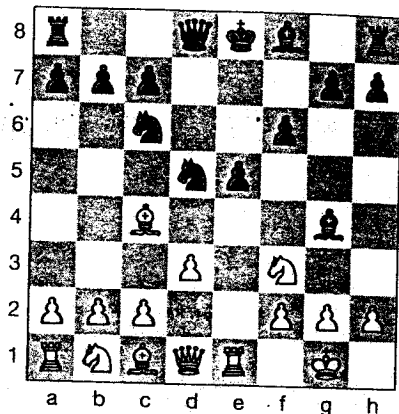


⌘ Diagrama N° C1
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Para iniciar esta obra, una posición de aspecto apacible en la que reina una perfecta igualdad material. Desde el punto de vista posicional, las negras están mejor establecidas en el centro, pero han debilitado la importante diagonal a2-g8 y no pueden enrocarse de forma inmediata. Las blancas, que ya han puesto a su rey bajo protección, poseen una ventaja de desarrollo evidente. Ahora bien, en el inicio de la partida hay que prestar una gran atención a las características dinámicas de la posición. Las negras han contravenido esta regla. ¿Que hacer para castigarlas?



MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las blancas juegan 1. d4
- Las blancas juegan 1. Cxe5
- Las blancas juegan 1. h3

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

El último movimiento negro, ..., Ag4, constituye un serio error: un simple vistazo sobre la posición debe evidenciar que el enfrentamiento que opone a la torre e1 y al rey e8 es peligroso y que hay que detener esta situación lo antes posible. Bajo esta óptica, hubiera sido mejor un movimiento como ..., Ae7, pero el error está cometido y las blancas deben aprovecharlo. ¿Cómo? En este tipo de posición en que el caballo f3 está inmovilizado sobre la dama d1, hay que estudiar siempre el sacrificio Cxe5. Muchas veces es malo pero algunas es válido, y sólo obligándose a analizar sistemáticamente esta continuación se puede discernir entre lo bueno y lo malo. Aquí, este pseudo-sacrificio gana un peón y conforma un ataque tal que la posición puede considerarse totalmente ganadora. Frente a 1. Cxe5, las negras tienen una sombra disyuntiva entre 1. ..., Axd1; 2. Cxc6+ que recupera la dama con intereses y 1. ..., Cxe5; 2. Dxc6 con innumerables amenazas.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Cxe5 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

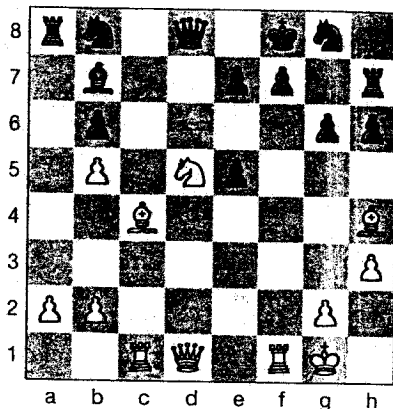
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Dorfman-García González
La Habana, 1988

❖ Diagrama N° C2
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas tienen una ventaja abrumadora. Todas sus piezas están desarrolladas y en posición de ataque, mientras su desgraciado adversario se encuentra en una situación lamentable, ya que no puede enrocarse, sus piezas están dispersas y no tiene perspectivas. El ligero desequilibrio material, un peón favorable para las negras, no compensa en absoluto la carnicería posicional. Para ganar el punto entero, hay que encontrar el disparador que descoyunte a la defensa negra. Ahora le corresponde jugar a usted.



MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las blancas juegan 1. Txf7+
- Las blancas juegan 1. Cxe7
- Las blancas juegan 1. Axe7+

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

De los tres sacrificios propuestos, dos hacen perder la partida (y los puntos), y sólo uno gana: después de 1. Txf7+??, Txf7; o 1. Axe7+??, Cxe7, es bastante problemático encontrar una continuación concluyente. En cambio, 1. Cxe7 hace resonar las campanas de la posición negra. El caballo es incomedible, pues la dama d8 está en captura, pero el cambio 1. ..., Dxd1, 2. Txcd1 no transforma la situación: la ecuestre pieza asentada en e7 sigue siendo intocable, esta vez a causa de una amenaza de mate de pasillo. Como el caballo b8 no puede moverse y hay que detener la amenaza 3. Td8+, Rg7; 4. Txf7+ seguido de mate, el único movimiento es 2. ..., g5, pero las blancas retiran su caballo a f5 amenazando con mate, tras lo cual las negras se quedan sin defensa. Por ejemplo, 3. Cf5, Cf6; 4. Td8+, Ce8; 5. Ae1, amenazando con Ab4+ o con Cb6, obteniendo una posición claramente ganadora.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado la continuación 1. Cxe7, Bxd1; 2. Txcd1, g5; 3. Cf5 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, 2 puntos por haber visto en menos de tres minutos 1. Cxe7 pero no 2. ..., g5 y 3. Cf5 (1 punto si se sobrepasa este tiempo), menos 3 puntos por haber elegido uno de los otros dos sacrificios.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

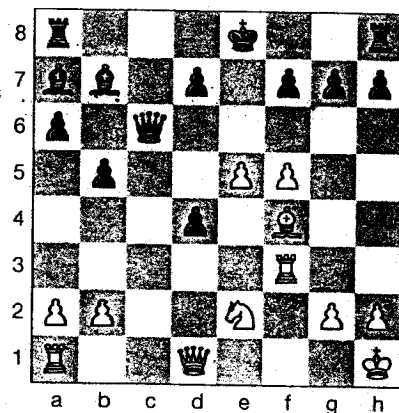
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

❖ Diagrama N° C3
Las negras juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Una posición divertida en que las negras sólo tienen en juego sus piezas de desplazamiento diagonal. Las blancas se han enrocado y han conseguido disponer sus peones centrales de forma amenazante, aunque poco molesta para su adversario, cuyas piezas de gran radio de acción saben trabajar a distancia. Las negras, que desde hace algunos movimientos ya han generado ingratas amenazas, aprovechan la falta de coordinación de las piezas enemigas, cuyo desarrollo parece haberse hecho a la buena de Dios, para asestar una estocada táctica letal. ¿Cuál?



MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- a) Las negras juegan 1. ..., d3
- b) Las negras juegan 1. ..., g5
- c) Las negras juegan 1. ..., Dxf3

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Un movimiento hace estallar en pedazos la posición blanca: el sacrificio en f3. Fácil de calcular, pues sólo existe una variante, permite ganar el punto rápidamente. Júzguelo usted mismo: 1. ..., Dxf3; 2. gxf3, Axf3+; 3. Rg1, d3+; 4. Rf1, dxe2+; 5. Dxe2, Axe2+ y las negras tienen una torre neta de más. Calcule siempre las continuaciones forzadas, es decir, las que incluyen capturas y jaques; así errará menos combinaciones.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. ..., Dxf3 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

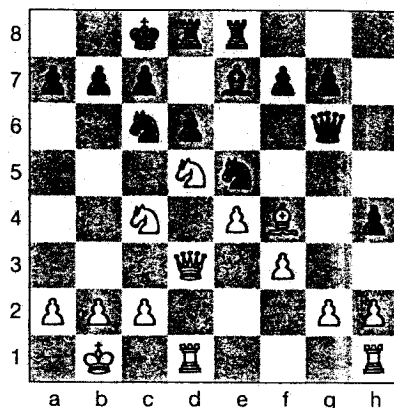
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Pne Mercier
Campeonato de Francia Angers, 1990

⊛ Diagrama N° C4
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

La fuerte centralización de las blancas les permite dominar la posición, pero todavía no está todo dicho, pues las negras no sufren ninguna debilidad estructural: sólo están un poco encerradas, es todo. Por otra parte, su último movimiento, ..., Cd7-e5, tiene como objetivo liberarse de la opresión adversaria. ¿Cómo reaccionaría usted con las blancas?



MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- a) Las blancas juegan 1. Axe5
- b) Las blancas juegan 1. Cxe5
- c) Las blancas juegan 1. Cxe7+

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Las negras han pecado de optimismo. No hay duda de que era necesario intentar aligerar la presión con 1. ..., Ag5, cosa que, no obstante, obliga a calcular de forma precisa las continuaciones del tipo 2. Cxc7, Axf4; 3. Cxe8+. De todas formas, a las blancas no se les ha planteado este problema, dado que han podido hacer valer sin demasiados apuros su ventaja en el desarrollo y la mejor coordinación de sus piezas mediante 1. Axe5, dxe5; 2. Cxe5, tras lo cual las negras abandonaron. La continuación 2. ..., Cxe5; 3. Cxe7+, gana inmediatamente, y 2. ..., De6; 3. Cxc6, bxc6; 4. Da6+, Rb8; 5. Td3, cxd5; 6. Tb3+, Db6; 7. Txb6+, axb6; 8. exd5, no es, ni mucho menos, tan alegre. Observe que 1. Cxe5? es claramente menos bueno; la continuación 1. ..., dxe5; 2. Axe5 no tiene ninguna fuerza, puesto que la dama negra no es atacada.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado en el tiempo asignado 1. Axe5 seguido de 2. Cxe5, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

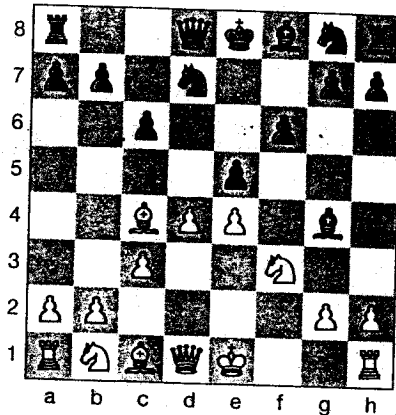
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

❖ Diagrama N° C5
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Lo sorprendente de esta posición es el debilitamiento del entorno del rey negro y, en particular, de la diagonal a2-g8, ya ocupada por el alfil c4. Así pues, ¿dónde se refugiará el negro monarca cuando se abra el juego? Por otra parte, no habrá que esperar mucho para asistir al merecido castigo de la estrategia seguida por las negras. Usted es su adversario: ¿cómo las castigaría?



MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- a) Las blancas juegan 1. Db3
- b) Las blancas juegan 1. Dxe5
- c) Las blancas juegan 1. Cxe5

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Hay que analizar la captura en e5 con el caballo (nunca se sabe), pero aquí no tiene ninguna consecuencia interesante. En cambio, el debilitamiento de la diagonal a2-g8 da la idea de jugar 1. Db3. Este movimiento ataca al caballo g8, que no puede desarrollarse a e7 so pena de mate inmediato en f7. Así pues, hay que jugar 1. ... Ch6, pero las blancas eliminan esta pieza mediante 2. Axf6, gxf6 antes de impedir el enroque del rey adversario 3. Af7+, Re7 y de cuestionar al alfil g4 con 4. h3: si se cambia autoriza el jaque mate con 4. De6#, si no es capturado.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Db3 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

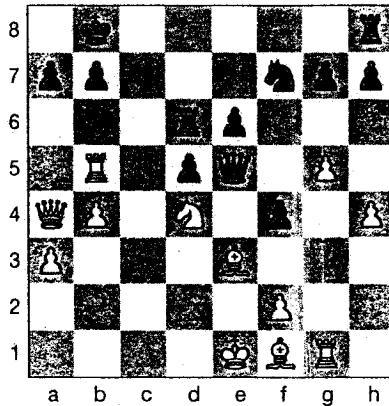
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Kramer-Burstein
Medich, 1954

❖ Diagrama N° C6
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Naturalmente, las negras tienen dos piezas menos, pero recuperan una en seguida y disponen de dos peones para compensar la otra. De todas formas, los elementos dinámicos dominan de tal forma la posición que, por el momento, el material tiene poca importancia. Cada bando ataca al otro y se trata de saber quién llegará primero. En este caso, a las blancas les toca mover, lo que generalmente constituye un factor determinante en este tipo de posiciones. ¿Qué movimiento les aconseja?



MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las blancas juegan 1. Txb6+
- Las blancas juegan 1. Dxa7+
- Las blancas juegan 1. Cc6+

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Un único sacrificio gana y aporta puntos: 1. Dxa7+, que atrae al rey adversario bajo el fuego del alfil e3. Si no conoce la fuerza de un jaque doble, esta posición se encargará de enseñársela: después de 1. ..., Rxa7, las blancas matan artísticamente con 2. Cc6++, Ra6 (o Ra8); 3. Tb6# (o 3. Ta5#). La huida vergonzosa con 1. ..., Rc8 no es mucho mejor, dado que las negras también pierden pero de forma más prosaica mediante 2. Da8+, Rd7; 3. Txb7#. Seguro que usted lo había visto todo.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Dxa7 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, menos tres puntos en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

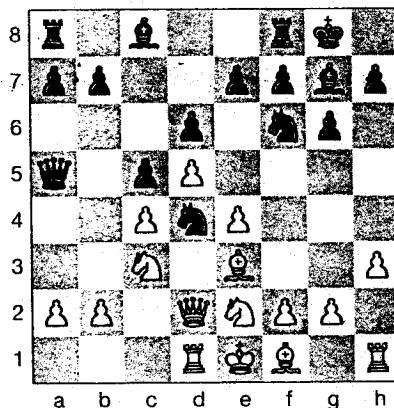
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Thormann-Bischoff
Bundesliga Alemania, 1982

⊛ Diagrama N° C7
Las negras juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las negras han obtenido una posición de ensueño para este tipo de inicio: un juego aireado, un buen desarrollo y un caballo firmemente anclado en el centro. Aunque no está tan bien implantado como parece, puesto que las blancas lo atacan cuatro veces y sólo está defendido una vez. ¿Qué jugaría usted si llevara las negras?



MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las negras juegan 1. ..., Cxe2
- Las negras juegan 1. ..., Cxe4
- Las negras juegan 1. ..., e5

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

El avance 1. ..., e5 es un poco dudoso, pues tras la captura al paso 2. dxe6 a las negras se les vuelve a plantear el mismo problema, pero además con un peón débil en d6. El cambio en e2 es un poco triste, pero ¿qué hacer si no? La posición confinada del rey blanco hace pensar en un jaque clamoroso en f3, pero esta casilla está protegida por el peón g2, o en c2, pero a esta casilla la protege la dama d2. Observando un poco más detenidamente la situación, ¿no hay ningún medio para volver inoperante a este defensor? Sí, con 1. ..., Cxe4! Este movimiento gana un tiempo importante mediante el ataque a la dama adversaria, y su captura es imposible a causa del mate 2. Cxc3, Cc2#. Tras este movimiento contundente, las blancas, totalmente desorganizadas, están próximas a la derrota.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. ..., Cxe4 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Dimitris Makropoulos
Campeonato de Grecia, 1998

⚡ Diagrama N° C8
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

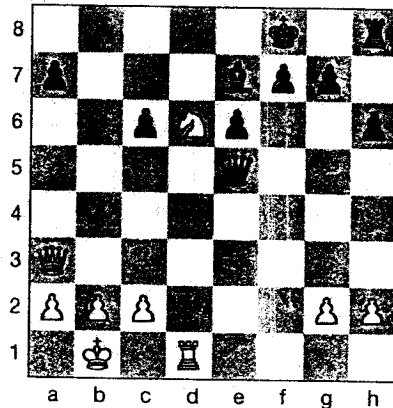
El peón suplementario no consigue compensar la enorme ventaja adquirida por las blancas, gracias a su colosal avance de desarrollo y a la notable coordinación de sus fuerzas. Hay un movimiento que consigue hacer estallar la posición negra. ¿Cuál?

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- a) Las blancas juegan 1. Cc8
- b) Las blancas juegan 1. Cf5
- c) Las blancas juegan 1. Cc4

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos



SOLUCIÓN

Tras 1. Cf5!! las negras están perdidas. La captura de la dama con 1. ..., Axa3 o la del caballo con 1. ..., exf5 conducen al mate 2. Td8#, y la defensa 1. ..., Dc7 también es refutada con mate después de 2. Cxe7, Dxe7; 3. Tb8#. La única réplica posible es 1. ..., c5, pero después de 2. Dxa7, exf5; 3. Da8+, Ab8; 4. Dxd8+, las negras se vieron obligadas a entregar las armas a causa de 4. ..., De8; 5. Dc7 con la amenaza imparable 6. Tb8. Menos fuerte es 1. Cc8 pues tras 1. ..., C5; 2. Dxa7, el caballo impide hacer jaque en la última hilera y las negras ganan un tiempo de defensa importante con 2. ..., Af6, amenazando con mate en b2. En cuanto a 1. Cc4, permite que las negras se reagrupen con 1. ..., Dc7.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Cf5 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, menos tres puntos por 1. Cc4, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

- Tiempo utilizado:
- Su puntuación en este diagrama:
- Su puntuación acumulada en esta sección:
- Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

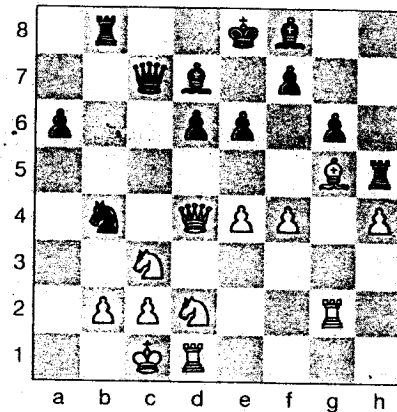
⌘ Diagrama N° C9
Las negras juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Los dos adversarios se agarran por el cuello pero el ataque negro parece más avanzado que el blanco. Además, puede ser reforzado con movimientos como ..., Th7 seguido de ..., Ag7, dirigiendo otras fuerzas hacia los lugares de combate. La situación expuesta del rey blanco representa el factor más importante de esta posición. ¿Hay algún medio de aprovecharse inmediatamente de ello?

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las negras juegan 1. ..., e5
- Las negras juegan 1. ..., Dxc3
- Las negras juegan 1. ..., Aa4



TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

El avance central 1. ..., e5 presenta el inconveniente de no hacer progresar el ataque y de dar casillas a las blancas, que pueden reaccionar, por ejemplo, con 2. Dc4, obteniendo una partida muy presentable. Más interesante es 1. ..., Aa4, que presiona al peón c2. El alfil no puede ser capturado so pena de mate en c2. Pero aquí las blancas también pueden replicar mediante un movimiento como 2. Cc4, consiguiendo una buena partida. Queda 1. ..., Dxc3, movimiento extraordinario que parece una sandez pero que, de hecho, gana la partida. La aceptación del sacrificio 2. bxc3 es sancionada con un mate inmediato mediante 2. ..., Ca2#, y 2. Dxc3 no es mucho mejor a causa de 2. ..., Ca2+; 3. Rb1, Cxc3+; 4. Rc1, Cxd1 y las negras salen de la contienda con una torre neta de más.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. ..., Dxc3 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, menos 3 puntos en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Birmingham-Woda
Bagneux, 1987

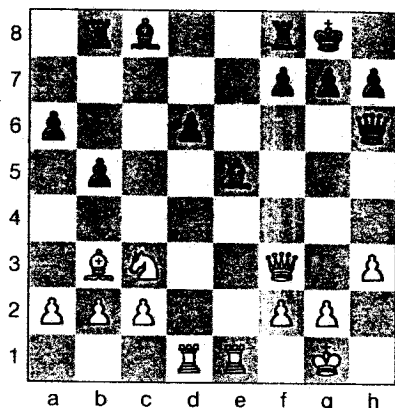
❖ Diagrama Nº C10
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas gozan de una muy bella posición: su estructura de peones se halla intacta, todas sus piezas están desarrolladas, centralizadas, protegidas y cooperan bien las unas con las otras. Con su par de alfiles en una posición abierta, las negras no estarían tan mal distribuidas si estuvieran mejor desarrolladas y su estructura de peones no adoleciera de graves defectos: unos peones demasiado avanzados en el flanco de dama, el peón d6 aislado en una columna abierta, casillas débiles en d4 y d5 y tres islas de peones contra dos de su adversario. Usted tiene las blancas y debe probar la superioridad de su posición. ¿Qué movimiento elegiría?

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- a) Las blancas juegan 1. Ad5
- b) Las blancas juegan 1. Txe5
- c) Las blancas juegan 1. Ce4



TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Aunque no sea enseguida evidente, la posición blanca es completamente ganadora. Para probarlo hay que evidenciar la debilidad latente de la primera hilera enemiga, lo que se consigue mediante 1. Txe5!, ganando dos piezas por una torre. La captura es fatal a causa del mate 1. dxe5; 2. Dxf7+, Txf7; 3. Td8#, por lo que las negras se ven obligadas a jugar 1. Ag4, pero después de 2. Dxg4, para que las blancas ganen ya sólo es cuestión de tiempo y de técnica.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Txe5 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, menos 3 puntos en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Venert-Mechkarov
Bulgaria, 1970

* Diagrama N° C11
Las negras juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

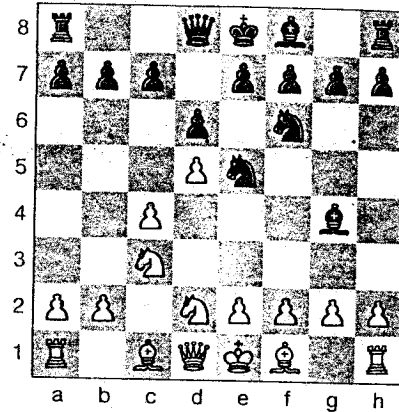
Un caso bastante curioso: mientras la piezas negras avanzan, las blancas retroceden. Les corresponde mover a las negras: ¿hasta dónde llegará esta mascarada?

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las negras juegan 1. ..., c5
- Las negras juegan 1. ..., c6
- Las negras juegan otro movimiento

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos



SOLUCIÓN

¡Adelante, siempre adelante! Las negras ganan con 1. ..., Cd3+: el rey blanco tiene los movimientos tan limitados que este jaque le resulta fatal. Hay que suprimir al aventurado caballo, pero este ha vendido cara su piel, pues después de 2. exd3, la dama está en captura y las negras se apresuran a comérsela mediante 2. ..., Axd1.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. ..., Cd3+ en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, menos 3 puntos en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

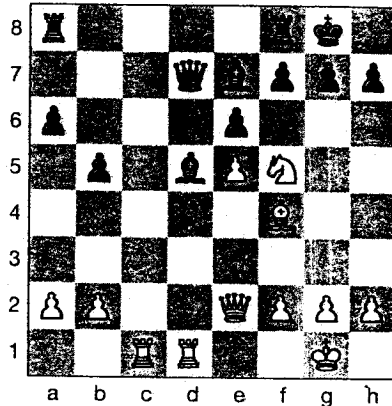
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Gaprindashvili-Dlugy
Bruselas, 1987

❖❖ Diagrama Nº C12
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Frente a un adversario muy bien desarrollado y centralizado, las negras tienen dos problemas: un retraso en el desarrollo y el hecho de que su dama no tenga un buen emplazamiento. De hecho, esta última está tan mal colocada que las blancas pueden aprovecharlo para ganar inmediatamente la partida. ¿Sabría decir cómo?



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

La solución aparece en tres tiempos. Es fácil ver que a un movimiento como 1. Txd5 las negras no pueden responder con 1. ... Dxd5 a causa de 2. Cxd7+. Primer punto. Segundo punto, las blancas amenazarían con mate mediante 1. Dg4 si su caballo no estuviera en captura. Tercer punto, si el peón e6 no existiera, el movimiento 1. Dg4 no sólo amenazaría con mate sino que montaría una amenaza todavía más pèrfida: capturar a la dama adversaria con un jaque de caballo en h6. Ya lo sabe todo. Sólo queda establecer la combinación: 1. Txd5, exd5 (forzado); 2. Dg4, g6; 3. Cxh6+ seguido de 4. Dxd7.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Txd5 seguido de 2. Dg4 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Bagirov-Luko
Capelle la Grande, 1988

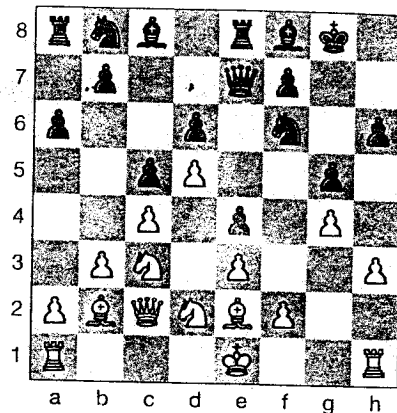
** Diagrama N° C13
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Un combate tenso en que las negras mantienen a las piezas menores blancas a distancia gracias a su peón avanzado e4, que constituye la base de su juego. Atacado tres veces, es defendido otras tantas. Pero ¿es suficiente? A usted le corresponde buscar el mejor movimiento blanco en esta posición. Y ya sabe demasiado.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

Aunque esté defendido tantas veces como atacado, el peón e4 se halla en captura. ¿Por qué? A causa de la situación expuesta del rey negro, que se encontrará bajo el fuego de los alfiles enemigos cuando las diagonales se abran. Y he aquí la forma en que, en la práctica, las blancas aprovechan la situación para hacerse con el importante peón central: 1. Ccxe4!, Cxe4; 2. Cxe4, Dex4; 3. Ad3, Dxxh1+; 4. Rd2, y las negras se ven amenazadas simultáneamente con perder la dama y de mate con Ah7#.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Cxe4 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

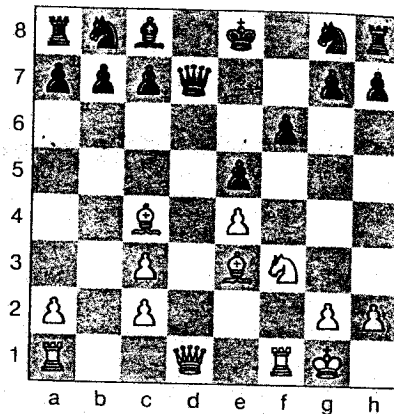
RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

❖❖ Diagrama N° C15
Las blancas juegan y ganan

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Dios sabe lo que habrá pasado por la cabeza de las negras para haber llegado a esta posición. Hagamos balance: las blancas se han enrocado, han desarrollado sus tres piezas menores, ocupan la importante columna f semiabierta con una de sus torres y la no menos importante diagonal abierta a2-g8 con su alfil. Frente a ello, las negras han desplazado su dama de d8 a d7. Aunque sea cierto que tienen una mejor estructura de peones y pueden vanagloriarse de una muy ligera ventaja material, ¿de qué les sirve? ¿Para morir siendo los más ricos del cementerio? Demuéstreles el valor del desarrollo.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Para aprovechar una ventaja de desarrollo hay que abrir el juego, aunque ello implique sacrificios. Las blancas ganan de forma extraordinariamente simple con 1. Cxe5; que ataca a la dama adversaria y permite un jaque en h5. Dado que la sucesión 1. ..., fxe5; 2. Dh5+, g6; 3. Dxe5+ cuesta demasiado material, el cambio de damas es obligado, pero después de 1. Cxe5, Dxd1; 2. Taxd1, las negras se quedan sin opciones. Las amenazas son múltiples: 3. Af7+, Re7; 4. Ac5#, o 3. Af7+, Rf8; 4. Ac5+, Ce7; 5. Td8#, e incluso 3. Cf7. Parece imponerse la captura del caballo, pero después de 2. ..., fxe5, las negras pierden mediante 3. Af7+, Re7; 4. Ac5# o 3. ..., Rf8; 4. Ac5+, Ce7; 5. Td8#. Divertido, ¿no?

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Cxe5 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

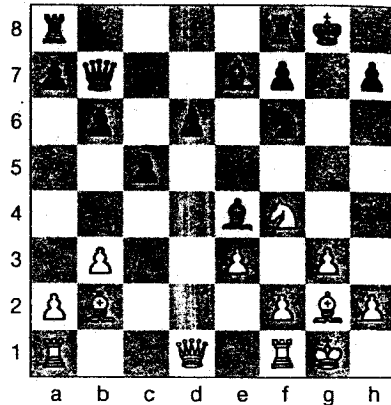
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

❖❖ Diagrama N° C16
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Situación tensa en que la ventaja blanca es, no obstante, indudable. La ausencia del peón g hace que la posición del rey negro sea crítica, y el alfil e4 no puede ir a g6 para proteger a su monarca, pues está inmovilizado sobre la dama b7. Naturalmente, el problema consiste en encontrar la forma de aprovecharse de ello. Es el momento de probar que está a la altura.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

La idea blanca consiste en atacar al caballo f6, que cumple la doble función de protector de la casilla g4, impidiendo Dg4+, y de defensor del alfil e4. Después de 1.Ch5!, las negras no tienen tiempo de comer en g2 a causa de la sucesión 1. ..., Axf6; 2. Cxf6+, Axf6; 3. Dg4!, y las blancas hacen jaque mate. Dado que la amenaza introducida por el primer movimiento blanco era la de capturar al caballo f6, las negras deben reaccionar. No obstante, la única defensa posible, 1. ..., Cxh5, salva al caballo pero pierde al rey a causa de 2. Dg4+ seguido de jaque mate. El hecho de que el alfil e4 esté inmovilizado sobre la dama b7 y no pueda cubrir el jaque en g6 es, por supuesto, de una importancia fundamental para la corrección de esta combinación. Así pues, no existe ningún movimiento salvador después de 1.Ch5!

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Ch5 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Velikov-Arduman
Atenas, 1989

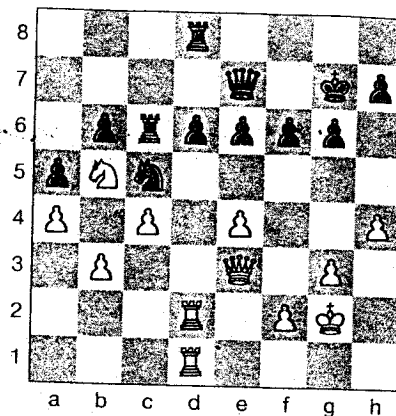
** Diagrama N° C17
Las blancas juegan y ganan

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Las blancas, que se han doblado en la columna d y han instalado su caballo en b5 desde donde mira de reojo al peón d6, han obtenido todo lo que podían esperar de un simple escarceo posicional. Para progresar y obtener los puntos, ahora hay que combinar...

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

Para concretar la ventaja hay que efectuar una penetración, cosa que las blancas consiguen mediante el soberbio avance 1. e5! La captura es obligada, pues la defensa a través de 1. ... Cb7 chocha con 2. Df3, Tc8; 3. exf6+, Df6; 4. Dxb7+. Así pues, 1. ... fxe5, pero después de 2. Cxd6!, Cd7 (2. ... Tcxd6 no funciona a causa de 3. Txd6, Txd6; 4. Dxe5+ y las blancas ganan); 3. Cb7, y las negras se ven obligadas a colocar las piezas en la caja.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. e5 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

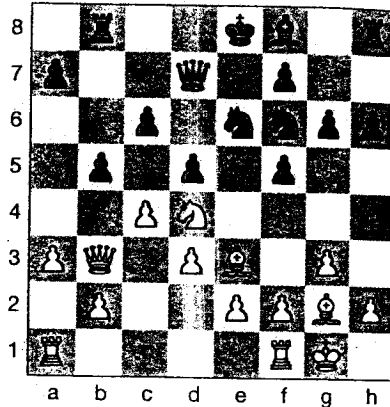
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Fischer-Lapiken
Open de EEUU 1956

⊠ ⊠ Diagrama N° C18
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Ventaja aplastante de las blancas, que han consumado completamente su desarrollo y empiezan a hacer presión sobre los peones negros del flanco de dama. Sus dos alfiles están dirigidos hacia este flanco, su caballo y su dama también están al pie del cañón, todo está dispuesto para una combinación. Frente a esta potente agresión, las negras, a las que todavía les faltan dos tiempos para enrocarse, no tienen gran cosa que oponer y se contentan con defenderse. Proporciónales argumentos de reflexión.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Las blancas se abren camino con el seudosañificio 1. Cxc6, Dxc6; 2. Cxd5, atacando a dos piezas negras. Hasta aquí todo va bien, pero había que prever la continuación 2. ... C5; 3. Dc3, De6 (o 3. ... Db6, 4. b4, Ca4; 5. De5+); 4. Axc5, Dc5; 5. Dxf6, antes de entrar en la variante. Una combinación simple pero de múltiples ramificaciones. ¿Lo había usted visto realmente todo?

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado la sucesión que va de 1. Cxc6 a 3. Dc3 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Seirawan-Browne
Lone Pine Open, 1978

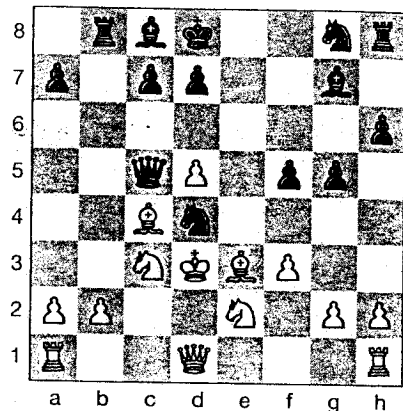
** Diagrama N° C19
Las negras juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

No es una partida para corazones débiles. En el dieciseisavo movimiento, el rey blanco ya está en d3 y su homólogo negro en d8. El material está igualado, aunque en las posiciones de este tipo ello no quiera decir gran cosa; pero la ventaja es de las negras, a las que les corresponde mover. Esta ventaja es incluso ganadora, dado que disponen de una combinación que fuerza el abandono del adversario. ¿Cuál?

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

Cuando un rey se aventura en pleno centro del tablero, a menudo el adversario puede atraerlo todavía más a su propio campo y darle el beso de la muerte en alguna casilla lejana. Pero para ello no hay que dudar en sacrificar. Partiendo de esta disposición de ánimo, las negras analizan la sucesión 1. ..., Dxc4+. Hacen bien, pues conduce a una victoria matemática: 2. Rxc4, Aa6+; 3. Cb5 (o 3. Rc5, d6#. (¡dejarse matar así por un modesto peón siendo un poderoso monarca!), 3. ..., Cxb5 y frente a cualquier posible movimiento blanco, las negras recuperan al menos la dama con un jaque al descubierto de su caballo. Las blancas no pueden alejar a su soberana, pues deben, antes que nada, detener la amenaza 4. ..., Ca3++; 5. Rc5, D6+; 6. Rc6, Ce7#.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. ..., Dxc4+ en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Barakoy-Moskovit
URSS-1979

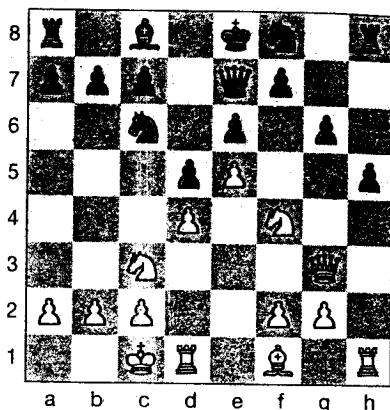
❖❖ Diagrama N° C20
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas, cuyas piezas están dispuestas para la acción, pueden jactarse de una formidable ventaja en el desarrollo. Su adversario se ha replegado en su caparazón y trata de detener todas las amenazas adversas. Si le damos tiempo, un día u otro acabará por consumir su desarrollo: así pues, hay que sorprender con un gran movimiento. La continuación le pertenece.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

Para penetrar, hay que abrir el juego. El sacrificio evidente en d5 responde perfectamente a este objetivo y da, al menos, dos peones y el ataque por la pieza. Pero estas compensaciones no son suficientes si se limitan a esto, pues las blancas tienen un peón menos en la posición de partida. Así pues, hay que apoyar el sacrificio con variantes tácticas convincentes. En este caso se produce una masacre: las blancas ganan sin esforzarse demasiado con 1. Ccxd5!, exd5; 2. Cxd5, Dd8; 3. Cf6+, Re7; 4. Da3+, Re6; 5. Ac4+, Rf5; 6. Df3+, Rg5; 7. De3+, Rf5; 8. g4+, hxg4; 9. De4+, Rg5; 10. f4+, gxf3 e.p.; 11. Tdg1+, Ag4; 12. Txg4#.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Cxd5 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

**Bhend-Schneiders
Open de San Bernardino 1985**

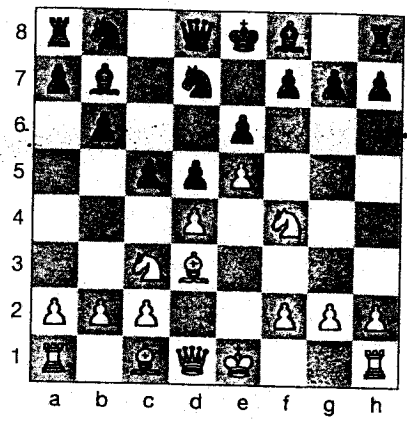
**❖❖ Diagrama N° C21
Las blancas juegan y ganan**

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Estamos apenas en el octavo movimiento de la partida y las blancas ya disfrutan una posición ganadora. Su adversario ha desgarnecido demasiado el entorno de su rey y va a pagar muy cara esta negligencia. Cómo ponerlo de rodillas es el problema que usted debe resolver.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

Para la victoria se obtiene mediante la inteligente combinación 1. Cxe6, De7; 2. Cxd5. El primer caballo no puede ser capturado a causa de la variante siguiente: 1. Cxe6, fxe6; 2. dh5+, g6; 3. Axc6+, hxc6; 4. Dxc6+, Re7; 5. Ag5+. Esta 1. ..., De7, pero después de 2. Cxd5 las blancas se apoderan de otro enroque e impiden el enroque de su adversario: 2. ..., Axd5 es en efecto detenido con 3. Cc7+ seguido de 4. Cxd5 y 2. ..., Dxe6 es castigado con 3. Cc7+ seguido de 4. Cxe6. Hastiadas, las negras abandonan.

RETRIBUCIÓN

4 puntos por haber encontrado 1. Cxe6 en el tiempo asignado, 4 puntos por solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RESUMEN

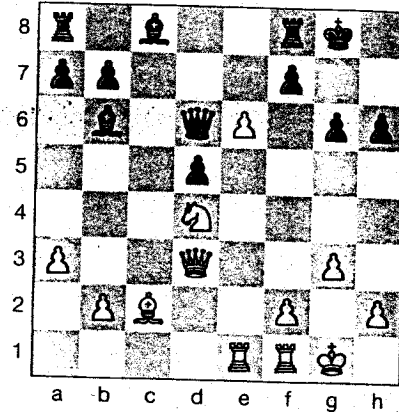
- tiempo utilizado:
- o puntuación en este diagrama:
- o puntuación acumulada en esta sección:
- o puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Averkin-Nikolic
Sochi, 1982

✻ ✻ Diagrama N° C23
Las negras juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Usted juega con las blancas y parece tener la victoria en las puntas de los dedos. El movimiento evidente es 1. exf7+, abriendo la posición del rey negro con un fuerte ataque, por ejemplo 1. exf7+, Rxf7; 2. Te3, Axd4; 3. Dxd4, Rg8; 4. Tfe1. Pero cuando se encuentra un buen movimiento, siempre hay que buscar otro mejor. ¿Existe alguno en esta posición?



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Cuando se tienen una dama y un alfil doblados en la diagonal b1-h7, sería una lástima no aprovecharlos. El ataque penetra con el sacrificio 1. Cf5!, con la continuación forzada 1. ... gxf5; 2. Dxf5, Rg7; 3. Dh7+, Rf6; 4. Dxf6+, Re7; 5. Dg5+, Re8 (o 5. ... f6; 6. Dg7+, Re8; 7. Ag6+, Rd8; 8. e7+); 6. Aa4+, y las negras están KO sin perder pie.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Cf5 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

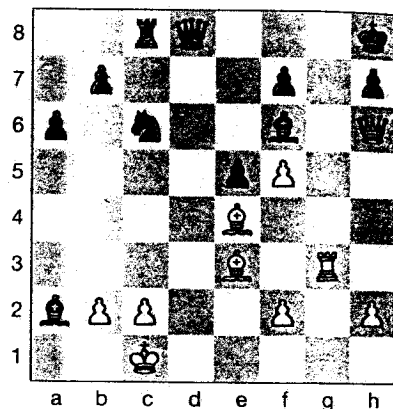
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Flis-Ksieski
Posen, 1984

*** Diagrama N° C24
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas han sacrificado una pieza para llegar a esta posición, pero parece que su ataque esté en punto muerto. ¿Cómo llevarlo a buen término? La clave de la defensa negra es el alfil f6, guardián de la casilla g7. Ahora le corresponde a usted eliminarlo.



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

Para atacar un objetivo se puede proceder de forma directa o indirecta. Dado que las blancas no pueden acentuar su presión sobre el alfil f6, se ven obligadas a atacar a su defensor, la dama d8. Ganan mediante la elegantísima maniobra parcelada 1. Ab6, De7; 2. Ac5, Dd8; 3. Af8, tras lo cual ya no hay médico que pueda salvarlas. Las negras deben jugar 3. ..., Dxf8, pero pierden con 4. Dxf6+, Dg7; 5. Dxc7#. Habrá observado que el calamitoso intento 1. Th3, Rg8; 2. Ac5 fracasa lamentablemente frente a 2. ..., Ag5+, y son las negras las que ríen las últimas.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado la continuación que va de 1. Ab6 a 3. Af8 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

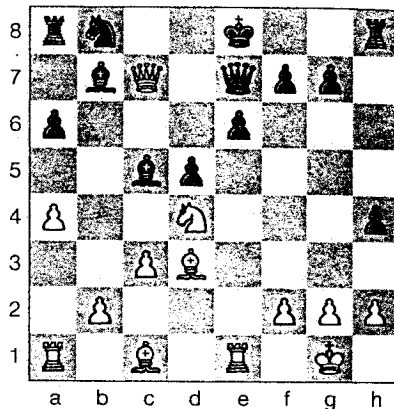
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Malishauskas-Oll
Vilnius, 1988

*** Diagrama N° C25
Las blancas juegan y ganan

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las negras han remoloneado demasiado. La decisión de avanzar su peón h les ha costado dos tiempos y el hecho de que ya no puedan enroscarse en el flanco de rey sin incurrir en graves peligros. Por el contrario, las blancas han consumado su desarrollo, centralizado sus piezas y penetrado en la posición enemiga. Les queda por saber qué hacer con su ventaja. Ayúdelas.



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

Repitamos una vez más que una ventaja de desarrollo generalmente se explota abriendo el juego para que las propias piezas se beneficien de las oportunidades tácticas que se deriven y para las cuales están mejor dispuestas que las del adversario. Aquí, las blancas vencen de forma convincente mediante el soberbio sacrificio 1. Cxe6, que amenaza con capturar la dama mediante 2. Cxg7+. Las negras no pueden cambiar las damas so pena de perder un peón y la calidad. Así pues, deben aceptar el sacrificio, pero entonces advertimos la profundidad de la concepción blanca: después de 1. Cxe6, fxe6; 2. Ag6+, Rf8; 3. Txe6!!, Dxe6 (o 20. ..., Dxc7; 21. Te8#); 21. Dd8+, De8; 22. Dxe8#, es jaque mate.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado la sucesión que va de 1. Cxe6 a 3. Txe6 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

RESULTADOS DE LA COMPROBACIÓN DE LA COMBINACIÓN

El máximo de puntos posible es:

Ejercicios fáciles	11 x 3 =	33
Ejercicios medios	12 x 5 =	50
Ejercicios difíciles	2 x 10 =	20
		<hr/>
		113 puntos

El mínimo de puntos posible es:- 18 puntos

Si su puntuación está situada entre -18 y 50 puntos

Está usted falto de conocimientos y de experiencia, y además, es probable que juegue demasiado rápido. Debe mostrarse más cauto, más circunspecto, más atento. Aprenda a contar el material y detectar las amenazas. Examine de cerca las posiciones que le son propuestas y haga inventario de las posibilidades tácticas: ¿cuáles son las amenazas por una parte y por otra?, ¿cuáles son las piezas o las casillas atacadas?, ¿quién las defiende?, ¿cómo debilitar a sus defensores? Cuente el material y hágase una idea del tipo de continuación probable: una sucesión relativamente apacible en una posición poco abierta, ganado un peón o la calidad mediante una maniobra encubierta, y evidentemente una sucesión más violenta en una posición abierta, que quizá reclame algún sacrificio...

Para mejorar:

- Juegue posiciones abiertas, resultantes de aperturas del peón-rey.
- Compre y lea un libro consagrado a la táctica: *Leçons de Tactique* de Neishtadt en ediciones Garnier o *Compruebe su nivel de ajedrez* de un servidor en Editorial Paidotribo.

Si su puntuación está situada entre 51 y 85 puntos

Sin dominar realmente la táctica, tiene usted vista y no desaprovecha fácilmente las ocasiones favorables. No obstante, tiene tendencia a dejar escapar las situaciones un poco complejas. Aprenda a apreciar factores como la iniciativa, la posibilidad de generar amenazas, el mejor desarrollo y la coordinación de las piezas. Cultive su sentido combinatorio jugando partidas activas y releendo las partidas de jugadores conocidos por su estilo dinámico como Marshall, Alékhine, Spielmann, Geller, Tal, Fischer o Shirov.

- Compre y lea *Mis mejores partidas de ajedrez* de Alékhine, en diversas ediciones.

Si su puntuación está situada entre 86 y 113 puntos

Es difícil cogerle en falta, y sabe explotar una posibilidad cuando se le presenta. Su problema consiste en crear la situación favorable para que su talento pueda ser aprovechado. Un gran jugador, Spielmann me parece, dijo un día de Alékhine: "Sabría ganar las posiciones que consigue, pero no sé como inducirlos". Un buen ejercicio consiste en volver a jugar las partidas de un gran maestro de primera línea ocultando el texto e intentando adivinar sus movimientos. Este tipo de ejercicios es mejor realizarlos en pareja, uno haciendo las veces de preparador y el otro reflexionando.

Para mejorar:

- Compre y lea *El arte del sacrificio en ajedrez* de Rudolf Spielmann, editado por Martínez Roca.
- Trabaje *La táctica moderna* de Pachmann, editado por Grijalbo.

¿Sabe atacar?

Los diagramas reunidos en este capítulo tienen como objetivo poner a prueba su talento como atacante. Seis problemas fáciles sirven de calentamiento: un corto texto expone las características de la posición y se le proponen tres movimientos. A usted le corresponde encontrar el movimiento correcto, justificando sus aseveraciones con las variantes apropiadas. La respuesta correcta aporta 3 puntos si es descubierta en menos de tres minutos y 2 puntos en caso contrario. Siguen once posiciones de dificultad media en las que tendrá que arreglárselas solo, pues ya no se le propone ningún movimiento. La solución correcta aporta 5 puntos si es descubierta en menos de cinco minutos y 4 puntos si no es así. Catorce posiciones cerrarán este capítulo. Resolverlas en menos de diez minutos está recompensado con 10 puntos, y con 8 puntos si se sobrepasa ese tiempo. Ponga atención a sus respuestas: en numerosos casos corre el riesgo de obtener puntos negativos si da una solución falsa.

Ernst Berg
Malmö, 1988

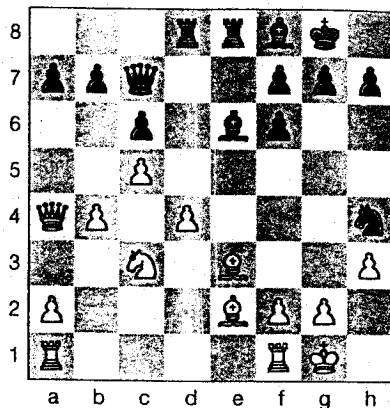
❖ Diagrama N° A1
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas poseen una de sus bazas posicionales en una estructura de peones que les permite crearse un peón pasado, mientras que las negras son incapaces de detenerlo, y pueden entablar un ataque inquietante en el flanco de dama con b4-b5 si su adversario les deja el tiempo necesario. Por otra parte, en este momento están atacando al peón a7. ¿Cuáles son los defectos de su coraza? La debilidad en d4, dado que su peón está atrasado, pero sobre todo un grave retraso de desarrollo y una falta de piezas defensivas en el flanco de rey. ¿Pueden las negras aprovechar estas circunstancias?

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las negras juegan 1. ..., Cf5
- Las negras juegan 1. ..., Axh3
- Las negras juegan 1. ..., Cxg2



TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Presionar al peón d4 con 1. ..., Cf5 no es suficiente, dado que las blancas se defienden con 2. Tad1, Ad5; 3. Ac1. En esta variante, la continuación 2. ..., Cxe3; 3. fxe3, Axh3; 4. gxh3, Dg3+; es suficiente para que las negras obtengan tablas, aunque no es del todo clara si se trata de ganar. La refutación del sacrificio 1. ..., Cxg2 consiste en su aceptación, y no se advierten las compensaciones que obtienen las negras por la pérdida de material. Resta 1. ..., Axh3, que gana sin problemas: después de 2. gxh3 (el peón g2 está siendo atacado), 2. ..., Txe3!; 3. fxe3, y las blancas pierden con 3. ..., Dg3+; 4. Rh1, Dg2#.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. ..., Axh3 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, menos tres puntos por 1. ..., Cxg2, nada por 1. ..., Cf5.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Farago-Bjerring
Gausdal, 1989

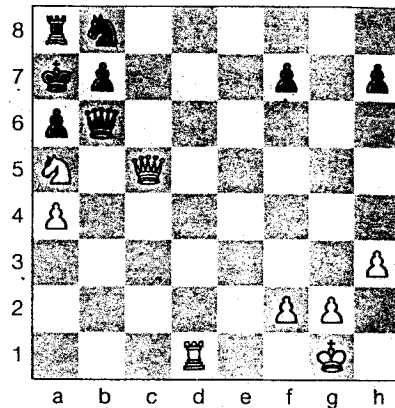
* Diagrama N° A2
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

La posición parece preparada, dado que se sale de lo común. Las negras, que han pecado contra las leyes de la posición, son castigadas por la diosa Caisa, que ha inmovilizado todas sus piezas. No obstante, no basta con estar mejor situadas para obtener el punto, y las blancas deben encontrar una continuación que evidencie la indudable superioridad de su estrategia. ¿Qué les aconseja para ganar lo más rápidamente posible?

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las blancas juegan 1. Tb1
- Las blancas juegan 1. Cxb7
- Las blancas juegan 1. Df5



TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

La posición blanca es tan fuerte que los tres movimientos propuestos permiten vencer. 1. Df5 se encamina hacia un final ganador después de 1. ..., Cc6 (si no 2. Tb1); 2. Cxc6+, seguido de la captura del peón h7, pero queda mucho trabajo por hacer. Mejor, pero complicado, es 1. Cxb7: después de 1. ..., Rxb7; 2. De7+, Rc8 (o 2. ..., Dc7; 3. Tb1+, Re8; 4. Dc8+, Dd8; 5. Tc1+); 3. Tc1+, Cc6; 4. De8+, Rb7; 5. Dd7+, Dc7; 6. Tb1+, y las blancas ganan. Pero ¿por qué calcular todas estas variantes cuando hay un movimiento inmediatamente decisivo? El ataque 1. Tb1 fuerza el abandono de las negras. En la partida, estas últimas retrasaron lo inevitable con 1. ..., Cd7 pero después de 2. Dd4, Dxd4, perdieron mediante 3. Txb7+.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Tb1 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, 2 puntos por 1. Cxb7 en tres minutos y 1 punto si no es así, nada por 1. Df5.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

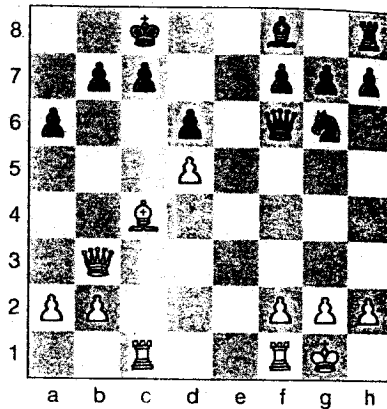
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Debarnot-Agnolin
Buenos Aires, 1989

❖ Diagrama N° A3
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Como en el ejercicio precedente, el problema no consiste en saber si las blancas pueden vencer, dado que es evidente que la respuesta a esta cuestión es afirmativa, sino cómo ganar lo más rápidamente posible con el menor riesgo y de la forma más convincente posible. Las blancas no sólo tienen una calidad de más; también están mejor desarrolladas y sus fuerzas son superiores en el sector del flanco de dama donde está refugiado el monarca enemigo. ¿Cómo proseguir?



SOLUCIÓN

Empecemos por eliminar 1. Tfe1, buen movimiento centralizador pero no el mejor en tanto que la posición pide un tratamiento más radical. En efecto, parece que se puede hacer algo más frente a un adversario tan poco desarrollado. Quedan dos movimientos en liza. 1. De3, que amenaza con jaque en e8 y con penetración en a7, es sutil, pero las negras lo detienen rápidamente con 1. ..., Rb8; 2. De8+, Ra7; 3. Ad3, Ae7; 4. Dd7, Ad8. En cambio, el brutal sacrificio del alfil en a6 conduce al hundimiento inmediato de las defensas negras. Cuando se posee una gran ventaja de desarrollo, la mejor forma de ataque suele presentarse más en forma de sacrificio que evolutiva. Después de 1. Axa6!, bxa6; las blancas ganan con 2. Txc7+, consiguiendo la demolición de las murallas reales adversarias, 2. ..., Rxc7; 3. Tc1+, Rd7. Los dos jaques diagonales de Dama que siguen permiten controlar la casilla d8, y son netamente más fuertes que 4. Dd7+, Re8; 5. Tc8+, Dd8; 4. Da4+, Rd8; 5. Da5+, Re8; 6. Tc8+, seguido de mate.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Axa6 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las blancas juegan 1. De3
- Las blancas juegan 1. Tfe1
- Las blancas juegan 1. Axa6

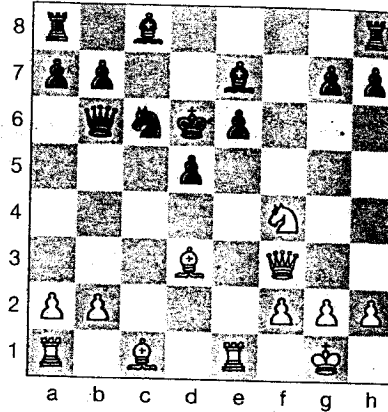
TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

✱ Diagrama N° A4
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las negras tienen un rey ambulante, pero un sólido peón suplementario. Amenazan con controlar rápidamente el centro gracias a su duo de peones d y e. En cambio, su desarrollo no está consumado y deben lamentar serias debilidades en su campo, en particular la posición central peligrosa de su monarca. Pero bastarían algunos movimientos débiles de las blancas para permitir que las negras consolidaran su posición. En estas circunstancias, ¿qué jugaría usted?



MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las blancas juegan 1. Cxe6
- Las blancas juegan 1. Dg3
- Las blancas juegan 1. Cxd5

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Cuando se posee una ventaja de desarrollo lo mejor es analizar los movimientos que abren la posición, es decir, los movimientos de fuerza, a menudo a base de sacrificios. Sólo si éstos no dan ningún resultado habrá que volver a intentar una continuación sosegada que refuerce la ventaja posicional. Aquí las blancas deben buscar una continuación violenta tanto más cuanto que ya tienen un peón menos: así pues, no les interesa dormir. El sacrificio en d5 es interesante, dado que las negras tienen dificultades para organizarse después de 1. Cxd5, exd5; 2. Af4+, Rd7; 3. Dg4+, Rd8; 4. Dxc7, pero una pieza es una pieza y las blancas todavía no han demostrado que ganan. El movimiento tranquilo 1. Dg3 recupera el peón tras 1. ..., e5; 2. Dxc7, Ad7; pero deja escapar la ventaja posicional. Queda el sacrificio en e6, que pone término inmediato a los sufrimientos de las negras: después de 1. Cxe6, Axe6; 2. Txe6+, Rxe6; 3. Df5+, Rd6; 4. Af4+, Rc5; 5. Tc1+, Rb4; 6. Dxd5, estas últimas están siendo amenazadas de mate por todos los lados.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Cxe6 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

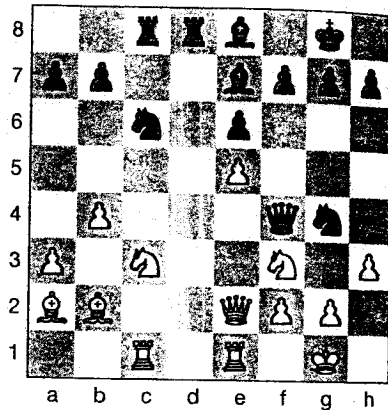
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Yewdokimov-Klovan
Biel, 1991

❖ Diagrama N° A5
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

A primera vista, es difícil decir quién está mejor. Las piezas negras ocupan provisionalmente una posición agresiva en el flanco de rey, pero están en trance de ser cazadas. La posición de las blancas parece sólida y su peón avanzado e5 divide el terreno enemigo en dos, impidiendo que las fuerzas adversarias se comuniquen convenientemente. Dicho esto, las negras, que están siendo atacadas, deben tomar una decisión. ¿Qué piensa usted que deben jugar?



MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las negras juegan 1. ..., Td2
- Las negras juegan 1. ..., Cd4
- Las negras juegan 1. ..., Ch6

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

La retirada a h6 es débil, dado que las blancas se apoderan del centro con una gran ventaja después de 1. ..., Ch6; 2. Ce4. El sacrificio de torre en d2 constituye una burda trampa en la que ni siquiera un adversario de débil cociente intelectual caería nunca: si 1. ..., Td2; 2. Cxd2??, conduce efectivamente al mate mediante 2. ..., Dh2+; 3. Rf1, Dh1; pero las blancas sólo tienen que jugar 2. Dxd2 para que la victoria cambie de lado. Esta variante pone, no obstante, en el camino de la solución correcta: las negras lo consiguen con 1. ..., Cd4; 2. De4 (2. Cxd4 permite, por supuesto, la irrupción letal de la dama negra en h2), 2. ..., Cxf3+; 3. Dxf3, Dh2+; 4. Rf1, Td2. El remate: las blancas ya no pueden impedir el resultado fatal: por ejemplo, 5. Ce2, Dh1+; 6. Cg1, Ch2# con un mate al ahogado.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. ..., Cd4 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos y menos tres puntos por 1. ..., Td2.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Birmingham-Boujadi
Argelia, 1989

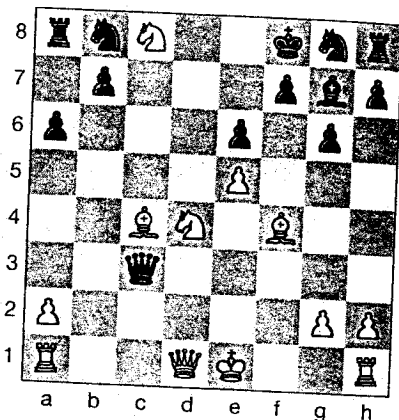
* Diagrama N° A6
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas, que se habían apoderado de una pieza contra dos peones, vuelven a perder su ventaja material sobre este jaque de la dama adversaria que ataca al alfil c4. Dicho esto, sus fuerzas se muestran activas, lo que no sucede con las piezas de su adversario. Sabemos que en las posiciones abiertas, generalmente hay algún medio de aprovechar una ventaja en desarrollo. ¿Es éste el caso aquí, y qué movimiento les aconseja a las blancas?

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las blancas juegan 1. Rf2
- Las blancas juegan 1. Dd2
- Las blancas juegan 1. Ad2



TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

1. Ad2 tiene el mérito de conservar el derecho al enroque y de evitar una trampa, no obstante fácil de descubrir: después de 1. Ad2, la captura en d4 es efecto sancionada con la pérdida de la dama tras 2. Ab4+ seguido de 3. Dxd4. Pero las negras se contentan con comer en c4, atacando ahora realmente d4, y las blancas no tienen ninguna continuación buena. Así pues, la disyuntiva se plantea sobre los otros dos movimientos propuestos que, de hecho, son tan fuertes que ganan fácilmente, aunque uno sea superior al otro. Prescindir del enroque mediante 1. Rf2 presenta el inconveniente de perder un *tempo* en una posición muy abierta en la que cada tiempo vale su peso en oro. Dicho esto, tras 1. Rf2, Dxc4; 2. Cb6, la posición es ganadora. Pero las blancas tienen algo mejor, pues pueden conseguir esta posición sin prescindir del enroque con 1. Dd2, Dxc4; 2. Cb6. Quizá a esto se objetará que las negras pueden perder la torre a1. ¿Qué pasaría entonces? Es la continuación de la partida, cuya conclusión fue 1. Dd2!, Dxa1+; 2. Rf2, Dxb1 (no hay marcha atrás posible); 3. Cxe6+, fxe6; 4. Dd8+, Rf7; 5. Cd6+ con un mate administrado con todas las reglas del arte.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Dd2 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos o por haber seleccionado 1. Rf2 en menos de tres minutos, 1 punto por 1. Rf2 sobrepasando el tiempo concedido. Finalmente, nada por 1. Ad2.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

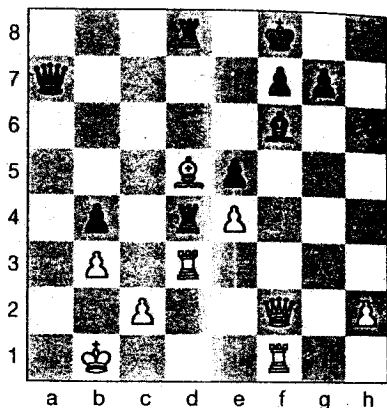
Goldberg-Kovalev
Berlín, 1987

❖❖ Diagrama N° A7
Juegan blancas

→ NEJUS

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Esta posición pide un espíritu muy sintético. Una cosa está absolutamente clara: la constelación de casillas negras que rodea al alro monarca está gravemente debilitada, y para aprovecharlo conviene abrir urgentemente la diagonal del alfil f6. A partir de ahí, las cosas se complican. Al hilo de las variantes se pone de manifiesto que ciertos elementos que, *a priori*, parecían poco importantes son, de hecho, cruciales, entre otros el hecho de que la dama negra no esté protegida y que la primera hilera blanca esté mal defendida. Una vez facilitadas estas indicaciones, ¿sabría plantear la combinación ganadora?



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

La victoria pasa por el sacrificio de calidad 1. ..., T8xd5!, bastante evidente. Sólo que tras la continuación obligada 2. exd5, e4; 3. Td2 (y no 3. Txd4, Axd4 con un ataque sobre la dama y amenaza de mate en a1), las cosas se complican, puesto que las negras no pueden capturar en d2 pues su torre está inmovilizada sobre la dama. La solución consiste en desembarazarse del peón e4 mediante 3. e3! para, sobre 4. Dxe3, colocar el magnífico 3. Tf4!! que, definitivamente, pone fin a la partida. Observe que en el tercer movimiento las blancas hubieran podido intentar complicar la situación mediante 3. Df5, a lo que las negras hubieran respondido con 3. Tc4; 4. Rc1 (4. c3 no funciona a causa de 4. bxc3; 5. bxc4, Db6+; 6. Rc1, Db2+; 7. Rd1, c2+), 4., exd3; 5. bxc4, Da1+; 6. Rd2, Dc3+; 7. Re3, dxc2+; 8. Rf2, Dxc4 (para impedir el jaque en c8) y los peones negros van a dama.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado la sucesión que va hasta 3. Tf4 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

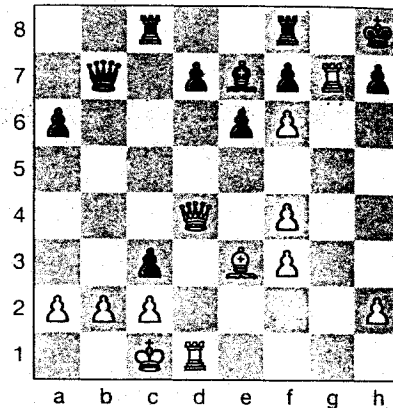
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Ehlvest-Andersson
Belfort, 1988

** Diagrama N° A8
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Cada bando conduce su ataque sin preocuparse demasiado de su propio rey. Las blancas, que están amenazadas de jaque mate en un movimiento, poseen una formidable ventaja en esta posición abierta: les toca mover. En efecto, a ellas les corresponde jugar, y un atacante que posea un mínimo de técnica conseguirá descubrir sin muchos problemas el camino que conduce a la victoria. Veamos si usted sabría mostrarse a la altura de la situación.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Las blancas deben mostrarse activas, pues tras 1. b3, Aa3+; 2. Rb1, Dxf3 las negras se ponen en evidencia. Retenga bien el mecanismo de victoria que sigue, pues nos reencontraremos frecuentemente con él en las posiciones en que una torre situada en la columna g (o b) impide que una dama o un alfil hagan jaque en la diagonal grande. En efecto, si esta torre no existiera, las blancas ganarían fácilmente mediante 1. fxe7+, f6; 2. exf8=D+, Txf8; 3. Dxc3, con una pieza de más. Esta constatación conduce al razonamiento siguiente: como la torre g7 molesta, hay que desembarazarse de ella. Para conseguir la posición deseada (con ganancia de tiempo, pues estamos amenazados de mate), hay que sacrificar la torre con jaque. Este sacrificio debe tener lugar en g8 para que el rey adversario vuelva al rincón del tablero con un jaque de torre. Todo se encadena a la perfección, y la victoria es clara a partir de 1. Tg8+, Rxc8+!; 2. Tg1+, Rh8; 3. fxe7+. Las negras decidieron capturar en g8 con la torre, pero tuvieron que deponer las armas después de 1. Tg8+!, Txc8; 2. fxe7+, Tg7; 3. Tg1, Dxb2+; 4. Rd1, Db1+; 5. Ac1.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Tg8+ en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Katansky-Hmejnicky
URSS, 1988

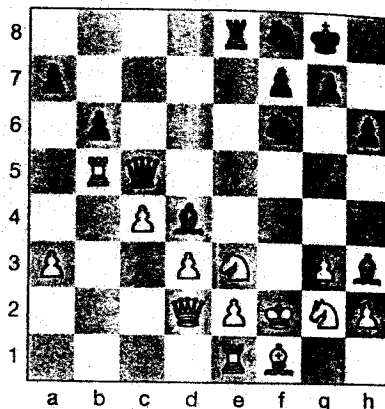
Diagrama Nº A9
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

La posición blanca está en ruinas y las amenazas ..., Axc2 o ..., Cg4+, seguida de captura en e3, son difíciles de detener. Pero la dificultad no consiste tanto en ganar como en demostrar la propia capacidad para concluir. Por ello, esta posición se le propone a título de ejercicio de estilo. Ahora le toca a usted.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

La simple retirada 1. ..., Dd6 o 1. ..., Dc8 parece ganar inmediatamente, pero las blancas pueden retrasar el epílogo mediante el retorcido 2. Rf3. El movimiento del texto, más artístico, se inicia con el sacrificio 1. ..., Txe3!! La aceptación de la dama es forzada, pues 2. Cxe3, Axe3+; 3. Rf3 (la combinación negra muestra una de sus bazas: 3. Dxe3 es rechazado con 3. ..., Cg4+ seguido de la captura de la dama blanca con 4. ..., Dxe3), 3. ..., Ag4+; 4. Rg2, Dc6+; 5. Td5, Cxd5 conduce al mate después de 6. exd5, Dxd5#. Así pues, 2. Txc5, pero después de 2. ..., Tf3+!; 3. Rxf3, Ag4+; 4. Rf4, ya no hay solución: las blancas pierden con 4. ..., Ce6# o 4. ..., Cg6#.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. ..., Txe3 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

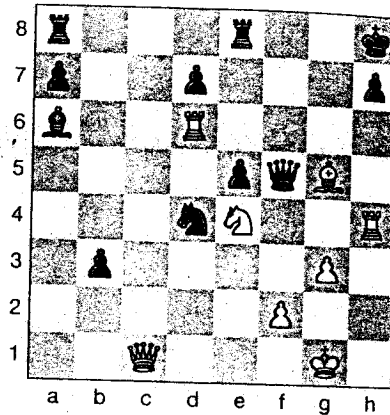
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Renet-Yudasin
Ostende, 1988

** Diagrama N° A10
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

El combate callejero que enfrenta a uno de los mejores representantes de la escuela francesa con uno de los baluartes del ajedrez soviético se salda con una situación confusa en la que cada bando parece disponer de bazas sólidas. El entorno del rey negro está debilitado, al igual que las casillas blancas próximas al albo monarca. Cada bando esgrime numerosas amenazas. Citemos en particular, por parte blanca, el ataque del alfil a6 y la amenaza de jaque en f6 y, por parte negra, las amenazas de jaque en f3 y e2, así como la posibilidad de promocionar rápidamente el peón b2 a dama. Para comprender quien está mejor, hay que recapacitar un poco: las negras tienen tres peones más, y a las blancas les corresponde jugar. ¿Quién vencerá?



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Dado que las amenazas negras de jaque en e2 y f3 son demasiado molestas, la primera cosa que viene a la mente es eliminar al caballo d4, pero este movimiento presenta el inconveniente de descubrir la acción de la torre e8 sobre el caballo e4, que ahora va a ser necesario defender. Las blancas, conducidas con mano de (gran) maestro, resolvieron brillantemente las dificultades de la posición con 1. Txd4!, exd4; 2. Af6+, Rg8; 3. Dh6, viendo claramente que la defensa 3. ..., Te7 era insuficiente a causa de 4. Th5!, Dxe4; 5. Tg5+, Rf7; 6. Dg7+, Re6; 7. Dxe7# que conduce al mate. Hasta aquí el cálculo es relativamente fácil, dado que la continuación es forzada, pero ¿cómo proseguir frente a la respuesta 3. ..., Dg6? Este movimiento no molestó desmesuradamente a las blancas, que ejecutaron a su adversario de forma artística y eficaz con 4. Dxc6+, hxc6; 5. Cg5!, con mate imparables mediante 6. Th8#.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado la sucesión que se inicia con 1. Txd4 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

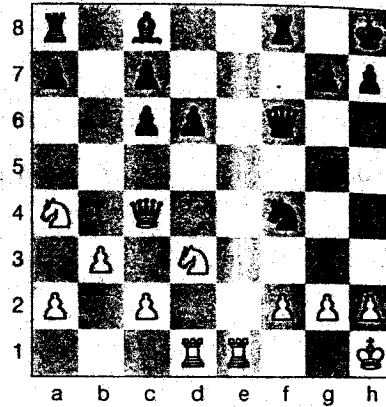
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Lau Smagin
Berlín, 1996

Diagrama N° A11
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas han centrado sus esfuerzos en la debilidad de los peones adversarios del flanco de dama. Disponen de fuerzas convenientemente centralizadas, aunque un poco alejadas del sector donde reside su rey. Las negras, conscientes de ello, han concentrado sus fuerzas frente al monarca enemigo. Aunque sus torres no estén enlazadas, están bien desarrolladas, dado que el alfil c8 está muy activo en su casilla de origen. En este momento necesitan detener la amenaza blanca de cambio en f4, que se saldaría con un mate de pasillo. ¿Qué les aconsejaría usted?



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Las blancas se han mostrado demasiado despreocupadas: no hay menos de cuatro piezas negras dirigidas hacia su enroque, que no está protegido por ningún defensor. Las soluciones radicales son pues posibles y deben ser analizadas con seriedad. La única posibilidad de penetración violenta consiste en sacrificar el caballo en g2, pero después de 1. ..., Cxg2!; 2. Rxcg2, hay que prestar atención. La perezosa continuación 2. ..., Df3+? pierde en el acto a causa de 3. Rg1, Ah3; 4. De4, que lo defiende todo, pero en cambio, 2. ..., Ah3+!! consigue fácilmente el mate porque sigue atrayendo al rey adversario hasta pleno centro del tablero: 3. Rxh3, Df3+; 4. Rh4, g5+!; 5. Rxcg5, Tf5+; 6. Rh4, Th5#.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. ..., Cxg2 seguido de 2. ..., Ah3+ en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

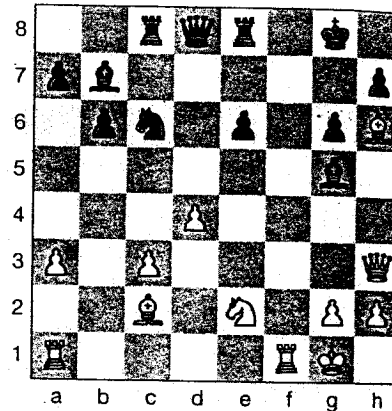
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

❖ ❖ Diagrama N° A12
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Las negras son presionadas en el flanco de rey, hacia donde están dirigidas las piezas enemigas. No obstante, a primera vista todo es apacible, pues el ataque blanco parece adecuadamente detenido. En el centro y en el flanco de dama las cosas no están claras: el peón negro e6, débil, puede ser atacado con Ab3 y Cf4 seguido de Ta-e1. La constelación de peones c3-d4 tampoco es un modelo de solidez, puesto que las negras pueden ocupar fácilmente casillas importantes mediante ..., Ca5, seguido eventualmente de ..., Cc4 y ..., Dd5. Sin embargo, les corresponde mover a las blancas, que intentan imponer sus objetivos. ¿Cómo?



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

El plan que consiste en ejercer presión sobre el peón e6 no deja de ser interesante, pero cuando cinco piezas blancas, a saber, el alfil c2, el caballo e2, la torre f1, el alfil h6 y la dama h3, están prestas a intervenir sobre una zona protegida solamente por una pieza, el alfil g5, hay que reflexionar sobre las diversas posibilidades de ataque, tanto más cuanto que la torre a1 también puede ser fácilmente movilizada. Hay que pasar revista a las amenazas y movimientos violentos, entre los cuales se encuentran los dos sacrificios posibles en esta posición: activo con 1. Axc6 o pasivo con 1. Tf7. El primero es insuficiente, dado que ninguna sucesión permite aprovechar la destrucción del escudo de peones adversario. En cambio, el segundo demuestra que la protección de la que goza el rey negro no es un espejismo. La partida prosigue mediante 1. Axc6 (más fácil de calcular que el inmediato 1. Tf7), 1. ..., Dxc6; 2. Tf7, Rxf7 (hay que defender no sólo el mate en h7 sino también el alfil en b7); 3. Dxc7+ con victoria inmediata.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Axc6 seguido de 2. Tf7 (o directamente 1. Tf7) en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

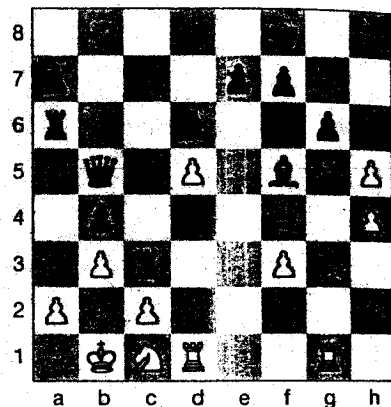
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Diagrama N° A13
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Es difícil saber quién está mejor en esta posición sin sumergirse en un análisis profundo. Cada bando dispone de serias bazas: las negras presionan al peón c2, las blancas están a punto de demoler el flanco de rey adversario. No obstante, el juego blanco parece más fácil de conducir, puesto que un simple movimiento defensivo como 1. Td2 basta para calmar la ira adversaria, 1. ..., Axc2+; 2. Txc2, Txc2; 3. Rxc2, Dc5+; no funciona a causa de 4. Dc4, Dxc1; 5. Dxa6. ¿Detecta usted algún otro movimiento que pueda ser aconsejable para las blancas?



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Las blancas tienen dos problemas: neutralizar la presión adversaria sobre el peón c2 y proseguir con su propio ataque. Un movimiento permite resolver tanto el uno como el otro: el soberbio sacrificio de dama 1. Dxf5!! Este sorprendente movimiento acaba con cualquier esperanza de penetración rápida negra en el flanco de dama, y les da tiempo a las blancas para avanzar tranquilamente su peón a dama: después de 1. ..., gxf5; 2. h6, las negras se encuentran en efecto sin quite y no pueden impedir que el peón h llegue a h8, ganando una pieza neta en la contienda.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Dxf5 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

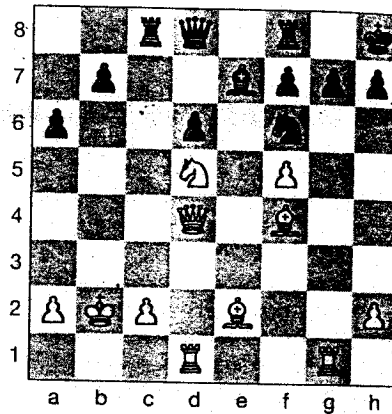
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Efimov-Bjerke
Gausdal 1991

❖ ❖ Diagrama N° A14
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las negras han sacrificado una pieza en b2 como consecuencia de una alucinación o de un mal juicio de posición. La sanción no se ha hecho esperar y las blancas consiguen rápidamente una posición ganadora. No obstante, todavía hay que desbaratar algunas trampas y no hay que creer que el punto se conseguirá por sí solo. El adversario ha obtenido dos peones por la pieza y algunos movimientos débiles pueden volver a darle la vuelta a la situación. En esta posición, hay un movimiento que fuerza el abandono. ¿Cuál?



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Después de 1. Cxe7, Dxe7; la captura en d6 no funciona, pues el alfil e2 está en captura. Hay que encontrar algo que fuerce más. En este tipo de posiciones en que la mayoría de las piezas atacantes convergen hacia g7, siempre debe considerarse el sacrificio en esta casilla, aunque sólo sea por rutina. Aquí gana fácilmente: tras 1. Txxg7, Rxxg7, las blancas vencen sin discusión posible mediante 2. Tg1+, Rh8; 3. Cxe7, Dxe7; 4. Ag5. Por ejemplo 4. ... , De5; 5. Axf6+ seguido de jaque mate. Retenga bien el mecanismo de esta combinación, pues volverá a encontrarlo a menudo.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Txxg7 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

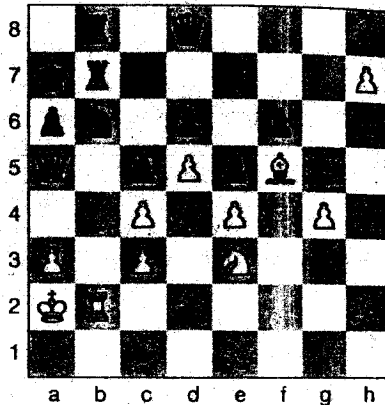
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Diagrama N° A15
Juegan negras

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Con dos peones para la calidad, uno de los cuales está pasado y situado sólo a un paso de su casilla de promoción, las blancas parecen poder hacer frente a su adversario. Un estudio un poco más atento de la posición muestra que, no obstante, sufren graves problemas: su dama está "ahogada", pues no dispone de ninguna casilla, el entorno de su rey está debilitado por la ausencia de un escudo de peones y su peón c4 necesita la presencia constante de un apoyo bajo la forma del caballo e3. ¿Cómo aprovechan las negras, a quienes les corresponde jugar, estas circunstancias?



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

El ex campeón de París, múltiple campeón de Francia por equipos y autor de una recopilación sobre los finales, que jugaba con las negras, puso definitivamente fin a las esperanzas blancas mediante el soberbio 1. ..., Cxd5!, que ataca a la torre b2 y a la dama a5. El cambio en b7 con 2. Txb7+, Txb7 es forzado, pero entonces aparece el primer elemento clave de la combinación: las blancas, que están siendo amenazadas de un mate árabe mediante 3. ..., Cxc3+; 4. Ra1, Tb1#, no tienen tiempo de capturar a la soberana adversaria ni de defender a la suya. Hasta aquí nada es demasiado dramático, pues es posible conseguir una nueva dama después de 3. Cxd5, Dxa5; 4. h8=D. Pero el segundo elemento clave negro se hace ahora patente, dado que la situación expuesta del rey blanco precipita la decisión: tras 4. ..., Da4 no hay quien pueda subsanar las múltiples amenazas de mate. Las blancas todavía jugaron 5. Cb4, pero abandonaron después de 5. ..., cxb4.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado la sucesión que va de 1. ..., Cxd5 a 4. ..., Da4 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

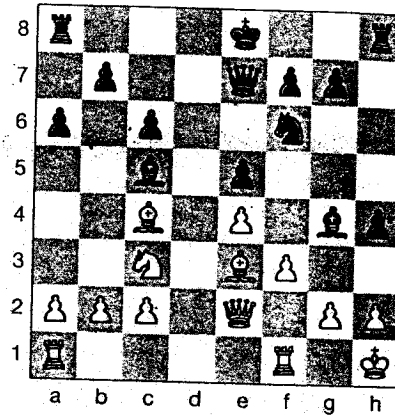
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

❖❖ Diagrama N° A16
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas han jugado demasiado con fuego. En su momento, Steinitz, Tarrasch, Nimizowitsch, Lasker, Réti, Capablanca y Euwe explicaron en sus obras y probaron en sus partidas que no era correcto avanzar los peones del enroque, sobre todo cuando el adversario dispusiera de piezas que pudieran aprovechar los debilitamientos que se derivaran de ello. La escuela moderna no reniega en absoluto de los cánones del pensamiento ortodoxo, en todo caso en las posiciones abiertas o que puedan abrirse rápidamente. El debilitamiento de la diagonal g1-a7 y la columna h preparada para abrirse deben ponerle sobre la pista de la posición correcta, la que hará lamentar a las blancas no haber seguido al pie de la letra los consejos del buen doctor Tarrasch.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Al desmenuzar la combinación negra, uno se pregunta por qué no la ha encontrado más rápidamente, de tan evidente como parece: el movimiento que permite abrir todavía más la posición es 1. ..., Ch5, amenazando con jaque en g3 con mate o captura de la dama, y 2. Axc5 no funciona a causa de 2. ..., Cg3+; 3. hxg3, hxg3+; 4. Rg1, Th1+!; 5. Rxh1, Dh4+, seguido de mate. Así pues, hay que defenderse mediante 2. Rg1, pero, ante este movimiento, las negras se apoderan de la calidad con el implacable 2. ..., Cg3. La tentativa blanca de escapar a esta triste suerte con 3. ..., Dxf7 fue severamente castigada mediante 4. hxg3, hxg3; 5. fxg4, De7; 6. Tf3, Th1+; 7. Rxh1, Dh4+; 8. Rg1, Dh2+; 9. Rf1, Dh1+; 10. Ag1, Dxc1# con mate.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. ..., Ch5 seguido de 2. ..., Cg3 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

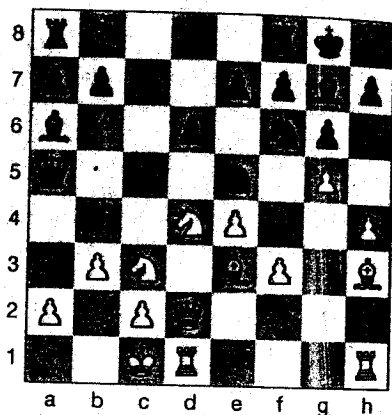
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Diagrama N° A17
Juegan negras

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Como en todas las partidas de enroque heterogéneo, cada bando conduce su ataque sin ocuparse demasiado de su defensa. En respuesta al último movimiento negro, Dd8-a5, las blancas jugaron g4-g5 con la intención de expulsar a todas las piezas adversarias del centro. ¿Qué cree usted que les sucedió?



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Esta posición es muy instructiva y la reencontraremos a menudo cuando la diagonal grande esté dominada por el alfil g7. Las negras desarrollan una combinación típica, cuyo objetivo es liberar la diagonal a1-h8 de todos los elementos que entorpecen la maniobra básica ..., Da3+ seguido de ..., Db2 jaque mate. He aquí cómo: empiezan por debilitar las defensas del peón e4 y desviar al caballo d4 con 1. ..., Cxf3!. Si 2. Cxf3, el verdadero punto clave del sacrificio aparece después de 2. ..., Cxe4 con un mate rápido: 3. Cxe4, Da3+; 4. Rb1, Db2#. Las blancas prefirieron pues abandonar un peón con 2. Df2, Dxc3; pero perdieron rápidamente pie después de 3. Dxf3, Ch5; 4. Rb1, e6; 5. Df2, d5; y las negras tienen un peón suplementario, una mejor posición y el ataque.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. ..., Cxf3 seguido de 2. ..., Cxe4 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

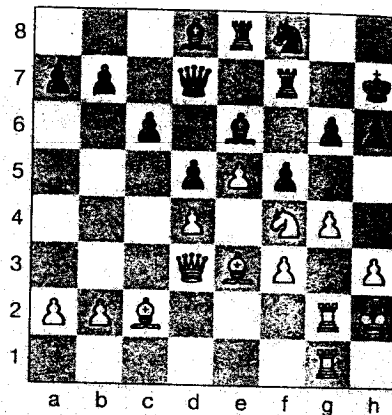
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

*** Diagrama N° A18
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Las blancas, cuyas piezas están bien dispuestas para llevar a cabo el asalto al enroque adversario, se enfrentan a un problema en el refuerzo de su ataque. Tienen dos soluciones: mejorar la posición de sus piezas o abrir el juego para aprovechar su mejor coordinación. Como por el momento sus piezas ocupan posiciones óptimas –torres dobladas en la columna g, dama y alfil doblados en la diagonal b1-h7 donde se encuentra el rey negro, alfil apuntando a la casilla h6 y caballo en primera línea de las operaciones–, hay que considerar la apertura del juego. ¿Cómo?



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

Todo está preparado para la estocada, pero por el momento es imposible acceder al monarca enemigo. Así pues, hay que encontrar un medio de reforzar el ataque y, para ello, abrir el juego. Se consigue mediante la sobresaliente combinación 1. Cxg6!, Cxg6; 2. gxf5, Axf5; 3. Txc6! La primera clave: ahora 3. ..., Axd3 es sancionado con mate mediante 4. Txb6#. Por lo tanto hay que jugar 3. ..., Ag5, pero después de 4. Axc5!! (4. ..., hxc5 es detenido mediante el simple pero eficaz 5. T6xc5, amenazando con mate en h5); 5. Axd3!, y las negras están perdidas pues no pueden detener todas las amenazas. Por ejemplo 5. ..., Rh8; 6. Txb6+, Rg7; 7. Th7+, Rf8; 8. Th8+, Rg7; 9. Af6#, o 5. ..., Tf5; 6. Tf6! Como último recurso las negras se apoderaron del material con 5. ..., hxc5 pero después de 6. T6xc5+! (y no 6. T1xc5? a causa de 6. ..., Dxc3+!!; 7. Rxh3, Txf3+; 8. Tg3, Txd3 y la tempestad ha pasado), 6. ..., Rh6; 7. Tg6+, Rh5 (7. ..., Rh7 no es mejor a causa de 8. T6g4+); 8. f4!! sucumbieron frente a la avalancha de amenazas de mate. Los últimos movimientos fueron 8. ..., Te6; 9. Ae2+, Rh4; 10. T1g4+, Rh5; 11. T6g5+, y las negras detuvieron el péndulo.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado la sucesión 1. Cxg6!!, Cxg6; 2. gxf5, Axf5; 3. Txc6! en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

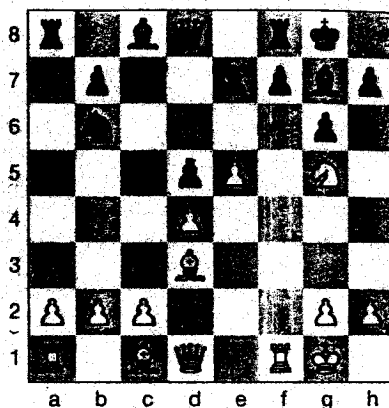
Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Eldermot, Van der Wijk
Holanda

*** Diagrama N° A19
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas disponen de una importante superioridad de fuerzas en el flanco de rey, aunque no sea inmediatamente evidente, porque todas sus piezas de gran radio de acción juegan lo suficientemente bien desde su casilla inicial como para no tener que acercarse al teatro de operaciones. El ataque es lo bastante poderoso como para conducir a la victoria. La cuestión está en encontrar cómo.



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

En este tipo de posiciones se puede considerar la división en dos del terreno negro con el avance 1. e6, o intentar el refuerzo del ataque acercando la dama a la zona de combate mediante 1. De1 seguido de 2. Dh4; pero también se puede hacer algo mejor. La presencia de un alfil en d3 debe hacer pensar en la combinación 1. Cxh7, Rxh7; 2. Dh5+. Sí, pero ¿qué hacer ahora que la dama está en captura? La solución consiste en preparar este movimiento de un sacrificio preparatorio en f7, para demoler totalmente la muralla de peones que protegen al oscuro monarca: 1. Cxh7!, Rxh7; 2. Txf7!, Txf7; 3. Dh5+, Rg8; 4. Axf6. Las negras, que tienen una torre atacada y están amenazadas con la sutil maniobra Dh7+ seguida de Ah6, están perdidas: 4. ..., De8 es rechazado con 5. Dh7+, Rf8; 6. Ah6, con amenaza imparable de mate en h8. La partida prosiguió con 4. ..., Tf1+; 5. Rxf1, Dd7; 6. Dh7+, Rf8; 7. Ah6, e6; 8. Dh8+, y las negras, que pierden con 8. ..., Re7; 9. Ag5+, Af6; 10. Axf6#, abandonaron.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado la sucesión 1. Cxh7!, Rxh7; 2. Txf7 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

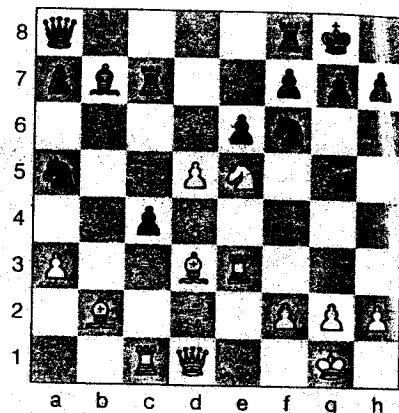
*** Diagrama N° A20
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Cuando se poseen un par de alfiles dirigidos hacia g7 y h7, un caballo en e5, una torre instalada en la tercera hilera y una dama dispuesta para ir al flanco de rey, se considera que la posición está madura para el asalto. Si sólo un caballo se opone a esta formidable armada, la impresión se transforma en certitud. Sólo queda por encontrar la forma en la que se llevará a cabo la ejecución. Póngase su traje de luces y entre al ruedo: los ojos de los aficionados están fijados en usted.

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

Las blancas, cuyo alfil d3 está siendo atacado, deben reaccionar antes de que las negras se rehagan. Demoler las defensas enemigas mediante un sacrificio en h7 es tentador, pero, por el momento, esta casilla está protegida por el caballo f6. Eliminemos pues a este animal. Dos movimientos lo permiten: 1. Cg4 y 1. Cd7. Veamos lo que valen: 1. Cg4 no da ningún resultado; por ejemplo 1. ..., Cxd5; 2. Ch6+, Rh8; 3. Axc7+, Rxc7; 4. Dg4+, Rh8; 5. Tg3, f5; 6. Dd4+, Cf6: y las blancas se quedan sin nada. En cambio, el salto a d7 es fuerte: la dama blanca puede desplazarse a h5, cosa necesaria para la corrección del sacrificio en h7, y es interceptada la defensa de la casilla g7 por la torre, lo que se revelará importante cuando se sacrifique en g7. El movimiento bueno es pues 1. Cd7!. Sobre 1. ..., Cxd7, las blancas continúan con 2. Axc7+, Rxc7; 3. Dh5+, Rg8; 4. Axc7, f5; 5. Tg3, seguido de mate. Sobre 1. ..., Cxd5, la variante 2. Axc7+, Rxc7; 3. Dh5+, Rg8; 4. Axc7, f5; 5. Tg3 gana, pues el caballo blanco situado en d7 impide la captura del alfil g7 por la torre c7. La partida continuó con 1. Cd7!, Txd7; 2. Axc7, cxd3; 3. Tg3 (3. Dg4 también es jugable a causa de 3. ..., g6; 4. Dh5! -y no 4. Dg5, Tc8!- con las variantes 4. ..., gxh5; 5. Tg3# o 4. ..., Txd5; 5. Dh6 o incluso 4. ..., Tc8; 5. Dxc7+, Rxc7; 6. Th3, seguido de mate en h8), 3. Tc8 (aquí también es insuficiente la defensa 3. ..., g6 a causa de 4. Dh5!, con la amenaza clásica 5. Dxc7+ seguido de 6. Th3+ y 7. Th8#). Después de 4. Txc7+, Rf8; 5. Tg8+, las negras abandonaron pues perdían con 5. ..., Rxc7; 6. Dg4+, Rf8; 7. Dg7+, Re8; 8. Dg8#.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. Cd7 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

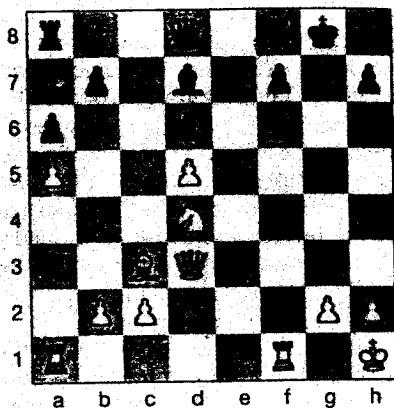
Diagrama N° A21
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

La posición parece trivial pero, para un ojo ejercitado, ciertos factores hablan en favor de las blancas: un gran avance en desarrollo, una excelente coordinación de las piezas y una fuerte presión sobre el enroque enemigo, en particular sobre la casilla f6. Lo propio de un buen jugador consiste en saber transformar una impresión fugitiva en variantes que prueben la superioridad de su posición. Sí, pero veamos: ¿es usted un buen jugador?

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

Si no ha conseguido penetrar los secretos de este diagrama, no debe sentir ninguna vergüenza, ya que el fortísimo jugador, ex campeón del mundo junior, que llevaba las negras se dejó encerrar en esta posición. Observe primero el mecanismo de victoria, muy didáctico; para conseguirla hay que demoler el enroque negro mediante un sacrificio en f6, pero por el momento las negras vuelven a comer con la dama sobre una eventual captura en f6. Por ejemplo, 1. Txf6?, Dxf6; 2. Ce6, Dg6; 3. Dxc6, hxc6; 4. Cxf8, Txf8; 5. Ab4, Te8 con contrajuego. La solución consiste en reforzar primero el ataque sobre f6 desembarazándose del caballo c6 mediante 1. Cc6!! Las negras deben replicar 1. ..., bxc6, pero después de 2. Txf6, cxd5 (la captura en f6 está prohibida a causa de 2. ..., gxf6; 3. Dg3+, Rh8; 4. Dg5); 3. Txd6, se ven obligadas al abandono a causa de 3. ..., Dc7; 4. Dd4, f6; 5. Dxd5+, o 3. ..., Te8; 4. Dxd5, Te7 (4. ..., Ae6; 5. Dd4); 5. Tad1, Ta7; 6. Dd4.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. Cc6! en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

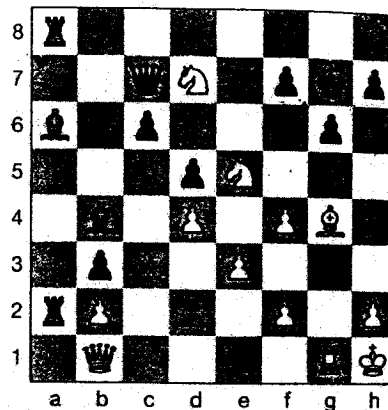
*** Diagrama N° A22
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas han montado un fuerte ataque contra el rey adversario, pero disponen de poco tiempo por delante, dado que las negras amenazan con reforzar su defensa real mediante movimientos como ..., Dd6 seguido de ..., Ab5 y ..., De7, tras lo cual la calidad de más hablará rápidamente en su favor. El principal problema de las blancas es que su dama no participa en el ataque. ¿Puede ayudarlas?

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

Así planteada la cuestión, el jugador que llevaba las piezas blancas respondió de forma simple con 1. Df5!! ¿Se puede imaginar algo más eficaz para acercar la dama al campo de combate? La clave de éste estupendo movimiento reside en la variante 1. ..., gxf5; 2. Ad1+ seguido de 3. Cxf7# con un bonito jaque mate. La partida prosiguió con 1. ..., Tf8; 2. Df6+, Rg8; 3. Cxg6, hxg6; 4. Ae6! y las negras depusieron las armas, siendo la continuación probable 4. ..., Ad3; 5. Txg6+, Axc6; 6. Dxc6+, Rh8; 7. Dh6+, Rg8; 8. Cf6#.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado la continuación 1. Df5!! en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

una
sda

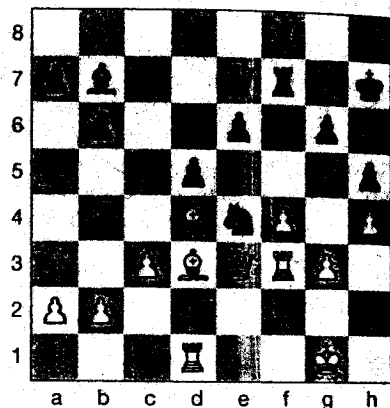
Diagrama N° A23
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas han jugado a lo loco. Aunque no tienen nada que temer mientras la posición siga cerrada, dado que la estructura de peones es tal que las negras no poseen ningún medio para forzar la apertura del juego. Para no tener ninguna preocupación, deberían haber cambiado el caballo e4, doblado sus torres en la columna d y colocado su alfil en e5. Tal como han jugado, su adversario dispone de posibilidades interesantes. ¿Cuáles?

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

Las negras deben examinar dos penetraciones, 1. ..., g5 y 1. ..., e5. La primera, que estaría lejos de ser decisiva, está prohibida, pues después de 1. ..., g5; 2. hxg5, no se puede jugar 2. ..., Cxg5 a consecuencia de la inmovilización sobre el rey h7. La segunda es mucho más fuerte, pues ataca al alfil d4, que carece de casilla de huida. Así pues, la captura es forzada y, a partir de la combinación, se hace ineluctable: 1. ..., e5!; 2. Axe5, Dxe5!; 3. fxe5, Txf3; 4. Dd4. La tentativa de igualar mediante 4. Dxf3+, Txf3; 5. Axe4, dxe4; 6. Td7+, Rh6; 7. Txb7, fracasa frente a 7. ..., e3; 8. Rg2, Tf5 y el peón e va a dama. Del mismo modo, 4. De1 fracasa con una sucesión similar a la del texto. Las negras continuaron con 4. ..., Txc3+, a lo que las blancas replicaron 5. Rh2. Observemos que 5. Rh1 constituye una simple inversión de movimientos, dado que 5. ..., Tf4 vuelve a llevarnos a la variante principal. He aquí cómo concluyó la partida: 5. ..., Tf2+; 6. Rh1, Tf4; 7. Td2, Txh4+; 8. Th2, Cf2+!!; tras lo cual las blancas felicitaron a su adversario. En efecto, después de 9. Dxf2, d4+, pierden todo su material: 10. Dg2, Axc2+; 11. Rg1, Txh2; 12. Rxc2, Txd3 y ya no les quedan más que sus ojos para llorar.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. ..., e5 seguido de 2. ..., Dxe5 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

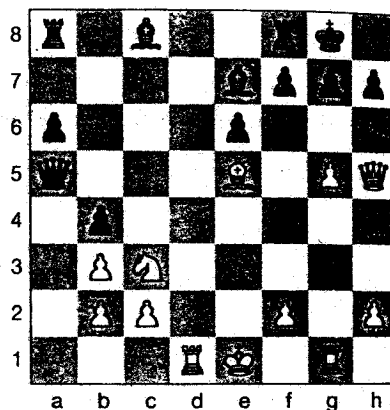
*** Diagrama N° A24
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Las blancas, que han quemado todos sus barcos de retaguardia para el ataque, parecen destinadas al fracaso encontrándose ya muy cerca del objetivo. Dos de sus piezas están en captura y no se evidencia la forma de salvarlas. Perder el caballo c3 no es muy grave, pues esta pieza no participa directamente en el combate, pero desprenderse del alfil e5, uno de los ejes del ataque, sería dramático. ¿Cómo salvarse?

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

He aquí la génesis de la idea que nos lleva a la combinación blanca: el caballo c3 no es, ni mucho menos, tan inútil como parece, pues su sacrificio en d5 permite cortar la defensa del flanco de rey que lleva a cabo la dama negra y evita cualquier ataque sobre el alfil e5. Así pues, 1. Cd5!. La captura del caballo, 1. ..., exd5, fracasa frente al elegante 2. Dh6!!, con mate imparabile: 2. ..., f6; 3. gxf6, Axf6; 4. Txg7+, un tipo de maniobra que hay que recordar. La partida prosiguió con 1. ..., Te8, pero las blancas forzaron el abandono mediante 2. g6!, a causa de la continuación 2. ..., fxg6; 3. Txg6, hxg6; 4. Dxc6, Af8; 5. Cf6+, Rh8; 6. Dh7#.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. Cd5 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los otros casos.

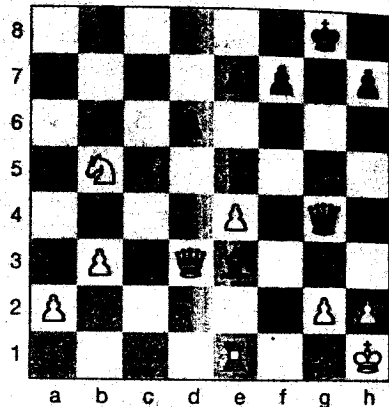
RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Diagrama Nº A25
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las numerosas debilidades blancas hacen pensar en temas tácticos recurrentes: la falta de protección de la primera hilera hace pensar en jugar un movimiento de dama que ataque a la torre e1; la desaparición del peón f incita a sacrificar una torre en h2 con el fin de matar seguidamente con ..., Dh4. Pero no se acaba de apreciar la forma de poner en práctica estas diferentes impresiones y es urgente encontrar algo, pues el alfil e3 está siendo atacado. ¿Sabría sobreponerse a las dificultades de la posición?



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

La solución es de una claridad meridiana. En efecto, todo está dicho en unos pocos movimientos, pero que son de una lógica implacable. Las negras atacan a la torre e1, defendiendo al mismo tiempo a su alfil e3, mediante el espléndido 1. ..., Dg3!! La captura del alfil con 2. Dxe3 tropieza con 2. ..., Dxe3; 3. Txe3, Tc1+; y se pone de manifiesto la debilidad de la primera hilera, mientras que la aceptación de la dama mediante 2. hxg3 es inmediatamente fatal a causa de 2. ..., Th5#. Resta 2. De2, para defender a la torre e1, pero las negras concluyen su ataque con 2. ..., Th5; 3. h3, Af4; 4. Rg1, Txh3; y la amenaza 5. ..., Th1+; 6. Rxh1, Dh2# es imparable.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. ..., Dg3 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los demás casos.

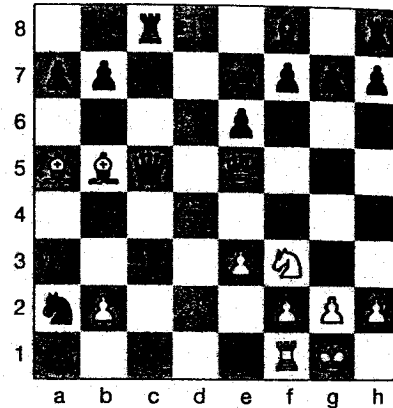
RECAPITULACIÓN

- Tiempo utilizado:
- Su puntuación en este diagrama:
- Su puntuación acumulada en esta sección:
- Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

*** Diagrama N° A26
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Las blancas tienen la calidad y un peón menos, pero poseen el ataque. Su desarrollo está consumado y su rey se halla seguro, al contrario que su adversario. Pero no se pueden dormir en los laureles y conviene encontrar una variante táctica que corrobore la excelente opinión que merece su posición. Es tanto más urgente encontrar algo cuanto que las negras amenazan con abrirse camino mediante el cambio de damas. ¿Cómo prevé usted el futuro de las blancas?



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

Estando atacados los dos alfiles y la dama, hay que encontrar inmediatamente un medio para reforzar la presión, mejorando la posición de las propias piezas o llevando refuerzos al lugar del combate. Los diversos movimientos de alfiles y dama no parecen tener ningún sentido y la torre f1 no tiene tiempo de acudir en auxilio de su bando. A menos que... Sí, a menos que lo consiga con ganancia de tiempo, es decir con jaque. Las blancas fuerzan una posición ganadora con 1. Ad8+!!, Rxd8 (obligado para no dejar a la dama en captura); 2. Td1+. Ahora el adversario puede elegir entre dos defensas, tan mala una como otra. O bien 2. ..., Re7; 3. Td7+, Re8; 4. Txb7+, Rd8; 5. Td7+, Re8; 6. Txa7+, Rd8; 7. Td7+, Re8; 8. Tc7+, Rd8; 9. Txc5, Txc5; 10. Db8+, Tc8; 11. Db7+, Tc7; 12. Ce5, con victoria fácil de las blancas, o bien la continuación del texto que conduce al mate: 2. ..., Ad6; 3. Txd6+, Re7; 4. Td7+, Rf8; 5. Txf7+! (este sacrificio debería haber sido visto, dado que 5. Td8+ es insuficiente a causa de 5. ..., Re7; 6. Dxc5+, Txc5; 7. Txb8, Txb5), 5. ..., Rxf7; 6. Cg5+, Rg6; 7. Ad3+, Rh5 (o 7. ..., Rh6; 8. Cf7#); 8. g4+, Rh4 (o también 8. ..., Rxg4; 9. Ae2+, Rh4; 10. Dg3#); 9. Cf3+, Rxg4; 10. Dg3+, Rh5; 11. Dh4#. Primorosa labor.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado la variante que va de 1. Ad8+ a 5. Txf7+ en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, 5 puntos por haber visto 1. Ad8+ sin el sacrificio en f7 en el tiempo asignado, 3 puntos por haberlo visto en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

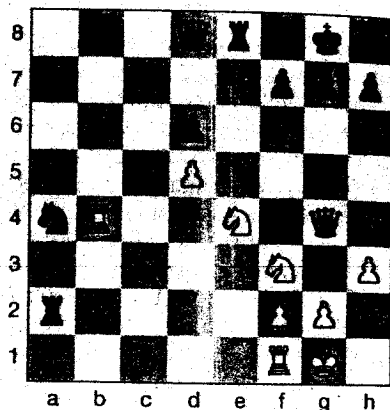
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Diagrama N° A27
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Igualdad material pero no posicional. Las blancas han desarrollado un ataque contundente contra el monarca enemigo, facilitado por la excelente coordinación de sus tropas. En cambio, las piezas negras parecen haber sido dispersadas al azar sobre el tablero por un jugador loco. Hágase cargo de las blancas y demuéstrela a su adversario cómo se juega al ajedrez.



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

El tema de la combinación es lo bastante evidente como para que no nos extendamos sobre el primer movimiento, 1. Tb8. Está claro que para penetrar hay que suprimir el único defensor del enroque negro, el alfil f6. Así pues, 1. Tb8!, Dxb8; 2. Cxf6+, Rh8 (3. ..., Rf8??; 4. Cd7+, pierde la dama). Hasta aquí todo está claro, pero ahora es cuando hay que dar muestras de un poco de imaginación y técnica. Hebden demostró que poseía ambas cosas jugando 3. Cg5!!, Tf8 (3. ..., Te7 es detenido con el magnífico 4. De4!!, que ataca a la torre e7 y amenaza con mate en h7); 4. Dh5, h6; 5. Dxf7!, Cc5; 6. Dg8+ y las negras abandonaron antes de perder mediante 6. ..., Txxg8+; 7. Cf7#, el tema recurrente de esta magnífica combinación.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. Tb8 seguido de 2. Cxf6+ y 3. Cg5 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Hartreeau-Birmingham
Paris, 1982

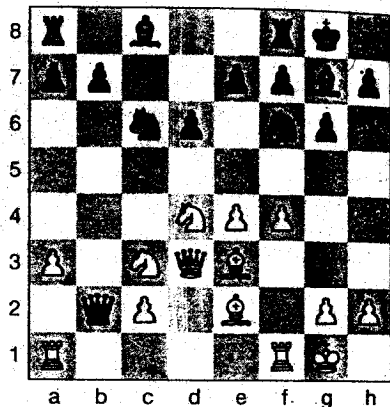
*** Diagrama N° A29
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas acaban de responder a la captura del peón b2 mediante el avance de su peón a hasta a3, amenazando con poner cerco a la aventurada amazona con Tf-b1. Dado que la retirada ..., Db6 cuesta la calidad con Ce6, parece evidente que las negras han cometido una tontería. ¿Sí o no?

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

Las negras, en lugar de haber cometido un error, han jugado muy bien. En la posición del diagrama, ganan un segundo peón con 1. ..., Cxe4. Es evidente que 2. Cxe4 no funciona a causa de 2. ..., Cxd4 o 2. ..., Axd4, con desastre integral. Así pues, hay que intentar otra cosa. Las blancas, incrédulas, reaccionaron mediante 2. Ca4, pero tuvieron que rendirse a la evidencia después de 2. ..., Ce5; 3. Cxc5, Dxc5; 3. Tfb1 (ganando finalmente la dama pero perdiendo la partida), 3. ..., Dxa1; 4. Txa1, Cxd4 (amenazando a la torre a1 tras la captura en e2); 5. Td1, Af5; 6. Dd2, Tad8. Hubieran podido resistir más mediante 5. Tc1, Af5; 6. Tfd8, Df1, pero con una torre, un alfil, dos peones, el ataque y una posición de una solidez a toda prueba contra una sola dama, las negras deben vencer sin problemas frente a un bando blanco desorganizado y que sólo presenta debilidades.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. ..., Cxe4 seguido de 2. ..., Ce5 y 3. ..., Dxa1 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

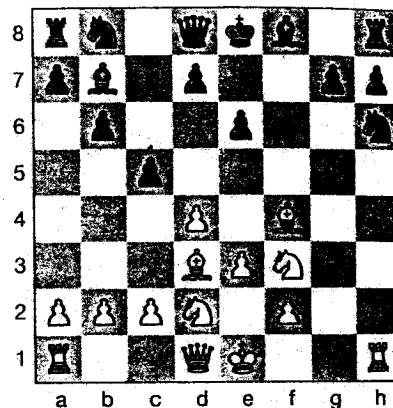
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

*** Diagrama N° A30
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las negras se han lanzado glotonamente sobre un peón que andaba por g4, perdiendo dos tiempos de desarrollo y abriendo la columna h a su adversario. A causa de ello las blancas se han desarrollado fenomenalmente y ya pueden lanzarse a la caza del cuero cabelludo enemigo. ¿Qué haría usted para añadir un nuevo ornamento a su cinturón?



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

Una secuencia de movimientos precisos como navajazos le permite añadir una cabeza a sus trofeos de caza. Hay que eliminar al único defensor del rey negro, el caballo h6, posibilitando así que la dama haga jaque en h5. Dicho y hecho: 1. Txh6, gxh6; 2. Cg5, Df6 (la captura en g5 cuesta como mínimo la dama después de 3. Dh5+, Re7; 4. Axc5+); 3. Dh5+, Re7 (la huida a d8 es sancionada con mate después de 3. ..., Rd8; 4. Cf7+, Rc8; 5. Cxh8, Dxh8; 6. De8#); 4. Ad6+, Rd8 (evidentemente, 4. ..., Rxd6 pierde la dama después de 5. Cge4+, Axe4; 6. Cxe4+); 5. Cf7+, Rc8; 6. Ae5. Las blancas ganan una pieza y la partida.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. Txh6 seguido de 2. Cg5 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

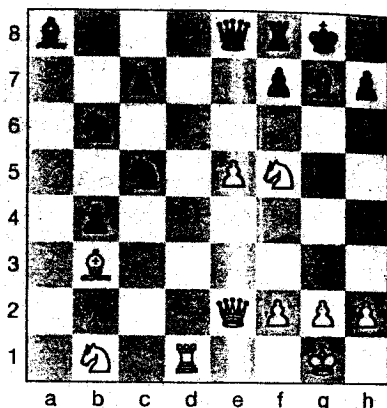
Diagrama N° A31
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

A las blancas les interesa encontrar inmediatamente algo contundente, pues tienen una pieza menos y un alfil en captura. Rápidamente se aprecia que la situación expuesta del rey constituye el punto débil de las negras y que conviene presionar sobre g7. Sí, pero ¿cómo poner en pie una combinación sin fallos?

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

El ataque directo mediante 1. Dg4 tropieza con el simple 1. ... Dxe5; 2. Ch6+, Rh8; 3. Cxf7+, Txf7; 4. Axf7 (la trampa 4. Td8+, Tf8; 5. Txf8+, Axf8; 6. Dg8# no funciona tras el simple 4. ... Af8), 4. ... De7 y las negras consiguen escapar. Por esta razón hay que desviar a la dama negra del peón e5 con 1. Td8!! Las réplicas evidentes fracasan todas: 1. ... Dxd8 a causa de 2. Dg4, y 1. ... Dxe5 a causa de 2. Ce7+, Rh8; 3. Txf8+, Axf8; 4. Dxe5+. Las negras reaccionaron con brío mediante 1. ... Af3!; 2. Dxf3, Dxe5, amenazando con mate, pero las blancas demostraron que tenían la situación bien controlada con 3. Ch6+: después de 3. ... Axb6 las negras pierden con 26. Dxf7+, Rh8; 27. Dg8+, Tg8; 28. Tg8#.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado la variante que va de 1. Td8 a 3. Ch6+ en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, 7 puntos por haber visto 1. Td8 sin el sacrificio en h6 en el tiempo asignado, 5 puntos por haberlo visto en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

RESULTADOS DE LA COMPROBACIÓN DEL ATAQUE

El máximo de puntos posible es:

Ejercicios fáciles	6 x 3 =18
Ejercicios medios	11 x 5 =55
Ejercicios difíciles	14 x 10 =140
		213 puntos

El mínimo de puntos posible es:- 6 puntos

Si su puntuación está situada entre -6 y 70 puntos

Juega usted demasiado rápido y, debido a ello, bastante mal. Sea más paciente y procure desmenuzar las posiciones sin precipitarse, a partir del primer movimiento que le pase por la cabeza. En primer lugar, intente ver quién tiene ventaja, material primero y posicional después, luego cuáles son las amenazas por una parte y otra. Si la persona que se encuentra frente a usted deja material en captura, parta del principio de que se trata de un sacrificio voluntario que, sin duda, esconde alguna trampa. No tome a su adversario por un imbécil. Siempre estará a tiempo de aceptar la oferta si se demuestra, tras un análisis pausado, que se trata de un olvido o de un error. En otras palabras, siéntese sobre las manos y reflexione. Para mejorar su sentido del ataque:

- Juegue partidas abiertas, que empiecen por 1. e4, y evite las salidas posicionales como la Inglesa (1. Cf3 o 1. c4) o la salida de dama (1. d4).
- Procúrese y lea *Les prix de Beauté aux Echecs*, de François Le Lionnais, de ediciones Payot.
- Vuelva a jugar las partidas de Paul Morphy y Janowsky.

Si su puntuación está situada entre 71 y 110 puntos

Empieza a tener un buen sentido del ataque, pero todavía le faltan conocimientos y oficio. Su resultado final se resiente de ello. Sin duda no aprecia usted en su justo valor los elementos dinámicos de una posición, es decir, la iniciativa, la ventaja en el desarrollo y la coordinación de las piezas. Juegue en competición, trabaje las partidas de jugadores con ataque de estilo complejo como Alékhine o Tal.

- Lea y trabaje *Practica del Ajedrez magistral* de Tal, en ediciones Catalán.

Si su puntuación está situada entre 111 y 150 puntos

Sabe atacar pero su capacidad táctica, insuficiente para que pueda acceder a los primeros niveles, no le permite expresarse plenamente. Lea *The Best Move* de Jansa y Jort, en ediciones RHM Press.

Si su puntuación está situada entre 151 y 213 puntos

Conoce bien el juego y es un buen jugador de competición, especialmente cómodo en las posiciones tácticas. Este halagüeño tanteo es tanto más impresionante cuanto que los ejercicios elegidos no eran nada fáciles. ¡Bravo!

¿Sabe dar mate?

Hasta 32 diagramas han sido seleccionados para tender trampas a su sagacidad. Los diez primeros, indicados con una estrella, son fáciles. Se le proponen tres movimientos y uno de ellos es el correcto. Naturalmente, su trabajo consiste en decir cuál. Atención, si bien una respuesta correcta aporta 3 puntos cuando se resuelve en menos de tres minutos, a menudo están previstos puntos negativos en caso de respuesta falsa. A continuación vienen 15 diagramas de dificultad media, marcados con dos estrellas y que aportan 5 puntos cuando son resueltos en menos de cinco minutos. Finalmente, 7 diagramas considerados difíciles y precedidos por tres estrellas aportan 10 puntos si son resueltos en menos de diez minutos. Ánimo.

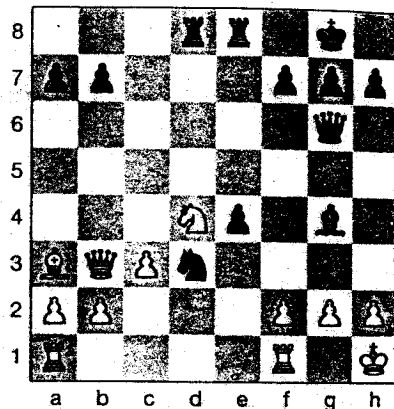
❖ Diagrama N° M1
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

La fuerza del caballo blanco en d4 es más aparente que real, pues no ataca nada. En cambio, su colega d3 está enclavado en el corazón del dispositivo enemigo desde donde amenaza a los peones b2 y f2. La dama blanca se muestra activa en b3, pero su homóloga negra lo está todavía más en g6, pues ataca al rey. El alfil a3 no sirve de gran cosa, contrariamente al situado en g4. Finalmente, las torres blancas no tienen ningún horizonte, mientras que las negras controlan todo el centro. Seguro que hay algún medio para capitalizar todas estas ventajas.

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las negras juegan 1. ..., Te5
- Las negras juegan 1. ..., Txd4
- Las negras juegan 1. ..., Cf4



TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Cuando se estime que la ventaja ha tomado proporciones suficientes, hay que verificar si son de recibo las continuaciones violentas antes de considerar los movimientos que refuercen tranquilamente la posición como 1. ..., Cf4, que acentúa la presión sobre el peón g2 y amenaza con 2. ..., Cxg2; 3. Rxg2, Af3+d; 4. Rh3, Dg4#, o 1. ..., Te5, que aproxima nuevas fuerzas al lugar del combate. Aquí hay un movimiento que parece fuerte: ..., Af3, que amenaza de mate en g2, sabiendo que tras el intermedio gxf3, exf3, las blancas deberán decidirse por Tg1, pero sucumbirán al jaque mate ..., Cxf2#. Sólo molesta el caballo d4, pues controla la casilla f3. Pongámosle remedio: suprimámoslo. Ahora ya puede plasmarse la combinación: 1. ..., Txd4!!; 2. cxd4, Af3; 3. gxf3, exf3; 4. Tg1, Cxf2#.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. ..., Txd4 seguido de 2. ..., Af3 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

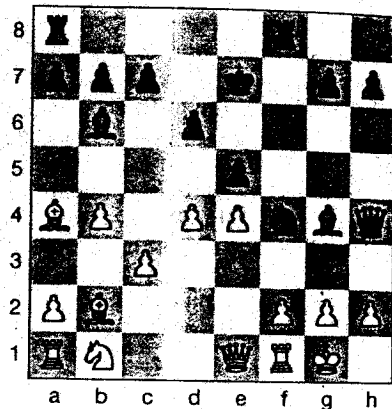
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Larsson-Edmansson
Compendio 1967

Diagrama N° M2
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

El tablero es todo negro. ¿Qué ha pasado pues con las fuerzas blancas? Usted ya ha comprendido que el peón suplementario blanco no cumplía ninguna función en una posición tan dinámica y que, sin ninguna duda, las negras disponían de un medio para acabar rápidamente. De hecho, se les ofrecen varias vías para forzar el abandono. Su misión estriba en descubrir la más convincente.



MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las negras juegan 1. ..., Cxg2
- Las negras juegan 1. ..., Dh3
- Las negras juegan 1. ..., Af3

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Como habíamos anunciado, en esta posición todo es fuerte. Movimientos como 1. ..., Cxg2 o 1. ..., Af3, ganan; el primero a continuación de 1. ..., Cxg2; 2. Rxc2??, Af3+; y el segundo a causa de 1. ..., Af3; 2. gxf3??, Dg5+. Pero las blancas no están en absoluto obligadas a suicidarse. Sobre 1. ..., Cxg2 deben jugar 2. Dd2 y sobre 1. ..., Af3 replicar 2. Ad1. La victoria negra no deja lugar a dudas, pero el mate todavía está lejos. En cambio, 1. ..., Dh3!! permite hacer jaque mate en tres movimientos frente a cualquier defensa: la captura es forzada, pero después de 1. ..., Dh3; 2. gxh3, Af3; la amenaza 3. ..., Ch3# no se puede detener. Aprenda a jugar siempre el movimiento más preciso.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. ..., Dh3 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Uusela-Rantanen
Finlandia 1989

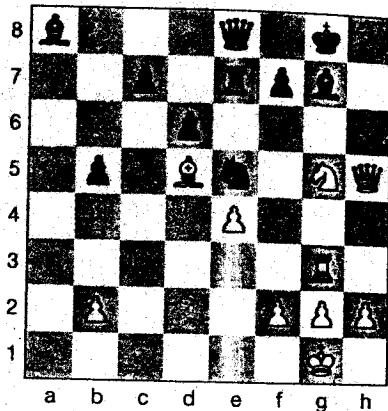
Diagrama N° M4
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Todo indica que el mate está próximo: las blancas disponen de una superioridad indiscutible en el teatro de operaciones y su objetivo es nada menos que el monarca adversario. El alfil d5 desempeña un papel primordial, impidiendo que las piezas negras cooperen con la defensa de su rey mediante el avance del peón f. Por esta razón, las fuerzas del poder blanco tienen el campo libre. ¿Cómo asestar la última estocada?

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- a) Las blancas juegan 1. Ch7
- b) Las blancas juegan 1. Cxf7
- c) Las blancas juegan 1. Dh7+



TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

El sacrificio en f7 sólo conduce a perder una partida ganadora. La excursión del caballo a h7, amenazando con 2. Cf6+, Rf8; 3. Dh8+, Axf8; 4. Tg8#, es más difícil de detener, pero las negras escapan sin gran esfuerzo mediante 1. ..., Te6. En cambio, el jaque de dama en h7 las deja *knock out*, como podemos comprobar viendo la continuación 1. Dh7+, Rf8; 2. Dh8+, Axf8; 3. Ch7#.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber jugado los dos jaques de dama sucesivos en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, menos 3 puntos por el sacrificio 1. Cxf7, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

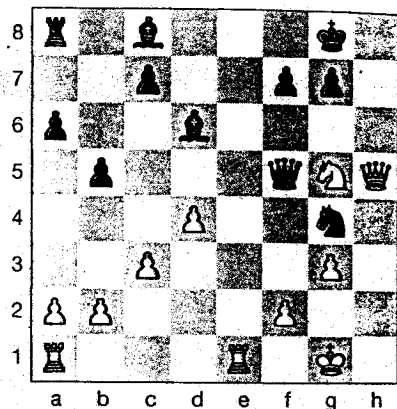
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Birmingham-Richard
París, 1979

❖ Diagrama Nº M5
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

El equilibrio material no está roto, dado que las blancas poseen torre y peón contra dos piezas menores y ambos jugadores tienen el ataque. Las negras sufren provisionalmente una debilidad en la primera hilera, pero las blancas corren el riesgo de tener problemas para defender a su rey. ¿Cuál es la diferencia entre ambos bandos? A las blancas les corresponde jugar..., A usted aprovecharlo.



MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las blancas juegan 1. f3
- Las blancas juegan 1. Te8+
- Las blancas juegan 1. Te2

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Los comentarios introductorios de esta posición indican el camino a seguir. Las blancas ganan aprovechando la debilidad de la primera hilera negra, de forma decisiva y elegante, mediante la maniobra 1. Te8+, Af8; 2. Dh8+, atrayendo a las negras a un pasillo y haciendo un jaque mate clásico con 2., Rxh8; 2. Txf8#.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Te8+ seguido del sacrificio 2. Dh8+ en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

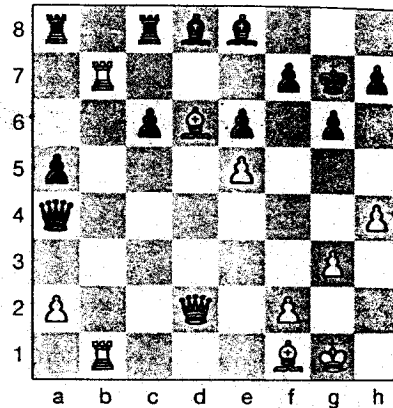
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Gurevic-Kuzovkin
URSS, 1978

⌘ Diagrama N° M7
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

El rey negro está sometido a un fuerte ataque y no es seguro que consiga escapar. Cuatro piezas blancas lo tienen en su punto de mira: el alfil d6, la dama d2 y las dos torres, mientras que no hay ningún defensor capaz de prestarle auxilio. Las casillas negras cercanas al monarca de ébano están peligrosamente debilitadas. ¿Cómo demostrar que esta carencia es fatal?



MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las blancas juegan 1. Dh6+
- Las blancas juegan 1. Tb1-b4
- Las blancas juegan 1. Af8+

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

De los dos sacrificios posibles en casillas negras, sólo 1. Dh6+ debe retener la atención: permite, después de 1. ..., Rxh6; 2. Af8+, Rh5, hacer salir al monarca adversario para atraerlo a una red de mate, frecuente cuando un rey se pasea por el centro del tablero. Desgraciadamente, el mate no puede consumarse, pues frente a 3. Ae2+, las negras pueden interponer su dama en g4. Sin embargo, ello suscita la idea de interceptar la cuarta hilera para que la combinación sea operativa. Así pues, 1. Tb1-b4!, axb4; 2. Dh6+, Rxh6; 3. Af8+, Rh5; 4. Ae2#.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Tb1-b4 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, menos 3 puntos por 1. Dh6+ o 1. Af8+.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Malmgren-Cuadrado
Campeonato del mundo por correo, 1950

Diagrama N° M8
Juegan negras

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

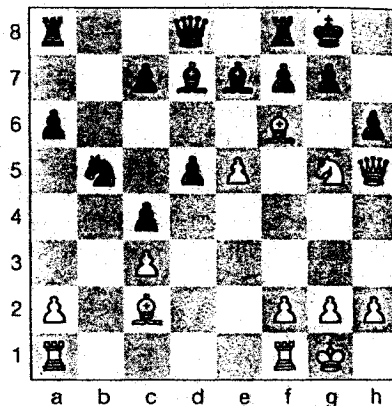
Por sólo un peón, las blancas tienen un ataque ganador. Es decir, si saben ganar. Si no ve usted cómo, perseverar: hay demasiadas piezas blancas alrededor del rey negro como para que no haya un jaque mate en alguna parte. Encuéntrelo.

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- a) Las blancas juegan 1. Ah7+
- b) Las blancas juegan 1. Dxb6
- c) Las blancas juegan 1. Cxf7

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos



SOLUCIÓN

El jaque en h7 no conduce a nada, pues el rey adversario se refugia en h8 y las blancas deben tomar una decisión dolorosa en relación a su alfil, que está siendo atacado en f6: el cambio hace sonar el inicio de la retirada, lo que implica una derrota, pero mantenerlo es perderlo. El sacrificio en f7 pierde una pieza sin compensación, pues después de 1. Cxf7, Txf7; 2. Dg6, Axf6; las blancas se quedan sin nada. En cambio, el sacrificio en h6 da por terminado inmediatamente el combate. Con la amenaza de dos mates diferentes pesando sobre ellas, las negras deben comer, pero después de 1. Dxb6, gxb6, el alfil blanco administra la estocada definitiva con 3. Ah7#. Esta disposición de piezas que amenazan de mate, vista por primera vez en una partida de Blackburne, es conocida y debe venir inmediatamente a la mente de cualquier jugador que haya estudiado, por poco que sea, los mates teóricos.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Dxb6 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, menos 3 puntos por 1. Ah7+ o 1. Cxf7.

RECAPITULACIÓN.

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Gosselin-Lohéac
París, 1973

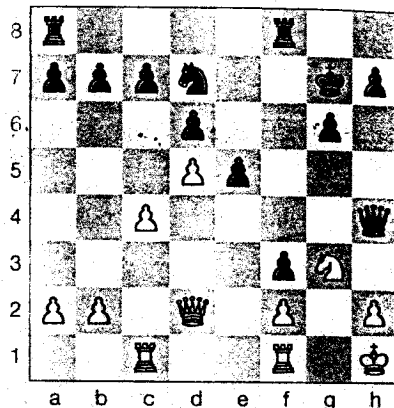
❖ Diagrama N° M9
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

La misa está dicha: las blancas están completamente perdidas y ya no hay salvación posible. Una vez dicho esto, hay que advertir que mientras el adversario no abandone, puede pasar cualquier cosa: ¿quién no ha perdido nunca teniendo una posición ganadora? Así pues, hay que conseguir la victoria, y rápido. En vista de la respectiva posición de las piezas, está claro que la decisión va tomarse en el flanco de rey. Es pues ahí donde hay que buscar una continuación decisiva. A usted le corresponde encontrarla.

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las negras juegan 1. ..., Dh3
- Las negras juegan 1. ..., Tf4
- Las negras juegan 1. ..., Cf6



TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Cada uno de los tres movimientos propuestos tiene aspectos positivos, pero sólo uno de ellos permite acabar rápidamente. Amenazar de mate inmediato con 1. ..., Dh3 se enfrenta con la defensa 2. Tg1 y después de 2. ..., Tf4; 3. Cf1, el mate todavía queda lejos. Acercar una nueva pieza al combate con 1. ..., Cf6 gana material gracias a la amenaza 2. ..., Cg4: 2. Te1, Cg4; 3. Cf1, Cxf2+; 4. Rg1, y la partida está ganada, pero ya lo estaba antes de 1. ..., Cf6. Evidentemente, las negras han progresado, pero todavía no han obligado a su adversario al abandono. En cambio, 1. ..., Tf4 da por terminada inmediatamente la partida. Es imposible detener la amenaza 2. ..., Dh3 seguida de 3. ..., Th4. Si las blancas se anticipan deteniendo por adelantado el mate en g2 con 1. Tg1, de forma que podrían defenderlo todo con 2. Cf1, el cielo se les desploma sobre la cabeza después de 1. ..., Tf4; 2. Tg1, Dxx2+!; 3. Rxx2, Th4#. Este final es conocido por todos aquellos que han estudiado los mates teóricos.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. ..., Tf4 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Diagrama N° M10
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

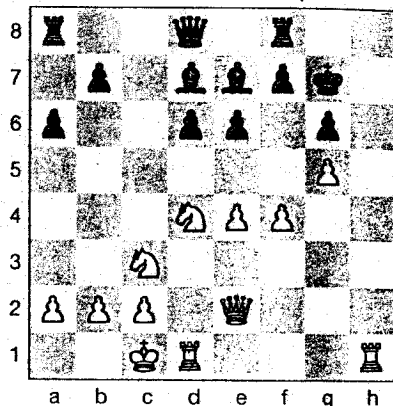
Todo se juega a un plazo inmediato: el ataque blanco, que parecía jugar en solitario, se ve de pronto confrontado a la defensa ..., Th8, que remite las amenazas a más tarde. Si se quiere vencer rápidamente, hay que actuar rápidamente. Varios movimientos vienen a la mente. ¿Por cuál optar?

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- a) Las blancas juegan 1. Th6
- b) Las blancas juegan 1. Th4
- c) Las blancas juegan 1. Th7+

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos



SOLUCIÓN

Entre los movimientos propuestos hay dos que son malísimos y uno que es ganador. Tanto 1. Th4 como 1. Th6, con el loable objetivo de doblar, o incluso triplicar, las piezas mayores en la columna h, son inmediatamente rechazados con 1. ..., Axf5!, que ataca a la torre y acaba definitivamente con el ataque blanco. El alfil no puede ser comido, pues después de 1. Th6 (o f4), Axf5; 2. fxf5, Dxf5+, las negras ganan torre y dos peones por una pieza menor. En cuanto al jaque en h7, que intenta llevar a la dama blanca a la columna h con ganancia de tiempo, gana en seguida: después de 1. Th6+!, Rxh7; 2. Dh2+, o bien las negras se deciden por 2. ..., Rh8, en cuyo caso pierden mediante 3. Th1, f5; 4. Dh7#, o bien optan por 2. ..., Rg7, pero un pequeño jaque en h6 las fuerza a volver a la variante precedente. Un tipo de sacrificio clásico y recurrente que hay que recordar.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Th7+ en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, menos 3 puntos por 1. Th4 o 1. Th6.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

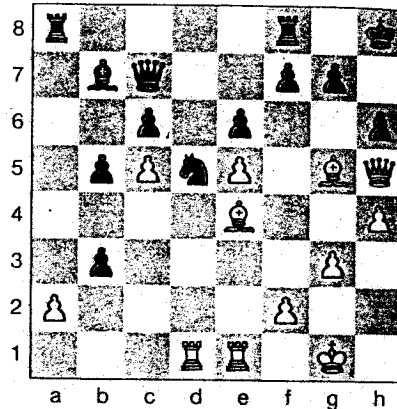
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Gulko-Saidy
Los Angeles, 1987

❖❖ Diagrama N° M11
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Todas las piezas blancas que rodean al rey negro son otros tantos sepultureros. Es evidente que una combinación está próxima o incluso ya es posible, a condición de encontrar la forma adecuada para forzar la apertura del enroque negro. La posición es compleja; a usted le corresponde desenredar la madeja.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

El movimiento evidente, 1. Axh6, se enfrenta a 1. ..., g6. Sobre una retirada de la dama, las negras consiguen contrajuego con la captura ..., bxa2, mientras que el sacrificio en g6 es aceptado y digerido tranquilamente: 1. Axh6, g6; 2. Axc6, fxc6; 3. Dxc6, Df7 y las blancas se quedan sin nada. Así pues, hay que orientarse hacia otra solución. Un movimiento como 1. Af6 es interesante, pero después de 1. ..., Cxf6; 2. exf6, las amenazas blancas son relativamente fáciles de detener. El caballo, único defensor del enroque adversario, está en una posición molesta. Eliminémosle mediante 1. Txd5! y sólo ahora 2. Af6!, que deja a las negras sin defensa: después de 1. Txd5, cxd5 (1. ..., exd5 conduce a sucesiones idénticas); 2. Af6, Rg8 (las blancas amenazaban nada menos que con 3. Dxh6+); 3. Dg4, g6; 4. Axc6, fxc6; 5. Dxc6+, y todo ha terminado.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Txd5 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

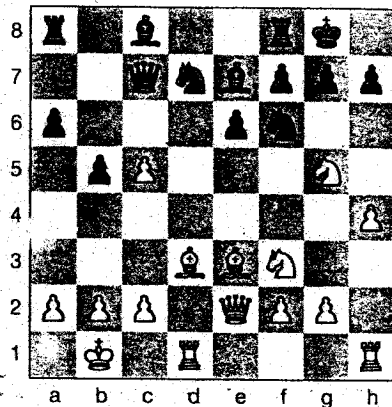
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Diagrama N° M12
 Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
 DE LA POSICIÓN**

Las fuerzas blancas están bien situadas para el ataque. Las piezas menores se hallan centralizadas y dirigidas hacia el rey negro, las torres son fácilmente movilizables, siendo particularmente fuerte la situada en la columna h. El peón h4 refuerza el asalto, impidiendo la captura de la pieza situada en g5, a menos que se acepte la apertura de la columna h. En este tipo de posiciones hay un sacrificio temático. ¿Cuál?



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Las situaciones en que un atacante posee un alfil en la diagonal b1-h7, un caballo en g5, una dama que puede ir fácilmente al flanco de rey y un peón h4 apoyado por una torre situada en la misma columna apelan irresistiblemente al sacrificio en h7. Para que éste sea correcto, generalmente es deseable la presencia de un peón blanco en e5. Aquí, con peón e5 o sin él, hay que analizar el sacrificio en h7. Si no es bueno, siempre se estará a tiempo de jugar otra sucesión. En este caso funciona a la perfección: 1. Cxh7, Cxh7; 2. Axh7+, Rxh7; 3. Cg5+, Rg8. Generalmente, la subida del rey a g6 constituye la mejor manera de refutar este tipo de sacrificio. A título de ejercicio, puede verificarse que también conduce al mate. En cuanto a la partida, ésta prosiguió con 4. Txd7, eliminando al caballo antes de que pudiera ir a f6, frente a lo que las negras abandonaron. No tenían ningún interés en saber lo que les marcaba la continuación: 4. ..., Axd7; 5. Dh5, Axc5; 6. hxc5, f5; 7. g6, y el mate en h8 es imparable. Para quienes asuste la extensión de esta variante, señalemos que, en la práctica, no hay ninguna necesidad de calcularla hasta aquí: este tipo de sacrificio casi siempre es bueno. Basta con verificar algunas variantes.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Cxh7 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
 Su puntuación en este diagrama:
 Su puntuación acumulada en esta sección:
 Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Bareev-Zsinka
Open de Naestved, 1988

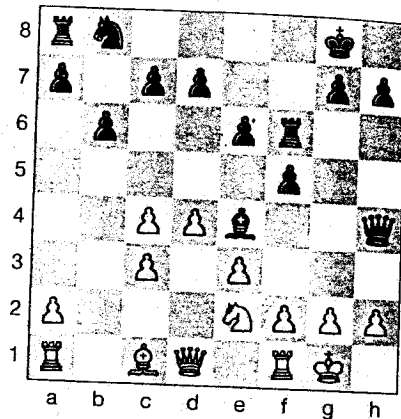
** Diagrama N° M13
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

A las blancas les falta un tiempo para poder jugar tranquilamente 1. f3, que repele al alfil enemigo y le corta las alas al ataque adversario. Sólo hay un inconveniente: les corresponde jugar a las negras. ¿Cómo sacar provecho de las tres piezas que atacan al rey blanco? Ya tiene suficientes indicaciones para encontrar el movimiento adecuado.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

Cuando un movimiento es bueno para un bando, generalmente el otro bando está interesado en impedirlo. En este tipo de posiciones, las blancas consiguen diversos efectos mediante el avance de su peón f a f3: expulsan al alfil adversario, pero sobre todo se dotan de una casilla de huida en variantes como 1. ..., Th6; 2. f3 (y no 2. h3??, Axf3 con demolición total de las defensas reales), 2. ..., Dxf2+; 3. Rf2, y las blancas ya no tienen nada que temer. Han perdido un peón, pero ello todavía tiene poca importancia en este estadio del juego. Estas variantes demuestran que el ataque negro es lo bastante poderoso como para vencer sin el apoyo directo del alfil e4. De ahí surge la idea de inmolar a este último en f3 para impedir el avance f2-f3 de forma mecánica. Este sacrificio, temático, gana sin ningún esfuerzo: después de 1. ..., Af3!!; 2. gxf3, las negras hacen jaque mate con 2. ..., Th6; 3. Te1, Dxf2+; 4. Rf1, Dh3+! (hay que reconducir al rey a g1 para matar); 5. Rg1, Dh1#. El rechazo del sacrificio no es mejor, por ejemplo 1. ..., Af3!!; 2. Te1, Dg4; 3. g3, Th6! (y no 3. ..., Dh3; 4. Cf4!) y la amenaza 4. ..., Txf2; 5. Rxh2, Dh5+, seguido de mate en g1, es imparable.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. ..., Af3 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Norwood-Maler,
Open de Groningen, 1988

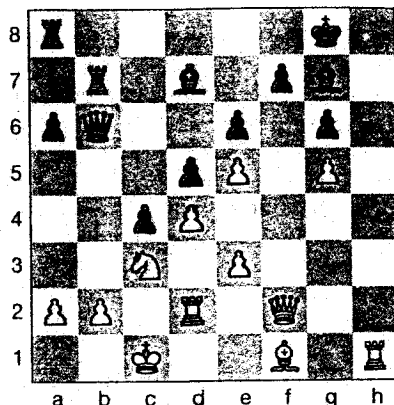
❖❖ Diagrama N° M14
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Una vez más, una posición en que los protagonistas se agarran a la garganta. La defensa de la posición blanca no ofrece ninguna dificultad, pues el punto b2 es fácil de cubrir. El enroque negro, tomado al asalto, parece difícil de conquistar, dado que el alfil g7, que cubre todas las debilidades de las casillas negras, es un monstruo en defensa. ¿Cuáles son sus conclusiones?

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

Un movimiento como 1. Dh2 no constituye una amenaza, dado que el rey negro puede huir bajo la protección del alfil g7 tras un eventual jaque en h7. La solución, difícil de imaginar pero fácil de calcular si ya se ha pensado en ella, pasa por la eliminación del alfil de casillas negras enemigo. ¿Cómo? Mediante el espléndido 1. Df6! Tras la aceptación del sacrificio, la amenaza Td2-h2 seguida de Th2-h8# es imparable. Las negras intentaron 1. ..., Tab8, pero abandonaron después de 2. Cd1! (y no 2. Td2-h2??, Axf6; 3. gxf6, Dxb2+; y son las negras las que ganan), 2. ..., Axf6; 3. gxf6, con la amenaza letal Td2-h2-h8#.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Df6 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Tisdall-Polgar
Reikiavick, 1988

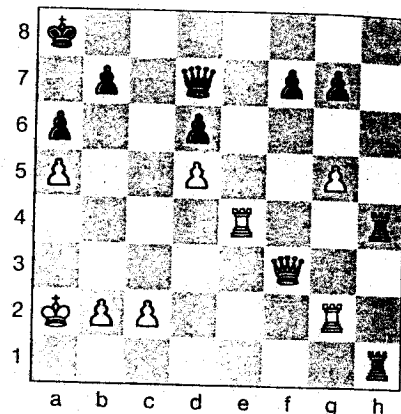
** Diagrama N° M15
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

El rey blanco está en una red de mate: rodeado de peones mayores que maniobran libremente en columnas abiertas, nadie se sorprenderá si sucumbe. El problema consiste en encontrar la secuencia precisa de movimientos que permita desmembrar la defensa. Ayudita: el mate teórico final es un mate de pasillo.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

Las negras podrían hacer jaque en a4, incluso a costa de su dama, si la tentativa no fracasara a causa de que el rey blanco dispone de una casilla de huida en b3. No obstante, es posible controlar esta última mediante el previo 1. ..., Th1-h3. Pero al hacerlo, ¿no se abandona la primera hilera donde el monarca adversario puede ahora refugiarse? Sí, pero esta hilera es vulnerable y podremos reconquistarla con un retorno de la torre h3 a h1. Probar esta combinación es adoptarla: 1. ..., T1-h3!; 2. De2, Da4+!!; 3. Txa4, Txa4+; 4. Rb1, Th1+. Juéguelo pues con seguridad y podrá pavonearse de sus conocimientos.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. ..., Th1-h3 seguido de 2. ..., Da4+ en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

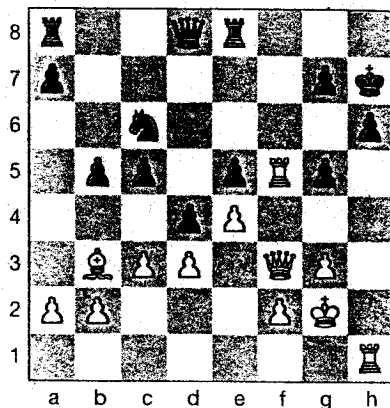
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Fette-Meszáros
Eger, 1989

❖❖ Diagrama Nº M16
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Una dama, un par de torres y un alfil contra un rey desprotegido, ¿quién ganará? El bando que demuestre una superioridad numérica tan impresionante. La posición de las fuerzas blancas es especialmente apta para un asalto contra el enroque negro, en particular gracias a la torre h1 situada en una columna abierta y al alfil b3, que controla de punta a punta la importante diagonal a2-g8. Queda por descubrir la victoria antes de que las negras disputen la columna f con 1. ..., Tf8.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Hablar de cuatro piezas contra un rey desprotegido es ligeramente exagerado: este último todavía está defendido por algunos peones. Pero cuando el ratio de atacantes contra defensores es tan importante, generalmente se puede sacrificar material con el único objetivo de abrir el juego y permitir que las otras piezas accedan al objetivo supremo: la cabeza del enemigo. Analicemos en primer lugar los movimientos más forzantes, las capturas y los jaques. Un movimiento se impone: 1. Txf6+! Las negras pueden comer de dos formas, ambas perdedoras: 1. ..., gxh6; 2. Tf7+, Rh8; 3. Df5, con mate en h7, o el movimiento del texto 1. ..., Rxh6 que se enfrenta a 2. g4!!, tras lo cual las negras empezaron a ordenar las piezas en la caja. La continuación hubiera podido ser 2. ..., Rg6 (2. ..., g6 no es mejor a causa de 3. Tf7 amenazando con 4. Dh3#); 3. Af7+, Rh6; 4. Dh3#.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Txf6+ en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

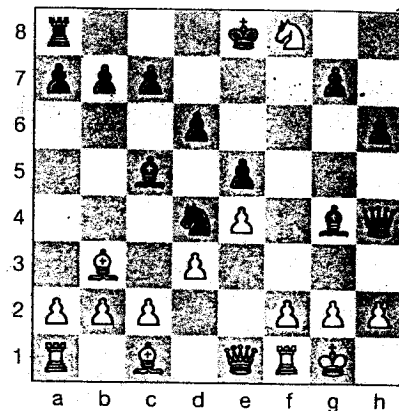
Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Una salida aventurada, en busca de una ventaja material a toda costa, ha conducido a las blancas a esta posición catastrófica. ¿De qué les sirve su torre de más si están siendo amenazadas por todos los lados? La lección a extraer es que siempre es mejor jugar buscando la posición que buscando el material. Sin embargo, esto sólo se le puede explicar al adversario humillado cuando ya se ha forzado su abandono. ¿Sabrá usted mostrarse a la altura de las circunstancias?



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

El tentador sacrificio 1. ..., Cf3+ es rechazado con 2. gxf3, Axf3; 3. Ae6, que controla la importante casilla g4, por ejemplo 3. ..., Rxf8; 4. Ae3, Df6; 5. h3. Así pues, hay que encontrar otra cosa, en este caso el inmediato 1. ..., Af3. Conservar el caballo en d4 impide que el alfil blanco vaya a e6, y el alfil f3 no puede ser comido a causa del jaque familiar que captura la dama. Así pues, 1. ..., Af3!, que amenaza con 2. ..., Dg4. Naturalmente, las blancas responden 2. h3, y es ahora cuando hay que hacer gala de un poco de imaginación. Se gana mediante el elegante sacrificio de evacuación 2. ..., Cxc2, que desenmascara la acción del alfil c5. Tanto si las blancas capturan al caballo como si desplazan a su dama, las negras continúan con 3. ..., Dg3, y ahora el alfil c5 puede inmovilizar al peón f2. La amenaza de mate en g2 es sencillamente imparable. Bella explotación de la debilidad del enroque adversario.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. ..., Ah3 seguido de 2. ..., Cxc2 y 3. ..., Dg3 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

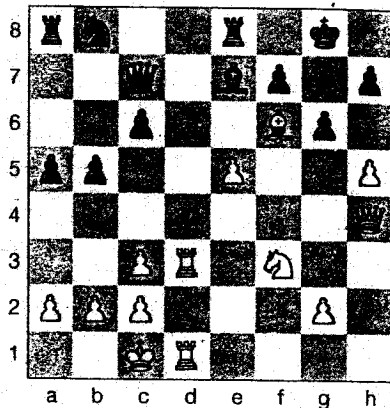
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Popova-Kasinova
Moscu, 1974

❖ ❖ Diagrama N° M18
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas, cuyas piezas ocupan todas posiciones óptimas, en particular las torres dobladas en la única columna abierta, gozan de una posición estratégicamente ganadora. Su adversario, cuyo enroque está sometido a un ataque feroz, no puede menear ni una oreja. En concreto, el caballo b8 no puede desplazarse sin permitir la ocupación de la séptima hilera con Td2-d7, de consecuencias sin ninguna duda funestas. Pero no hay necesidad de ir tan lejos para pensar en una catástrofe, pues las blancas también tienen una posición tácticamente ganadora. ¿Cómo?



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

La victoria pasa por la explotación de las debilidades del enroque adversario. Ésta se inicia de forma bastante evidente con la apertura de líneas 1. hxg6, fxg6. La continuación se complica un poco. En el tipo de situaciones en que un alfil controla la gran diagonal con un *fianchetto* y en que algunas piezas mayores pueden apoyar el ataque situándose en la columna h, siempre hay que analizar los sacrificios de penetración como 2. Dxd7+. Lo más difícil es pensar en este movimiento. En continuación, sus consecuencias son relativamente fáciles de calcular: 1. hxg6, fxg6; 2. Dxd7+, Rxd7; 3. Th1+, Rg8; 4. Th8+, Rf7; seguido del elegante jaque mate 5. Cg5#.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. hxg6 seguido de 2. Dxd7+ en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones:

Den Boer-Bottema
Open de Dieren 1990

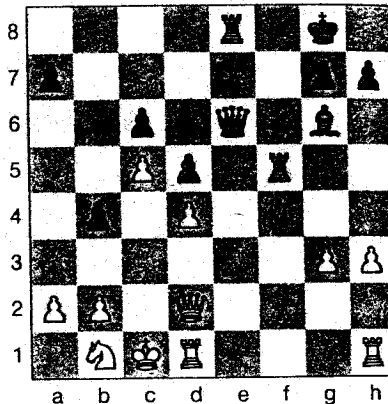
❖❖ Diagrama N° M20
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las negras tienen un mejor desarrollo y se benefician de una posición de piezas más activa, pero esta ventaja es volátil: si se duermen, aunque sólo sea un movimiento, las blancas tendrán tiempo de rehacerse. Ya amenazan con disputar la columna e mediante Td-e1 o The1, disipando al mismo tiempo lo esencial de la ventaja del adversario. Si quieren vencer, las negras deben pues encontrar una continuación contundente.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

Si la torre f5 no existiera, el movimiento ..., De4 sería mortal. Así pues, hay que encontrar un medio para hacer desaparecer esta pieza embarazosa. La solución, muy elegante, pasa por el sacrificio de desprendimiento 1. ..., Tf2!! La captura es forzada, pero después de 1. ..., Tf2; 2. Dxf2, De4! las blancas no pueden detener las amenazas de mate de las que son objeto. Así pues, deben abandonar.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. ..., Tf2!! en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Platz-Just
RDA, 1972

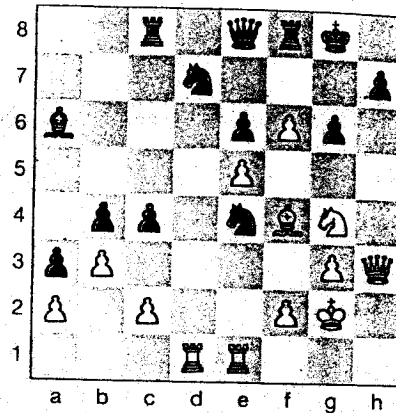
❖❖ Diagrama N° M21
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Antes de pensar en recuperar material, conviene verificar si es posible penetrar en el flanco de rey donde se concentran dama, caballo y alfil, sin contar con las torres, que pueden intervenir fácilmente en la columna h: parece que algo flota en el ambiente; la cuestión reside en encontrar qué.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

Si le hubieran dicho que en esta posición había que descubrir un mate en ocho movimientos, quizá hubiese abandonado el intento. Y no obstante, vea lo fácil que es cuando las variantes son lineales. Las blancas ganan mediante la combinación siguiente, precisa como un movimiento de relojería: 1. D x h7+!!, R x h7; 2. T h 1+, R g 8; 3. C h 6+, R h 8; 4. C f 7+, R g 8; 5. T h 8+!, R x f7; 6. T h 7+, R g 8; 7. T g 7+, R h 8; 8. T h 1#. Que es lo que había que demostrar.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. D x h7+ en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Larsen-Spassky
Bogino, 1984

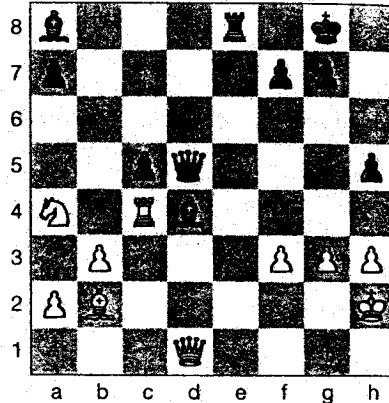
Diagrama N° M22
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las dos situaciones no tienen punto de comparación: todas las piezas negras juegan y ocupan posiciones amenazadoras, mientras que sus homólogas blancas están descarradas y poco activas. El factor determinante de esta posición es la falta de seguridad del rey blanco, que habita un castillo lleno de corrientes de aire: las negras van y vienen a placer por las columnas y diagonales que conducen a sus estancias reales. Su libertad de acción es tal que podrían acabar inmediatamente con el albo monarca. ¿Cómo?

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

La victoria se obtiene mediante el muy elegante sacrificio 1. ..., Ag1+, cuya idea es desviar la dama blanca de la columna e2 y f3. En la partida, las blancas abandonaron: después de 1. ... Ag1+ captura con la dama, pero como esta última está siendo atacada, las negras administran un jaque fatal con su torre, 2. Dxc3, Te2+; tras lo cual las blancas carecen de réplica posible. Entregar la dama tampoco salva del mate: 3. Dg2, Dxf3; 4. Dxe2, Dh1#. ¡Pobre rey!

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. ..., Ag1+ en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

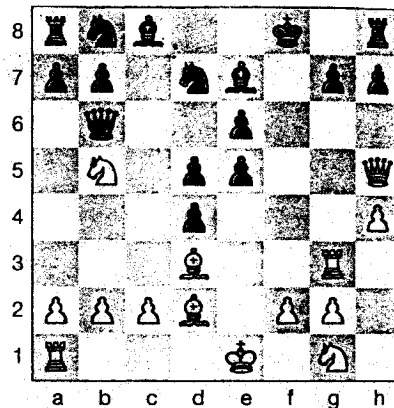
Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Liuboshits-Shagalovich
Minsk, 1956

❖❖ Diagrama N° M23
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Es sorprendente ver hasta qué punto un buen jugador, a pesar de todo su conocimiento del juego, puede a veces jugar mal. Sólo estamos en el 13º movimiento de la partida y las negras ya están perdidas. Siéndoles imposible el enroque, sufren un ataque conducido por nada menos que la dama, una torre y la pareja de alfiles, sin contar con el caballo b5. Frente a esta armada, sólo pueden oponer el alfil e7, el caballo d7 (siempre que pueda intervenir) y el peón g7. A usted le corresponde probar que es insuficiente.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Sólo los jugadores poco habituados a atacar se verán sorprendidos por el inicio de la combinación, puesto que se trata de la eliminación, forzada pero clásica, del defensor real con 1. Txg7. Tras la aceptación 1. ... Rxg7, forzada a causa de la amenaza de mate en f7, las blancas obligan al monarca adversario a volver a la última hilera, donde el menor jaque le será fatal con 2. Ah6+, Rg8. Hasta aquí todo es bastante común. Ahora hay que encontrar un medio de proseguir. El jaque en g4 recupera una torre pero no conduce a nada, dado que el rey puede huir por f7: 3. Dg4+, Rf7; 4. Dg7+, Re8, etc. La victoria pasa por el extraordinario sacrificio pasivo 3. Ag6!, que amenaza de mate en f7. Lo raro es que las negras, que todavía poseen todas sus piezas, no pueden cubrir esta casilla. Así pues, pueden comer, pero después de 3. ... hxc6; 4. Dxc6#, es mate.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado la sucesión que va de 1. Txg7 a 3. Ag6 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

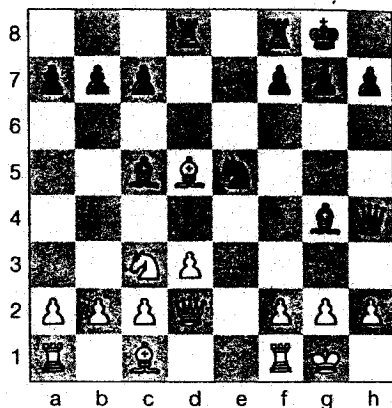
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Igansky, Glazkov,
Mosú, 1975

❖❖ Diagrama Nº M24
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Hay demasiadas piezas negras alrededor del rey blanco para que este último pueda dormir tranquilo: una dama, dos alfiles, un caballo y una torre dispuestos a intervenir contra un rey aislado, cuyas tropas están mal colocadas para acudir en su ayuda. Para penetrar, hay que abrir las líneas, lo que posibilitará que las piezas den el máximo de su actividad. La continuación le pertenece a usted.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Para abrir el juego, un sacrificio viene inmediatamente a la mente: ..., Cf3+. No obstante, hay un pequeño problema, esta casilla está controlada por el alfil d5. De ahí la idea de eliminarlo. La combinación se va implantando paulatinamente. Al mover, las negras ganan con la continuación forzada 1. ..., Txd5!; 2. Cxd5, Cf3+!; 3. gxf3, Ad6! Este movimiento fuerza el avance del peón h, lo cual permite que, seguidamente, la dama negra amenace de mate no sólo en g2 sino también en h1. El inmediato 3. ..., Axf3 es detenido por 4. Dg5. La partida prosigue con 5. Rh2, Dg2#. Este movimiento es más preciso que 4. ..., Axf3, dado que permite proceder con jaque, lo que siempre es preferible. Cuando una combinación comporta movimientos de espera, es decir movimientos en que las réplicas del adversario son libres, el atacante siempre corre el riesgo de olvidar una defensa sutil. Cuando todos los movimientos son forzados, la combinación es mucho más fácil de calcular. Las blancas abandonaron en este momento a causa de 5. Rxh2, Dxh3+; 6. Rg1, Axf3; con amenaza de mate imparable. Observe que el inmediato 4. ..., Axf3 también gana, pero es más difícil de calcular dado que hay que tener en cuenta variantes como 5. Cf6+, que fuerza frente a 5. ..., Rh8 (y no 5. ..., gxf6??; 6. Dh6); o 5. Cf4, que tampoco salva del mate a causa de 5. ..., Dg5+; 6. Rh2, Dg2#.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado la sucesión que vale 1. ..., Txd5 a 3. ..., Ad6 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

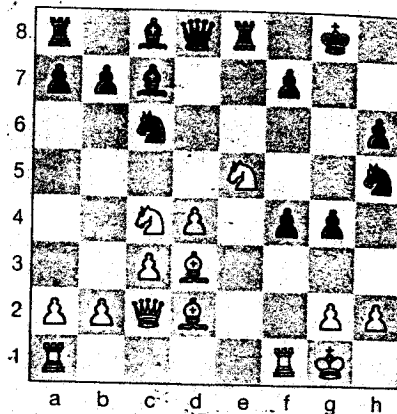
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Muller-Sande
Correspondencia, 1986

❖❖ Diagrama N° M25
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

De tan movediza como es esta posición, a consecuencia de un gambito de rey, no se sabe quién se encuentra más en posición de ataque. Sin duda, los dos bandos están contentos de su situación, puesto que se trata de una partida por correspondencia en la que cada uno de ellos puede ponderar sus réplicas durante varios días y en la que ningún movimiento es jugado a la ligera. Las blancas amenazan con 1. Cxf7, pero les corresponde mover a las negras. Y como sucede a menudo en las posiciones abiertas, la ventaja del turno juega un papel determinante. A usted le corresponde encontrar cómo.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Para quien haya trabajado los mates teóricos, la apertura de la diagonal a7-g1, la presencia de un caballo en h5 y de una dama que puede hacer jaque en la columna h; incita inmediatamente a buscar en la buena dirección: abrir la diagonal a7-g1 y hacer jaque para forzar al rey adversario a refugiarse en h1, sacrificar el caballo en g3 y matar con la dama en la columna h. Aquí habrá que invertir el orden de los dos últimos movimientos y empezar por colocar la dama en h4. He aquí lo que sucede en la práctica: 1. ..., Cxe5; 2. Cxe5, Txe5. Las blancas abandonaron, pero la continuación podría ser 3. dxe5, Ab6+; 4. Rh1, Dh4 (si la dama pudiera ir a h5, sacrificaríamos directamente el caballo en g3 con 4. ..., Cg3+; 5. hxg3, Dh5#. Recuerde este sacrificio pues este caso suele presentarse a menudo); 5. Axf4, g3; 6. h3, Axh3; con mate rápido.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado la sucesión que va de 1. ..., Cxe5 a 6. ..., Axh3 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Andrés Pérez
La Habana, 1987

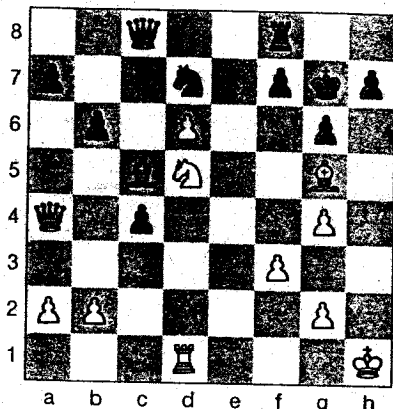
*** Diagrama N° M26
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

El señor de las tinieblas está condenado. Sus asesinos lo tienen rodeado; son pocos, es cierto, pero decididos. Dado que sus aposentos están abiertos a los cuatro vientos, dejando el campo libre a los asaltantes, la ejecución no ofrece ninguna duda. A primera vista se impone una idea; a usted le corresponde ver si es viable.

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

El jaque de alfil en f6 es demasiado tentador para no ser analizado a fondo. Dado que el caballo d7 impide esta maniobra, suprimámosle, aunque para ello haya que entregar la dama. Después de todo, sólo estamos en la etapa de análisis y nada obliga a jugar el movimiento si se revela como malo. Así pues, 1. Dxd7!!, Dxd7; 2. Af6+, Rh6. He aquí por qué el sacrificio parece interesante: el rey negro debe aventurarse en terreno blanco, lo que generalmente resulta fatal, pues la retirada 2. ..., Rg8 es rechazada con 3. Ce7+, Dxe7; 4. dxe7, seguido de Td8. La continuación de la combinación se desarrolla así: 3. g5+, Rh5; 4. Cf4+, Rh4; 5. Rh2!, Af2; 6. g3+ (también se puede ganar con 6. Th1, que amenaza con 7. g3+; por ejemplo 6. Th1, Ag3+; 7. Rg1, Ah2+; 8. Txf2+, Rg3; 9. Ce2#), 6. ..., Axf3+; 7. Rg2, y la amenaza de mate con Th1 es imparable.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. Dxd7 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Gachon-Denis
Open de Lyon, 1988

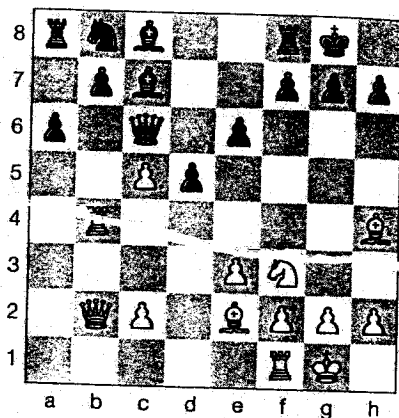
*** Diagrama N° M27
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las piezas blancas, aunque no parecen apuntar directamente al monarca enemigo, lo tienen en su punto de mira y pueden volverse rápidamente contra él. Sólo falta el disparador, el detonador que haga explotar el ataque. A usted le corresponde encontrarlo.

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

Una vez más, la victoria se obtiene sacando al rey adversario de su escondrijo para forzarlo a aventurarse en el centro del tablero, ahí donde está más al alcance de las piezas blancas. Esto se logra mediante el espectacular sacrificio de dama 1. D $xg7+!!$, R $xg7$. Después de 2, T $g4+$, R $h6$; 3. A $f6$ (3. A $g5+$ también gana: por ejemplo 3. A $g5+$, R $h5$; 4. A $f6!$, con la amenaza 5. T $g5+$ y 6. A $g7#$, y comer la torre con 4. ..., R $xg4$ no salva del mate a causa de 5. C $h4#$ o 5. C $d4#$), las negras deben reaccionar contra la amenaza de mate 4. A $g7+$ seguido de T $g5#$. Así pues, 3. ..., A $d8$, pero la posición es tan fuerte que la protección de la casilla $g5$ no impide el mate: 4. A $g7+$, R $h5$; 5. T $g5+!$, A $xg5$; 6. C $e5+$, R $h4$; 7. g $3+$, R $h3$; 8. A $g4#$. Una bella muerte.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. D $xg7+!!$ en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

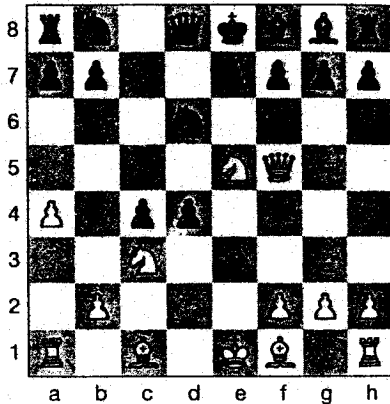
*** Diagrama N° M28
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Las blancas tienen dos de sus piezas atacadas, la dama y el caballo c3, y poseen tres peones menos. En cambio, han puesto dos piezas más en juego que su adversario. ¿Es suficiente para compensar su gran desventaja material?

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

También en el ajedrez el espíritu domina la materia. La ventaja de desarrollo de las blancas es tal que pueden vencer, a costa de una combinación corta pero brillante que saca partido de la debilidad de la casilla f7: 1. Axc4!, e6. La dama es, por supuesto, incomedible bajo pena de mate. La partida prosiguió con 2. Ab5+, Re7. Aquí también el movimiento es forzado: 2. ..., Cd7 pierde después de 3. Df3, y 2. ..., Cc6 pierde sobre 3. Cxc6, exf5; 4. Cxd8+. La conclusión fue 3. Cg6+ (que libera la casilla e5 para la dama blanca), 3. ..., hxg6, 4. Cd5+, exd5; 5. De5#. Tan elegante como eficaz.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. Axc4! en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

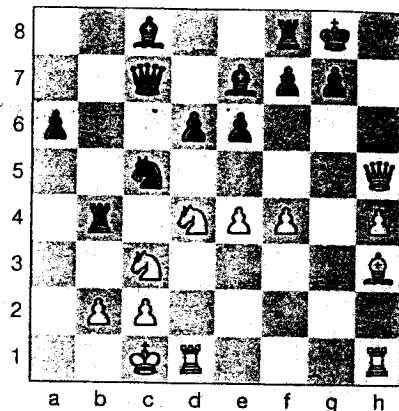
Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Elkind-Rodríguez
USA, 1981

*** Diagrama N° M29
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Los dos bandos se atacan ferozmente, pero las blancas están más avanzadas que su adversario en el camino hacia la victoria, por dos razones: la primera, a menudo crucial en las posiciones abiertas, es que les corresponde mover; la segunda es que la disposición de sus fuerzas y la debilidad del enroque opuesto les permiten generar amenazas más inmediatas que a las negras. A usted le corresponde demostrar cómo.



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

Una sucesión viene inmediatamente a la mente: 1. Tg1 (tanto una como otra), que amenaza con 2. T_{xg7+} seguido de 3. Tg1+, pero a ello las negras replicaron 1. ..., Af6. De ahí la idea de impedir esta defensa. Un caballo situado en d5, atacando a f6, solucionaría perfectamente el asunto. Pero para instalar un caballo en d5, hay que desviar el peón e6 que controla esta casilla. Plantear así el problema es resolverlo. Las blancas vencen bellamente mediante 1. Af5, exf5; 2. Cd5, Db7; 3. Thg1, y la amenaza T_{xg7+} es imparables. Por ejemplo 3. ..., g6; 4. T_{xg6+}, f_{xg6}; 5. D_{xg6+}, Rh8; 6. Dh6+, Rg8; 7. Tg1+, Rf7; 8. Dg6#.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. Af5! en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Zarkov Mephisto
Campeonato de ordenadores 1991 Albuquerque

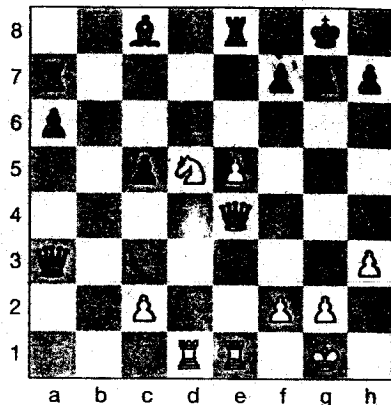
*** Diagrama N° M30
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Triunfo de la centralización. Las blancas conducidas por el temible programa Zarkov, táctico emérito, demuestran la superioridad de su posición frente al ordenador Mephisto, cuyo nombre es bien conocido por todos los aficionados al ajedrez. ¿Sabría usted hacerlo tan bien como la máquina?

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

La posición blanca es tan fuerte que pueden elegir entre múltiples vías para reforzar la presión: en particular, pueden optar por un ataque evolutivo mediante 1. Td3, Da5; 2. Tg3, pero es mejor verificar primero si los ataques revolucionarios ya no funcionan. Las blancas aprovechan la debilidad de la última hilera y de las casillas negras adversarias con el glacial 1. Cf6+!!, con la continuación forzada 1. gxf6 (qué otro, ya que la torre e8 está siendo atacada), 2. exf6, Tf8 (o 2. Ae6; 3. Dg4+!!); 3. Df4, Rh8; 4. Dh6, Tg8; 5. Te8! (recuerde este género de movimientos, frecuentes en las posiciones de esta clase), 5. Dxb3; 6. Dg7#. Una ejecución bien limpia.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. Cf6+ en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

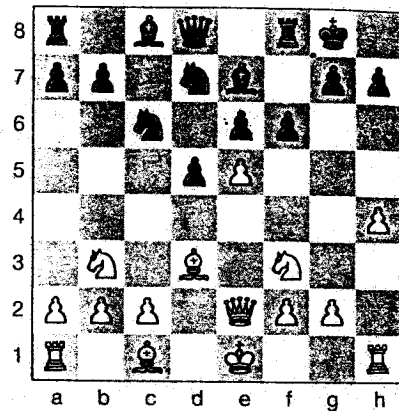
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las negras acaban de avanzar su peón a f6, atacando el centro adversario e impidiendo el salto del caballo f3 a g5. Este nuevo debilitamiento del enroque y del peón e6 tiene consecuencias inmediatamente fatales. ¿Podría decir, y sobre todo explicar, cuáles?

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

El avance del peón f no impide 1. Cg5; lo facilita. Este movimiento, que ataca simultáneamente a los peones h7 y e6, fuerza la captura en g5 y la apertura de la columna h con consecuencias fatales. Los mates teóricos que aparecen ahora son clásicos y conocidos por todos, o al menos por quienes los hayan trabajado. La victoria se obtiene con 1. Cg5!!, fxg5; 2. Axf7+!, Rxf7; 3. hxg5+, Rg8; 4. Th8+!, Rxf8. El jaque en h8 gana un tiempo importante para conducir a la dama al flanco de rey con ganancia de tiempo. Observe que invertir los dos primeros movimientos no da buenos resultados porque se hace imposible sacrificar la torre en h8: 1. Axf7+, Rxf7; 2. Cg5+, Rh8; 3. Dh5, fxg5; 4. hxg5, Tf5; y el ataque marca el paso. La partida prosiguió con 5. Dh5+, Rg8; 6. g6, Ab4+; 7. c3, Tf5; 8. Dh7+, Rf8; 9. Dh8+, Re7; 10. Ag5+!, Txg5; 11. Dxf7+, Re8; 12. Df7#. Una variante larga pero llena de enseñanzas que utiliza la mayoría de temas comunes en los ataques sobre h7: sacrificio en h7, apertura forzada de la columna h con el desplazamiento del caballo a g5, sacrificio de la torre en h8 para ganar un tiempo y avance del peón g a g6 para completar la red de mate.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. Cg5! seguido de 2. Axf7+ en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

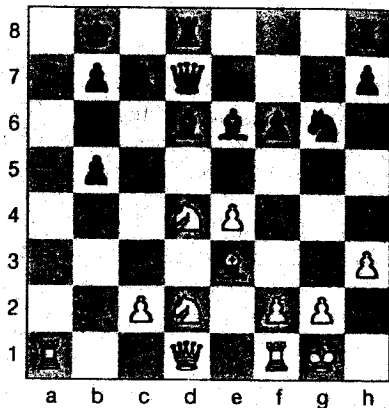
*** Diagrama N° M32
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Las blancas han sacrificado un peón para el ataque y han conseguido abrir la columna a. Sus piezas menores están dirigidas hacia el enroque adversario y no hace falta gran cosa para concluir victoriosamente el asalto. ¿Sabría dar el impulso necesario para la transformación de la ventaja en victoria?

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

Si ya no se acuerda de la fuerza de un jaque doble, repase el ejercicio N° C6 de la sección "¿Sabe combinar?", extraído de la partida Kramer-Brustein, Munich, 1954. Aquí las blancas ganan de la misma manera, pero la ejecución es más sofisticada. Vencen en efecto mediante la maniobra, cuyo principio ahora ya conoce, 1. Ta8+, Rxa8; 2. Da1+, Rb8; 3. Da7+!!, Rxa7; 4. Cc6+, Ra6; 5. Ta1+, Aa2; 6. Txa2+, Aa3; 7. Txa3#. Una bella combinación para cerrar esta sección sobre los ataques de mate.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. Ta8+! en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

RESULTADOS DE LA COMPROBACIÓN DEL MATE

El máximo de puntos posible es:

Ejercicios fáciles	10 x 3 =	30
Ejercicios medios	15 x 5 =	75
Ejercicios difíciles	7 x 10 =	70
		<hr/>
		175 puntos

El mínimo de puntos posible es: - 12 puntos

Si su puntuación está situada entre -12 y 80 puntos

Si no conoce los mates teóricos clásicos, le costará imaginar las sucesiones ganadoras. Es normal y necesita trabajar la cuestión. Vuelva a jugar las partidas de antiguos jugadores de ataque de estilo brillante, la mayoría de cuyas partidas terminaban con un mate administrado con todas las reglas del arte. Estudie en particular las partidas de Anderssen, Morphy, Blackburne, Pillsbury, Janowsky y Spielmann. Desde el punto de vista teórico, la lectura de un libro especializado debería hacerle progresar a grandes pasos. En resumen:

- Vuelva a jugar las partidas de jugadores de ataque.
- Procúrese *Comment Mater* de Frank Lohéac-Ammoun, de ediciones Grasset, y *L'Art de faire Mat* de Renaud y Kahn de ediciones de l'Impensé Radical.

Si su puntuación está situada entre 81 y 130 puntos

Se siente usted capaz matar a su adversario, pero siempre que las posiciones no rebasen cierto grado de complejidad. Si se complican, pierde el ritmo. Ello se debe o bien a una falta de concentración, o a un déficit de imaginación, o incluso a una falta de conocimientos. La concentración y los conocimientos se adquieren, la imaginación se educa. Los consejos incluidos en el párrafo precedente también son aplicables a usted: vuelva a jugar las partidas de jugadores de estilo dinámico, incluyendo en la lista anterior a jugadores modernos de estilo más complejo, como Alékhine, Tal o Shirov. Estudie *Comment Mater*, de un servidor, en ediciones Grasset.

Si su puntuación está situada entre 131 y 175 puntos

Es mejor no tenerle como adversario cuando se abre el juego y empiezan a surgir las combinaciones de mate. Qué más se puede decir, sino que tiene usted mucho talento, puesto que las posiciones elegidas son difíciles. Si su tanteo está más próximo a 130 puntos que a 175 puntos, todavía puede realizar progresos. Lea los consejos dados anteriormente e intente ponerlos en práctica.

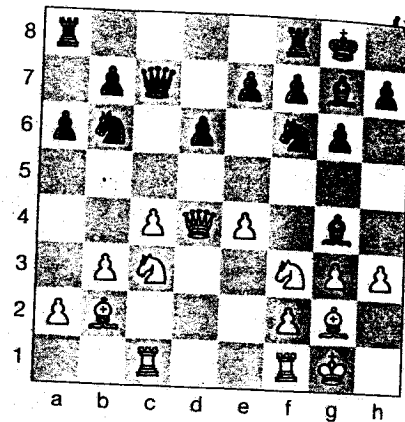
¿Sabe defenderse?

La defensa constituye uno de los aspectos más difíciles del juego. En primer lugar por razones teóricas, pues para defenderse bien hay que descifrar todos los detalles de las amenazas enemigas y luego ser también un buen atacante. Seguidamente, por razones psicológicas, pues generalmente cuesta trabajo movilizarse para salvar un posición inferior o perdedora: es mucho más fácil realizar un esfuerzo intenso en una posición agradable. Los 22 ejercicios que se le proponen están repartidos en 4 diagramas fáciles, que aportan 3 puntos si son resueltos en menos de tres minutos, 12 diagramas de dificultad media, que aportan 5 puntos si los encuentra en menos de cinco minutos, y 6 diagramas difíciles que proporcionan 10 puntos si son resueltos en menos de diez minutos. Atención, los puntos negativos llueven en caso de (muy) mala respuesta. Así pues, más vale perder tiempo y sumar, por ejemplo, 8 puntos por haber resuelto un ejercicio difícil tomándose tiempo de más que menos 3 puntos por haber dado una respuesta arriesgada en un tiempo récord. Ya está advertido.

⌘ Diagrama N° D1
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las negras, que tienen una posición un poco constreñida, buscan la forma de romper el cerco. Antes de retirar o cambiar su alfil de casillas blancas atacado, eligen expulsar a la dama adversaria del excelente puesto central que ocupa con 1. ..., Cfd7 para apoderarse de la gran diagonal negra. Tras este movimiento, estiman que la ventaja blanca es mínima.



SU RAZONAMIENTO SOBRE LA DEFENSA

- El movimiento propuesto es bueno.
- El movimiento propuesto es mediocre.
- El movimiento propuesto es malo.

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

El movimiento propuesto pierde cruelmente una pieza después de 1. Dxc7+, Rxc7; 2. Cd5+, seguido de 3. Cxc7. Examine siempre este tipo de seudosacrificio cuando en la gran diagonal haya una batería alfil-dama: suelen ser frecuentes las combinaciones basadas en un jaque al descubierto.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber declarado malo 1. ..., Cfd7 en el tiempo asignado, menos 1 punto por haberlo declarado bueno, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

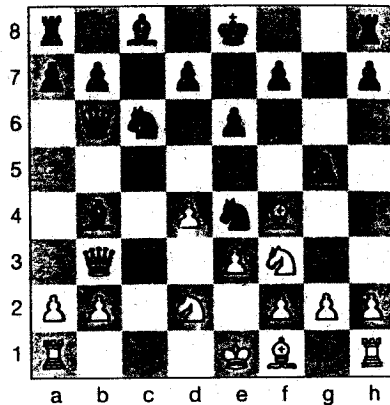
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Santo Karpov
1968

❖ Diagrama N° D2
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

No basta con llamarse Karpov para jugar bien: todo gran hombre sufre en ocasiones extraños momentos de extravío. El problema consiste en saber si nos encontramos frente a uno de esos momentos. El jugador que llevaba las blancas, tras madura reflexión, decidió que era su día de suerte y aceptó el sacrificio de peón propuesto en el último movimiento por el multicampeón mundial. Después de 1. Axcg5 estimó que las vagas posibilidades de ataque ofrecidas por las líneas abiertas no compensaban suficientemente el material invertido. ¿Qué piensa de su decisión?



SU RAZONAMIENTO SOBRE LA DEFENSA

- a) La captura en g5 es buena.
- b) La captura en g5 es complicada.
- c) La captura en g5 es mala.

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Antes de decidir que un jugador del temple de Karpov ha cometido un error o ha jugado mal una posición, hay que verificar y contraverificar todas las posibilidades tácticas. Una máxima ajedrecística reza "caballo malo no ve horizontales", lo que significa que a los jugadores flojos les cuesta visualizar las amenazas efectuadas en las hileras. Aquí el proverbio no miente, puesto que las negras ganan una pieza entera tras la captura del peón g5: 1. Axcg5??, Cxg5; 2. Cxg5, Axd2+; 3. Cxd2, Da5+; seguido de la confiscación del infortunado équido g5.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber declarado mala, en el tiempo asignado, la captura en g5, menos 1 punto por haberla declarado buena, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

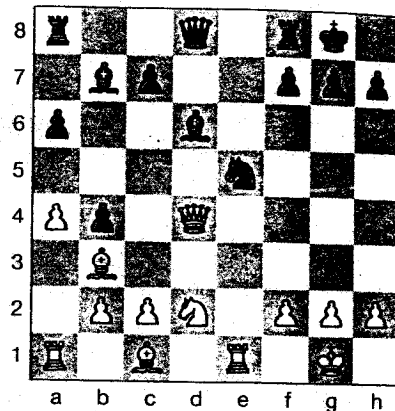
❖ Diagrama N° D3
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Ambos bandos han jugado para esta posición, donde el jugador al que le corresponda jugar puede apoderarse de dos piezas por una torre mediante 1. Txe5. Las blancas obtienen una ventaja material nada despreciable que las conducirá a la victoria si consiguen digerirla, las negras obtienen un avance en desarrollo que esperan sea suficiente para compensar su pérdida de material. Ambos jugadores tienen argumentos que esgrimir. ¿Se siente usted capaz de defender la posición blanca después de 1. Txe5?

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA DEFENSA

1. Txe5 es excelente y debe ser jugado.
1. Txe5 no es bueno y no debe ser jugado.
1. Txe5 debe ser jugado y da una partida complicada.



TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

El análisis de la posición demuestra que las blancas deben resolver delicados problemas. En concreto, no disponen de ninguna casilla para su dama y la amenaza 1. ..., c5 parece difícil de detener. Un movimiento como 1. Cf1 es inmediatamente rechazado con 1. ..., Cf3+; 2. gxf3, Axb2+; 3. Rxh2, Dxd4; y sobre 1. c3, la respuesta 1. ..., c5 se revela molesta tras 2. De3 (2. Df4, Cf3+), 2. ..., Cg4 o 2. ..., Te8. Así pues, no hay ninguna duda de que hay que "mojarse" y jugar 1. Txe5, tanto si el movimiento es bueno como si no: más o menos forzado, 1. Txe5 da una partida complicada. Sin embargo, después de 1. Txe5, Axe5; 2. Dxe5, Te8, no hay que suicidarse como en la partida con 3. Dg3, Te1+; 4. Cf1, Txf1+, sino optar por la continuación más sólida 3. Dh5. Tras 3. ..., Te1+; 4. Cf1, Dd7 (amenazando con 5. ..., g6 seguido de 6. ..., Txf1+); 5. Ac4, Tae8; 6. h3, y las negras tienen mucho juego pero todavía deben demostrar que ganan.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber declarado en el tiempo asignado que la captura en e5 era forzada (opción "c"), 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

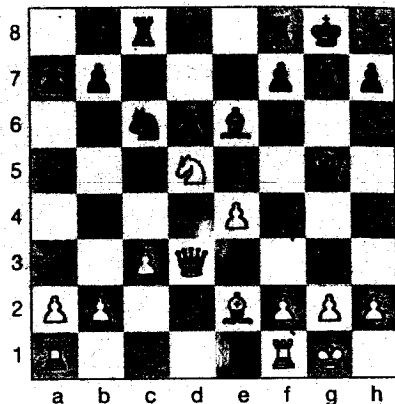
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Diagrama N° D4
Juegan negras

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Como suele suceder en la variante Siciliana adoptada aquí por las negras, la casilla d5 está en manos del adversario que amenaza con presionar al peón atrasado d6 cuando tenga ocasión. Así pues, hay que dar muestras de iniciativa, si no las blancas impondrán su estrategia. Las negras pueden elegir entre tres tipos de defensa: luchar por el centro con 1. ..., Ce7, mejorar la posición del caballo-dama con 1. ..., Ca5 o abrir la posición al flanco de rey mediante 1. ..., f5. Uno de estos movimientos es malo. ¿Cuál?



**SU RAZONAMIENTO
SOBRE LA DEFENSA**

- a) El movimiento 1. ..., Ce7 es malo.
- b) El movimiento 1. ..., Ca5 es malo.
- c) El movimiento 1. ..., f5 es malo.

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

No es sorprendente que el movimiento menos activo sea defectuoso: en efecto, ¿por qué optar por el retrodesarrollo con 1. ..., Ce7 cuando es posible activar el propio juego con 1. ..., Ca5 o 1. ..., f5? El movimiento incriminado no sólo es sospechoso por razones de orden general, también debe rechazarse tácticamente: después de 1. ..., Ce7??; 2. Dg3!, las blancas ganan una pieza y la partida. Efectivamente, la dama adversaria está siendo atacada y sobre el cambio con 2. ..., Dxc3, las blancas interpolan el jaque 3. Cxe7+ antes de volver a comer en g3. ¡Desconfíe de los movimientos intermedios!

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber declarado malo 1. ..., Ce7 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Levitt-Fauland
Harkany, 1987

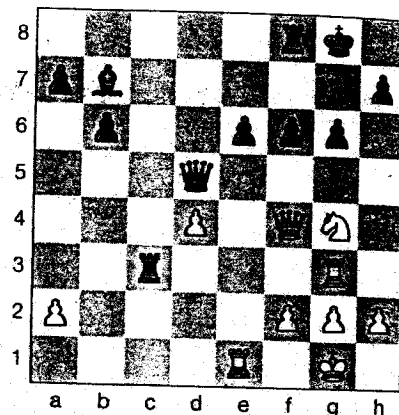
❖❖ Diagrama N° D5
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las negras han hecho saltar las defensas centrales del adversario apoderándose del peón c3 con su torre. Puesto que ésta es incombible bajo pena de mate en g2, parece que falla la defensa blanca. Según usted, ¿este recurso táctico es una sorpresa para las blancas, o bien éstas tienen una estocada secreta en reserva?

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA DEFENSA

- Las blancas tienen una respuesta a la captura en c3.
- Las blancas no tienen nada previsto frente a la captura en c3.
- Las blancas disponen de una sucesión que iguala.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Las blancas deben mostrarse activas, so pena de perder rápidamente. El dispositivo adversario sufre graves defectos: si bien es fácil ver que los peones f6 y e6 son difíciles de defender, la debilidad pasajera de la disposición de las fuerzas negras es menos evidente. Sin embargo, el intento de aprovecharlo con 1. Cxf6+, es rechazado con 1. ... Txf6; 2. Dxf6, Txf3; 3. f3, Tg4; 4. Td1, Tg5, con fácil victoria negra. ¿Qué hacer entonces? En realidad, las blancas ganan si cogen la combinación por el otro lado: en lugar de empezar con 1. Cxf6 seguido de 2. Dxf6, hay que analizar el orden de movimientos inverso. Esta forma de pensar es muy a menudo beneficiosa, a veces sucede que facilita el descubrimiento de combinaciones en las que no se habría pensado "naturalmente". Aquí, esta inversión de movimientos permite vencer sin esfuerzo alguno después de 1. Dxf6!, Txf6 (la captura en g3 está sancionada con mate: 1. ... Txf3; 2. Ch6#); 2. Cxf6+, Rg7; 3. Cxd5, con una victoria sin problemas.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado en el tiempo asignado que las blancas ganan con 1. Dxf6, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

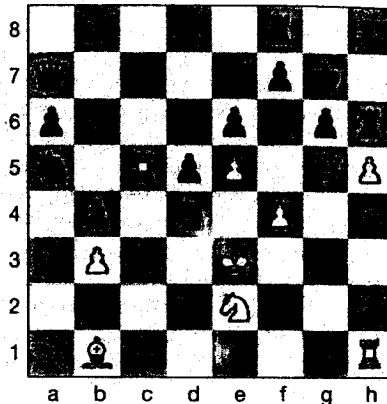
Diagrama N° D6
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Cada jugador agarra por la garganta al otro y alimenta su ataque sin reparar en gastos: en esta posición, las negras tienen dos peones más pero el material no cuenta; así pues, hay que utilizar otros criterios para saber qué conviene más. Las blancas, cuyas piezas, casi en su totalidad, están dirigidas hacia el monarca adversario, parecen más amenazadoras. Para defender su torre en captura, pueden comerse uno de los dos caballos negros: a usted le corresponde decir si hay que aceptar el material ofrecido o si es mejor proseguir el asalto según el famoso precepto "la mejor defensa es un buen ataque".

**SU RAZONAMIENTO
SOBRE LA DEFENSA**

- a) Las blancas deben proseguir el ataque.
- b) Las blancas deben comerse el caballo d4.
- c) Las blancas deben comerse el caballo a5.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Hay seis movimientos candidatos, es decir, dignos de atención: 1. Rxd4, 1. Cxd4, 1. Txa5, 1. Df6+, 1. hxc6 y 1. Dxc6+. Los tres primeros deben ser rápidamente rechazados: 1. Rxd4 y 1. Txa5, a causa de 1. ..., Cxb3+; 1. Cxd4 a causa de 1. ..., Dxc5. Así pues, sólo quedan en liza los movimientos de ataque. Dado que un escueto análisis demuestra rápidamente que el jaque en f6 no conduce a nada, la investigación se circunscribe a 1. hxc6, cuyo objetivo es abrir el enroque adversario al precio de una torre, y a 1. Dxc6+, que ofrece la dama para atraer al rey enemigo bajo un jaque al descubierto. Dado que el primero de estos movimientos no da nada después de 1. hxc6, Txh1; 2. gxf7+, Rxf7; 3. Ag6+, Rg8; queda por analizar el sacrificio de dama que, ¡oh, divina sorpresa!, funciona como un mecanismo bien engrasado: 1. Dxc6+, Rxc6; 2. hxc6+, Rg7; 3. Th7+, Rg8; 4. gxf7+, y las negras abandonan. En efecto, después de 4. ..., Txf7; 5. Tc8+, Tf8; 6. Txf8+, Rxf8; 7. Txa7, la posición no ofrece ninguna esperanza.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado en el tiempo asignado que las blancas ganan prosiguiendo el ataque con 1. Dxc6+, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

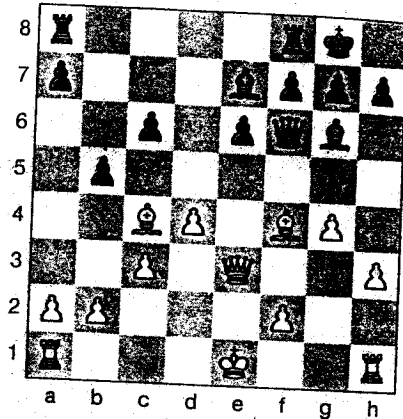
❖❖ Diagrama N° D7
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Ninguno de los dos bandos sufre debilidades notables. Las negras han desarrollado sus fuerzas de forma un poco sorprendente, pues sus piezas están embrolladas y no juegan, y quizá han desvelado demasiado pronto la intención de su monarca, dando a su adversario la posibilidad de montar un asalto de peones contra su enroque. En cuanto a las blancas, han preferido avanzar sus peones del flanco de rey a consumir su desarrollo. La continuación de la partida dirá si estos avances de peones constituyen una ventaja o un debilitamiento. Mientras espera, el alfil c4 es atacado. ¿Qué aconseja a las blancas?

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA DEFENSA

- Hay que replegar al alfil c4 a e2.
- Hay que replegar al alfil c4 a b3.
- Hay que jugar otro movimiento.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Las soluciones perezosas consisten en retirar la pieza atacada. No obstante, hay algo mejor: el análisis de la posición demuestra que la dama negra **no** dispone de casilla de huida. ¿Podemos aprovecharlo? Aparentemente **no**, pues 1. g5 libera la casilla f5. Lo ideal sería poder jugar 1. Ag5 o 1. Ae5, pero el primero de estos movimientos es imposible a causa del alfil e7, que posibilita que las negras controlen dos veces la casilla g5, y el segundo permite que la dama adversaria vaya a g5. De estas constataciones nace la idea de jugar 1. h4!. Este movimiento amenaza con 1. Ag5 y, puesto que gana el control de la casilla g5, permite rodear a la dama enemiga con 2. Ae5 tras la réplica 1. ..., h6.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado en el tiempo asignado que las blancas debían jugar 1. h4 sin tomarse la molestia de retirar su alfil, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

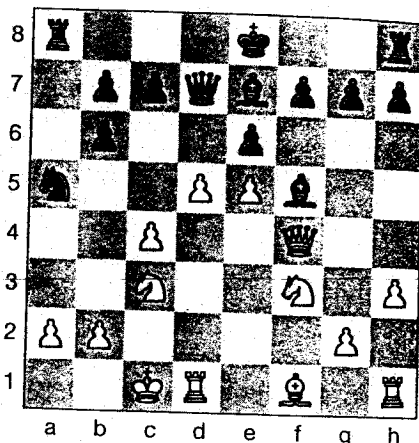
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Andreev-Khmelnitsky
Naberezhnie Chelni, 1988

*** Diagrama N° D8
Juegan negras

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Una posición en la que hay sus más y sus menos. El enroque blanco es débil, porque los peones que lo protegían han avanzado, porque la columna a está abierta y la ocupa una torre adversaria y, finalmente, porque las piezas negras lo tienen en su punto de mira. En cambio, las blancas han creado un centro impresionante y en el ambiente planean diversas amenazas, como 1. fxe6, Dxe6; 2. Cd4. A las negras les corresponde jugar y deben tomar una decisión cuyo peso se hará notar a lo largo de toda la partida: ¿conviene dedicar un tiempo a detener las amenazas blancas más escandalosas o hay que proseguir el fuerte desarrollo del ataque?



**SU RAZONAMIENTO
SOBRE LA DEFENSA**

- a) Las negras deben jugar 1. ..., Ab4.
- b) Las negras deben jugar 1. ..., Ac5.
- c) Las negras deben jugar 1. ..., 0-0.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

En las situaciones tensas, el tiempo cobra un gran valor y un solo *tempo* de distancia marca a menudo la diferencia entre una posición, superior, inferior o perdedora. Antes de decidirse por un movimiento pasivo y sin mordiente, hay que pasar revista a todas las continuaciones activas y verificar si se pueden justificar tácticamente. Aquí, un movimiento como 1. ..., Ac5, que no amenaza nada en especial, debe proibirse si se puede prescindir de él: de hecho, cualquier otro movimiento es mejor, por ejemplo desarrollarse con 1. ..., 0-0. Este movimiento no pierde una pieza como se podría creer, pues 1. ..., 0-0; 2. dxe6??, es inmediatamente sancionado con mate mediante 2. ..., Cb3+!; 3. axb3, Ta1+; 4. Cb1, Txb1#. Esta variante da la idea de jugar un movimiento más activo que 1. ..., 0-0, por ejemplo 1. ..., Ab4, que amenaza con destruir completamente el enroque adversario mediante la captura en c3. La continuación de la partida recompensó el esfuerzo de las negras, y las blancas cayeron en la trampa tendida con 1. ..., Ab4; 2. dxe6??, Cb3+; 3. axb3, Ta1+; 4. Cb1, Txb1+. Aunque las blancas no hubieran cooperado tanto, el mejor movimiento negro en la posición citada sigue siendo 1. ..., Ab4. Así pues, sólo esta elección aporta puntos.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado en el tiempo asignado que el mejor movimiento negro era 1. ..., Ab4, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

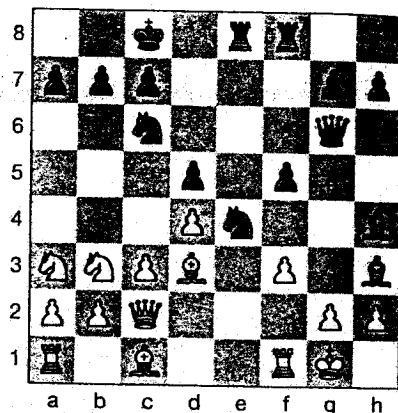
⌘ ⌘ Diagrama N° D9
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Se podrá decir lo que se quiera de las negras, pero no que sean pusilánimes: han lanzado a todos sus combatientes contra el rey blanco, llegando a colocar la mitad de sus piezas menores en captura. Todas sus fuerzas juegan a pleno rendimiento y el único que no participa en el asalto es el caballo c6. No obstante, las blancas no carecen de recursos, pues ningún defecto importante deslucen su posición: aunque tienen un pequeño retraso de desarrollo y por el momento están bajo presión, les bastarían algunos tiempos de respiro para recuperar la sonrisa. Quizá ya puedan incluso pensar en capturar una de las piezas que imprudentemente se ha aventurado en su terreno. ¿Qué movimiento les aconsejaría usted?

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA DEFENSA

- Las blancas deben jugar 1. Rh1.
- Las blancas deben jugar 1. Af4.
- Las blancas deben jugar 1. fxe4.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Las blancas; a pesar de la formidable apariencia del ataque negro, no están en peligro. Incluso tienen ventaja, dado que las negras no pueden retirar sus piezas todavía en captura. El problema consiste en saber si es mejor comerse inmediatamente todo este material o si es preferible desarrollarse antes. La captura inmediata con 1. fxe4 es factible, pero después de 1. ..., fxe4; 2. Ab5, a6!, las negras todavía tienen juego. El desarrollo tranquilo mediante 1. Af4! es más fuerte: este movimiento pone una pieza en juego, enlaza a las torres y suprime cualquier riesgo de mate en la primera línea transversal, pero sobre todo no renuncia al material: ¿Cómo van las negras a salvar su alfil h3? Después de 1. Af4!, la continuación probable es 1. ..., Ag5; 2. Axf5, Cxg5; 3. gxh3, Cxh3+; 4. Rh1, Cf4 (amenazando con 5. ..., Te2); 5. Tae1, con ventaja blanca ganadora. En la partida, las blancas pensaron que era mejor suprimir inmediatamente la inmovilización del peón g con 1. Rh1??, pero abandonaron después de 2. ..., Cf2+; 3. Txf2, Axf2+: pierden en efecto con todas las de la ley por 3. ..., Te1+; 4. Tg1, Txg1#.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber propuesto en el tiempo asignado 1. Af4 como mejor movimiento blanco, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, 3 puntos por haber propuesto 1. fxe4 como mejor movimiento (o 2 puntos en más de cinco minutos), menos 3 puntos por 1. Rh1, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Matulovic-Kool
London-Hanngay, 1989

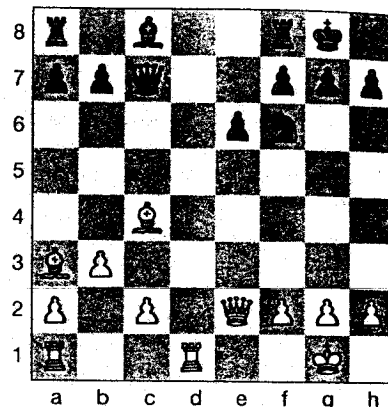
❖❖ Diagrama N° D10
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

En un momento dado, las negras han jugado contra el espíritu de la posición, de lo contrario no se encontrarían en una situación tan triste: su adversario tiene su pareja de alfiles en una posición abierta, dispone prácticamente de todas sus piezas desarrolladas, ha puesto sus torres en relación, ocupa la única columna abierta y, además, gana un tiempo con el ataque a la torre f8. ¿Qué deben jugar las negras para defenderse en las mejores condiciones?

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA DEFENSA

- Las negras deben jugar 1. ..., Td8.
- Las negras deben jugar 1. ..., Te8.
- Las negras deben jugar otro movimiento.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Sobre cualquier movimiento distinto a un movimiento de torre, las blancas se apoderan de la calidad y, a la larga, ganan la partida dada su buena posición y su ventaja material. Así pues, sólo deben tomarse en consideración dos movimientos: 1. ..., Te8 y 1. ..., Td8. El primero es un poco pasivo y permite que las blancas centralicen su alfil mediante 2. Ad6, si es que manifiestan el deseo de hacerlo. No parece pues muy atractivo. Queda por analizar 1. ..., Td8, que presenta la ventaja de disputar la columna d. Cansadas, tras la réplica fulminante 2. De5, jugada en la partida, las negras tuvieron que abandonar. La dama es incomible bajo pena de mate de pasillo y las posibilidades restantes no son mucho mejores, por ejemplo 1. ..., Td8; 2. De5, Db6; 3. Ac5, Da5; 4. b4, con victoria fácil. La única esperanza negra reside pues en el apagado repliegue de la torre a e8.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que el mejor movimiento negro era 1. ..., Te8, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, menos 3 puntos por 1. ..., Td8, menos 1 punto por otro movimiento.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

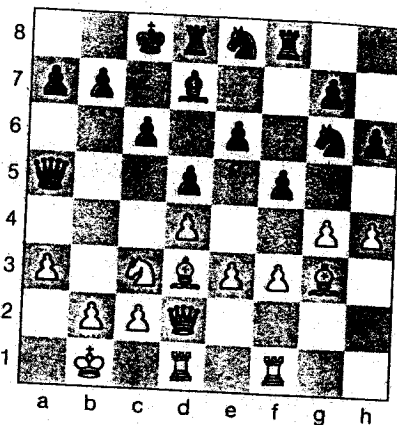
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Los asuntos de las negras van mal: tienen una casilla débil en e5, sus piezas van siendo alejadas poco a poco, sus fuerzas no tienen ningún radio de acción ni ninguna perspectiva de futuro. Su adversario controla todo el tablero, no dejándoles ninguna posibilidad de contraataque y ocupando cada vez más espacio. Aprovechará su mayor libertad de maniobra para colocar sus piezas en las mejores condiciones posibles y, finalmente, abrirá el juego con una ruptura, sin duda en el centro o en el flanco de rey, cuando las circunstancias le sean más favorables. Las negras deben mostrarse muy circunspectas e intentar dejar al descubierto los planes blancos para tratar de oponerse a ellos. ¿Qué movimiento les aconseja: 1. ..., Ce7 para reforzar el centro, 1. ..., Tf7 para controlar la segunda hilera o 1. ..., c5 para buscar el contrajuego?

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA DEFENSA

- Las negras deben jugar 1. ..., Ce7.
- Las negras deben jugar 1. ..., Tf7.
- Las negras deben jugar 1. ..., c5.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Es muy difícil oponerse al plan blanco. Las negras no deben mostrarse demasiado activas so pena de que les salga el tiro por la culata. Un principio defensivo bien establecido reza que, en efecto, el jugador menos desarrollado no debe intentar abrir el juego. Cuando la posición se abre, las nuevas posibilidades tácticas benefician sobre todo a aquel cuyas piezas están bien colocadas. Cuando se está atrasado en el desarrollo, hay pues que defenderse y mantener la posición cerrada hasta que se haya alcanzado al adversario en el despliegue de fuerzas. Desobedecer este principio cuesta aquí la partida, 1. ..., c5 está en efecto sancionado de forma a la vez artística y ejemplar con 2. Cb5!, Db6 (o 2. ..., Dxd2; 3. Cxa7#); 3. dxc5, Dxc5; 4. Dc3!, b6; 5. Cd6+, Rb8 (y no 5. ..., Cxd6; y las negras pierden tras la magnífica réplica 6. Axd6!., Dxc3; 7. Aa6#); 6. Ce4+, y las blancas ganan. En la partida, las negras eligieron 1. ..., Ce7, pero tuvieron que deponer las armas tras la réplica fulgurante 2. Cxd5! La captura 2. ..., Dxd5 pierde la dama después de 3. c4, y 2. ..., Dxd2 pierde el rey después de 3. Cxc7#. Por otra parte, la amenaza es 1. h5, Ch8; 2. Cxd5. De los tres movimientos propuestos, sólo 1. ..., Tf7, que defiende la casilla e7, es pues posible. Las negras siguen estando muy mal pero todavía no pierden.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que el mejor movimiento negro era 1. ..., Tf7, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, menos 3 puntos por 1. ..., Ce7 o 1. ..., c5, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

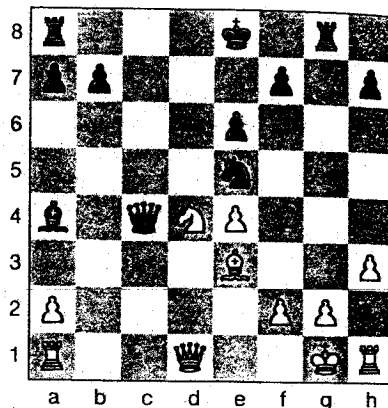
※ Diagrama Nº D12
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas ya no pueden enrocar-se y están siendo atacadas, pero su situación no es ni mucho menos desesperada. Les basta jugar Rh2 para obtener un enroque artificial, tras lo cual sus piezas centralizadas son capaces de contrarrestar la actividad negra y asegurarse una posición absolutamente factible de ser jugada. Sin embargo, aquí lo único que importa es el futuro, pues por el momento tienen que decidir en qué casilla colocar su dama, que está siendo atacada. ¿Qué les aconseja: c1, e1 o e2?

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA DEFENSA

- Las blancas deben jugar 1. Dc1.
- Las blancas deben jugar 1. De1.
- Las blancas deben jugar 1. De2.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Dado que el caballo e5 amenaza a cada momento con hacer jaque en f3 si las circunstancias se prestan, es mejor jugar la dama a un lugar desde donde pueda controlar esta casilla. Esta forma de actuar, rutinaria cuando se tiene el suficiente oficio como para ver las posiciones de donde nacen las sorpresas tácticas, da aquí sus frutos: en efecto, las retiradas a casillas negras, c1, d2 o e1 pierden inmediatamente mediante 1. ... Dxd4, con la continuación 2. Axd4, Cf3+; 3. Rf1, Ab5+. En cambio, sobre 1. De2, las negras son incapaces de demostrar la mínima ventaja.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que el mejor movimiento blanco era 1. De2, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Karpov-Shlekis
Stara Zagora, 1989

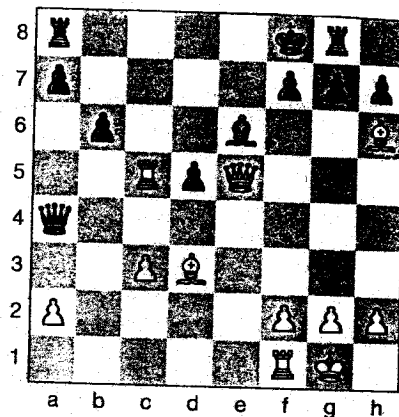
Diagrama Nº D13
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Karpov posee un peón menos, pero tiene el ataque. El rey adversario ya no puede enrocarse y no está en una situación demasiado buena. Las piezas blancas lo tienen rodeado, prestas a administrar el golpe de gracia. No obstante, dos de ellas están en captura. ¿Cree usted que habría que apoderarse de una, de la otra, o que es preferible jugar otro movimiento?

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA DEFENSA

- Las negras deben jugar:
1. ..., g3.
- Las negras deben jugar:
1. ..., bxc5.
- Las blancas deben jugar otro movimiento.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Las negras deben coger el toro por los cuernos para hacer frente a la amenaza 1. Dd6+ seguido de 2. Tc7, y capturar una de las piezas blancas. ¿pero cuál? En la partida eligieron la torre pero se morderían los dedos después de 1. ..., bxc5; 2. Dd6+, Re8; 3. Ag5: el quite que habían previsto 3. ..., Dd7, es rechazado con 4. Ab5!, Dxb5; 5. De7#. Lo mejor era comer en h6, por ejemplo: 1. ..., gxh6; 2. Dd6+, Rg7; 3. Tc7, Tge8! (menos buenos son 3. ..., Tae8; 4. De5+, Rf8; 5. Axb7, Txb2+; 6. Rh1!, o 3. ..., Rh8; 4. Axb7, Tg5. Ab1, Tag8; 6. g3, Tg5??; 7. Dxe6); y la posición no está clara. Las negras han dejado escapar su oportunidad.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que el mejor movimiento negro era 1. ..., gxh6, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, menos 3 puntos por 1. ..., bxc5, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Bouton-Levacic
Open de Lyon 1988

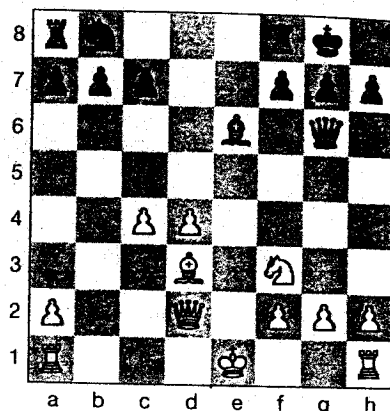
Diagrama N° D14
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Una posición típica, en que el bando atacante prefiere entregar material a cambio de un avance en desarrollo y donde el bando defensor tiene que tomar una decisión difícil: hay que batirse tímidamente en retirada o bien dar la cara y apoderarse del peón envenenado, aunque sepamos que en teoría este tipo de regalo es indigesto al principio de la partida. A este debate sólo puede aportarle una respuesta definitiva el análisis concreto de la posición. Y usted, ¿qué jugaría con las negras?

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA DEFENSA

- Las negras deben comer en g2.
- Las negras deben jugar 1. ..., Df6.
- Las negras deben jugar 1. ..., f5.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Empecemos por el movimiento a rechazar sin pararse en barras basándonos exclusivamente en los principios generales, 1. ..., f5, que abre la posición del enroque sin contrapartidas, es debilitante y antiposicional. Quedan dos movimientos por analizar. La retirada tranquila a f6 no puede ser mala, pero al hacerlo quizá se deje escapar una posibilidad de ganar un peón y la partida con 1. ..., Dxc2. Verifiquémoslo: después de 1. ..., Dxc2?; 2. Tg1!, Dh3 (y no 2. ..., Dxf3; 3. Txc7+, Rxc7; 4. Dg5+, Rh8; 5. Dh6, con amenazas imparables en h7 y f8), las blancas consiguen una ventaja decisiva con 3. Dg5, g6; 4. Tg3!, f6 (4. ..., h6 no es mejor: 5. Df6, Dh5; 6. Axc6); 5. De3. En la partida fueron víctimas de un espejismo y creyeron que la victoria era más fácil de obtener con 3. Txc7+?, pero se desengañarían después de 3. ..., Rxc7; 4. Dg5+, Rh8; 5. Df6+, Rg8; 6. Rd2? (todavía podían haber hecho tablas con 6. Dg5+), 6. ..., Te8; 7. Tg1+, Rf8; 8. Cg5, Cd7; y son las negras las que tienen una posición ganadora.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que el mejor movimiento negro era 1. ..., Df6, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, menos 3 puntos por 1. ..., Dxc2, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

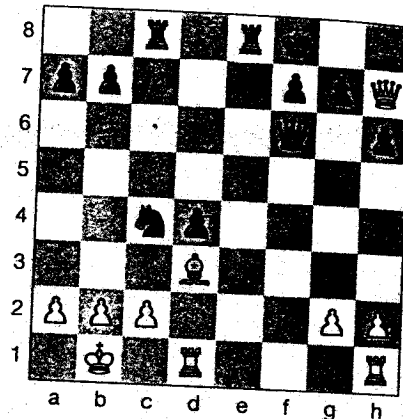
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las negras estarían muy bien si la dama adversaria no hubiera conseguido infiltrarse en h7. Han consumido su desarrollo, controlan unas columnas importantes con sus torres y amenazan con colocar su caballo en e3, desde donde dominarán el tablero. ¿Qué deben replicar las blancas a esto?

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA DEFENSA

- Las blancas deben jugar 1. Thf1.
- Las blancas deben jugar 1. Dh8+.
- Las blancas deben jugar 1. Axc4.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

El movimiento más tentador, 1. Thf1, pierde en el acto con 1. ... Cd2+!; 2. Txd2, Dxf1+!; 3. Axf1, Te1+ seguido de mate. Nunca hay que pensar tanto en la defensa como cuando se está atacando. Generalmente es en situaciones de este tipo cuando se es más vulnerable, pues la complacencia por la propia posición lleva a sobrepasar el límite de seguridad: se subestiman demasiado rápidamente las posibilidades contrarias y se cometen errores estando cerca del objetivo. Éste es el caso con que nos encontramos aquí. En cuanto al jaque en h7, no aporta nada especial, dado que el rey negro se refugia en e7 descubriendo, al mismo tiempo, un ataque sobre la dama h8. Por el contrario, el cambio en c4 gana inmediatamente: si bien las negras recuperan su pieza, pierden una torre después de 1. Axc4, Txc4; 2. Dh8+, Re7; 3. The1+, seguido de captura en e8. Aprenda a sentarse sobre sus manos antes de jugar un movimiento aparentemente fuerte en una posición superior.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que el mejor movimiento blanco era 1. Axc4, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, menos 3 puntos por 1. Thf1, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

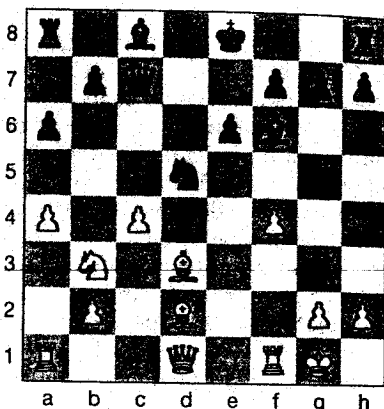
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Diagrama N° D16
Juegan negras

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

A pesar del fracaso total de su estrategia, las negras, que sufren un dramático retraso de desarrollo y cuyas piezas son ahuyentadas de las buenas posiciones que ocupan, no están ni mucho menos perdidas. Sin embargo, necesitan reagruparse e intentar minimizar la ventaja adversaria. Para hacerlo, ¿qué movimiento les aconseja?



**SU RAZONAMIENTO
SOBRE LA DEFENSA**

- a) Las negras deben jugar 1. ..., Cb6.
- b) Las negras deben jugar 1. ..., Ce7.
- c) Las negras deben jugar 1. ..., Db6+ seguido de 2. ..., Ce3.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

En primer lugar, la locura 1. ..., Db6+ seguida de 2. ..., Ce3 es dudosa: pierde unos tiempos preciosos y no mejora en absoluto el desarrollo negro. No puede pues sorprender que pierda después de 1. ..., Db6+; 2. Rh1, Ce3; 3. Axe3, Dxe3; 4. c5! La entrada es gratuita, pero la salida es de pago: la amenaza Tf3, que captura a la intrépida amazona morena, es ahora imparables. Así pues, hay que elegir entre las dos retiradas de caballo. La de b6 es peligrosa y sin objeto: en esta casilla el caballo es miope, puesto que no puede ir a ningún punto interesante y está expuesto al ataque después de un movimiento natural como 2. Dc2, que se desarrolla, pone las torres en comunicación, impide el enroque y amenaza con 3. Aa5 seguido de 4. c5 (proyecto que no funciona inmediatamente a causa de 1. ..., Cb6; 2. Aa5, Dd6; 3. c5, Ad4+; 4. Rh1, Axc5). Lo mejor, y con mucho, consiste en jugar 1. ..., Ce7. Este movimiento permite además controlar la casilla de ruptura f5 y reciclar, si es necesario, el caballo en c6, f5 o g6, según el caso. También impide que las blancas estorben el enroque con un eventual Ab4.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que el mejor movimiento negro era 1. ..., Ce7, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

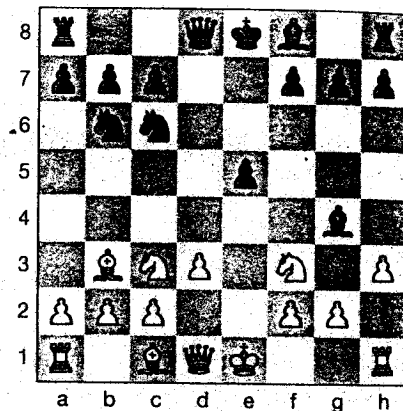
RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

*** Diagrama N° D17
Juegan negras

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

Una posición apacible, donde en lugar de desarrollar tranquilamente su alfil-rey, las negras han cometido una ligera imprecisión inmovilizando al caballo-rey enemigo: interrogadas mediante h2-h3, ahora deben decidir qué continuación deben darle a su acción. ¿Hay que efectuar el cambio corriendo el riesgo de entregar la pareja de alfiles al adversario? ¿Hay que batirse en retirada a h5 o f5, perdiendo un tiempo? La decisión está en sus manos.



**SU RAZONAMIENTO
SOBRE LA DEFENSA**

- Las negras deben efectuar el cambio en f3.
- Las negras deben jugar:
1. ..., Ah5.
- Las negras deben jugar:
1. ..., Af5.

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

Un principio general del juego reza que raramente es bueno inmovilizar el caballo-rey del enemigo si este último no se ha enrocado, pues puede ahuyentarlo con sus peones sin debilitar la posición de su rey que todavía puede refugiarse en el otro flanco. Aquí las negras no tuvieron miedo de g2-g4 e inconscientemente jugaron ..., Ag4. Sin embargo, el despertar fue doloroso después de 1. ..., h3, Ah5; 2. Cxe5!!, una combinación al estilo del mate de Legal. Aunque un poco largo de analizar, el cálculo es facilitado por el hecho de que las variantes son relativamente lineales y porque todo jugador con un poco de experiencia sabe que los paseos del rey en pleno centro del tablero raramente terminan bien para quien los emprende. Las negras se precipitaron sobre el don danaico mediante 2. ..., Axd1?? (había que aceptar una posición muy inferior con un peón menos mediante 2. ..., Cxe5; 3. Dxb5) y perdieron después de 3. Axf7+, Re7; 4. Ag5+, Rd6; 5. Ce4+, Rxe5; 6. f4+, Rd4 (evidentemente no 6. ..., Rf5 a causa de 7. Cg3#); 7. Txd1, Dxb5. Los otros movimientos, 9. ..., Ab4+; 9. ..., Ac5; 9. ..., Cd5; 9. ..., Cb4, no son mejores y son detenidos con 10. c3+ o 10. Re2, según el caso. La partida prosiguió con 8. c3+!, Re3; 9. 0-0, Dh4; 10. Tf3+, Re2; 11. Td2+, Re1; 12. Tf1#. Un bello mate. Así pues, había que elegir uno de los otros dos movimientos propuestos, que es factible jugar. La captura en f3 gana un tiempo pero abandona la pareja de alfiles, la retirada a f5 da como resultado una posición más apretada pero no concede ninguna ventaja posicional duradera. La elección entre estos dos movimientos es una cuestión de temperamento.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que el mejor movimiento negro era 1. ..., Axf3 o 1. ..., Af5, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, menos 3 puntos por 1. ..., Ah5, nada en los demás casos.

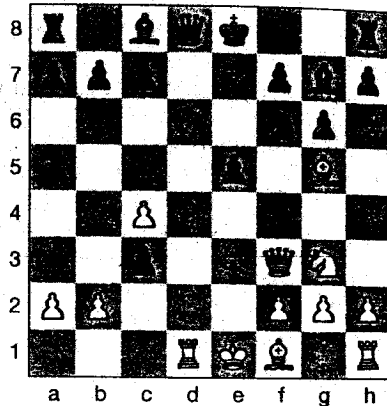
RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

*** Diagrama N° D18
Juegan negras

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

La posición es compleja y cada bando tiene bazas de las que valerse: las negras poseen dos peones más y ninguna debilidad notable. Las blancas están mejor desarrolladas y disponen de diversas amenazas. La más evidente sobre la dama adversaria, pero también otras más ocultas como Ce4, que acentúa la inmovilización sobre el caballo f6. A usted le corresponde establecer el plan de defensa de las negras. ¿Quién está mejor? Es usted quien debe determinarlo probando sus juicios con la variante táctica apropiada.



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

Tras un estudio atento de la posición, debe usted advertir claramente que las negras están mejor: sus dos peones suplementarios no se encuentran en absoluto compensados por la iniciativa blanca, más aparente que real. De hecho, las negras disponen de una batería de movimientos para mantener su ventaja, como el simple y natural 1. ..., De7, tras lo cual, lo mejor que las blancas pueden hacer es recuperar uno de sus peones con 2. Dxc3 o con 2. Ce4, c2; 3. Tc1, Af5; 4. Cxf6+, Axf6; 5. Axf6, Dxf6; 6. Txc2. Las negras tienen un peón más y una buena posición, con excelentes posibilidades de victoria al final. Pero hay algo mejor: si su estudio ha sido verdaderamente exhaustivo, seguramente habrá descubierto el movimiento ganador 1. ..., Ag4!! Después de este mazazo, las blancas están perdidas: 2. Axf6 (después de 2. Txd8+, Txd8 las negras ganan fácilmente), 2. ..., Axf3; 3. Txd8+, Txd8; 4. Axd8, e4! Este bonito movimiento impide Ad3 y amenaza con comer en b2, tras lo cual el peón va a dama. Las blancas replicaron con 5. b3: no tienen tiempo de salvar a su alfil d8 y la captura del peón c3 está sancionada con mate. La partida prosiguió con 5. ..., Ah6!; 6. gxf3, c2; 7. Ce2, exf3; 8. Cc1, Rxd8; 9. Ad3, Te8+ y las blancas abandonaron. La continuación podría ser 10. Rf1, Axc1; 11. Axc2, Ad2 con mate imparabile en e1. Una bella combinación.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que las negras ganaban después de 1. ..., Ag4, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, 3 puntos por 1. ..., De7, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

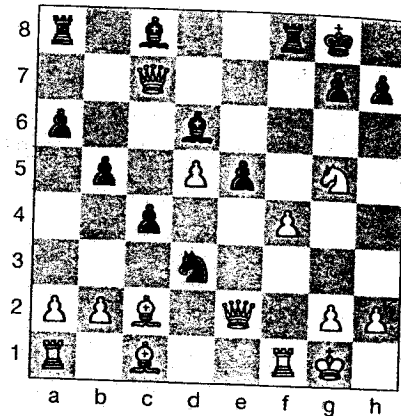
Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Miralles-Neverov
Voskresenk, 1990

*** Diagrama N° D19
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Una posición que no tiene nada de anormal en el ajedrez moderno, donde cada bando acepta crearse debilidades y sufrir un ataque para desarrollar su propia iniciativa, donde la situación, movimiento tras movimiento, toma un cariz cada vez más dinámico. Al principio de la partida ya no se distingue, como en el siglo pasado, entre blancas que atacan y negras que se defienden. ¡Ahora todo el mundo ataca a partir de la apertura! El jugador que movía en primer lugar se sentía perfectamente bien hasta que las negras jugaban ..., Cc5-d3, levantando muy a menudo sospechas sobre la excelencia de su posición. ¿Qué estrategia defensiva adoptar? ¿Hay que capturar inmediatamente al caballo d3 o efectuar antes el cambio en e5? A usted le corresponde desenredar la madeja de las variantes.



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

La captura del caballo gana un peón, pero después de 1. Axd3, cxd3; 2. Dxd3, Af5; la iniciativa pasa a manos de las negras, que tienen todas las piezas desarrolladas, su pareja de alfiles está en una posición abierta y pueden generar múltiples amenazas. Así pues, no es sorprendente que las blancas prefirieran la captura en e5, pero salieron de Guatemala para entrar en Guatepeor. La réplica a 1. fxe5? fue el fulgurante 1. ..., Ag4!! Las blancas disponen ahora de tres continuaciones principales: a) 2. cxd6, caso rápidamente resuelto con 2. ..., Axe2; 3. Txf8+, Txf8; 4. dxc7, Tf1#. b) 2. Dxc4, jugado en la partida, a lo que las negras respondieron 2. ..., Dc5+; 3. Ae3, Dxe3+; 4. Rh1, Txf1+; 5. Txf1, Cf2+; 6. Txf2, De1+, firmando la pena de muerte blanca. c) 2. De4, la mejor defensa, pero insuficiente a causa de 2. ..., Ac5+; 3. Ae3, Af5; 4. Txf5, Txf5; 5. Dxf5, Axe3+. Ahora las blancas pueden elegir entre 6. Rh1 y 6. Rf1. Como el primero de estos movimientos pierde una pieza después de 6. Rh1, Cf2+; 7. Rg1, Ch3+; 8. Rh1, Cxg5, nos sentimos tentados de elegir la otra posibilidad, pero después de 6. Rf1, Axc5 (6. ..., Tf8?? es sancionado con 7. Dxf8+, Rxf8; seguido de 8. Ce6+); 7. Dxc5, Tf8+; 8. Re2 (y no 8. Rg1 a causa del jaque mate llevado a cabo mediante la clásica maniobra de Lucena: 8. ..., Dc5+; 9. Rh1, Cf2+; 10. Rg1, Ch3+; 11. Rh1, Dg1+; 12. Txc1, Cf2#), 8. ..., Tf2+; las blancas pierden una torre si juegan 9. Rd1, Tf1+; y pierden si optan por 9. Re3, Db6+; 10. Re4, Cc5+; 11. Rd4, Cb3+; 12. Rc3, Da5#. Triste final.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber decidido, en el tiempo asignado y basándose en las variantes, que las blancas debían comer en d3 y no en e5, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

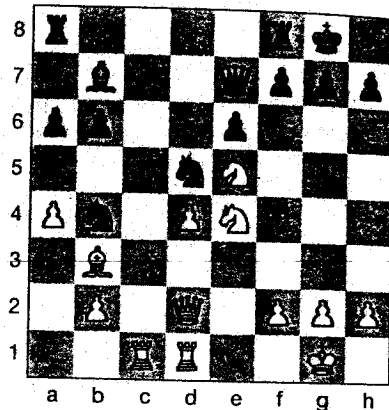
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Petran-Schranz
Hungria 1991

*** Diagrama N° D20
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Una posición típica de lucha contra un peón aislado: en primer lugar, las negras ocupan la casilla fuerte situada frente a este peón, inmovilizando a este último antes de atacarlo doblando sus piezas mayores en la columna d. En cuanto a las blancas, aprovechan los puntos de apoyo que les procura su peón para colocar sus piezas menores en primera línea, dado que la posición del caballo e5 es habitual en este tipo de situaciones. Intentarán aprovechar su mayor movilidad para montar un ataque sobre el flanco de rey. Cualquier cambio de piezas, sobre todo de piezas menores, favorece a las negras, pues a medida que estas últimas desaparecen, se esfuman las posibilidades de ataque blanco y se acerca la final, donde la debilidad del peón d4 pesará mucho. Con todo esto en mente, las negras decidieron cambiar un par de caballos con 1. ..., Cf6. ¿Qué piensa usted de esta defensa?



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

El movimiento seleccionado por las negras se puede criticar desde un punto de vista puramente teórico: suprime a un bloqueador de la casilla d5 y utiliza un tiempo que hubiera estado mejor empleado en movilizar las torres mediante ..., Tf-d8 o ..., Ta-c8, con el objetivo de centralizarlas o proceder a cambios en la columna c y consumir el desarrollo. Pero este ligero reproche es de poco peso cuando se analiza la posición desde el punto de vista táctico: el movimiento propuesto pierde lisa y llanamente la partida. En efecto, las blancas rechazaron el último movimiento negro después de 1. ..., Cf6??; 2. Cxf6+, gxf6 (2. ..., Dxf6 pierde la calidad después de 3. Cd7); 3. Cg4, f5; 4. Tc7!! El movimiento que habría que haber visto. Las negras están perdidas tanto si juegan 4. ..., Dxc7; 5. Dg5+, Rh8; 6. Df6+, Rg8; 7. Ch6#, como si prefieren perder una pieza con 4. ..., Dh4; 5. Txb7, Dxc4; 6. Dxb4.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber demostrado, en el tiempo asignado y apoyándose en las variantes tácticas, que 1. ..., Cf6 era malo y perdía la partida, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

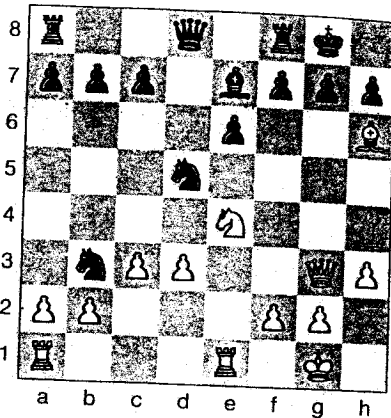
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Balashov-Leutwyler
Open de Lenk, 1991

*** Diagrama N° D21
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Ambos jugadores disfrutaban de una posición agradable. Las blancas parecen estar más cómodas, pues dominan el centro, tienen sus torres movilizadas en las columnas semiabiertas e y muy pronto a, además de un caballo centralizado en e4 y diversas amenazas contra el rey adversario. Las negras han anclado un sólido caballo en el centro, pero sus perspectivas a largo plazo están menos claras que para las blancas. Necesitan encontrar un medio eficaz para luchar contra la presión blanca y zafarse de la inmediata amenaza de mate. ¿Hay que jugar 1. ..., Af6 o 1. ..., g6?



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

La defensa mediante 1. ..., g6 presenta el principal inconveniente de que hace perder la partida. Después de 1. ..., g6, las blancas ganan de forma prácticamente matemática con 2. axb3, Te8; 3. c4, Cb4 (después de 3. ..., Cf6; 4. De5, las negras están maniatadas. La amenaza es Te3 seguido de Tf3, y sobre ..., Ch5 las blancas replicaron con g2-g4); 4. De5, f6; 5. Dxe6+, Rh8; 6. Df7, Tg8; 7. Cg5, fxg5; 8. Txe7, y ya no hay quien pueda salvarlas. Una variante larga pero simple. En cuanto a la defensa 1. ..., Af6, es absolutamente recomendable y permite mantener fácilmente la posición.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber demostrado, en el tiempo asignado y apoyándose en las variantes tácticas, que 1. ..., g6 era malo y hacía perder la partida, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

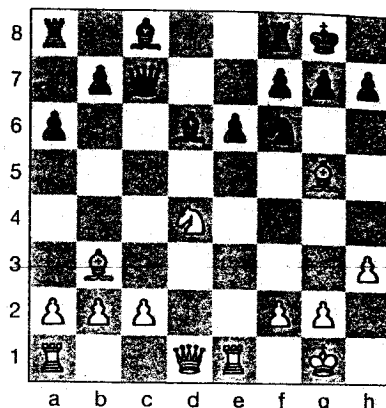
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Adams-Luther
Oakham, 1990

*** Diagrama N° D22
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las blancas, netamente mejor desarrolladas que su adversario, disponen de un juego mucho más libre y amenazan con comer en f6 para menoscabar la estructura de peones enemiga en el flanco de rey. Las negras replicaron mediante la retirada ..., Cd7, retrocediendo la pieza atacada y amenazando con reaparecer en e5 o c5 según el caso. ¿Qué opina de esta defensa?



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

La concepción negra es teóricamente dudosa, pues no resulta divertido retroceder en desarrollo cuando se tienen menos piezas en juego que el adversario, pero hay que ser buen jugador para rechazarla tácticamente. En efecto, el movimiento pierde mediante 1. ..., Cd7?; 2. Txe6!!, h6. La aceptación del sacrificio 2. ..., fxe6 pierde tras la bella continuación 3. Cxe6, Db8; 4. Cxf8+, Rxf8; 5. Dh5, Ce5; 6. Te1, Dc7; 7. Te4, con amenazas imparables. La partida prosiguió con 3. Ae7, Ah2+; 4. Rh1, Cc5 (4. ..., fxe6 pierde una pieza mediante 5. Cxe6, Db8; 6. Cxf8+, Rh8; 7. Cxd7); 4. Te2, y las blancas han ganado un peón, con una posición normalmente ganadora. La partida les pertenece si no cometen ningún error de bulto en la continuación del juego.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber descubierto, en el tiempo asignado y apoyándose en las variantes tácticas, que con 1. ..., Cd7 las blancas ganaban un peón y normalmente la partida, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

RESULTADOS DE LA COMPROBACIÓN DE LA DEFENSA

El máximo de puntos posible es:

Ejercicios fáciles	4 x 3 =	12
Ejercicios medios	12 x 5 =	60
Ejercicios difíciles	6 x 10 =	60
		<hr/>
		132 puntos

El mínimo de puntos posible es: - 23 puntos

Si su puntuación está situada entre -23 y 60 puntos

Le falta paciencia y no analiza suficientemente las amenazas enemigas antes de decidirse por un movimiento. Cuando no comprenda por qué su adversario deja material en captura, parta del principio de que se trata de un sacrificio y no se precipite sobre el cebo, que probablemente esconda una trampa. Busque el motivo de su acción y no capture la pieza o el peón ofrecidos hasta que no esté seguro de obtener alguna ventaja. En la misma línea de pensamiento, cuando su adversario juegue un movimiento del que usted no capte el significado, no parta del principio de que está haciendo cualquier cosa, intente descifrar su intención: quizá esté poniendo en práctica una maniobra sutil que a usted se le escapa. Manténgase vigilante y calcule, calcule, calcule sin tregua. **Cuenta primero el material presente en el tablero, deles la vuelta a los aspectos posicionales que destaquen en la partida y pase revista a las amenazas tácticas recíprocas.** Para mejorar:

- Juegue posiciones tácticas, resultantes de salidas con peón-rey como el gambito de rey o la Siciliana, y evite las salidas posicionales como la Inglesa (1. Cf3 o 1. c4) o la salida de dama (1. d4).
- Vuelva a jugar las partidas de jugadores conocidos por su sentido defensivo profundo, como Pétrossian, Reshevsky y Karpov.

Si su puntuación está situada entre 61 y 100 puntos

No se defiende usted tan mal y además parece que cuida las aperturas. O bien le falta coraje para llevar el cálculo de las variantes hasta el final, o bien la capacidad de juicio necesaria para determinar quien está en mejor posición al final de una combinación. Prosiga con su esfuerzo de comprensión del juego y ejercítase en la resolución de todas las combinaciones que caigan en sus manos: la defensa se consigue a base de táctica. Para mejorar:

- Juegue posiciones tácticas resultantes de todo tipo de salidas: no sólo de peón-rey, sino también de partidas de peón-dama como defensa India de Rey o Benoni. Así podrá resolver problemas defensivos no sólo tácticos sino también estratégicos.
- Vuelva a jugar las partidas de jugadores defensivos de estilo activo como Lasker o Kortchnoi, y vea cómo se defiende un jugador de ataque como Marshall cuando se encuentra en una situación comprometida (analice por ejemplo su encuentro con Capablanca).

Si su puntuación está situada entre 101 y 132 puntos

La defensa tiene pocos secretos para usted. Su tanteo es impresionante, porque las posiciones presentadas en esta sección son difíciles y porque ha conseguido salvar las trampas que representaban puntos negativos en caso de respuesta incorrecta. Felicidades.

Para mejorar:

- Lea y trabaje *The Art of Defense in Chess* de Soltis, editado por Allen & Unwin.

¿Sabe jugar los finales?

Esta sección comprende 13 ejercicios de dificultad creciente, que no exigen conocimientos teóricos previos con el fin de no desanimar a quienes, sin bagaje técnico, deseen abordar el capítulo apasionante de los finales. Como de costumbre, los ejercicios marcados con una estrella, en número de cuatro, son considerados como relativamente fáciles y aportan 3 puntos cuando se resuelven en el tiempo asignado; los cinco marcados con dos estrellas son más difíciles y ya no incluyen ninguna ayuda. Proporcionan hasta 5 puntos. Finalmente, cuatro ejercicios difíciles permiten finalizar el capítulo con elegancia. Atención, algunas veces unos puntos negativos intentarán rebajar su tanteo en caso de respuesta demasiado precipitada.

Abramovic Kovacevic
Yugoslavia, 1989

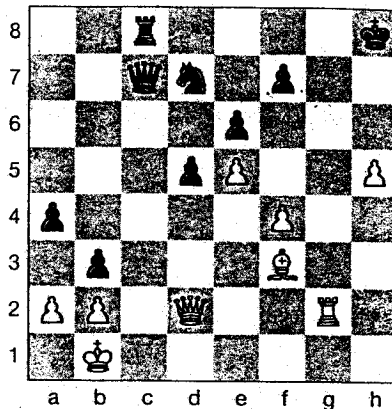
❖ Diagrama N° F1
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Posición todavía terñsa en que la desaparición progresiva de material anuncia la inmediata entrada en el final, a menos que uno de los dos ataques consiga antes la penetración. Por el momento, las blancas amenazan con 1. f6, con la intención de hacer jaque con la dama en h6. ¿Cómo impedirselo?

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- a) Las negras juegan 1. ..., f5.
- b) Las negras juegan 1. ..., bxa2+.
- c) Las negras juegan 1. ..., Dc1+.



TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Las blancas ya no podrán servirse de la dama, dado que el adversario fuerza el paso a una final ganadora con el seudosacrificio 1. ..., Dc1+!. Este movimiento es tan fuerte que el jugador que llevaba las piezas blancas abandonó en el acto. La continuación podría ser 2. Dxc1, Txc1+; 3. Rxc1, bxa2; y no hay forma de impedir 4. ..., a1=D. Esté atento a este género de combinación.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. ..., Dc1+ en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Budnikov-Varavin
URSS 1989

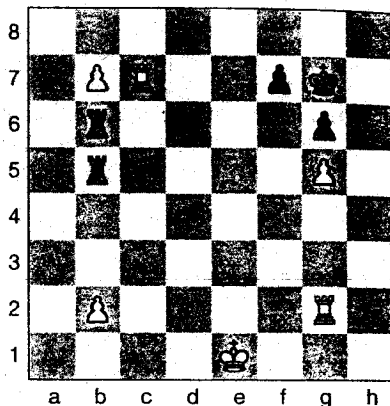
❖ Diagrama N° F2
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

En esta posición todo tiene el aspecto de estar bloqueado y el peón suplementario blanco no parece tener ningún peso: b2 está siendo atacado, b7 está siendo atacado, la casilla de promoción b8 está controlada dos veces. Así pues, ¿qué puede sucederles a las negras?

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las blancas juegan 1. Tf2.
- Las blancas juegan 1. Td2.
- Las blancas juegan 1. Rd1.



TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Después de 1. Td2, así como tras 1. Rd1, las negras igualan fácilmente con 1. ..., Txb1, suprimiendo el peligroso peón blanco, que está a un paso de su casilla de promoción. Seguidamente, se crearán un peón pasado en el flanco de rey tan fuerte como el de las blancas en el otro flanco. Queda 1. Tf2!, que gana mediante la maniobra siguiente: 1. Tf2!, Tf5; 2. Txf5, gxf5; 3. g6!!, y las negras ya no tienen movimiento que oponer. La amenaza es 4. gxf7 seguido de 5. Tc8, tras lo cual uno de los dos peones va a dama, y 3. ..., Rxc6 es rechazado con 4. Tc6+!, desviando a la torre adversaria del control de la casilla de promoción. Los finales son a menudo muy tácticos.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado la sucesión que va de 1. Tf2 a 3. g6 en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

❖ Diagrama Nº F3
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

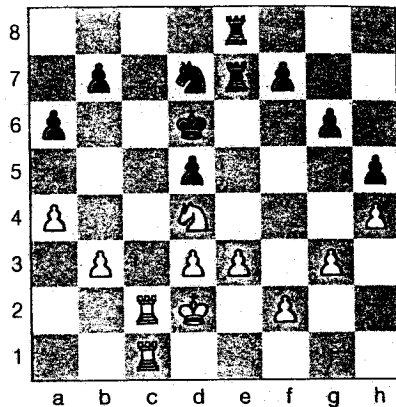
Las torres dobladas en la única columna abierta, un caballo centralizado y protegido, un peón más: todo ello debería conducir a la victoria. Queda por encontrar la mejor vía. A usted le corresponde jugar.

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- Las blancas juegan 1. Tc7.
- Las blancas juegan 1. Tc6+.
- Las blancas juegan 1. g4.

TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos



SOLUCIÓN

Un movimiento como 1. g4 es sin duda un poco prematuro, pues cualquier penetración debe ser preparada colocando las piezas de forma óptima para aprovechar de la mejor forma posible la apertura de las líneas. La penetración en c7 no puede ser mala, pero la falta de espacio que padece el monarca negro debe llevarnos a analizar en primer lugar 1. Tc6+!, tras lo cual el desgraciado adversario pierde rápidamente mediante 1. ... bxc6; 2. Txc6+, Re5; 3. f4#. Jaque mate administrado por un peón; ¡qué fin más terrible para un poderoso monarca!

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado 1. Tc6+ en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Seret-Lohéac
Campeonato de Francia por equipos, Bouen, Clichy, 1985

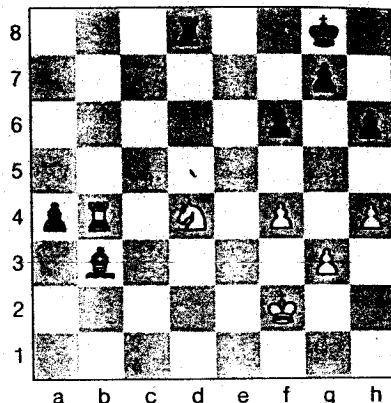
⚡ Diagrama Nº F4
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las negras gozan de ventaja material bajo la forma de un peón más. Pero no se trata de un peón cualquiera: es un peón pasado distanciado, garante de una victoria cercana. Cansado, su adversario amenaza con recuperarlo, tras lo cual se desvanece toda esperanza de marcar el punto. ¿Qué movimiento aconseja a las negras?

MOVIMIENTOS PROPUESTOS

- a) Las negras juegan 1. ..., Ad1.
- b) Las negras juegan 1. ..., Txd4.
- c) Las negras juegan 1. ..., Tc8.



TIEMPO ASIGNADO

Tres minutos

SOLUCIÓN

Sólo un movimiento consigue mantener la ventaja, 1. Ad1! Observe bien los motivos tácticos que garantizan la idoneidad de este movimiento; volverá a encontrarlos frecuentemente en las posiciones en que uno de los dos bandos posea un peón pasado. El interrogante que se plantea tras este primer movimiento es saber cómo reaccionar cuando el adversario ataque al alfil con su rey. Entonces se obtiene la victoria mediante 1. ..., Ad1; 2. Re1, a3; 3. Rxd1, a2; 4. Ta4, Txd4+!. En la partida, el triple campeón de Francia, que llevaba las blancas, se resignó a perder "normalmente" la partida con 2. Re3 sin emprender la caza del alfil, y se vio obligado a abandonar unos movimientos más tarde.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber encontrado la sucesión que va de 1. ..., Ad1 a 4. ..., Txd4+ en el tiempo asignado, 2 puntos por la solución correcta en más de tres minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

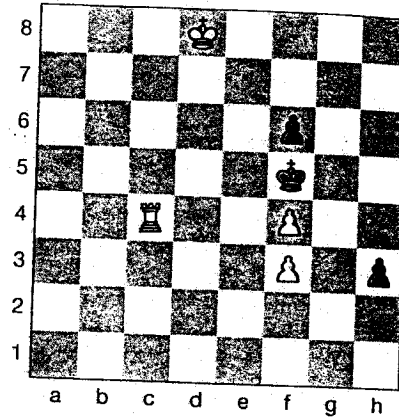
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Estévez-Martínez
Cuba, 1988

❖❖ Diagrama N° F5
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Naturalmente, el problema de las blancas consiste en valerse de su aplastante ventaja material, cosa que no es tan fácil a causa del fortísimo peón pasado negro h3, que a cada momento amenaza con llegar a dama, ganando la torre adversaria. A usted le corresponde descubrir el proceso que lleva a la victoria.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Las soluciones directas no funcionan bien: 1. Tc2 es rechazado con 1. ..., Rxf4; 2. Re7 (o 2. Th2, Rg3), 2. ..., Rxf3; 3. Rf6, Rg3; y es imposible impedir la promoción a dama. El movimiento 1. Tc7 no funciona a causa de 1. ..., Rxf4; 2. Th7, Rxf3 (y no 2. ..., Rg3??); 3. Re7, f5; 4. Re6, f4; 5. Rf5, Rxf3; 6. Txf3+, Rg2; 7. Rg4, y gana, dado que las negras han perdido un *tempo* importante con 2. ..., Rg3 antes de decidirse finalmente a capturar el peón f3); 3. Txf3+, Rg4; 4. Th7, f5; y es imposible detener al peón. Así pues, hay que buscar otra solución. En este caso, las blancas ganan con la bellísima maniobra 1. Re7!, h2; 2. Tc6!! El movimiento ganador, muy débil, sería 2. Tc1?, que no consigue más que tablas a causa de 2. ..., Rxf4; 3. Th1, Rxf3; 4. Txf2, f5. La partida continuó con 2. ..., Rxf4 (ahora se evidencia que 2. ..., h1 = D autoriza el bello mate 3. Txf6#); 3. Txf6+, y las negras depusieron las armas. La continuación podría ser 3. ..., Rg5 (o 3. ..., Rg3; 4. Th6, con ventaja decisiva); 4. f4+, Rh5; 5. Tf8!, y las blancas vencen fácilmente.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Re7 seguido de 2. Tc6 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Jagst-Liebau
Alemania-1989

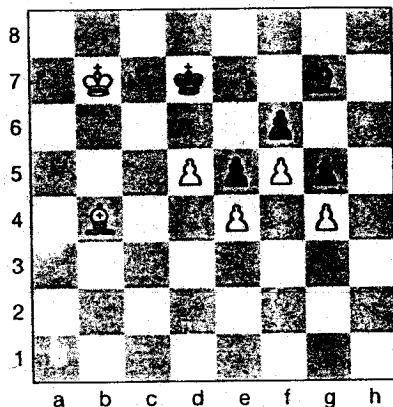
⋄ ⋄ Diagrama N° F6
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Ventaja posicional blanca aplastante: las negras, cuyo alfil sólo dispone de dos casillas para moverse y cuyo monarca no puede desplazarse sin entregar las llaves de su reino a su real colega, están casi en Zugzwang. A usted le corresponde encontrar la victoria. Pequeña ayuda: el fuerte peón pasado d5 juega un papel muy importante en la solución.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

El estudio atento de la posición demuestra que las negras sólo disponen del movimiento de espera 1. ..., Ah6. En efecto 1. ..., Ah8 es rechazado con 2. Af8, Re8 (¿qué otro si no?); 3. Rc7!, y el peón d va a dama. Desgraciadamente, es imposible aprovechar directamente un movimiento como 1. ..., Ah6. Así pues, hay que encontrar otra forma de penetrar en la posición adversaria. No obstante, el análisis precedente no ha sido efectuado en vano: demuestra que el alfil b4 no es esencial para la victoria, a condición de poder forzar el paso del rey a c7. De ahí nace la idea de 1. Ae7!! Ahora los dos movimientos de alfil están sancionados, 1. ..., Ah6 porque pierde inmediatamente el peón f6, y 1. ..., Ah8 porque autoriza 2. Af8, con las nefastas consecuencias indicadas más arriba. Por consiguiente, las negras se ven forzadas a aceptar el sacrificio, pero después de 1. Ae7!!, Rxe7; 2. Rc7, Rf7; 3. d6, Af8; 4. d7, Ae7; 5. d8 = D, Axd8+; 6. Rxd8, se produce una posición, llamada del abate Durand, en que las blancas ganan fácilmente: cuando dos peones están en posición de ariete, es decir frente a frente como aquí los peones f5 y f6, llegar con el rey a una de las tres casillas adyacentes al peón adversario, es decir a una de las tres casillas c6, d6 o e6 (respectivamente g6 o h6) permite la captura de este último. La prueba: 6. Rxd8, Rf8; 7. Rd7, Rf7; 8. Rd6, Rf8; 9. Re6, Rg7; 10. Re7 con un final totalmente ganador. Las negras abandonaron.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Ae7 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

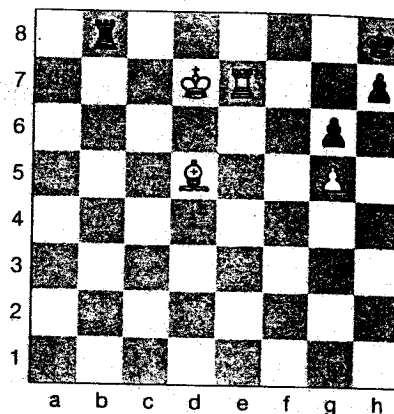
Diagrama N° F7
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Aunque las blancas tengan una pieza más, no es fácil penetrar: como es imposible llevar un peón a dama, hay que ganar sólo con la fuerza de la torre y del alfil. No obstante, el estudio atento del ejercicio precedente debe facilitarle la tarea. A usted le corresponde determinar cómo.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

Se vence muy fácilmente, y de forma muy artística, produciendo una posición del abate Durand, que es, como hemos explicado en la solución del ejercicio precedente, fácilmente ganadora. La clave para forzar la liquidación de los peones al final consiste en jugar el bonito movimiento de espera 1. Tf7!, que obliga al adversario a colocar su torre en la casilla g8: en efecto, abandonar la última hilera es sancionado con mate mediante 2. Tf8+ seguido de 3. Tg8#. Así pues, 1. Tf7, Tg8; pero ahora las blancas pasan a un final de peones ganador con 2. Txf7+, Rxf7; 3. Axf8+, Rxf8; 4. Re8, y se puede verificar que las blancas se apoderan fácilmente del peón g6, tras lo cual llevan su propio peón a dama.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. Tf7 seguido de 2. Txf7+ en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Stempin-Pyda
Campeonato de Polonia, Varsovia 1990

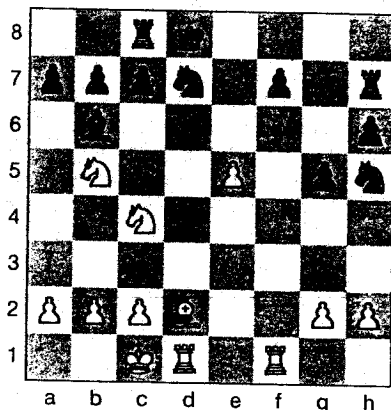
Diagrama N° F8
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

La aplastante ventaja de desarrollo blanca asegura la existencia de alguna combinación ganadora. Para encontrar cuál, pase revista a las debilidades negras, observe cuáles son sus piezas no defendidas o mal protegidas e intente sacar partido de ello.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

La posición de las negras está hecha jirones. Las piezas se hallan dispersas por todos los confines del tablero sin ninguna coordinación y se protegen mal entre sí. Algunas de ellas están particularmente mal aseguradas: la torre h7 y el caballo h5 no están defendidos, el caballo d7 y la torre c8 lo están, pero mal. Las dos citadas en primer lugar son difícilmente atacables, en cambio, la victoria se obtiene acentuando la presión sobre las dos últimas con 1. e6! El ataque sobre el caballo d7 y el peón f7 fuerza la aceptación del sacrificio, pero después de 1. ... fxe6 las blancas confiscan una calidad con una posición ganadora mediante 2. Axc5+! (inmovilizando al caballo d7 e impidiendo el control de la casilla f8); 2. ... hxg5; 3. Tf8+, Re7; 4. Txc8. La partida concluyó rápidamente después de 4. ... Cf4; 5. Cxb6, cxb6; 6. Txd7+.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado 1. e6 seguido de 2. Axc5+ en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Illescas-Bellón
Sevilla 1992

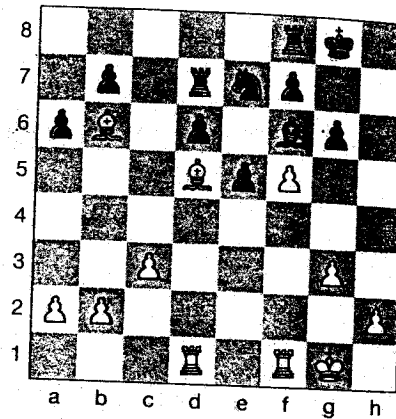
❖❖ Diagrama N° F9
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Con su último movimiento, ..., Ce7, las negras piensan haber descubierto el medio de poner definitivamente fin a la presión contraria: por ejemplo, 1. Ae4, d5; y para ellas ya ha pasado lo peor. Usted juega con las blancas; contradiga la concepción negra.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos



SOLUCIÓN

Aquí la seductora tentativa de ganar un peón con el jaque intermedio 1. fxf6, Cxd5; 2. gxf7+??, se salda con un fuerte desengaño después de 2. ..., Tdx7; 3. Txd5, Ad8!; 4. Af2, Ab6; 5. Td2, e4; y no se advierte cómo impedir el avance del peón e. Antes de jugar un movimiento que se cree ganador, hay que verificar y volver a verificar las posibilidades: o bien la combinación que permite el adversario es una trampa, y hay que evitar caer en ella, o bien la posición es realmente ganadora y el punto no va a escaparse. Con todo, la victoria existe y se obtiene con el bello movimiento 1. Ae6! No obstante, la combinación sólo acaba de empezar, y después de 1. ..., Cc8 (o 1. ..., fxe6; 2. fxe6, T7d8; 3. Axd8, Txd8; 4. Txf6); 2. Axd7, Cxb6; el alfil d7 está encerrado. A pesar de ello, las blancas consiguen la victoria mediante 3. fxf6!, Cxd7; 4. Txd6, Td8; 5. Txf6.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber encontrado la sucesión que va de 1. Ae6 a 3. fxf6 en el tiempo asignado, 4 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, menos 3 puntos por 1. fxf6 seguido de 2. gxf7+, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Marićević-Dumpor
Becej 1988

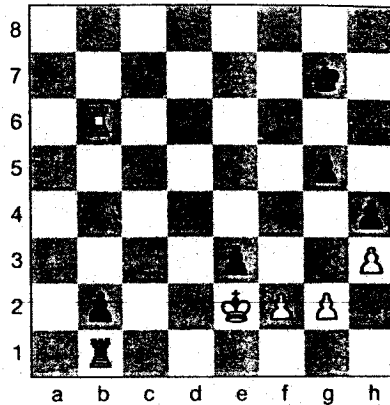
*** Diagrama Nº F10
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Está claro que las negras, que tienen un peón pasado de más, posee una mejor posición. Pero ¿basta esta ventaja para vencer? En uno de sus aforismos que se hicieron célebres, Tartakower no vacilaba en declarar que "Todos los finales de torres son tablas", debido a lo elevado que es el coeficiente de nulidad en este tipo de finales. Déjele por mentiroso indicando la continuación ganadora.

TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos



SOLUCIÓN

En un final de torres, cuando uno de los bandos tiene a su peón pasado en la séptima hilera y su torre en la octava, opuestos a una torre que vigila al peón por detrás y a un rey en la séptima hilera (por ejemplo blancas: Rf2 y Tc8, contra negras: Rh7, Tc1 y peón c2), la victoria se obtiene colocando la torre en la columna h (... , Th1), que amenaza con hacer dama. El bando defensivo debe entonces capturar al peón con su torre (Txc2) pero un jaque en h2 (... , Th2+) permite capturar a esta última. Aquí hay que preparar la posición para que se preste a esta combinación. Dado que la séptima hilera está llena de peones, hay que atraerlos hacia delante, lo que se consigue con la muy bella combinación 1. g4!, amenazando con 2. exf2; 3. Rxf2, g3+, con victoria fácil. La captura es pues forzada: 1. g4; 2. hxg4, h3!; 3. gxh3, exf2, que consigue la posición deseada. La partida prosiguió con 4. Tb7+, Rf6; 5. Tb6+, Re5; 6. Tb5+, Rd4; 7. Rxf2, Th1; 8. Rg3, b1D; 9. Txb1, Txb1; 10. Rf4, Rd5; 11. h4, Tf1+; 12. Rg5, Re6; 13. Rg6, Tf6+; 14. Rg7, Tf7+; 15. Rg8, Ta7, y las blancas abandonaron. Un buen trabajo.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. g4 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

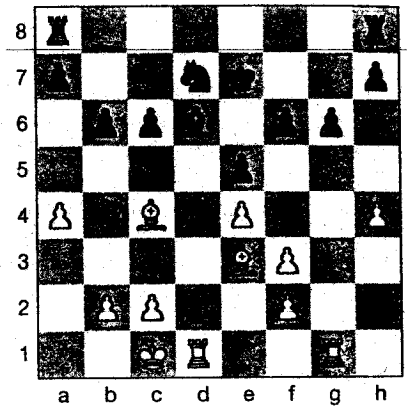
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Diagrama N° F12
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Las negras están mucho peor de lo que parece a primera vista. Las fuerzas adversarias, fuertemente centralizadas y muy móviles, controlan todo el tablero y disponen de múltiples posibilidades para abrir la posición. Esta apertura del juego beneficiará naturalmente a las piezas mejor desarrolladas, las únicas capaces de aprovechar las nuevas posibilidades tácticas. Usted debe demostrar, moviendo, que la victoria pertenece a las blancas.



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

La posibilidad de ruptura más evidente consiste en avanzar el peón h. Con ello nos desembarazamos de un peón aislado, debilitamos al peón g enemigo y abrimos el juego. Perfecto, pero ¿qué replicar si las negras reaccionan a 1. h5 con 1. ... g5, que cierra el juego? La posición poco segura de las piezas negras en la columna d debe llevarnos a analizar 2. Axc5, fxc5; 3. Txc5, con la amenaza de recuperar la pieza sacrificada mediante 4. Tg7+. De hecho, la posición resultante es tan fuerte que las blancas ganan en pocos movimientos. La combinación: 1. h5, g5; 2. Axc5!, fxc5; 3. Txc5, Cc5; 4. Tg7+, Rf6; 5. Tf7+, Rg5; 6. Tf5+, seguido de la captura del alfil d6.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. h5 seguido de 2. Axc5 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

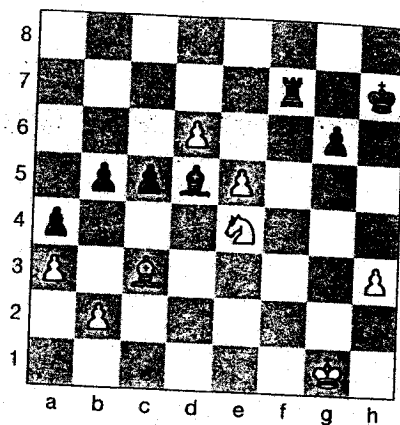
Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Villeneuve-Vilageliu
Berga, 1973

*** Diagrama N° F13
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

Los dos peones pasados blancos en relación compensan en gran medida la calidad que falta, hasta el punto que, en esta posición, sólo las blancas tienen posibilidades de victoria. Dicho esto, a menudo se olvida que una torre es una torre y que, en los finales, la torre, matarife de peones, es una pieza excesivamente poderosa. Al jugar, las negras, que están amenazadas de jaque de caballo en g5 y con perder el peón c5, consiguen salvar una posición aparentemente comprometida con una serie de movimientos precisos. A usted le corresponde encontrar la secuencia salvadora.



TIEMPO ASIGNADO

Diez minutos

SOLUCIÓN

Los finales de alfiles de colores diferentes son casi siempre tablas. Así pues, es mejor orientarse hacia la captura del caballo e4 que hacia la retirada del rey a g8. El análisis prueba la veracidad de esta impresión basada en consideraciones de orden general. Sobre 1. ..., Rg8??. jugado en la partida, las blancas vencieron fácilmente con 2. Cxc5, Rf8: 3. e6, Ta7; 4. Cd7+, Re8; 5. Cf6+. No obstante, en la posición del diagrama las negras disponían de una elegante puerta de salida con 1. ..., Axe4!; 2. e6, Tf8; con las posibilidades: a) 3. d7, Ac6 (y no 3. ..., Af5?? que pierde); 4. e7, Tf1+!; 5. Rxf1, Axd7, que lleva a las tablas, o b) 3. e7, Tf1+!; 4. Rxf1, Ac6, que también conduce a las tablas. Nunca es demasiado tarde para ponerse a reflexionar.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber encontrado 1. ..., Axe4 seguido del sacrificio de torre en f1 en el tiempo asignado, 8 puntos por la solución correcta en más de diez minutos, menos 3 puntos por 1. ..., Rg8??. nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

RESULTADOS DE LA COMPROBACIÓN DE LOS FINALES

El máximo de puntos posible es:

Ejercicios fáciles	4 x 3 =12
Ejercicios medios	5 x 5 =25
Ejercicios difíciles	4 x 10 =40
		77 puntos

El mínimo de puntos posible es:- 6 puntos

Si su puntuación está situada entre -6 y 30 puntos

Las continuaciones decisivas se le escapan con demasiada frecuencia, sin duda porque piensa que en los finales, la táctica tiene menos importancia que en mitad del juego. Craso error: los finales son muy tácticos, sin duda incluso más que las otras fases del juego porque los principios generales deben casi siempre ceder el paso a las sucesiones analíticas concretas y porque las piezas, que ya no son molestadas por los peones, pueden dar el máximo de sus posibilidades. Tampoco debe ser demasiado generoso con el material: al principio, ganar un peón en detrimento del desarrollo es generalmente dudoso, pero en los finales las piezas ya han salido y un peón es un peón. Considere con más atención sus propias amenazas y las réplicas posibles de su adversario. Calcule, calcule, calcule.

Para mejorar:

- Aprenda a jugar y ganar las posiciones teóricas básicas: rey y peón contra rey, finales de torres simples, etc.
- Compre y lea un libro consagrado a los finales, como la excelente obra *Les Finales* (en dos tomos), de Alain Villeneuve, ediciones Garnier.

Si su puntuación está situada entre 31 y 55 puntos

Quizá haya conseguido tan buena puntuación únicamente gracias a su olfato táctico. Verifique que las posiciones técnicas básicas, como por ejemplo la del abate Durand de la que ya hemos hablado en dos ocasiones, están bien asimiladas y que no tiene necesidad de calcular cuando se le plantea una de estas posiciones.

Para mejorar:

- Juegue posiciones teóricas complejas: dama contra torre, finales delicados de peones o de torres, etc.

- Compre y lea *Les Finales* (en dos tomos), de Alain Villeneuve, ediciones Garnier. Mejorará su comprensión del juego y su fuerza.

Si su puntuación está situada entre 56 y 77 puntos

Es usted un jugador completo, que no deja escapar en el final la ventaja duramente adquirida al principio de la partida o en mitad del juego. Esta facultad es tanto más interesante de poseer cuanto que el paso a los finales es un arma defensiva frecuentemente utilizada por los buenos jugadores cuando son dominados en mitad del juego: más que sufrir un ataque que saben que les va a conducir a posiciones difíciles de defender, efectúan una transición a un final inferior, que tiene la ventaja de remitir las dificultades a más tarde y plantea nuevos problemas al atacante. Este paso al final derrotado a menudo al asaltante, que debe cambiar de plan y adaptarse a las nuevas circunstancias y, algunas veces, permite salvar situaciones extremadamente comprometidas. El gran Alékhine decía que para arrebatarle una partida había que ganarle tres veces: una vez al principio de la partida, otra vez en mitad del juego y, finalmente, una vez más en el final.

Para mejorar, siguen siendo válidos los consejos dados más arriba:

- Juegue, por ejemplo con un ordenador, posiciones teóricas complejas: dama contra torre, finales delicados de peones o de torres, etc.
- Compre y estudie atentamente *Les Finales* (en dos tomos), de Alain Villeneuve, ediciones Garnier; intente resolver los estudios de grandes compositores.
- Lea y trabaje *Endgame Strategy*, de Shereshvsky, Pergammon.
- Lea y trabaje *Finales de torre*, de Smyslov & Loevenfish, editorial Martínez Roca.
- Lea y trabaje *Finales de peones* de Maizelis, editorial Martínez Roca.

¿Sabe juzgar una posición?

Este capítulo, destinado a apreciar sus facultades de razonamiento, concluye nuestras parrillas de prueba. Sólo después de haber mejorado en los diferentes compartimentos del juego, tras haber afinado los propios conocimientos sobre finales, haber asimilado los diferentes mecanismos de mate y haberse ejercitado tanto en ataque como en defensa, se está en las condiciones más óptimas para expresar una opinión confirmada sobre una posición y explicar la razón por la que se llega a esta conclusión. Al contrario que en los capítulos precedentes, ya no se le propondrán tres movimientos en cada ejercicio, sino tres juicios diferentes y, muy a menudo, contradictorios. A usted le corresponde determinar cuál se aplica con mayor fidelidad a la posición en cuestión, basando siempre su opinión en las variantes tácticas apropiadas. Siete ejercicios fáciles, que aportan tres puntos cada uno de ellos, le permitirán entrar en calor; después once ejercicios de dificultad media, que aportan cinco puntos como máximo cada uno, exigirán un mayor concurso de sus facultades de reflexión y, para finalizar, nueve ejercicios difíciles someterán su capacidad a la más dura prueba. Resueltos en el tiempo asignado, le permitirán obtener diez puntos cada uno. Ponga especial atención a sus respuestas, pues en gran número de casos los errores serán sancionados con puntos negativos.

Trojanescu-Ubagva
Ulan Bator, 1956

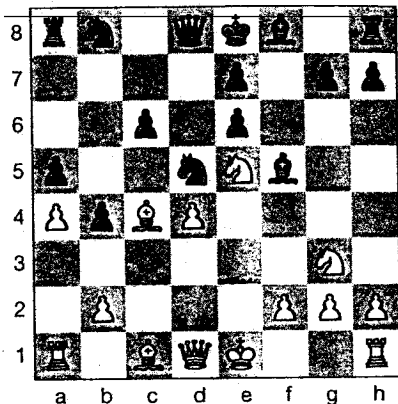
❖ Diagrama Nº J1
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

a) Un peón más, la posesión de la fuerte casilla d5 que permite detener cualquier ataque adversario, una posición sólida, todo ello debería bastarles a las negras para vencer fácilmente: las negras ganan.

b) Aunque por el momento no existe ninguna continuación clara, parece que el peón suplementario negro no es de ninguna utilidad real: doblado, impidiendo un desarrollo armonioso, dividiendo su campo en dos, constituye más una molestia que una ayuda. Así pues, las blancas, que poseen suficientes compensaciones para su déficit de material, gozan de una ligera ventaja.

c) El avance en desarrollo de las blancas es tan fuerte que la victoria está a la vista. Una combinación permite explotar inmediatamente la defectuosa armonía de la posición adversaria: las blancas ganan.



SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?

- Las negras tienen una posición ganadora a la larga.
- Su actividad da una ligera ventaja a las blancas.
- Las blancas tienen una posición ganadora.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Las negras, tras haber jugado a lo loco la apertura, han acabado con una posición de pesadilla. El confinamiento de su rey, a merced del mínimo jaque, incita a analizar todas las continuaciones forzantes y, en particular, las que conducen a los jaques. En este orden de ideas, la continuación 1. Cxf5, exf5; 2. Dh5+, g6; 3. Cg6 es tentadora, pero tropieza con 3. ..., Cf6, que ataca a la dama. Por lo tanto, ¿hay que retroceder? No, pues en esta posición las negras pierden en dos movimientos, mediante 4. Ce5+, Cxh5; 5. Af7#. No olvide este tipo de combinación, típico en esta clase de posiciones.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber demostrado en el tiempo asignado que las blancas ganan, 2 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

⌘ Diagrama N° J3
Juegan negras

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

a) Las negras poseen un ataque feroz que, a la larga, les permitirá vencer. Después de 1. ..., Dh5, su adversario no posee ninguna buena réplica al doblamiento de las torres en la columna g.

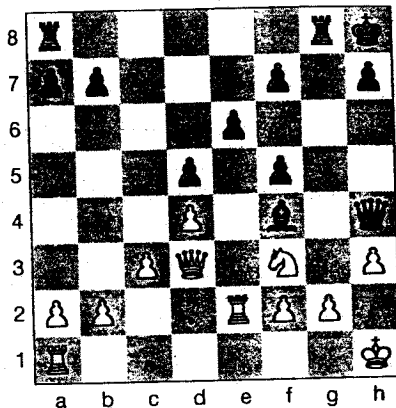
b) El ataque negro, que ha ilusionado durante un momento, es notoriamente insuficiente para ganar. Las blancas sólo tienen que reagrupar sus fuerzas para repeler al enemigo, tras lo cual la partida se encaminará hacia a las tablas.

c) Ya es demasiado tarde para pensar en la salvación: las negras ganan en todas las variantes gracias a una combinación forzante.

**SU RAZONAMIENTO
SOBRE LA POSICIÓN**

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se adapta mejor a la posición?

- A la larga ganan las negras.
- La posición es tablas.
- Las negras ganan inmediatamente.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Antes de batirse en retirada con la dama, conviene analizar las sucesiones forzantes, es decir, las capturas y los jaques: si no funcionan, siempre se estará a tiempo de retroceder. Aquí se impone un movimiento: 1. ..., T x g2. Además es tan fuerte que las blancas abandonaron inmediatamente. Siendo inmediata la amenaza 2. ..., D x h3+, hay que reaccionar comiéndose la torre g2 o la dama h4, pero tanto un movimiento como el otro pierden: 1. ..., T x g2; 2. R x g2, Tg8+; 3. Rf1, D x h3+; 4. Re1, Dh1+; 5. Cg1, D x g1#, o 1. ..., T x g2; 2. C x h4, Th2+; 3. Rg1, Tg8+; 4. Cg2 (o 4. Rf1, Th1#), 4. ..., T2 x g2+; 5. Rf1, Tg1# (o 5. Rh1, Th2#).

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber demostrado en el tiempo asignado que las negras ganan inmediatamente, 2 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos. nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Birmingham - Favard
Besançon 1935

⌘ Diagrama N° J5
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

a) Las negras tienen una buena posición: tras 1. ..., Ah5, manteniendo la presión sobre el caballo f3 y amenazando con invadir un día u otro la casilla d4, pueden mirar el futuro con confianza. No temen el avance 2. g4, que no haría más que debilitar a las blancas.

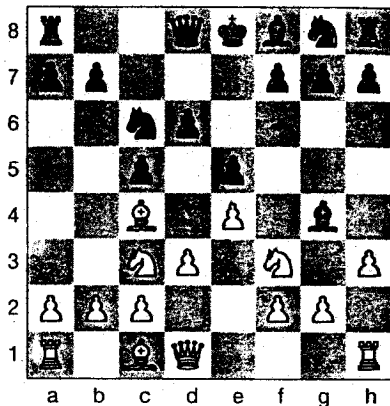
b) Tras el cambio o la retirada del alfil g4, las blancas están mejor: la posesión de la pareja de alfiles o su avance en desarrollo les aseguran una ventaja discreta pero duradera.

c) En la posición del diagrama, las negras ganan. Basta con encontrar la continuación conveniente.

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?

- Después de 1. ..., Ah5, las negras tienen una posición igualada.
- Las blancas están mejor tras el cambio o la retirada del alfil g4.
- Las negras disponen de una posición ganadora.



TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Está claro que las negras, peor desarrolladas, no pueden conseguir una continuación ganadora en esta posición. En cuanto a la retirada 1. ..., Ah5??, jugada en la partida, pierde inmediatamente sobre 2. Cxe5!, y 2. ..., Axd1 no funciona a causa de 3. Axf7+, Re7; 4. Cd5#. Un bonito mate de Legal, que no les habrá costado encontrar a todos aquellos que hayan leído *L'Art de faire mat*, de Renaud y Kahn, editado por l'Impensé Radical, o *Comment mater*, de un servidor en ediciones Grasset. Así pues, hay que huir o cambiar en f3, lo que les deja una buena partida a las blancas.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que las blancas están mejor tras el cambio o la retirada del alfil g4. 2 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, menos 3 puntos por haber demostrado que las negras estaban mejor después de 1. ..., Ah5, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Diagrama N° J6
Juegan negras

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

a) Las negras tienen una posición sólida. Después de 1. ..., Cxc6; 2. 0-0, pondrán su rey a salvo con 2. ..., 0-0 e iniciarán el asedio de los peones débiles del flanco de dama cuando hayan eliminado toda posibilidad de ataque sobre su monarca.

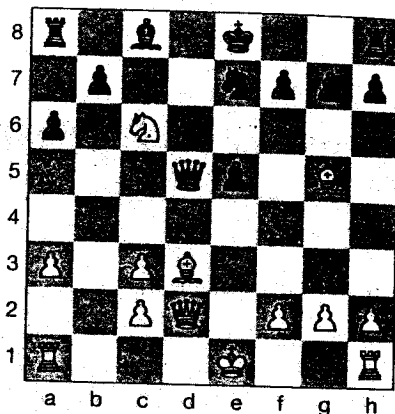
b) Las negras ganan, con 1. ..., Dxd2 seguido de 2. ..., Cxc6, comiéndose un buen peón sin compensaciones. Si evitan algunas de las trampas que no dejarán de tenderles las blancas, al final vencerán.

c) La posición es compleja y dinámica. Gracias a su pareja de alfiles, a su avance en desarrollo y a la actividad de sus piezas, las blancas tienen compensada su estropeada estructura de peones. La mejor continuación negra es 1. ..., Cxc6; 2. 0-0, Ae6, con consolidación.

**SU RAZONAMIENTO
SOBRE LA POSICIÓN**

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?

a) Las negras están ligeramente mejor después de 1. ..., Cxc6; 2. 0-0, 0-0.



b) Las negras ganan con 1. ..., Dxd2 seguido de 2. ..., Cxc6.

c) Las negras consolidan su posición con 1. ..., Cxc6; 2. 0-0, Ae6.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Se cogen las mismas piezas y se vuelve a empezar: en efecto, esta partida vuelve a poner en escena a los mismos protagonistas de la partida precedente, con un resultado idéntico. Las negras, llevadas por una guerrera fogosidad, no vacilan en apoderarse del peón g2, pero el cielo se les desplomó encima después de 1. ..., Dxd2; 2. 0-0, Cxc6; 3. Ae4, con ataque sobre la dama y amenaza de mate en d8. Sólo la elección de la variante 1. ..., Cxc6; 2. 0-0, Ae6 gana puntos: en efecto, la variante 1. ..., Cxc6; 2. 0-0, 0-0 tropieza con 3. Axh7+, que captura la dama adversaria. ¡Manténgase atento!

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber demostrado en el tiempo asignado que las negras deben optar por la continuación 1. ..., Cxc6; 2. 0-0, Ae6. 2 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, menos 3 puntos por haber elegido una de las otras dos continuaciones.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

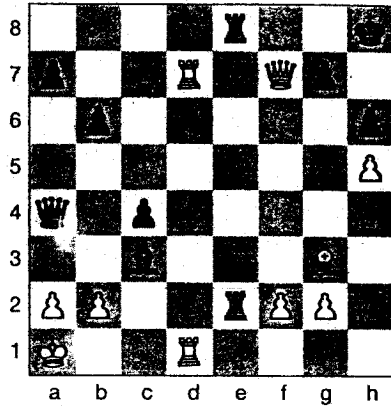
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:



Diagrama Nº J7
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

- a) El ataque sufrido por las blancas es demasiado violento para poder ser detenido, y estas últimas pierden hagan lo que hagan.
- b) Las blancas disponen de una salvación milagrosa que les permite hacer tablas.
- c) No se trata de tablas, sino, aunque parezca imposible, de victoria: al mover, las blancas vencen fácilmente a pesar del ataque adversario.



SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

- ¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se adapta mejor a la posición?
- a) Las blancas están perdidas.
 - b) Las blancas pueden hacer tablas.
 - c) Las blancas tienen una posición ganadora.

TIEMPO ASIGNADO

Cinco minutos

SOLUCIÓN

Hagamos el recuento de las amenazas: las blancas deben detener el ataque sobre su peón b2, pero no pueden comerse al alfil adversario bajo pena de sufrir un jaque mate en a2. Un movimiento defensivo como 1. Tb1 es rechazado con 1. ... Axb2+; 2. Txb2, Te1+; 3. Tb1, Txb1+; 4. Rxb1, Te1+; 5. Rb2, Db4+; 6. Rc2, Te2+; 7. Rcl, Dc3+; 8. Rd1, De1#. Así pues, hay que encontrar otro quite, que defienda b2. Sólo hay un movimiento de pieza que responda a esta exigencia: 1. Ae5. Por tonto que pueda parecer este movimiento, hay que analizarlo, ¡y cuál no será nuestra sorpresa al constatar que gana en todas las variantes! En efecto, corta a la torre e8 de la defensa que le otorga su colega, amenazando con matar mediante 2. Dxe8+, Rh7; 3. Dg6+, Rg8; 4. Td8+, y también amenaza con mate en g7. Dado que sólo una de estas amenazas puede ser detenida simultáneamente, las negras se decidieron por el abandono. En este caso, los amantes de los problemas ajedrecísticos se han visto favorecidos, pues habrán reconocido sin demasiada dificultad un tema de intercepción clásico, basado en la intercepción de las líneas de acción de un alfil y de una torre negros por una pieza blanca, denominada Novotny en memoria del famoso compositor checo.

RETRIBUCIÓN

3 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que las blancas tienen una posición ganadora, 2 puntos por la solución correcta en más de cinco minutos, menos 3 puntos por haber elegido una de las otras dos continuaciones.

RECAPITULACIÓN

- Tiempo utilizado:
- Su puntuación en este diagrama:
- Su puntuación acumulada en esta sección:
- Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Halasz-Pribyl
Budapest-1986

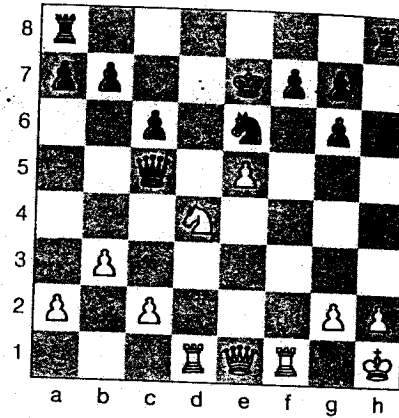
✱ Diagrama Nº J8
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

a) Las blancas poseen algunas piezas centralizadas, pero su bando tiene debilidades: su peón e5 puede ser difícil de defender después de un movimiento como ..., Th5, su rey está incómodo debido al debilitamiento de la diagonal a7-g1, pero lo más importante es que su caballo d4 está en captura. Las negras se apoderan de él, sin temer la réplica Df2, y ganan la partida.

b) Las fuerzas presentes se equilibran perfectamente y la posición está igualada. Lo mejor para las negras es colocar su última pieza inactiva en la columna d mediante 1. ..., Tad8, tras lo cual pueden mirar el futuro con serenidad.

c) La casilla f7 puede ser sometida a fuerte presión. Antes de capturar al caballo d4 hay que analizar concienzudamente la sucesión 1. ..., Cxd4; 2. Df2, que concede la ventaja a las blancas. Presionar al peón e5 es una propuesta mucho mejor y da ventaja a las negras después de 1. ..., Th5; 2. Cf3, Cg5.



SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?

- Las negras ganan con 1. ..., Cxd4.
- Las negras tienen una posición igualada después de 1. ..., Tad8.
- Las negras tienen ventaja después de 1. ..., Th5, con presión sobre e5.

TIEMPO ASIGNADO

Siete minutos

SOLUCIÓN

Cuando se puede perder una pieza, hay que analizar todas las variantes a fondo para verificar si es posible conservarla. Después de 1. ..., Cxd4, el quite 2. Df2 es rechazado por la bonita continuación 2. ..., Txx2+! con una victoria rápida: 3. Rxx2, Th8+; 4. Rg3 (4. Rg1 conduce al mate 4. ..., Ce2#), 4. ..., Dxe5+; 5. Rg4 (y no 5. Df4, Ce2+), 5. ..., f5+; 6. Rg5, Ce6+; 7. Rxx6, Th6#. Una bella demostración de la debilidad del enroque blanco. En cuanto a 1. ..., Th5, este movimiento es rechazado por 2. Cxe6 seguido de 3. Dd2, con fuerte ataque blanco.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber declarado en el tiempo asignado que las negras **ganan** con 1. ..., Cxd4, 4 puntos por la solución correcta en más de siete minutos, menos 3 puntos por 1. ..., Th5, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

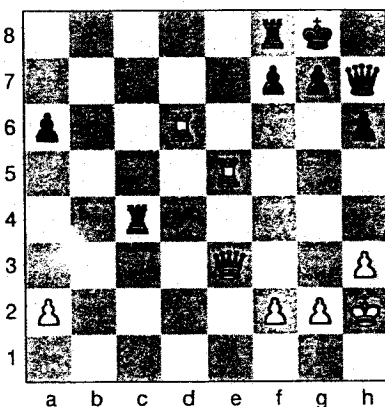
Diagrama N° J9
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

a) Una posición simple: las blancas disponen de una ventaja evidente bajo la forma de piezas muy centralizadas. Ganan mediante la captura del peón a6, sacando partido de su superioridad posicional contra el material.

b) Las negras están sólidamente parapetadas en su campo, con un rey bien protegido. La victoria todavía está lejos tras la eventual captura del peón a6, pues todavía hay que llevar el peón "a" a dama, lo que no es nada fácil. Sobre 1. Txa6, el adversario aprovecha la tregua para liberarse. Así pues, hay que acrecentar la presión sobre la posición adversaria apoderándose de la séptima hilera con 1. ..., Te7!

c) Con unas piezas negras pasivas y un rey adversario embotellado, la posición está madura para una combinación. Las blancas ganan por fuerza.



**SU RAZONAMIENTO
SOBRE LA POSICIÓN**

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se adapta mejor a la posición?

- Las blancas ganan con 1. Txa6.
- Las blancas consiguen una gran ventaja con 1. Te7.
- Las blancas ganan con una combinación.

TIEMPO ASIGNADO

Siete minutos

SOLUCIÓN

Generalmente, en este tipo de posición el material no cuenta y es mejor jugar para acrecentar la ventaja que ir a la caza del peón. Así, el muy materialista 1. Txa6 permite que las negras respiren un poco con 1. ..., Db1, obteniendo posibilidades de contraofensiva. Más interesante es 1. Te7, amenazando con 2. Txf7!, con las continuaciones 2. ..., Rxf7; 3. De6#, o 2. ..., Txf7; 3. Td8, Tf8; 4. De6+, Rh8; 5. Txf8#. Pero ahí las negras todavía se benefician de un tiempo de espera importante que les permite poner en pie una defensa mediante 1. ..., Df5. Así pues, hay que ser más activo. Un jugador débil como para tomar en consideración una combinación basada en el tema del mate de pasillo. Para atacar un punto hay que aproximar nuevos asaltantes, cosa que las blancas consiguen mediante el bonito movimiento de ataque 1. Td8! (y no 1. Te8? a causa de Tc8). Tras la réplica forzada 1. ..., g5, las blancas vencen fácilmente con 2. Tee8! (2. Txf8+ es insuficiente a causa de 2. ..., Rxf8; 3. Te8+, Rg7; 4. De5+, Rg6; 5. Dd6+, Rg7), 2. ..., Txe8; 3. Dxe8+, Rg7; 4. De5+, f6 (o 4. ..., Rg6; 5. Td6+, Rh5; 6. g4+, Rh4; 7. Dg3#); 5. Td7+, Rg6; 6. De8+.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber demostrado en el tiempo asignado que las blancas disponen de una combinación ganadora, 4 puntos por la solución correcta en más de siete minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

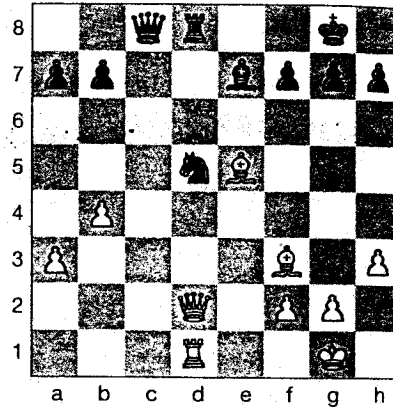
a) La posición blanca, muy centralizada, parece superior a la de las negras, pero estas últimas le quitan mordiente al ataque adversario con 1. ..., Cf6, cambiando las torres y aligerando la presión. Sobre un juego negro perfecto, la posición debería ser tablas.

b) Las blancas han calculado mal su movimiento, dado que su adversario dispone de un movimiento ganador bajo la forma de un ataque al descubierto sobre la dama d2: las negras confiscan el peón b4 con 1. ..., Cxb4 y vencen en el final.

c) Las negras consiguen tablas no mediante 1. ..., Cf6, sino con 1. ..., Cb6, que permite conservar el control de importantes casillas del flanco de dama, en particular de las casillas a4 y c4.

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?



- a) Tras 1. ..., Cf6, la posición es tablas.
b) Las negras ganan con 1. ..., Cxb4.
c) Tras 1. ..., Cb6 la posición es tablas.

TIEMPO ASIGNADO

Siete minutos

SOLUCIÓN

De los tres movimientos propuestos, sólo uno permite mantener más o menos la posición: 1. ..., Cf6. El pseudomovimiento ganador 1. ..., Cxb4 pierde en seguida mediante 2. Dxd8+, Axd8 (2. ..., Dxd8; 3. Txd8, Axd8; 4. axb4 pierde una pieza); 3. Axb7!! y las negras no tienen ninguna solución para sus problemas. Menos inmediatamente dramático pero también perdedor a la larga es 1. ..., Cd6; 2. Dxd8+, Dxd8; 3. Txd8+, Axd8; 4. Axb7, con un buen peón de más, la pareja de alfiles y una mejor posición. Resta 1. ..., Cf6, movimiento centralizador que ya no permite 2. Dxd8+, a causa de 2. ..., Axd8; 3. Axb7, De6; 4. Txd8+, Ce8. En esta variante, las blancas se contentan con mantener su pequeña ventaja, debida a la pareja de alfiles y a las piezas más centralizadas.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber demostrado en el tiempo asignado que las negras pueden esperar tablas con 1. ..., Cf6, 4 puntos por la solución correcta en más de siete minutos, menos 3 puntos en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

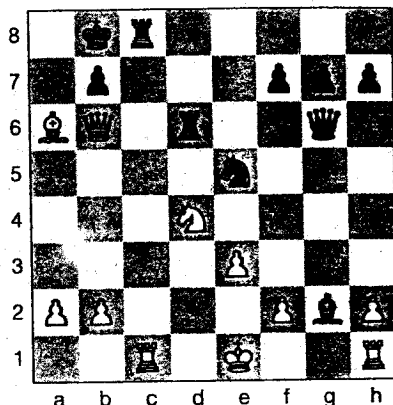
❖❖ Diagrama N° J11
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

a) Prácticamente todas las piezas de las blancas están siendo atacadas: la torre c1, la dama b6, al alfil a6 y la torre h1. No hay nada que replicar a todo ello y el telón cae sobre un abandono blanco muy digno.

b) Una posición caótica de la que se adueña el cálculo. Cada bando ataca al otro, las blancas presionan sobre b7 y sobre las demás casillas que rodean al monarca enemigo, las negras amenazan con jaques de caballo en d3 o en f3, según las circunstancias. ¿Cuál es la diferencia entre los dos bandos? A las blancas les corresponde mover, un factor crucial en este tipo de situaciones. Así pues, no es sorprendente que venzan gracias a un movimiento de libro que intercepta la acción de la torre d6 y del alfil g2.

c) Las blancas, con todas sus piezas atacadas, deben reaccionar rápido, y elijen aceptar las tablas con 1. Txc8+.



**SU RAZONAMIENTO
SOBRE LA POSICIÓN**

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se adapta mejor a la posición?

- Las blancas están perdidas hagan lo que hagan.
- Las blancas vencen mediante un movimiento sorpresa.
- Las blancas hacen tablas con 1. Txc8+.

TIEMPO ASIGNADO

Siete minutos

SOLUCIÓN

El muy seductor 1. Tc6 pierde desgraciadamente tras la bella continuación 1. ..., Cf3+; 2. Cxf3 (ni 2. Re2, Cxd4+; ni 2. Rd1, Txd4+), 2. ..., Db1+; 3. Re2, Axf3+; 4. Rxf3, Dh1+; seguido de 5. ..., Dxc6. El único movimiento es pues 1. Txc8+, Rxc8; aunque después de 2. Dc5, Cc6; la situación sea más bien triste de contemplar. Por ejemplo, 3. Cf5 (3. Df5+, Rb8!), 3. ..., Td7; 4. Tg1, Af3!!; y las negras ganan, o incluso también 3. Tg1, Txd4; 4. exd4, Db1+; 5. Rd2 (5. Re2, Dxc6; 6. d5, Df1+), 5. ..., Dxc6; 6. d5, Axd5! (y no 6. ..., bxa6; 7. Dxc6+, Rd8; 8. Db6+, Re7; 9. Dc7+, Rf6; 10. Df4+, Rg6; 11. Dg4+, con jaque perpetuo); 7. Dxd5, Dxf2+; 8. Ae2, Df4+; 9. Re1, Dxe2; 10. Dxf7, con una posición teóricamente ganadora para las negras: las blancas tienen pues una posición perdedora hagan lo que hagan.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que las blancas pierden en todos los casos, 4 puntos por la solución correcta en más de siete minutos, nada por haber demostrado que las blancas hacían tablas con 1. Txc8+, menos 3 puntos por haber afirmado que ganaban con 1. Tc6, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

❖ ❖ Diagrama N° J12
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

a) Las negras están completamente asediadas: sus peones b5 y f5 se encuentran amenazados. Lo mejor para ellas es jugar 1. ..., Db7, único movimiento que les permite mantener la posición gracias a la acción de la dama sobre los peones e4, g2 y b2.

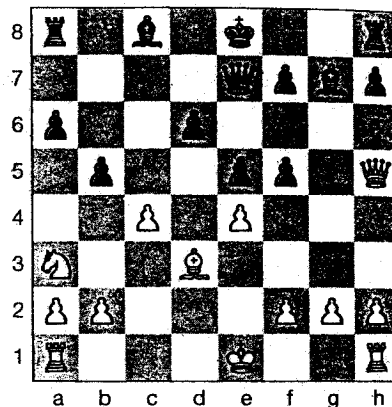
b) Las negras aprovechan la superioridad de su centro eliminando todos los peones blancos, empezando por el peón c4. Seguidamente, movilizarán a sus peones de las columnas d y f para adquirir una ligera ventaja.

c) La posición en el centro, extremadamente móvil, permite que las negras adquieran una ventaja ganadora.

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?

a) Después de 1. ..., Db7!, la posición está igualada.



- b) Las negras están un poco mejor cambiando en el centro.
- c) Las negras pueden tomar una ventaja ganadora.

TIEMPO ASIGNADO

Siete minutos

SOLUCIÓN

Es necesario tomarse un poco de tiempo para determinar quién está mejor, de tan abundantes como son las posibilidades. Las negras aprovechan la posición del rey adversario en el centro para tomar la decisión mediante la bella ruptura 1. ..., d5!! Ahora su adversario dispone de tres posibilidades, cada una de ellas peor que la otra: 2. exd5, Db4+; seguido de la captura del peón b2, o 2. cxb5, fxe4; 3. Ae2, Db4+ con consecuencias fatales, o finalmente el movimiento del texto 2. cxd5+, fxe4; sobre el cual las blancas entregaron los trastos.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber declarado en el tiempo asignado que las negras ganan, 4 puntos por la solución correcta en más de siete minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Glyanets-Rodin
Moscú, 1997

Diagrama N° J13
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

a) Con la maniobra posicional 1. ..., a6 seguida de 2. ..., Aa7 y 3. ..., Axd4, las negras cumplen tres objetivos: enmascarar su debilidad en d5, suprimir la casilla fuerte adversaria d4 e inutilizar al alfil b2 atrayendo al peón e3 a la casilla central negra d4. Así consiguen cierta ventaja.

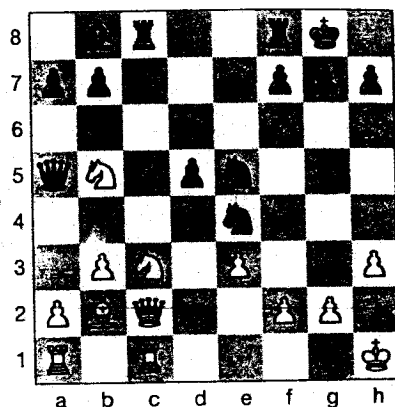
b) Transfiriendo el ataque al flanco de rey con 1. ..., Dd8 seguido 2. ..., Dh4 y 3. ..., Tc6, las negras obtienen una opción de victoria: están mejor, pero la victoria no está asegurada en absoluto.

c) Las negras no tienen necesidad de mostrarse especialmente finas para ganar: ganan mediante una combinación.

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se adapta mejor a la posición?

- Las negras toman ventaja con 1. ..., a6
- Las negras toman ventaja atacando el flanco de rey.
- Las negras ganan mediante una combinación forzada.



TIEMPO ASIGNADO

Siete minutos

SOLUCIÓN

La posición desafortunada de la pareja real blanca permite que las negras ganen en el acto penetrando con su caballería en el bando adversario: confiscan al menos la calidad con 1. ..., Cd3!. Las blancas replicaron a esta incursión con 2. b4 (y evidentemente no 2. Dxd3, Cxf2+), pero después de 2. ..., Da6; 3. f3, Cxc1; se vieron obligadas a abandonar: la continuación sería 5. Txc1, Dxb5, con una victoria fácil.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber demostrado en el tiempo asignado que las negras ganan, 4 puntos por la solución correcta en más de siete minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

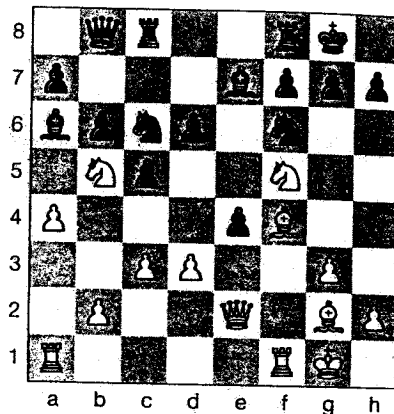
a) Las blancas poseen dos peones menos pero tienen el ataque. Ganan después de 1. Cxe7+ seguido de 2. Acd6.

b) El enfrentamiento del alfil f4 y de la dama negra coloca en desventaja a esta última después de 1. Cbxd6, que ataca a la torre c8 y amenaza con comer en f7. 1. ..., Axd6 no constituye una réplica, puesto que las blancas ganan la calidad después de 2. Axd6.

c) La situación es más compleja de lo que parece a primera vista y la apariencia de ataque blanco no compensa en absoluto el déficit material. Las negras pueden replicar a 1. Cbxd6 mediante 1. ..., Axd3, con grave riesgo de su adversario. Con el mejor juego posible por una parte y otra, la posición favorece a las negras que, lógicamente, deben ganar.

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?



- a) Las blancas ganan con 1. Cxe7+ seguido de 2. Axd6.
- b) Las blancas vencen con 1. Cbxd6.
- c) La posición es favorable a las negras, que deben ganar.

TIEMPO ASIGNADO

Siete minutos

SOLUCIÓN

Las piezas negras ocupan posiciones un poco ridículas: en particular, la dama está en fuera de juego y el alfil a6 no participa en la acción. En cambio, las fuerzas blancas irradian actividad: los dos alfiles barren el flanco de dama pero pueden volverse fácilmente contra el flanco de rey, los caballos están plantados en pleno corazón del dispositivo enemigo, uno en cada flanco, las torres pueden hacer notar su acción en la columna f, la dama goza de movilidad y puede asestar rápidamente un movimiento fatal al monarca adversario. Este último está mal defendido y sus piezas están mal colocadas para prestarle ayuda. Hay que abrir el enroque negro, lo que se consigue mediante 1. Cxe7+, Cxe7; 2. Axd6, Db7; 3. Txf6. La continuación es simple: tras la respuesta forzada 3. ..., gxf6, las blancas fuerzan el abandono mediante 4. Axe4, Dd7; 5. Axe7, Dxe7 (5. ..., f5; 6. Af6); 6. Dg4+, Rh8; 7. Df5 con mate imparable.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que las blancas ganan con 1. Cxe7+ seguido de 2. Axd6, 4 puntos por la solución correcta en más de siete minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

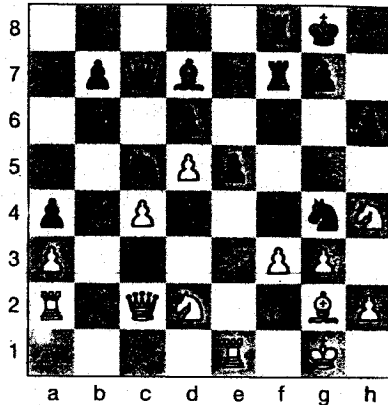
Diagrama Nº J15
 Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

a) Las blancas, que no están bien, se han defendido correctamente. Tras la retirada forzada 1. ..., Cf6, se encolerizan y juegan 2. Af1, Ch7; 3. Cg2, Cg5; 4. Ae2, obteniendo una posición difícil pero defendible.

b) El debilitamiento de la diagonal a7-g1 permite a las negras obtener un peón conservando el ataque mediante 1. ..., Db6, con la continuación probable 2. Te2, Cd3+; 3. c5. Sin duda ganarán en la final.

c) Las negras pueden mejorar la variante anterior y vencer de forma convincente a mitad del juego.



SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?

- a) La posición blanca es difícil, pero defendible.
- b) Las negras ganan en el final.
- c) Las negras ganan a mitad del juego.

TIEMPO ASIGNADO

Siete minutos

SOLUCIÓN

Por experiencia, un buen jugador sabe que las negras tienen una posición estratégicamente ganadora. Queda por probar esta impresión mediante variantes tácticas. Instaurar una batería con 1. ..., Db6, amenazando con 2. ..., Cd3+ es fuerte, pero un principio básico cuando se descubre un buen movimiento consiste en buscar la existencia de alguno mejor. En mi anterior obra editada por Paidotribo, *Compruebe su nivel de ajedrez*, he dado varios ejemplos de un fenómeno observable: en una combinación siempre es provechoso invertir, por si acaso, el orden de los movimientos para ver lo que produce. Aquí, jugar 1. ..., Cd3 antes de ..., Db6 permite vencer fácilmente. La diferencia con la variante en que la dama negra está en b6 aparecerá cuando las negras hagan jaque en c5, dado que las blancas ya no disponen del quite c4-c5. La variante principal se desarrolla así: 1. ..., Cd3!; 2. Dxd3, Dc5+ (el jaque se produce en c5 y no en b6 y c4-c5 ya no es posible); 3. Rh1 (o 3. Rf1, Df2#), 3. ..., Cf2+; 4. Rg1, Ch3+; 5. Rh1, Dg1+; 6. Txg1, Cf2#. Sobre la defensa 2. Tf1 (2. Te2, Dc5+; 3. Rf1, Cxh2#), las negras ganan con la misma maniobra: 2. ..., Dc5+; 3. Rh1, Cg-f2+; 4. Rg1, Ch3+; 5. Rh1, Dg1+; 6. Txg1, Cf2#.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber demostrado en el tiempo asignado que las negras ganan a mitad del juego, 4 puntos por la solución correcta en más de siete minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

❖ ❖ Diagrama N° J16
Juegan negras

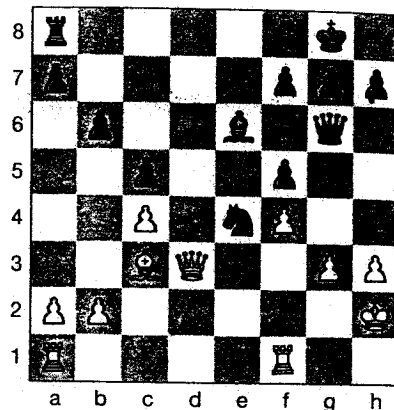
CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

- Las negras, que han sacrificado un peón para obtener esta posición, no han conseguido demostrar la corrección de su concepción: su peón suplementario, doblado, no juega y sólo queda el déficit material. Jugando de forma precisa, las blancas ganan.
- Las piezas blancas están mal coordinadas, cosa que las negras aprovechan para ganar mediante una combinación convincente.
- Si las blancas consiguen reagruparse, el resultado de la partida no ofrece ninguna duda: la calidad de ventaja hablará y el punto se inscribirá en la columna de las blancas. Así pues, las negras juegan para las tablas, que arrancan por los pelos mediante una combinación apropiada.

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se adapta mejor a la posición?

- Las blancas tienen una posición ganadora.



- Las negras tienen una posición ganadora.
- Las negras consiguen tablas.

TIEMPO ASIGNADO

Siete minutos

SOLUCIÓN

Las negras tienen poco tiempo por delante. Dejar aunque sólo fuera un tiempo a las blancas para consolidar su ventaja material equivaldría a abandonar. Hay que encontrar el medio de forzar inmediatamente la posición blanca. Ello se consigue desviando a la dama blanca de la defensa del peón g3 con 1. ..., Axc4!. Si las blancas rechazan el sacrificio, su adversario recupera la calidad recogiendo al pasar un segundo peón: por consiguiente, esta variante debe excluirse, dado que entonces la victoria negra es segura a la larga. Así pues, hay que entrar en la combinación negra, que se desarrolla así: 2. Dxc4, Dxc3+; 3. Rh1, Dxh3+; 4. Rg1, Dg4+; 5. Rh2, Td8! La amenaza es ahora ..., Td6, con mate rápido en la columna h. Las blancas jugaron 6. Da4, pero después de 6. ..., Cxc3; 7. Dc2 (o 7. bxc3, Td2+), 7. ..., Td6 se vieron obligadas a tender la mano en señal de abandono.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber declarado en el tiempo asignado que las negras tenían una posición ganadora, 4 puntos por la solución correcta en más de siete minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Diagrama N° J17
Juegan negras

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

a) Las negras concretan su ventaja apoderándose de un peón con 1. ..., Axb6, obteniendo una posición ganadora. Con su pareja de alfiles y su mejor desarrollo, el final les pertenece.

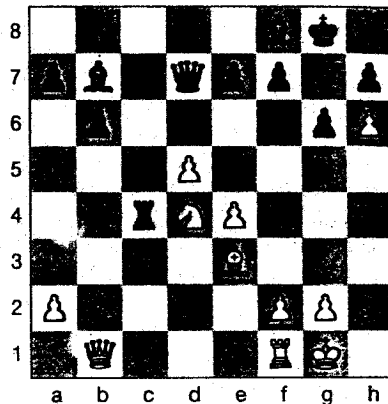
b) Las fuerzas negras están bien desarrolladas y centralizadas. El mejor medio de acentuar la presión consiste en jugar 1. ..., Da4, obteniendo una excelente partida.

c) Las blancas consiguen una ventaja ganadora con 1. ..., Dg4, que presiona sobre el peón e4 y amenaza con atacar al peón h6 mediante 2. ..., Dh5.

**SU RAZONAMIENTO
SOBRE LA POSICIÓN**

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?

- a) Las negras ganan con 1. ..., Axb6
- b) Las negras obtienen una mejor posición después de 1. ..., Da4.
- c) Las negras adquieren una ventaja ganadora con 1. ..., Dg4.



TIEMPO ASIGNADO

Siete minutos

SOLUCIÓN

Las negras disponen de numerosos movimientos para intentar hacer valer su ventaja. Es posible la locura en g4, pero la dama negra está cortada del resto de sus tropas y el peón h6 es fácilmente defendible. En todo caso, todavía no se plantea una ventaja ganadora. El movimiento 1. ..., Da4, más en armonía con la disposición de las piezas negras, plantea además problemas a las blancas, que pueden, no obstante, defenderse con 2. Ce2. Las negras pueden incluso jugar 1. ..., f5, con diversas amenazas..., pero la captura del peón h6 debe ser en cualquier caso excluida, pues aunque seductora, pierde. La partida prosiguió con 1. ..., Axb6; 2. Dd3, Da4; 3. Axb6, Txd4; 4. Dg3, tras lo cual las negras abandonaron: están amenazadas de jaque en b8, y sobre 4. ..., Dd7 o 4. ..., De8 pierden su torre con 5. De5, que apunta simultáneamente a la torre d4 y a la casilla g7.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber declarado en el tiempo asignado que las negras obtenían ventaja con 1. ..., Da4, 4 puntos por la solución correcta en más de siete minutos, menos 3 puntos por haber afirmado que ganaban con 1. ..., Axb6, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

❖❖ Diagrama N° J18
Juegan negras

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

a) Las blancas parecían estar muy bien, pero su adversario no se encuentra sin posibilidades de contraataque a causa de la falta de defensores en la primera hilera. Las negras vencen mediante una combinación.

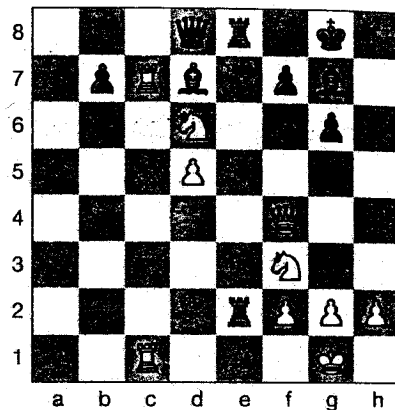
b) Las blancas, que parecen hallarse muy bien, realmente lo están y cualquier intento negro de liberarse se saldaría con una amarga derrota. De hecho, las blancas ganan sea cual sea el movimiento negro, y esta victoria se obtiene o bien a mitad del juego o bien en el final.

c) En esta situación, las negras disponen de un movimiento táctico arriesgado pero rentable que les permite conseguir las tablas.

**SU RAZONAMIENTO
SOBRE LA POSICIÓN**

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?

- La posición es ganadora para las negras.
- Las blancas ganan frente a cualquier movimiento negro.
- Las negras consiguen tablas.



TIEMPO ASIGNADO

Siete minutos

SOLUCIÓN

El embargo que las blancas mantienen sobre la posición es tal que no hay ninguna duda de que vencerán tarde o temprano. No obstante, las negras disponen de una combinación interesante pero falsa, que puede producir resultados inesperados: 1. ..., Dxc7. En la partida, las blancas no se dejaron impresionar y consiguieron la victoria de forma convincente mediante 1. ..., Dxc7; 2. Dxf7, Rh7; 3. Dxc7+, Rxc7; 4. Cxe8+, Axe8; 5. Txc7+, Rf6; 6. Txb7, Ta2; 7. h4, y la final no ofrece ninguna esperanza. Por esta razón, sólo la afirmación según la cual las negras están perdidas hagan lo que hagan aporta puntos.

RETRIBUCIÓN

5 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que las negras tenían una posición perdedora, 4 puntos por la solución correcta en más de siete minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Sanz-Fernández
Salamanca, 1941

*** Diagrama N° J19
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

a) Las negras acaban de apoderarse del peón e5, obteniendo, por esta razón, una posición ganadora. Con un buen peón de más en una posición superior, el final les pertenece.

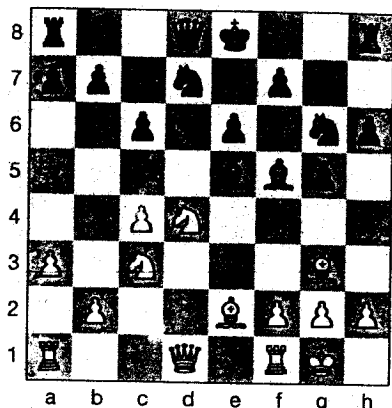
b) El alfil f5 no tiene casilla de huida si es atacado con el peón g, lo que aprovechan las blancas para rechazar el último movimiento negro y ganar.

c) Las negras han ganado un peón, pero carecen de tiempo para digerirlo en paz y consolidar su ventaja. Aprovechando su avance en desarrollo, las blancas complican el juego y el resultado es incierto.

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se adapta mejor a la posición?

- a) Las negras tienen una posición ganadora.
- b) Las blancas tienen una posición ganadora.
- c) La situación es confusa.



TIEMPO ASIGNADO

Doce minutos

SOLUCIÓN

La captura del peón e5 por el alfil necesitaba un cálculo preciso. Las blancas replicaron a 1. ..., Axe5 con 2. Axe5, sobre lo cual el jugador que llevaba las negras volvió a comer en e5 con el caballo d7, 2. ..., Cdx5!! la única forma de tomar la ventaja: 2. ..., Cdx5 conduciría después de 3. f4, gxf4; 4. Cxf5, exf5; 5. Txf4, Dg5; 6. Df1, a una posición poco clara. El problema es que ahora es necesario encontrar una réplica a 3. g4, que amenaza con ganar una pieza. Las negras escaparon de este avispero mediante la continuación siguiente que, evidentemente, habían previsto al lanzar su combinación: 3. g4, Axc4; 4. Axc4, Cxc4; 5. Dxc4, Ce5! Este bonito movimiento recupera la pieza, por ejemplo 6. De4, Dxd4; 7. Dxd4, Cf3+. La partida prosiguió con 6. Dg3, Dxd4; 7. Tfe1, Cg6; 8. Ce4, 0-0; 9. Tad1, Dxb2; y las blancas perdieron el tiempo en una posición sin esperanza.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber declarado en el tiempo asignado que las negras tenían una posición ganadora, 8 puntos por la solución correcta en más de doce minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Romanishin, Van Laatum
Opan de Groningen, 1990

*** Diagrama N° J20
Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

a) Posición difícil para las negras, pues después de 1. a5, no se evidencia la forma en que podrían salvarse: las blancas tienen una posición ganadora.

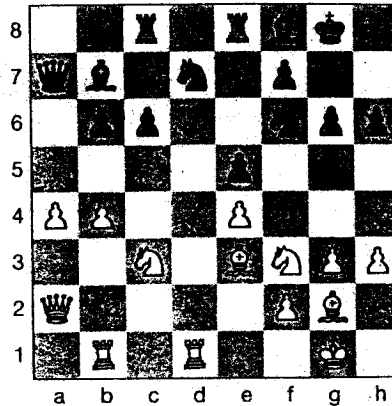
b) Las negras no tienen ningún problema especial y, frente a cualquier forma de ataque blanco, disponen de una buena réplica. La posición, aunque ligeramente favorable a las blancas, está igualada.

c) Las blancas dominan en el flanco de dama, en el centro y en el flanco de rey. Así pues, no sorprende que ganen, a condición de que encuentren la continuación táctica apropiada.

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?

- Las blancas ganan con 1. a5.
- La posición está igualada.
- Las blancas tienen una combinación ganadora.



TIEMPO ASIGNADO

Doce minutos

SOLUCIÓN

El tentador avance del peón a hasta a5 conduce a posiciones difíciles de evaluar, pues las negras pueden ir a la búsqueda de contrajuego con 1. ..., c5, abriendo la diagonal de su alfil-dama y atacando al peón 4. Sólo un análisis en profundidad puede determinar si esta sucesión es favorable a las blancas o no. Cae por su propio peso que habría que proceder a este análisis si en la posición no se impusiera un movimiento mejor, inmediatamente decisivo. Con 1. Ch4!, las blancas colocan el flanco de rey adversario bajo presión y amenazan con capturar al peón g6, gracias a la inmovilización ejercida por la dama en la diagonal a2-g8. Sólo hay dos réplicas posibles: 1. ..., Te6, rechazada con 2. Cxg6 (a pesar de todo), y 1. ..., Rg7. A este nivel no se acaba de entender adónde han querido llegar las blancas, hasta que juegan 2. Axh6+!: entonces vemos qué después de 2. ..., Rxh6; 3. Dxf7, la amenaza de mate en g6 es imparable. Esté atento a estos bruscos cambios de orientación del juego.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber declarado en el tiempo asignado que las blancas disponían de una combinación ganadora, 8 puntos por la solución correcta en más de doce minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Malinin-Pushkin
Leningrado, 1990

*** Diagrama N° J22
Juegan blancas

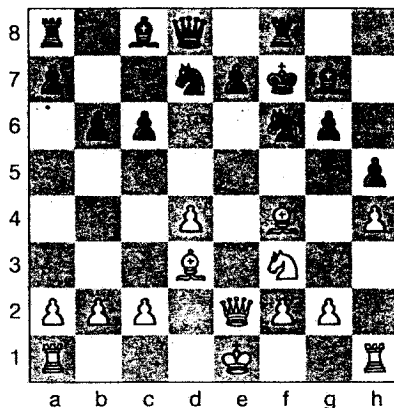
CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

- Las blancas, que acaban de sacrificar un caballo en f7, poseen un ataque decisivo y ganan en algunos movimientos.
- El sacrificio en f7 era un error y después de algunos jaques de consolución, las blancas deberán deponer las armas.
- El ataque, especulativo, da suficientes posibilidades prácticas para asegurar al menos las tablas. Las blancas tienen pues las tablas en el bolsillo y posibilidades de victoria si las negras se defienden mal.

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?

- Las blancas ganan de forma forzada.
- Las blancas pierden a la larga.
- Las blancas tienen aseguradas las tablas y posibilidades de ataque.



TIEMPO ASIGNADO

Doce minutos

SOLUCIÓN

La combinación estaba cuidadosamente calculada y las blancas vencen mediante el sobresaliente sacrificio de extracción 1. De6+!! Dado que la retirada a e8 está sancionada con mate después de 2. Axf6+, hay que aceptar el paseo por el centro del tablero, que, lo sabemos por experiencia, casi siempre es fatal. El jugador que llevaba las negras entró pues de mala gana en la continuación 1. ..., Rxe6; 2. Cg5+, Rd5; 3. c4+, Rxd4; 4. 0-0-0, Cb8 (la amenaza era 5. Ce6#); 5. a3 (amenazando con 6. Cf3+, Rc5; 7. b4#), 5. ..., b5; 6. Ae2+, Rc5; 7. Ae3+ y, hastiado, firmó su hoja de partida: después de 7. ..., Dd4; 8. Axd4+, Rd6; 9. Axf6+, Rc7; 10. Axf7 (diríase que se trata una combinación de damas), se encuentra con una pieza menos sin ninguna posibilidad a la contra.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber dicho en el tiempo asignado que las blancas ganaban de forma forzada, 8 puntos por la solución correcta en más de doce minutos, nada en los demás casos.


RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

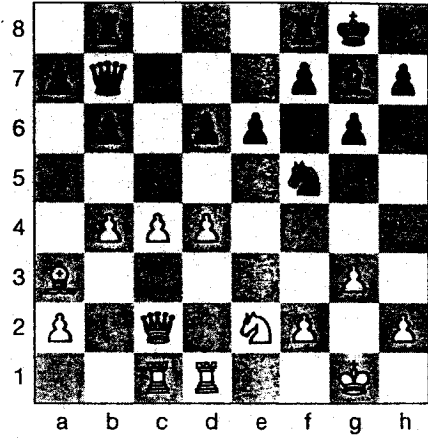
Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:


Diagrama N° J23
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

- a) Las negras gozan de una posición muy superior y aprovechan el debilitamiento del enroque adversario, que ya no está defendido por el alfil del *fianchetto*, para ganar de forma forzada.
- b) Una continuación activa permite que las negras abran el centro, con mejores perspectivas.
- c) Las negras sufren una fuerte presión en el centro y en el flanco de dama. Sus piezas menores están bien colocadas, pero no sus piezas mayores, a lo que hay que poner remedio centralizando las torres en las columnas preparadas para abrirse consiguiendo una posición igualada.



SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

- ¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?
- a) Las negras ganan.
 - b) Las negras toman la ventaja.
 - c) La posición está igualada.

TIEMPO ASIGNADO

Doce minutos

SOLUCIÓN

La solución, original, no es ni mucho menos aparente. Las negras ganan con una continuación que explota la falta de defensores del enroque blanco, pero para ello hay que acercar tropas frescas a los lugares del combate. Ello se consigue mediante la magnífica continuación 1. ..., Ah6!; 2. Tb1 (y no 2. f4, Ce3; o 2. Cf4, Axf4; 3. gxf4, Df3; con una posición agobiante), 2. ..., Ce3! La puntilla: las blancas, cuya dama está siendo atacada y que están amenazadas de mate en g2, deben aceptar el sacrificio, pero pierden después de 3. fxe3, Axe3+; 4. Rf1, Df3+; 5. Re1, Df2#. Una combinación sutil, ejecutada con muy pocos medios.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber declarado en el tiempo asignado que las negras ganaban de forma forzada, 8 puntos por la solución correcta en más de doce minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

- Tiempo utilizado:
- Su puntuación en este diagrama:
- Su puntuación acumulada en esta sección:
- Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

*** Diagrama N° J24
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

a) La posesión de la única columna abierta y su posición más centralizada asegura a las negras la ventaja. Para sacar partido de ello, hay que cambiar las damas y penetrar en la posición adversaria, lo que fuerza el excelente movimiento 1. ..., Dd3, con posibilidades de victoria en la final.

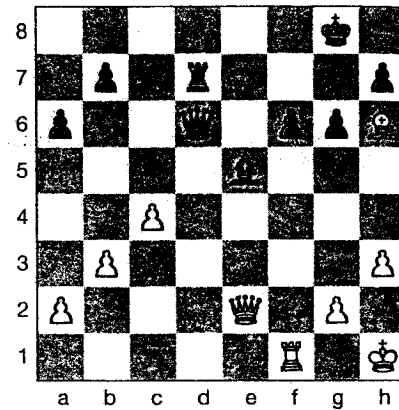
b) El movimiento 1. ..., Td8, más moderado que 1. ..., Dd3, permite mantenerse seguro contra eventuales jaques en la primera hilera y obtener una posición al menos igualada.

c) Las negras consiguen una gran ventaja encerrando al alfil adversario mediante 1. ..., g5, reservándose la posibilidad de ir a capturarlo en el momento oportuno.

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se adapta mejor a la posición?

a) Las negras tienen una posición superior después de 1. ..., Dd3.



b) Las negras tienen una posición al menos igualada después de 1. ..., Td8.

c) Las negras adquieren una gran ventaja con 1. ..., g5.

TIEMPO ASIGNADO

Doce minutos

SOLUCIÓN

Un movimiento como 1. ..., g5 es demasiado debilitante como para poder ser considerado durante mucho rato: para poner en dificultades a su adversario, las blancas no tienen más que jugar 2. h4. Quedan en liza dos movimientos, uno de los cuales parece un poco tímido y el otro parece presentar sólo ventajas. En efecto, ¿qué hacen las blancas después de 1. ..., Dd3? Pues bien, ganan mediante la bellísima continuación 2. Txf6!! Las negras lo habrían visto y respondieron con 2. ..., Dd1+, pero recibieron una ducha de agua fría después de 3. Tf1!, que captura a la dama o hace jaque mate. Así pues, sólo aporta puntos 1. ..., Td8.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber declarado en el tiempo asignado que de los tres movimientos propuestos, sólo 1. ..., Td8 era factible, 8 puntos por la solución correcta en más de doce minutos, menos 3 puntos por haber elegido 1. ..., Dd3, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

Diagrama N° J25
Juegan negras

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

a) Las negras, que están mejor desarrolladas y cuyas piezas se hallan bien colocadas para el ataque, estarían bien si no tuvieran un peón menos y una torre atacada. No obstante, después de 1. ..., Ted8 obtienen una posición al menos igualada.

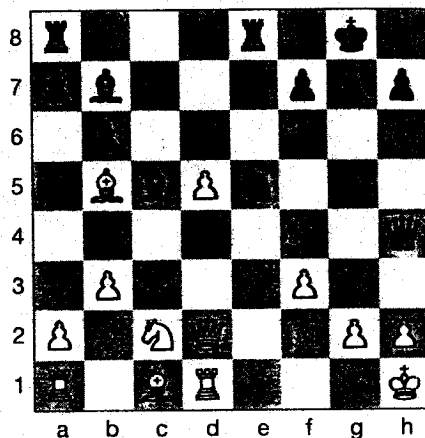
b) Las piezas negras se hallan tan bien colocadas que la victoria está al alcance de su mano gracias a una notable combinación que utiliza la debilidad de la primera hilera adversaria y la potencia de la batería de alfiles dirigida hacia el enroque blanco.

c) La combinación considerada aquí arriba no conduce a la victoria sino a las tablas.

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?

a) Las negras tienen una buena posición después de 1. ..., Ted8.



- b) Las negras ganan con una combinación.
- c) Las negras consiguen tablas con una combinación.

TIEMPO ASIGNADO

Doce minutos

SOLUCIÓN

Las negras aprovechan la buena posición de sus piezas para lanzar una combinación cuyo resultado es menos evidente de lo que parece. Aprovechan la falta de protección de la primera hilera blanca para colocar el interesante sacrificio 1. ..., Axd5!? Dado que la aceptación de este último es rechazada con 2. Dxd5, Ted8; y como 2. Dg5 no funciona a causa de 2. ..., Cxf3!, hay que apoderarse de la calidad con 2. Axe8, lo que ocasiona la réplica 2. ..., Cg4!. La partida continuó con 3. Axf7+, Rh8; 4. fxc4! Única defensa, pues 4. h3, Dg3; 5. fxc4 (o 5. hxc4, Dh4#, con una posición de mate clásico), 5. ..., Dxc3# conduce al mate. La partida prosiguió con 4. ..., Ad6; 5. Dh6!, punto notable que debería haberse visto. La captura de la dama con 5. gxc6 es sancionada con mate después de 6. Ab2+, razón por la cual las negras jugaron 5. ..., Axc2+, con la continuación 6. Rxc2, Dxc4+; 7. Rf2, Ac5+?! Un error que, no obstante, dará buenos resultados. Había que hacer tablas con 7. ..., Df5+; 8. Rg2, Dg4+; 9. Rf2, Df5+. Las blancas continuaron con 8. Ce3, Tf8; 9. Dc6?? Craso error. La tranquila retirada 9. Re1! daba la victoria. Las negras ganaron ahora mediante 9. ..., Txf7+; 10. Re1, Dh4+; 11. Re2, Tf2+; 12. Re1, Txc2+. Una partida jugada con deportividad.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber demostrado en el tiempo asignado que las negras podían hacer tablas con una combinación, 8 puntos por la solución correcta en más de doce minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:

Su puntuación en este diagrama:

Su puntuación acumulada en esta sección:

Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas:

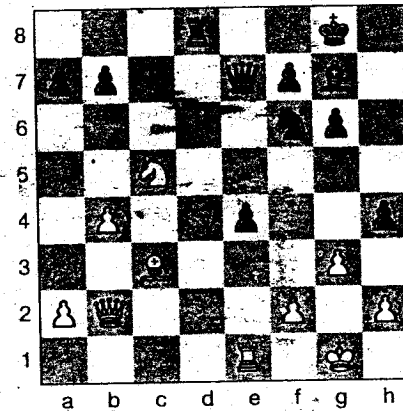
*** Diagrama N° J26
Juegan blancas

**CARACTERÍSTICAS
DE LA POSICIÓN**

a) Por el momento las blancas tienen un peón menos, pero su fuerte posición les protege de cualquier problema. Recuperan su peón y consiguen tomar ventaja con 1. Cxb7.

b) Las blancas pueden escoger los medios para demostrar la excelencia de su posición. El más convincente parece ser 1. Cxe4, Cxe4; 2. Axc7, que les asegura, con mucho, la mejor parte.

c) La posición blanca puede ilusionar durante un instante, pero no hay que equivocarse: las negras están netamente mejor y, sin duda, deben ganar.



TIEMPO ASIGNADO

Doce minutos

**SU RAZONAMIENTO
SOBRE LA POSICIÓN**

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se aplica mejor a la posición?

- Las blancas están mejor después de 1. Cxb7, Dxb7; 2. Axc7.
- Las blancas están mejor después de 1. Cxe4, Cxe4; 2. Axc7.
- Las blancas tienen una posición muy inferior.

SOLUCIÓN

Si las blancas hubieran propuesto tablas, las negras las habrían rechazado. No obstante, era el mejor "movimiento", dado que la continuación de la partida demostró hasta qué punto estaban mal. Como 1. Cxb7 no es bueno a causa de 1. ..., Dxb7; 2. Exf6, e3!; 3. fxe3 (y no 3. Axc7, Td2; o 3. Ac3, Td2), 3. ..., Axf6; 4. Dxf6, Td2; 5. e4, hxg3; 6. hxg3, Dxb4; con un juego que favorece netamente a las negras a causa de la posición arruinada del enroque adversario, las blancas optaron por 1. Cxe4, pero se arrepintieron amargamente después de 1. ..., Cxe4; 2. Axc7, Cg5!!, una reacción inesperada. La partida continuó con 3. Tc1 (3. Rf1 no es mejor a causa de 3. ..., Dd7; 4. Ah6, Dh3+; 5. Re2, Te8+; y 3. Tf1 no funciona a causa de 3. ..., Td2; 30. Dc3, De4), y las blancas debieron abandonar después de 3. ..., De4; 4. Ah6, Cf3+; 5. Rg2, Ce5+?! (una ligera imprecisión: 8. Rf1, Dd3+; 9. Rg1, Df3); 6. Rf1, Te8!; 7. Ae3, 8. Dc3, Cxc1; 9. Axc1 (o 9. Dxc1, Dh1+; 10. Re2, Dxc1; que pierde la dama), 9. ..., Dh1#.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber demostrado en el tiempo asignado que las blancas estaban claramente peor, 8 puntos por la solución correcta en más de doce minutos, nada en los demás casos.

RECAPITULACIÓN

Tiempo utilizado:
Su puntuación en este diagrama:
Su puntuación acumulada en esta sección:
Su puntuación acumulada en todas las secciones junta

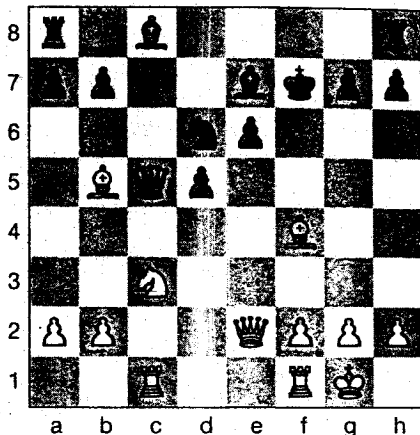
*** Diagrama N° J27
 Juegan blancas

CARACTERÍSTICAS DE LA POSICIÓN

- a) Las blancas todavía no han recuperado el peón entregado para el ataque, pero una combinación les permite hacer tablas de manera forzada.
- b) Las blancas no pueden plantear ninguna continuación válida y sólo pueden hacer algunos jaques de consolación. El resultado de la partida no ofrece ninguna duda: tras una fase de consolidación un poco penosa para ellas, que exigirá una gran vigilancia en defensa, su adversario acabará por vencer.
- c) Todas las piezas desarrolladas frente a un rey que ya no puede encorarse: la experiencia prueba que, en estas circunstancias, el bando atacante goza de excelentes posibilidades de victoria. Éste es el caso aquí planteado, dado que las blancas, a las que les corresponde mover, disponen de una continuación ganadora.

SU RAZONAMIENTO SOBRE LA POSICIÓN

¿Cuál de los tres razonamientos siguientes se adapta mejor a la posición?



- a) Las blancas fuerzan las tablas.
- b) Las blancas pierden tarde o temprano.
- c) Las blancas ganan.

TIEMPO ASIGNADO

Doce minutos

SOLUCIÓN

La experiencia es buena consejera: efectivamente, las blancas tienen la victoria en sus manos. Por otra parte, hubiera sido curioso que, desarrolladas como están, no dispusieran de ninguna combinación favorable. La superioridad de su posición se demuestra de la forma siguiente: 1. Ce4, Db4. El alfil b5 es tabú a causa de 1. ..., Dxb5; 2. Cxd6+, Axd6, seguido de 3. Dxb5. Las blancas continuaron con 2. Axd6, Axd6 (2. ..., Dxe4; 3. Dxe4, dxe4; 4. Tc7, pierde una pieza); 3. Dh5+, Re7 (3. ..., g6 también pierde una pieza después de 4. Df3+, Rg8; 4. ..., Rg7 no es bueno a causa de 5. Df6+, Rh6; 6. Tc3, Rh6; 7. Tc3, e5; 8. Cxd6); 4. Dh4+, Rf7 (4. ..., Rf8 pierde primero la calidad con 5. Dd8+, Rf7; 6. Dxd6+, Rg6; 7. Ad3+, Rh5; 8. Dxb8, Dxd6; y luego el rey después de 9. Dxb7+, Rg5; 10. Dg6+, Rf4; o 10. ..., Rh4; 11. g3+, Rh5; 12. Dh5# 11. Dg3#); 5. Tc7+, Rg8 (5. ..., Axc7 pierde después de 6. Cg5+, Rg6; 7. Dxb4, Rxc7; 8. De7+, seguido de 9. Dxc7); 6. Dd8+, Af8; 7. Df6!, las negras abandonaron: después de 7. ..., Ae7; 8. Dxe7, Dxe7; 9. Txe7, dxe4; 10. Te8+, Rf7; 11. Txb8, la posición carece de toda esperanza.

RETRIBUCIÓN

10 puntos por haber descubierto en el tiempo asignado que las blancas disponían de una combinación ganadora, 8 puntos por la solución correcta e más de doce minutos, nada en los otros casos.

RECAPITULACIÓN

- Tiempo utilizado:
- Su puntuación en este diagrama:
- Su puntuación acumulada en esta sección:
- Su puntuación acumulada en todas las secciones juntas: