ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 11

CAPÍTULO 1. LA TÁCTICA Y LAS COMBINACIONES 15

1.1. Motivos básicos de combinación 17
1.2. La desviación 18
1.3. La atracción 25
1.4. La intercepción 30
1.5. La eliminación de la defensa 35
1.6. El despeje del espacio 40
1.6.1. Despeje de una casilla 40
1.6.2. Despeje de una diagonal 41
1.6.3. Despeje de una columna 43
1.7. El bloqueo 49
1.7.1. El bloqueo de una casilla 49
1.7.2. El mate por asfixia 51
1.7.3. El ahogado 52
1.8. El ataque rayos X 58
1.9. La pieza sobrecargada 63
1.10. La jugada intermedia 68

1.11. La demolición de la estructura de peones 72
1.12. La persecución 76
Soluciones 80

CAPÍTULO 2. LA APERTURA 85

2.1. Teoría de las aperturas 87
2.2. Clasificación de las aperturas 89
2.3. Aperturas abiertas 92
2.3.1. Apertura del centro 92
2.3.2. Gambito de rey 93
2.3.3. Apertura de alfil 98
2.3.4. Apertura vienesa 99
2.3.5. Gambito letón 99
2.3.6. Defensa Philidor 100
2.3.7. Defensa rusa 101
2.3.8. Apertura Ponziani 104
2.3.9. Apertura escocesa 104
2.3.10. Apertura de los tres caballos 106
2.3.11. Apertura de los cuatro caballos 107
2.3.12. Apertura italiana 110
2.3.13. Defensa de los dos caballos 115
2.3.14. Apertura española o Ruy López 116
2.4. Aperturas semiabiertas 120
2.4.1. Defensa siciliana 120
2.4.2. Defensa francesa 125
2.4.3. Defensa Caro-Kann 129
2.4.4. Defensa Pirc 131
2.4.5. Defensa moderna 133
2.4.6. Defensa Alekhine 134
2.4.7. Defensa escandinava 135
2.5. Aperturas cerradas 136
2.5.1. Ataque Torre 136
2.5.2. Sistema Colle 136
2.5.3. Gambito de dama 137

2.5.4. Defensa India de Dama 140
2.5.5. Defensa Nimzoindia 141
2.5.6. Defensa Benoni 145
2.5.7. Gambito Volga 145
2.5.8. Apertura catalana 146
2.5.9. Gambito Budapest 147
2.5.10. Defensa Grunfeld 150
2.5.11. Defensa India de Rey 151
2.5.12. Defensa holandesa 152
2.5.13. Apertura inglesa 153
2.5.14. Apertura Reti 155
2.5.15. Apertura Bird 156
2.5.16. Apertura Larsen 159
2.5.17. Apertura Orangután 159

CAPÍTULO 3. FUNDAMENTOS ESTRATÉGICOS DE AJEDREZ . 163

3.1. Principales elementos estratégicos 165
3.2. Estructura de peones, casillas débiles 167
3.3. Columnas y diagonales abiertas 186
3.4. Disposición de las piezas 199
3.5. Centro 210
3.5.1. Centro de peones 210
3.5.2. Centro de piezas 221
3.6. Valoración de la posición 231
3.6.1. Posiciones en las que predomina un factor estratégico 231
3.6.2. Posiciones en las que concurren varias factores estratégicos 236
3.6.3. Posiciones con una compensación posicional por la pérdida material 240

CAPÍTULO 4. EL FINAL 245

4.1. Dama contra peón 248
4.1.1. Dama contra peón central 248
4.1.2. Dama contra peón de torre 250
4.1.3. Dama contra peón de alfil 254
4.1.4. Ejercicios 261
4.2. Dama contra piezas 262
4.2.1. Dama contra una pieza ligera 262
4.2.1.1. Dama contra caballo 262
4.2.1.2. Dama contra alfil 263
4.2.2. Dama contra dos piezas ligeras 264
4.2.2.1. Dama contra dos alfiles 264
4.2.2.2. Dama contra alfil y caballo 266
4.2.2.3. Dama contra dos caballos 268
4.2.3. Dama contra una torre 270
4.2.4. Dama contra dos torres 273
4.3. Pieza ligera y peón contra rey 275
4.3.1. Alfil y peón contra rey 275
4.3.1.1. Peón no lateral 275
4.3.1.2. Peón lateral 276
4.3.2. Caballo y peón contra rey 277
4.4. Finales de peones 279
4.4.1. Oposición 279
4.4.1.1. Formación de barrera 279
4.4.1.2. Maniobra envolvente 280
4.4.2. Puntos de invasión 281
4.4.3. Creación de un peón pasado 284
4.4.4. El peón pasado protegido 286
4.4.5. Maniobras con doble objetivo 288
4.4.6. Tiempos de reserva 290
4.4.7. Demolición de estructuras 291
4.4.8. Sacrificios de penetración 292
4.4.9. Triangulación 293
4.4.10. Casillas conjugadas 294

4.4.11. Ejercicios 297
4.5. Finales de torres 298
4.5.1. Torre contra peones 298
4.5.1.1. Torre contra un peón 298
4.5.1.2. Torre contra dos peones 300
4.5.2. Torre y peón contra torre 303
4.5.2.1. La posición defensiva de Philidor 303
4.5.2.2. El puente de Lucena 304
4.5.3. Maniobras típicas 306
4.5.3.1. Colocación de la torre respecto a un peón pasado 306
4.5.3.2. Cortar el paso al rey contrario . . 308
4.5.3.3. Ocupación de la séptima fila . . . 309
4.5.4. Ejercicios 311
4.6. El mate con alfil y caballo 312
4.6.1. Consideraciones generales 312
4.6.2. Ejemplo de ejecución del mate 315
4.7. Realización de ventaja material 318
4.7.1. Ventaja material de piezas 318
4.7.2. Ventaja material de peones 320
4.7.3. Sacrificios con objeto de simplificar la posición 321
Soluciones 323

Capítulo 5. El problema 325

5.1. Introducción 329
5.2. Elementos constitutivos 330
5.3. Cualidades del problema 331
5.4. Solución 332
5.5. Ejercicios 337
Soluciones 338

1.1. MOTIVOS BÁSICOS DE COMBINACIÓN

En el libro anterior ya hicimos una pequeña introducción a la táctica, estudiando los temas: el ataque doble, el ataque a la descubierta, la clavada y el ataque en línea. En este segundo libro avanzamos un nuevo paso estudiando los motivos de combinación, que, junto con los temas tácticos, son pilares fundamentales en la formación del jugador de ajedrez, que en esta fase de aprendizaje, ya son accesibles al lector.

La táctica es, entre todos los aspectos de la partida de ajedrez, el más accesible, concreto y por ello más claro para el jugador, y donde primero muestra su progreso. Incluso en el primer escalón ajedrecístico, se pueden perfectamente comprender, asimilar y producir combinaciones cortas de dos o tres jugadas.

Pero antes de continuar definamos la combinación. Llamamos combinación a una variante forzada, mediante la cual su iniciador alcanza el objetivo que se ha propuesto: unas veces la mejora de la posición, otras la ganancia de material y por último el mate. El mecanismo de la combinación puede ser en su forma más elemental un simple cambio de piezas, y en su forma más compleja puede incluir uno o varios sacrificios, que, a menudo, lleva implícito un valor estético, ya que cambia la relación del valor habitual de las piezas. Esta definición se refiere no sólo a los aspectos dinámicos de la ejecución, sino también a la valoración de los elementos estáticos, esto es la utilización racional y ordenada de los elementos que en ella intervienen: concretos como el material o abstractos como por ejemplo la posición.

El objeto de este capítulo es facilitar al lector los motivos o temas básicos de combinación, explicándolos paso a paso, con el fin de que el alumno pueda identificar claramente los elementos e ideas en que se basa cada tema. A continuación se expondrán un grupo de ejercicios, de dos y tres jugadas de profundidad, en los que no se debe buscar como único objeto de la combinación el mate. La obtención de ventaja material suficiente para ganar o la consecución de unas tablas en posición inferior, pueden ser en sí mismos objeto de la combinación.

Los temas básicos de combinación que veremos en este capítulo son:

- La desviación
- La atracción
- La intercepción
- La eliminación de la defensa
- El despeje del espacio
- El bloqueo
- El ataque rayos X
- La pieza sobrecargada
- La jugada intermedia
- La demolición de la estructura de peones
- La persecución

1.2. LA DESVIACIÓN

La desviación es un motivo de combinación muy frecuente en el juego práctico, incluso en las partidas de aficionados. Su idea consiste, como su nombre indica, en la desviación de una o más piezas defensoras de su posición, para permitir un ataque ganador.

Pero como una imagen vale más que mil palabras, veamos todo esto con unos cuantos ejemplos.

En el diagrama 1, correspondiente a la partida Girsch-Man, Canadá 1963, la dama negra está defendiendo la casilla c7 en donde el caballo podría dar un jaque decisivo. El blanco remata expeditivamente la partida con **1.♕a4+** y ataca a la dama negra que se encuentra imposibilitada de defenderse a sí misma y a la casilla c7 **1...♕xa4.**

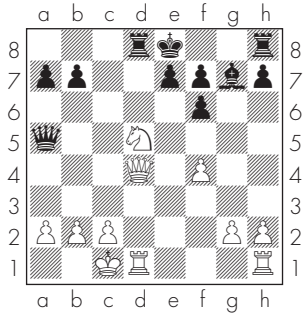
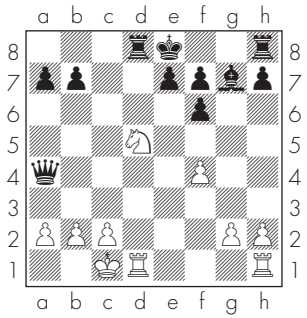
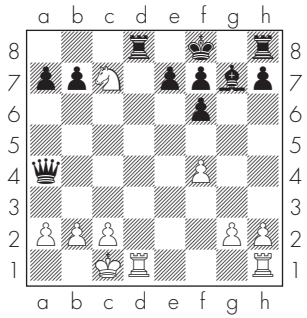


DIAGRAMA 1



2.♘c7+, ahora el blanco aprovecha la indefensión de la casilla c7. **2...♔f8**, la única posibilidad de eludir el jaque. El rey negro no puede escapar por la casilla d7 que está controlada por la torre blanca.



3.♖xd8+, ahora el rey negro se encuentra atrapado en el pasillo de la octava fila. **3...♕e8**, el negro se ve obligado a devolver la dama, pero: **4.♖xe8#**.

Veamos ahora la posición del diagrama 2, que corresponde a la partida Saidy-Padevsky, Varna 1958, también muy ilustrativa del tema.

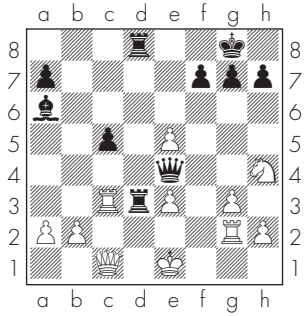
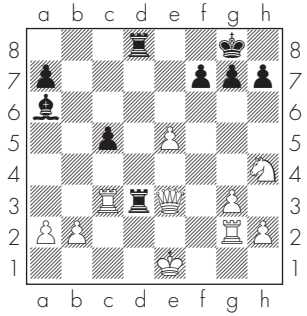


DIAGRAMA 2

La presión del negro es muy fuerte, especialmente las amenazantes torres y la acción del alfil a lo largo de la diagonal f1-a6. Sin embargo la dama blanca defiende la casilla d1, sin lo que el negro podría dar mate tras ♖d1+ y ♖f1#, vista la idea, la jugada del negro es evidente. **1...♕xe3+**, excelente jugada que amenaza 2.♔f1 ♖d1#. **2.♕xe3**, ante la amenaza de mate el blanco se ve obligado a desviar la dama de la defensa de la casilla d1.



2...♖d1+ 3.♔f2, única jugada posible. **3...♖f1#**.

En el diagrama 3 vemos una posición correspondiente a la partida Gass-Kindi, Stuttgart 1979, en la que el negro amenaza 1...♘xh3+, al mismo tiempo que la torre amenaza a la dama blanca, pero ésta puede escapar del doble ataque tomando el caballo de h3. El negro encuentra una bonita combinación basada en la desviación.

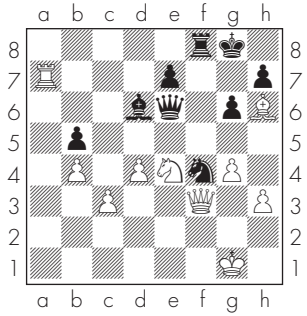
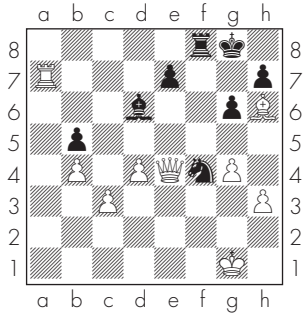
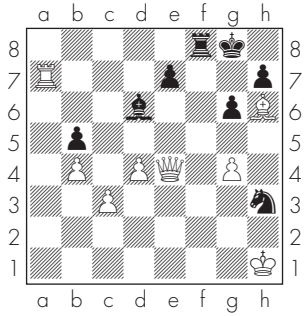


DIAGRAMA 3

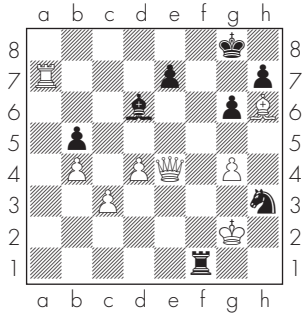
1...♕xe4, excelente jugada que derrumba la posición por medio del mecanismo de desviar la dama blanca de la defensa de h3, con lo que la armonía entre caballo, alfil y torre, coloca al rey blanco en red de mate. **2.♕xe4**, el blanco no tiene elección.



2...♘xh3+, ahora se manifiesta plenamente el ataque negro. **3.♔h1.**

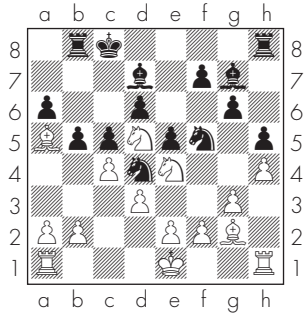


A la misma conclusión se llega tras 3.♔g2 ♖f2+ que transpone a la variante principal. **3...♖f1+ 4.♔g2**.

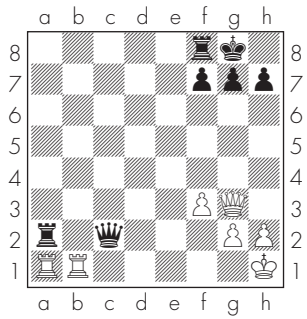


4...♖f2+ 5.♔xh3, si 5.♔h1 el negro remata con 5...♖h2#. **5...♖h2#**.

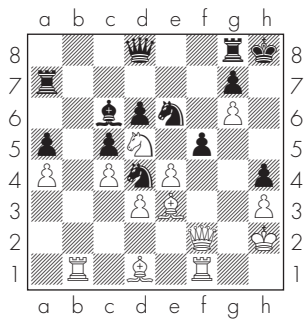
EJERCICIOS



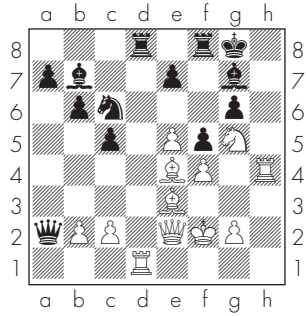
Ejerc. 1. Juegan blancas



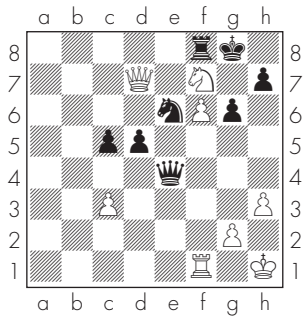
Ejerc. 2. Juegan negras



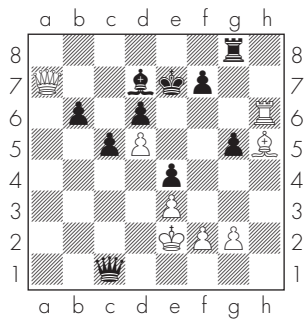
Ejerc. 3. Juegan blancas



Ejerc. 4. Juegan blancas



Ejerc. 5. Juegan blancas



Ejerc. 6. Juegan negras