el gambito de la dama. Yo la jugué anteriormente contra Kostic, en este mismo torneo y Marshall la esperaba, sin duda. A veces yo cambio mis defensas, o mejor dicho, mis sistemas de defensa; por otra parte, en el curso de un torneo, cuando una variante me ha dado buen resultado, juego generalmente la misma en todas las ocasiones.

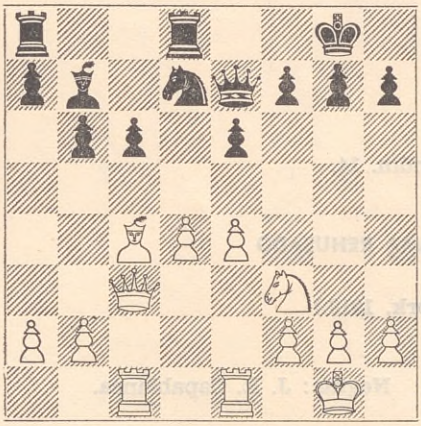
8. D2A,	P×P
9. A×P,	C4D
10. A×A,	D×A
11. 0—0,	C×C
12. D×C,	P3CD

Esta es la clave de toda la defensa. Habiendo simplificado el juego considerablemente, por medio de una serie de cambios, las negras desarrollarán su AD sobre la gran diagonal sin crear ninguna debilidad aparente. La colocación del AD es el problema más grave que se plantea a las negras en el gambito de la dama.

13. P4R,	A2C
14. TR1R,	TR1D

(Ver diagrama siguiente.)

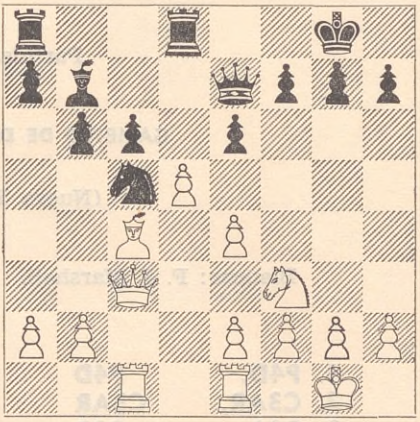
Se ha completado el desarrollo por ambas partes. Ha terminado la apertura y comienza el medio juego. Las blancas, como ocurre generalmente, ocupan el centro. Por otra



parte, las negras están atrincheradas en sus tres primeras filas, y si les da tiempo colocarán su TD en la casilla 1AD y su caballo en 3AR, jugando por último P4AD, para romper el centro de las blancas y dar pleno desarrollo al A2CD. En esta partida, las blancas tratan de anticiparse a este plan iniciando un avance por el centro que, si se analiza atentamente, vemos que en realidad es un ataque contra el PR negro.

15. P5D, C4A!

Contra Kostic, en una partida anterior, jugué C1A. Aquello fue un descuido por mi parte; pero Marshall debió creer lo contrario, pues, en otro caso, no hubiese jugado esta variante, ya que analizando esta jugada, se hubiese convencido de que las negras obtienen una excelente partida. En este momento, no solamente se amenaza PA×P, sino C×P, seguida de PA×P. La posición es muy interesante y llena de posibilidades.



16. P×PR, C×P(3R)
17. A×C, D×A

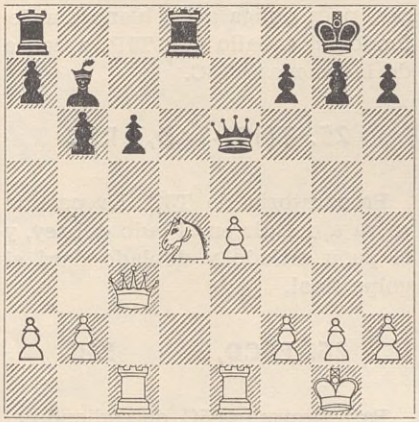
Jugada bajo la impresión de que las blancas tienen que perder tiempo en defender su PTD, en cuyo caso yo podría seguir con P4D, obteniendo una posición muy superior; pero, como se verá, el adversario me tenía preparada una pequeña sorpresa.

18. C4D!, ...

(Diagrama)

18. ..., D4R!

Si 18. ..., D×PT; 19. T1T ganaría la dama. La respuesta del texto es probablemente la única satisfactoria en esta posición. La jugada evi-



dente sería D2D, para defender el PAD, y entonces tendríamos la continuación: 19. C5A, P3A; 20. D3CR (amenazando TD1D), R1T; 21. TD1D, D2AR; 22. P4TR, con tremenda ventaja de posición. La jugada del texto, por otra parte, asegura a las negras como mínimo la igualdad de posición como pronto veremos.

19. C×P, D×D
20. T×D, T7D
21. T1C, ...

Un error muy grave. Las blancas están bajo la impresión de que tienen mejor juego por su peón más; pero en realidad no es así. La fuerte posición que ocupa la torre, en la casilla 7D, compensa plenamente de la pérdida del peón. Además, cuando hay torres el alfil vale más que el caballo (véase en la pág. 49 el valor comparativo del alfil y el caballo), y, como ya hemos dicho antes, con peones en ambos lados del tablero el alfil es superior, a causa de su mayor alcance. Incidentalmente, en este final se demuestra también la gran fuerza del alfil. Lo mejor para las blancas era conformarse con las tablas, así: 21. C7R+, R1A; 22. T7A, T1R (y no A×P, a causa de P3A, y las blancas están mejor); 23. T×A (lo mejor; no conviene C6C+, por la respuesta PA×C seguida de T×PR), T×C; 24. T8C+, T1R; 25. T×T+, R×T, y jugando correctamente las blancas deben hacer tablas.

Es curioso que, a pesar de tener un peón más, siempre son las blancas las que están en peligro. Solamente ahora, después de examinar los análisis anteriores, es cuando puede apreciarse la importancia de la jugada 18. D4R.

21. ..., T1R

Con esta fuerte jugada las negras inician un asalto contra el centro, que pronto se trasladará directamente contra el rey. Las blancas no osan jugar 22. P3A, por temor a la respuesta P4A.

22. P5R, P4CR!

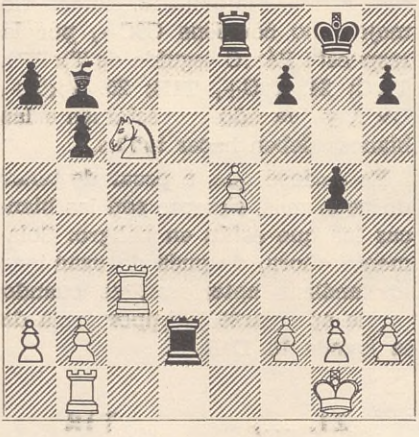
Para prevenir P4A. El caballo blanco se encuentra prácticamente inmovilizado, pues no se puede mover, a causa de T×PR.

23. P4TR, ...

Consecuencia de la jugada anterior, y con idea de desorganizar los peones negros para debilitarlos.

23. ..., P×P

Aunque doblado y aislado este peón ejerce enorme presión. Las ne-



gras amenazan T3R, seguida de T3C, P6T y 7T, en el momento oportuno.

24. T1R, ...

Las blancas no pueden resistir por más tiempo la asfixia lenta. Por todas partes ven peligros y tratan de conjurarlos entregando sus peones del ala de la dama, con la esperanza de probar fortuna más adelante, tomando la iniciativa contra el rey.

24. ..., T3R!

Mucho mejor que tomar los peones, pues obliga a las blancas a defender el caballo con T1R, a causa de la amenaza T3C.

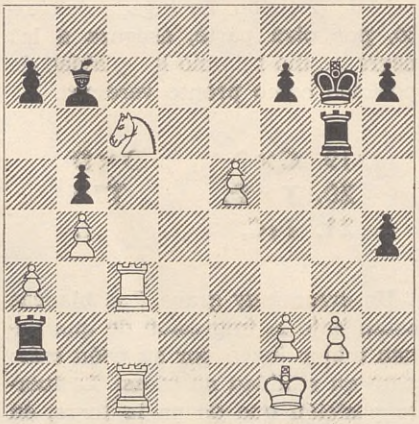
25. T(1R)-1AD, R2C

Preparatoria de T3C. La partida se va a decidir en el lado del rey, y el peón aislado y doblado dará el golpe final.

26. P4CD, P4C

Para prevenir P5C, defendiendo el caballo y dando libertad a las torres.

27. P3T, T3C
28. R1A, T7T

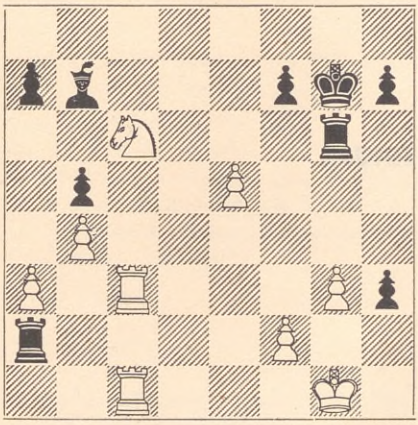


Obsérvese la notable colocación de las piezas. Las blancas no pueden mover ninguna sin sufrir alguna pérdida. Lo mejor para ellas se-

ría jugar 29. P6R, aunque sólo serviría para prolongar la partida, que de todos modos está perdida.

29. R1C, P6T
30. P3C, P3TD

Obligando otra vez a mover a las blancas, lo que les costará alguna pérdida, pues todas sus piezas están empeñadas en la defensa.



31. P6R, T×PR

Si siquiera pueden mover el caballo, pues seguiría P7T+; R×P, T3T+; R1C; T8T mate.

32. P4C, T3T
33. P3A, ...

Ni siquiera pueden mover el ca-
35. T×T, T×P y ganan fácilmente.

33. ..., T3D
34. C7R, T(3D)-7D
35. C5A+, R3A
36. C4T, R4C
37. C5A, T7C+
38. R1A, P7T
39. P4A+, R×PA

Las blancas abandonan.

Un final que merece un detenido estudio.

FIN

INDICE DE MATERIAS

Primera Parte

LOS PRINCIPIOS DEL AJEDREZ

CAPITULO I

CAPITULO II

CAPITULO III

CAPITULO IV

CAPITULO V

SEGUNDA PARTE

NUEVAS CONSIDERACIONES SOBRE LAS APERTURAS Y EL MEDIO JUEGO

CAPITULO VI

TERCERA PARTE

ESTUDIO DE PARTIDAS MODELOS

Partida — *Págs.*

COLECCION

TEORIA de las APERTURAS

Esta colección comprende las más importantes líneas de aperturas, cada una de las cuales es objeto de un volumen con amplísimo estudio monográfico. La integran los siguientes volúmenes:

I.—**La apertura inglesa,** por Julio Ganzo.
II.—**La apertura escocesa y la defensa Petrof,** por F. Ganzo.
III.—**La defensa siciliana,** por Seeger y Ganzo.
IV.—**La defensa india de dama,** por B. L. Esnaola.
V.—**La defensa Grünfeld,** por B. L. Esnaola.
VI.—**La defensa nimzoindia,** por Julio Ganzo.
VII.—**La defensa Alekhine,** por Julio Ganzo.
VIII.—**La defensa francesa,** por Julio Ganzo.
IX.—**La apertura española,** por Julio Ganzo.
X.—**El "giuocco piano",** por Julio Ganzo.
XI.—**La defensa india de rey,** por B. L. Esnaola.
XII.—**La apertura Reti-Zukertot,** por B. L. Esnaola.
XIII.—**La defensa Caro-Kann,** por Julio Ganzo.
XIV.—**La defensa ortodoxa,** por Julio Ganzo.
XV.—**Contragambitos,** por B. L. Esnaola.
XVI.—**La defensa de los dos caballos,** por J. Ganzo.
XVII.—**El gambito de rey,** por B. L. Esnaola.
XVIII.—**La defensa Merano,** por R. Torán.
XIX.—**La defensa Cambridge - Springs,** por J. Ganzo.
XX.—**La defensa Lasker y Tarrasch,** por J. Ganzo.
XXI.—**La defensa holandesa,** por R. Torán.
XXII.—**Aperturas poco conocidas,** por Julio Ganzo.
XXIII.—**La apertura de los cuatro caballos,** por Julio Ganzo.

Constituye esta serie la más completa obra de consulta y contiene las líneas de juego sancionadas por los mejores analistas, así como las aportaciones a la teoría derivada de la práctica de los grandes maestros.