

- © 1968. 1ª edición
- © 1982. Editorial Ricardo Aguilera
Padilla 54. Madrid 6
- © 1982. Editorial Fundamentos
Caracas 15. Madrid 4

1ª edición, 1968

2ª edición, 1971

3ª edición, 1974

4ª edición, 1982

Traducción y revisión: Julio Ganzo

ISBN: 84-7005-146-6

ISBN: 84-245-0331-7

Depósito Legal: M-7395-1982

Impreso en España. Printed in Spain

Impreso por Gráficas Marcar. Clises 95. Madrid 33

Diseño Gráfico: Pablo y Cristina

LA PRACTICA DE MI SISTEMA 4ª edición

FUNDAMENTOS AGUILERA

PREFACIO DEL AUTOR

La maestría del moderno ajedrez no es un secreto. El juego posicional tiene su propia técnica, como cada rama del arte, y esta técnica puede ser adquirida. Este es el objeto y la justificación de mi libro.

La enseñanza del juego posicional, con las estratagemas indicadas ya en mi primer libro, se tratan aquí con estudios apropiados (por artículos intercalados) e ilustrados con partidas de maestros. No obstante, este libro es completamente independiente de MI SISTEMA y al mismo tiempo un auxiliar para conocer los principios expuestos en aquél. Cuando se juzga necesaria, se pone una breve aclaración. Y aunque no hay mucha dificultad en el empleo de la "profilaxis", "sobreprotección", etc., se precisa conocer algo sobre ello.

El libro está valorizado también por una colección de partidas, pues aparte de las publicadas en MI SISTEMA y en BLOQUEO, que no se repiten, hay aquí 109 de mis mejores partidas.

Unas pocas palabras concernientes al espíritu de la obra. Me he abstenido de frases autoelogiosas porque he llegado a la conclusión de que esta debilidad, heredada del denominado período clásico, está aquí desplazada; por ejemplo, el lance 3..., P4AD y otras variantes fueron en su día colmadas de alabanzas. El autoelogio solamene se permite cuando un reconocido mérito se niega injustamente. En los demás casos, es de mal gusto y hasta desmoralizador.

Tal vez hay abundancia de Índices. Además de una tabla detallada del contenido del libro, hay un índice de partidas y

otro de aperturas. A mayor abundancia, como he dividido las materias solamente bajo las más importantes estratagemas —centralización, bloqueo, etc.— y no en estratagemas menores —líneas abiertas, 7.ª fila, etc.—, he pensado en la conveniencia de introducir un registro de táctica de guerrillas. Este, como es obvio, no puede ser exhaustivo; pero da la oportunidad al aficionado de estudiar los elementos tácticos que son de interés especial para él (líneas, peón pasado, etc.).

Finalmente, hubiera querido proveer a cada partida de cuatro o cinco diagramas para facilitar el estudio de algunos análisis que a veces son particularmente intrincados; pero los volúmenes obesos no gozan hoy día de favor (delgadez es la contraseña). No obstante existe un medio sencillo, pero efectivo, que recomiendo al estudiante, y consiste en utilizar dos tableros: uno ordinario para reproducir la partida y otro de bolsillo para ver las variantes. Resulta más cómodo de lo que parece y no se escapan valiosas líneas de juego.

Creo que he dicho cuanto debía y ahora dejo al libro hablar por sí solo.

A. NIMZOWITCH

PRIMERA PARTE

CENTRALIZACION

En las partidas de Torneo pueden obtenerse excelentes resultados mediante la «centralización». El hecho es que en la actualidad el control apropiado de las casillas centrales no se conoce lo suficiente, y por ello, con frecuencia sucede que hasta jugadores experimentados ostentan el centro como un «limpio par de tacones».

Veremos, por lo tanto, que cada omisión adversaria en el terreno central tendrá su correspondiente castigo.

Los pecados de omisión en el centro tienen lugar por una negligencia habitual de las necesidades estratégicas (en otros términos, «sit venia verbo» = carencia de estrategia) o de la apasionada debilidad en la idea de los ataques laterales. En el primer caso, el oponente permite que el dominio central le sea arrebatado, y en el segundo caso cede su dominio para probar suerte en una intrépida excursión por el flanco.

Pero un ataque de flanco sólo tiene buenas chances cuando el centro está cerrado, o bien puede ser controlado por un mínimo de fuerzas contra posibles «diversiones». En caso contrario, el ataque está condenado a morir por inanición,

ya que no es posible ligar una difícil formación defensiva.

La partida número 3 es una clara ilustración de este punto. En ella una ruptura central conduce a la paralización (casi podría decirse desmoralización) de las fuerzas atacantes en el flanco.

La técnica de la centralización tiende a cercar y estrechar cada vez más el complejo de las casillas centrales (después de las necesarias precauciones preventivas, en el caso de un peón central móvil del enemigo). En este sentido debemos alegrarnos por la obtención de cualquier columna o diagonal, que nunca será modesta en tanto se dirija al centro del tablero.

Cuando hemos tenido éxito en adquirir estas leves potencialidades teóricas, mediante las cuales se ubica alguna de nuestras piezas en el centro, podemos entonces estar satisfechos con los resultados de nuestra política de centralización.

Una concentración de fuerzas actuando en el centro, durante el transcurso del medio-juego (como se dijo más arriba), puede ser eficazmente explotada para ataques en los flancos, porque después de todo lo que se ha dicho y hecho, la

centralización no es en sí una finalidad, sino el camino más racional de acumular fuerzas latentes para acciones laterales. (Véase la partida núm. 8.)

A pesar de todo, una posición centralizada no es enteramente una prueba contra todo peligro. Por ejemplo, el adversario puede desarrollar la idea de suprimir las piezas centralizadas por medio de cambios. En este caso, el problema consiste en conservar un saldo favorable de piezas centralizadas para el final. (Partida núm. 7.) Otro peligro puede sobrevenir cuando el enemigo sacrifica una de sus unidades bloqueadas para extender súbitamente su dominio central. Este peligro, no obstante, puede ser desviado por una inmediata adaptación a las nuevas circunstancias, lográndose frecuentemente con un contra-sacrificio, cuyo objetivo puede ser la enérgica explotación de una diagonal que pase por el centro. (Partida núm. 8.) Nos limitaremos, por ahora, a las breves observaciones anteriores, que serán aclaradas con las partidas que siguen y sus comentarios preliminares.

I. Abandono del complejo de casillas centrales como falta típica y frecuente.

LA IDEA DE LAS FUERZAS CENTRALES

En las partidas 1 y 2 el centro se descuida sin ninguna justificación; en la 3, el abandono central tiene por objeto un ataque en el flanco, pero tal estrategia sólo puede tener éxito ante una defectuosa defensa.

Nuestra lente de enfoque puede ser imaginaria, pero ciertamente es un ins-

trumento efectivo que nos muestra en cada caso si la jugada realizada agrega o no alguna efectividad acumulativa al grueso de nuestras fuerzas.

Si Brinckmann hubiera utilizado esta lente de enfoque en nuestra partida del Torneo de Berlín 1928, difícilmente hubiera jugado 5. ..., D3C. Después de 1. P4D, P4D; 2. C3AR, P3R; 3. A4A, C3AR; 4. P3R, P4A; 5. P3A, D3C; 6. D3C, C3A; 7. CD2D resultó imposible la centralización 7. ..., A3D. Ahora debió jugar, al menos, 7. ..., A2R; pero optó por la descentralizadora 7. ..., C4TR. A lo que siguió una breve expedición punitiva; 8. D×D, P×D; 9. A7A, P5A; 10. A×PC, y las negras se vieron obligadas a regresar con su Caballo, con la consiguiente pérdida de tiempo: 10. ..., C3A, para detener la amenaza P4R, a lo que siguió 11. A7A con ventaja.

Sin el lance 7. ..., C4TR las blancas no podrían justificar su raid de pillaje, por ejemplo: 7. ..., A2R (en vez de 7. ..., C4TR); 8. D×D, P×D; 9. A7A, P5A; 10. A×PC, C2D y el negro tiene la iniciativa. Posteriormente encontraremos más oportunidades para probar la utilidad de nuestra lente de enfoque.

PARTIDA N.º 1

Berlin, 1928

Negras: K. Ahues

- | | |
|----------|------|
| 1. P4AD, | C3AR |
| 2. C3AD, | P3A |
| 3. P4R, | P4D |
| 4. P5R, | P5D, |
| 5. P×C, | P×C |
| 6. PC×P, | PC×P |

Más claro era 6. ..., PR×P, porque el desarrollo negro A3D—0—0—T1R no podía ser impedido. Esta disposición de piezas significa centralización y, por consiguiente, la mayor seguridad contra cualquier sorpresa. Todo cambia después de la jugada realizada (PC×P). Es indudable que el negro obtiene pronto un orgulloso Peón central; pero resulta dudoso que el citado Peón tenga una buena razón para estar orgulloso de algo. La movilidad del Peón central es restringida, por ejemplo: 6. ..., PC×P; 7. C3A, P4R; 8. P4D, P5R; 9. C4T1, P4AR; 10. P3C seguido de 11. C2C y A4A con efectividad bloqueadora. También el mantenimiento del centro resulta débil, como se indica en el comentario a la jugada 9.ª. Por eso, 6. ..., PR×P era lo indicado.

7. C3A, P4AD

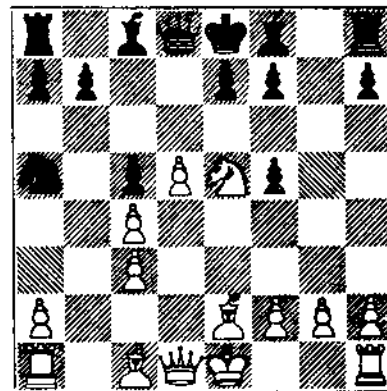
Posicionalmente, es mejor 7. ..., P3R, con situación defensiva en el centro.

8. P4D, C3A
9. A2R, P4A

Podía considerarse 9. ..., P4R con intención de permanencia, lo que equivale a una política de espera. La continuación sería: 10. A3R, D4T (ó 10. ..., P3C; 11. 0—0 seguido de D2D y TD1D con presión en la columna de Dama); 11. 0—0, D×PA; 12. P×PR (mejor que 12. T1A, que mejora la situación de la Dama enemiga), P×P (si 12. ..., C×P; 13. D5D!); 13. C5C, A4A; 14. A5T, A3C; 15. A×A, PT×A; 16. D5D y gana. La jugada del texto (P4A) es un grave error, porque abandona totalmente

el centro. Relativamente mejor era 9. ..., T1CR, aunque el blanco obtiene igualmente ventaja, mediante 10. P3C, A6T; 11. T1CD, D2A; 12. D4T, A2D; 13. D2A, etc.

10. P5D, C4T
11. C5R, ...



11. ..., A2D

O bien; 11. ..., A2C; 12. D4T+, R1A (si 12. ..., A2D; 13. C×A, A×P+; 14. A2D, A×T; 15. C6A+, R1A; 16. A6T++); 13. P4A, P3A; 14. C3A, con ventaja posicional completa.

12. A5T, A2C
13. C×P, D3C
14. C×T+, R1A
15. C7A, ...

Con toda calma, el blanco devuelve su ganancia material para obtener un gigantesco Caballo en 6R. Esa es la política a seguir, porque no siempre debe

mantenerse ciegamente la ventaja material. La clave es el juego de libertad, cambiando una ventaja por otra.

- | | |
|-----------|------|
| 15. ... | A1R |
| 16. C5C, | A×P+ |
| 17. R1A!, | ... |

Pero no 17. A2D a causa de 17. ... A×AR; 18. D×A, A×A+; 19. R×A, D7C+, etc.

- | | |
|-----------|------|
| 17. ... | A×T |
| 18. C6R+. | R1C |
| 19. A×A, | T×A |
| 20. D5T, | T1T |
| 21. D×PA, | D5C |
| 22. P3C, | D×P+ |
| 23. R2C, | D7R |
| 24. A2D, | ... |

Más exacto era 24. T1R!, D×T; 25. C5C, A2C; 26. D7A+, R1T; 27. A2C!, ganando.

- | | |
|---------|-----|
| 24. ... | C5A |
|---------|-----|

O 24. ... D×A; 25. C5C, A2C; 26. D6R+ seguido de mate ahogado.

- | | |
|----------|-----|
| 25. T1R. | D×A |
| 26. C5C, | C3D |

El resto de la partida es un simple asesinato que transcribimos con repugnancia, porque no somos de naturaleza sanguinaria.

- | | |
|-----------|-----|
| 27. D×P+. | R1A |
| 28. D×P+. | R1C |
| 29. D7T+. | R1A |
| 30. D6T+. | R1C |
| 31. D6C+. | A2C |
| 32. D7T+. | R1A |

- | | |
|-----------|---------|
| 33. C6R+. | R1R |
| 34. C×A+. | R1D |
| 35. C6R+. | R1R |
| 36. T5R, | R1nden. |

PARTIDA N.º 2

Londres, 1927

Blancas: E. Bogoljubov

- | | |
|----------|------|
| 1. P4AD, | P3R |
| 2. C2AD, | C3AR |
| 3. P4E, | P4A |
| 4. P3CR, | ... |

A considerar es la siguiente continuación sugerida por Bogoljubov: 4. C3A, C3A; 5. P4D, P×P; 6. C×P, A5C; 7. D3D, etc.

- | | |
|----------|-----|
| 4. ... | P4D |
| 5. P5R, | P5D |
| 6. P×C, | P×C |
| 7. PD×P, | ... |

Ningún defecto puede hallarse a 7. PC×P, por ejemplo: 7. ... D×P; 8. P4D, P×P; 9. P×P, A5C+; 10. A2D, D×P; 11. A×A, D5R+; 12. A2R, D×T; 13. D6D, C3A; 14. A3AR y gana. Sin embargo, la jugada del texto no es mala, porque la mayoría de Peones negros en el ala difícilmente podrá mantenerse.

- | | |
|---------|-----|
| 7. ... | D×P |
| 8. C3A, | ... |

Debía considerarse 8. A2C, C3A; 9. C2R, P4R; 10. 0—0 seguido de P4A. Con la jugada del texto se restringe a los Alfiles su máximo efecto centralizador.

- | | |
|----------|------|
| 8. ... | P5TE |
| 9. A2C, | A2D! |
| 10. C2D, | ... |

Remediando en parte el error de la jugada 8.º.

- | | |
|----------|-----|
| 10. ... | A3A |
| 11. C4E, | D3C |
| 12. D2E, | A2E |

No 12. ... P4A, a causa de 13. A3A seguido de C2D y la casilla 4R del negro queda débil. El problema que el blanco debe resolver es muy complejo: 1.º Hay que bloquear la mayoría de Peones negros. 2.º Hay que establecer una supremacía central. Solamente con un juego eficaz puede ser resuelto este problema compuesto.

- | | |
|-----------|-----|
| 13. 0—0, | ... |
| 14. P4TE, | ... |

Descuidando el centro, mejor 14. P4A!, C2D; 15. A2D, R1T; 16. TD1R, C3A; 17. A1A (intentando C2D - 3A - 5R). Y tras la serie de cambios en 4R el negro no tiene chances para mantener su mayoría de Peones.

- | | |
|----------|-----|
| 14. ... | P4A |
| 15. C2D, | A×A |

Esquivando la celada 15. ... A×P; 16. C3A.

- | | |
|----------|-----|
| 16. E×A, | C3A |
| 17. C3A, | ... |

Intenta 18. A4A.

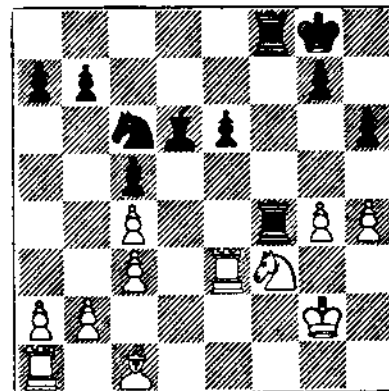
- | | |
|---------|-----|
| 17. ... | P5A |
|---------|-----|

Derribando la barrera. Sigue una tentativa blanca de consolidación, pero el juego se desploma.

- | | |
|----------|-----|
| 18. T1E, | T3A |
| 19. D4E, | P×P |
| 20. P×P, | A3D |

La debilidad del PCR blanco, la falta de desarrollo y la exposición del Rey son más ventajas de lo que una posición centralizada puede producir. Ahora se ve el daño causado por 14. P4TR.

- | | |
|-----------|-------|
| 21. P4CR, | D×D |
| 22. T×D, | TD1AR |
| 23. T3E, | T5A |



El lector menos experimentado se dará cuenta del «trabajo» en la columna abierta.

- | | |
|----------|-----|
| 24. P5C, | ... |
|----------|-----|

Si 24. T×P, T×P+; 25. R2A, C4R y el blanco va al desastre.

24. ..., T5C+
25. B1T, ...

O 25. R2A, C4R; 26. R2R, T7C+;
21. R1A, T6C, ganando pieza.

25. ..., P×P
26. P×P, E2A
27. C1C ...

Si 27. P6C+, R3A; pero no 27. ..., R2R; 28. C2T, T1TR; 29. T2R, T5-5T?; 30. A5C+, etc.

27. ..., T1T+
28. C3T, R2R
29. F3C, A5A

Con el R en 2A se hubiera producido la clavada 30. T3A; esto explica la jugada 28 del negro.

30. T3A, C4R
31. Rinden.

PARTIDA N.º 3

Ostende, 1907

Negras: Von Scheve

1. C3AR, P4D
2. P3D, C3AD
3. P4D! ...

Por ahora, el PAD negro se halla bloqueado por su propio Caballo.

3. ..., F3R
4. P3E, C3A
5. P4A, A2R
6. C3A, e—0
7. A2D, C5E

Correcto. Nótese que 7. A3D tampoco se opone a esta intromisión, por ejemplo: 7. A3D, C5CD; 8. A2R, P4AD, etc.

8. A3D, P4A

Poco recomendable, porque un Stonewall no es factible con un Caballo en 3AD. Debíó jugarse 8. ..., C×A; 9. D×C, C5C; 10. A2R, P×P; 11. A×P, P4AD.

9. P3TD, A3A
10. D2A, E1T
11. 0-0, P3TD

Posiblemente, para impedir un futuro C5CD del blanco. El negro pudo haber equilibrado el juego con 11. ..., C×A; 12. D×C, P×P; 13. A×P, P4R; 14. TD1D!, P5R! (15. C1R, T1R; 16. P3A, P5A!). Con jugadas tales como las efectuadas por el blanco —P3D, P3TD— no se puede construir una posición que ejerza presión sobre el enemigo, por lo cual no es sorprendente que el negro pueda todavía igualar. La «diversión» del Caballo negro asegura la pareja de Alfiles, pero, sin duda, desea aplicar las ideas de ataque del Stonewall, con ..., P4CR, etcétera.

12. TD1A, P3T
13. TR1D, P4CR

Esto es jugable cuando el blanco no está en situación de abrir el centro; porque con un centro abierto el ataque de flanco no tiene apenas esperanzas.

14. A1E, P5C
15. C5E, ...

La columna de Dama se hace ahora activa. (Véase la nota siguiente.)

15. ..., A×C
16. P×A, C4C

Si 16. ..., C×PR; 17. P×P, P×P; 18. A×C, PA×A; 19. T×P, etc.

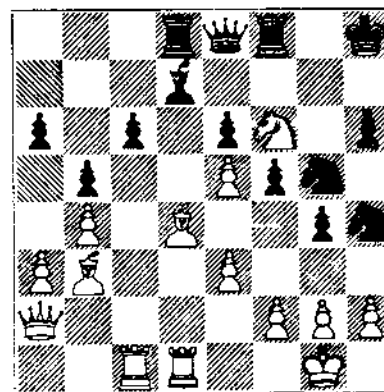
17. C2E, D1E
18. A3A, F×P
19. A×PAD, ...

La columna de Dama es tan poderosa, que el negro no puede pensar en el ataque.

19. ..., A2D
20. C4A, T1D
21. F4C, P4C
22. A3C, C2E
23. A4D, F3A
24. D2T, C3C

Si 24. ..., C4D; 25. A×C, PA×A; 26. T7A, etc.

25. C5T, C5T
26. C6A, ...



Compárense las posiciones: El blanco tiene dos columnas centrales, dos Alfiles centrales y un Caballo fuerte. El negro tiene dos Caballos excursionistas y debilidades en la 3.ª fila. Por eso no debe sorprender que el intento de ataque negro sea rechazado con cuantiosas pérdidas.

26. ..., D3C
27. A6C, C5-6A+
28. F×C, T×C
29. A×T, C×F+
30. B1A, T2A
31. A6A+, T×A
32. F×T, C×F+
33. E1E, C6A+
34. E2E, F5A
35. T×A, Rinden

2. Pecados de omisión en las casillas centrales.

En la partida número 4 el negro hizo una ruptura central con juego correcto; el blanco pudo restablecer su posición en el centro y omitió este detalle a su costa.

En la partida número 5 el blanco amenazado de un ataque en el flanco de Rey pudo replicar con un contrajuego en el centro. Desdeñó esta oportunidad porque no presentaba un éxito inmediato, y succumbió al ataque enemigo sobre el ala de Rey.

En la partida número 6 las negras ocuparon varias casillas centrales. El blanco pudo haberse opuesto a ello, y debió hacerlo, porque las casillas centrales no deben abandonarse sin lucha, pero no dio importancia ni apreció el peligro que supone el centro en manos enemigas.

Las faltas señaladas no sólo deben atribuirse a conocimientos insuficientes, sino

a temperamentos tímidos. Moraleja: En una posición crítica, a menudo la salvación viene del centro. Por lo tanto, «centralice y no pierda el ánimo».

PARTIDA N.º 4

Ostende, 1907

Blancas: Erich Cohn

- | | |
|----------|------|
| 1. P4D, | C3AR |
| 2. C3AR, | P3D |
| 3. A4A | C4T |

Ya en estos años buscaba mis propios caminos.

- | | |
|---------|------|
| 4. A2D, | C3AR |
| 5. P4A, | CD2D |
| 6. A3A, | ... |

O bien 6. C3A, P4R 7. P4R, A2R, y la pérdida de tiempo es incommensurable.

- | | |
|---------|-----|
| 6. ... | P3R |
| 7. P3R, | P4D |

Mejor era 6. ..., P3CD seguido de ..., A2C.

- | | |
|-----------|------|
| 8. P5A, | C5R |
| 9. A3D, | P4A |
| 10. P4CD, | P3CE |
| 11. A2C, | A2C |
| 12. C3A, | ... |

Las exigencias posicionales se satisfacen con 12. 0—0 y luego C5R y P3A.

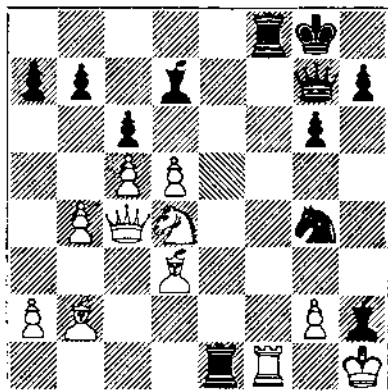
- | | |
|----------|-----|
| 12. ... | 0—0 |
| 13. D2A, | P3A |
| 14. C2R, | D2R |
| 15. 0—0, | ... |

Nos gustaba más 15. C5R.

- | | |
|-----------|------|
| 15. ... | P4R |
| 16. P×P, | C×PR |
| 17. C×C, | A×C |
| 18. C4D, | A2D |
| 19. P3A, | C3A |
| 20. TD1E, | TD1E |
| 21. P4R, | ... |

Error decisivo. Correcto era 21. P4A, A2A (si 21. ..., A×C 22. A×A) 22. C3A seguido de A4D, y la posición blanca queda consolidada. La jugada del texto conduce a la ruina a la velocidad de un expreso.

- | | |
|----------|------|
| 21. ... | PA×P |
| 22. P×P, | D2C! |
| 23. P×P | C5C |
| 24. D4A, | A×P+ |
| 25. R1T, | TD×T |



- | | |
|-----------|-----|
| 26. P×P+, | ... |
|-----------|-----|

Si 26. T×T, C7A+ y mate en cuatro jugadas.

- | | |
|-----------|-----|
| 26. ... | A3E |
| 27. D×A+, | T×D |
| 28. T×T+, | D×T |
| 29. C×T, | D7A |

Las blancas abandonaron.

PARTIDA N.º 5

Carlsbad, 1923

Blancas: R. Spielmann

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P3AD |
| 2. P4D, | P4D |
| 3. P×P, | P×P |
| 4. P3AD, | C3AD |
| 5. A4AR, | A4A |

Una innovación.

- | | |
|----------|-----|
| 6. C3A, | P3R |
| 7. D3C, | D2D |
| 8. CD2D, | P3A |

Controla la casilla 4R y prepara un avance general en el flanco de rey. Esta «diversión estratégica» parece justificada, puesto que el propio centro está seguro, ya que el P3R está protegido y la diagonal del AD tiene una buena apariencia. El ataque de flanco cuando el centro no está seguro es inadmisibles, como ya hemos indicado en más de una ocasión.

- | | |
|---------|-----|
| 9. A2E, | ... |
|---------|-----|

Lo indicado era 9. P4A, por ejemplo: 9. ..., A5CD 10. P×P, P×P; 11. A5CD con equilibrio. O 9. ..., C5R; 10. T1AD y el blanco no tiene nada que temer.

- | | |
|---------|------|
| 9. ... | P4CR |
| 10. A3C | P4TR |

- | | |
|-----------|------|
| 11. P3TE, | CR2E |
| 12. 0—0, | ... |

Ahora 12. P4A no es mejor, por ejemplo: 12. ..., P×P; 13. A×P, C4D con un fuerte Caballo en el centro.

- | | |
|----------|-----|
| 12. ... | A3T |
| 13. C1E, | P5C |
| 14. D1D, | A×C |

Con esto se gana un Peón.

- | | |
|-----------|-----|
| 15. D×A, | P×P |
| 16. C3D, | P3C |
| 17. TB1R, | P5T |
| 18. A2T, | B2A |

Pero no 18. ..., 0—0—0 a causa de 19. C5R.

- | | |
|----------|-----|
| 19. P4CR | ... |
|----------|-----|

Con cualquier otra jugada se pierde también.

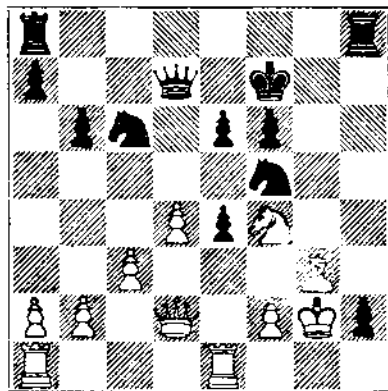
- | | |
|----------|--------|
| 19. ... | P×P ap |
| 20. A×P, | P7T+ |
| 21. R2C, | A5E+ |

El triunfo se conseguía más claramente así: 21. ..., P4R; 22. P×P, A5R+; 23. P3A, TD1CR; 24. P6R+, D×P; 25. C4A, D5C! O bien 24. D4A (en lugar de 24. P6R+), C4A; 25. P×A, C×A; 26. D×P+, R1R; 27. P6R, P8T=D+; 28. T×D, C×T+ y gana.

- | | |
|----------|-----|
| 22. A3A, | ... |
|----------|-----|

Con 22. P3A el blanco hubiera tenido mejor defensa.

22. ... C4A!
 23. A×A, P×A
 24. C4A, ...



Si 24. T×P, D4D; etc.

24. ... P4E
 25. C2E, C5T+
 26. A×C, D5C+

Y mate en pocas jugadas.

PARTIDA N.º 6

Londres, 1927

Blancas: F. D. Yates

1. P4E, P4AD
 2. C3AR, C3AR
 3. P5E, C4D
 4. A4A, C3C
 5. A2E, C3A

Aunque el blanco ha perdido un tiempo en el desarrollo del Alfil, como el

Caballo negro no está bien situado en 3CD, la maniobra del Alfil no debe ser condenada.

6. P3A, P4D
 7. P4D, ...

Hubiéramos preferido 7. P×P a. p.

7. ... P×P
 8. P×F, A4A
 9. 0—0, P3E
 10. C3A, A2R
 11. C1R, ...

Si el ataque que se intenta (P4A seguido de P4CR y P5A) fuera factible, probaría que 8. ... A4A era erróneo. Lo cierto es que 11. C1R no da muchas chances, y debió hacerse 11. A3R, 0—0; 12. T1A seguido de P3TD, P4CD y C2D-3C, 5A con un fuerte puesto avanzado.

11. ... C2D
 12. A4C!, ...

Ingenioso. Después de 12. P4A? hubiera seguido 12. ... C×PD; 13. D×C?, A4A. Tampoco era buena 12. A3R, C(2D)×P; 13. P×C, P5D; 14. A2D, P×C; 15. A×P, D2A con posición ventajosa. Por medio de la jugada del texto, Yates consigue el avance P4A de forma sorprendente.

12. ... A3C
 13. P4A, C×PD
 14. C×P, C3AD!

Si 24. ... A4AD; 15. P4C! Y 14. ... P×C sería malo a causa de 15. A×C+ seguido de D×C.

15. C×A, D8C+
 16. B1T, C×C
 17. D4T, ...

El error típico mencionado en nuestra nota preliminar. Las negras intentan claramente la ocupación de las casillas centrales, y el blanco debe luchar por ellas en lugar de alejarse del centro. Lo indicado era 17. D2R (amenazando A3R), C4D; 18. A3A, D4A; 19. A2D, C(2D)3C; 20. T1A, D2R y tal vez 21. A3R con mayor control sobre el centro que el adversario. Pero aunque este «mayor» hubiera sido dudoso, no importa, la cuestión era luchar. Ahora sobreviene un justo castigo.

17. ... P4TR
 18. A3T, ...

Después de 18. A3A, C4AR, el blanco gana terreno. Y también aparecía una amenaza de mate con ... P5T y ... C6C+.

18. ... A4A
 19. D3T, D4C

Dejando sitio al Caballo que va a 4D vía 3CD.

20. B1C, C3CD
 21. D3AR, C3-4D
 22. P3CD, D3C+
 23. T2A, T1AD

Esta jugada y la siguiente conduce a descentralizar una Torre y crea una brecha en una posición armónica. 23. ... 0—0—0 hubiera ayudado a mantener el equilibrio. Después de 24. ... R1C, y 25. ... P3C, nada se opone a la centralización 26. ... T2D, y 27. ... T1AD.

Aún mejor parece 23. ... A5C; 24. A×A, P×A; 25. D×F, T×P; 26. D×PC, 0+0—0; 27. R×T, D×T; 28. C3D, D7R, y el negro debe ganar.

Por último, es posible también una combinación de ambas líneas. 23. ... 0—0—0; 24. A3T, A5C; 25. T1A+, R1C; 26. A5A, D×A; 27. T×D, A×D; 28. T×A, T1AD, ocupando la columna AD con ventaja decisiva.

24. A2D, T3T

Interesante porque una posición centralizada puede permitir una excursión aventurera. No obstante, 24. ... 0—0 seguido de ... P3CR y ... TR1D era lo correcto.

25. T1D, A×A
 26. D×A, C4A
 27. D3D, T3C
 28. C3A, T5C
 29. P3TB, T6C
 30. P4TD, C5T

Dos ideas opuestas atormentan al negro. De un lado se hace agradable un ataque de mate. Por otra parte, las piezas están mejor situadas para el final, sobre todo el puntal de 4D.

31. E1A, T2A

Contra la posible amenaza 32. D7T y D8C+. El negro debe vigilar ambos flancos en todo momento.

32. P5T, D1D
 33. B1C, C4A
 34. E2T, P3T
 35. D1C, ...

Amenaza 36. C4D.

35. ..., D2B
36. C4D, ...

Esto pierde. Era mejor 36. T1AD.

36. ..., D5T

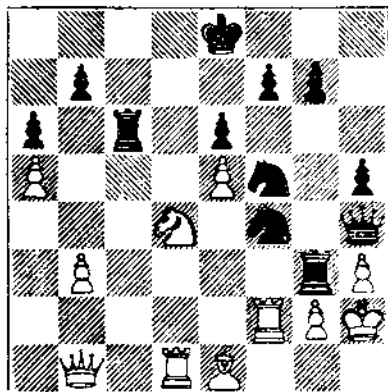
Como las unidades no pueden unirse al cuerpo principal por hallarse separadas, éste va a enlazarlas.

37. A1B, ...

Si 37. C×T, T×P1+! y mate en dos jugadas.

37. ..., C×P!

Otra amenaza de mate, esta vez con T×PC+.



38. T×C, T×PT+

El camino más sencillo.

39. P×T, D×T+
40. E2C, C6E+

Y mate en dos jugadas.

Por esta partida se le dio el premio del Torneo a «la partida mejor jugada».

3. La vitalidad de las fuerzas centralizadas.

Los comentarios a la partida número 7 nos dan ocasión de observar cómo una centralización que amenaza decidir en el medio juego se convierte en una centralización ventajosa para el final. Esta estrategia no sólo es importante como medida defensiva, sino cuando se precisa ir lento pero seguro. Tengamos presente el caso de librarse, por medio de cambios, de las fuerzas enemigas situadas en el centro.

En la partida número 8 el blanco intenta bloquear el centro, pero las negras lo rechazan mediante un elegante sacrificio de Peón, obteniendo varias líneas abiertas. Pero no había contado con el huésped (la vitalidad de las fuerzas centralizadas) y el aparente debilitado bloque resurge con nuevas energías y lo estrangula.

PARTIDA N.º 7

Oslo, 1921

Blancas: Aficionados noruegos
en consulta

1. P4E, P5E
2. P4D, P4D
3. C3AD, A5C
4. P×P, P×P

5. C3A, A5C
6. A2E, C2E
7. ♞-♞, CD3A
8. A4AE, A3D,
9. C5E, ...

Más natural parece 9. D2D.

9. ..., A×A
10. C×A, A×C
11. A×A, C×A
12. P×C, ...

Cada bando posee una mayoría de Peones en flanco diferente, pero la blanca parece menos móvil.

12. ..., D2D
13. P4AE ♞-♞-♞
14. P3A, E1C.
15. D3C, P4AD
16. TD1E, ...

Era preferible 16. TD1D.

16. ..., P4TE
17. E1T, C4A

La movilidad de la mayoría blanca de Peones ha quedado reducida a la mínima expresión; pero para anularla totalmente aún queda algún trabajo.

18. C1C, P5T,
19. C3T, P5D
20. P×P, P×P
21. D3D, C6E
22. T2A, D4D

El negro ha obtenido una posición bien centralizada, un peón pasado, aunque puede ser bloqueado, y la posibilidad de jugar P3A.

23. P3T, P3A

Se podía haber jugado 23. ..., TR1R, y posiblemente P3T, para eliminar el bloqueo D4C; pero la jugada del texto es más profunda y demuestra la superioridad del negro.

24. P×P, P×P
25. P5A! TR1C

El problema era impedir o hacer inofensiva la amenaza blanca C4A. La medida preventiva 25. ..., TR1R parece recomendable, pues si 26. C4A, D×PA (más fuerte y decisiva es la refutación 26. ..., C5C!); 27. D×D; C×D; 28. T×T, T×T; 29. C3D, C3D!; 30. T×P, R2A y las fuerzas negras están preparadas para apoyar el PD.

La base estratégica de la variante anterior puede resumirse así: La centralización del negro ha sido traspasada del medio juego al final; una estrategia que se recomienda en todos los casos convenientes.

Aún hay que agregar que la jugada del texto (25. ..., TR1C) se ajusta a la estrategia descrita, y por eso es profunda. Si 25. ..., TR1R (en lugar de la del texto); 26. TR2R, C×PC; 27. T×T, C5A+; 28. D4R, T×T y gana.

26. C4A D3A

La maniobra apuntada puede realizarse aquí simplemente con 26. ..., D×P; 27. D×D, C×D; 28. C5T, TR1R; 29. T1AD, C6R; 30. C×P, T3R. Hay que convenir que el levantamiento del bloque del PD significa para el negro una ventaja evidente. La centralización ha adquirido el carácter de un final sin

mengua de su intensidad. La continuación podría ser: 31. C7D+, R1T; 32. C5A, T3AD; 33. C3D, T×T+; 34. C×T, P6D; 35. C3C (si 35. T2D, T1AR, y si 35. C×P, P3T; 36. T2D, C5C, ganando), C5A; 36. C2D, C×PC; 37. T4A, P4C seguido de ..., C5A y gana.

Por eso, 26. ..., D×P era la jugada correcta. Se llega al final con un legado de centralización. En cambio, con la jugada del texto no puede obtenerse un aclaramiento de la posición.

27. C6C, ...

Correcto era 27. R1C, porque la jugada del texto permite una clara victoria mediante 27. ..., P6T; 28. C7R, D2A; 29. C×T, C5C; 30. D3CR, D×D; 31. P×D, C×T+; 32. R1C, C6D; 33. T1D, P7T+; 34. R×P, C7A; 35. T1AR, C5C+ y ..., T×C.

Después de 27. R1C no era fácil demostrar la ventaja, por ejemplo: 27. ..., T4C; 28. D2R (si 28. T×C?, D8A+!), TD1C; 29. C6C, T×C; 30. P×T, T×P; 31. D2D, D5R, y aunque la posición del negro es buena, tiene responsabilidades poco gratas.

27. ..., TD1R

Un error debido al tiempo. Las negras estaban jugando tres partidas simultáneas y andaban apuradas de reloj.

Como ya se ha dicho, 27. ..., P6T ganaba.

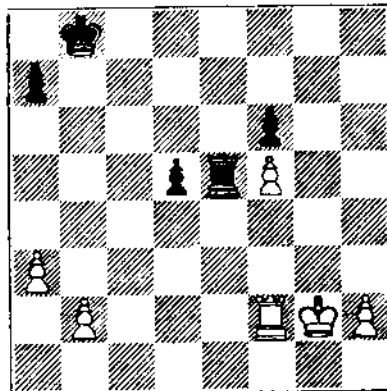
28. C×P, T5C
29. C3A, D4D
30. T2D, TR5R
31. C×P, C×PC

Esto debió tener éxito. Tras el error de la jugada 27.^a el negro debe perder la partida. Pero los dioses son muy benévolos.

32. T×T, T×T
33. C6A+, ...

Más claro que 33. C3A, D×D; 34. T×D, C6R; 35. T4D, T1R; 36. R1C, y 37. R2A.

33. ..., P×C
34. D×D, P×D
35. R×C, T4R
36. T2AR, ...



Esta débil jugada da lugar a que el fuego entre cenizas de la centralización negra vuelva a inflamarse. Correcto era 36. P4TR, y si 36. ..., T×P; 37. T2AR, T4T; 38. R3T, P4A; 39. T2D. O bien, 36. ..., R2A; 37. R3C, R3D; 38. P5T, T×P; 39. T2T, T4C+; 40. R4A, R3R; 41. P6T, T1C; 42. P7T, T1TR; 43. P4C, y las blancas ganan.

36. ..., R2A
37. R×C, R3D
38. R4C, T5R+
39. R5T, ...

Si 39. T4A, R4R; 40. T×T+, R×T y gana.

39. ..., F5D
40. R×C, R4R
41. P4C, T5C+
42. R7A, T5A
43. T×T, ...

Un error; pero de todas formas el blanco estaba ya perdido.

43. ..., R×T
44. R×P, P6D
45. R6C, P7D
46. P6A, P8D=D
47. R1nden.

PARTIDA N.º 8

Carlsbad, 1911

Negras: G. Loewentisch

1. P4E, P3R
2. P4D, P4D
3. P5E, P4AD
4. P3AD, C3AD
5. C3A, P3A

Superficial, porque una cadena de peones sólo debe ser atacada por su base, en este caso 4D. Consecuentemente, era correcto 5. ..., D3C; 6. A2R, P×P; 7. P×P, A2D con presión sobre el PD blanco.

6. A5CD, A2D
7. ♝-♞, D3C

No 7. ..., C×PR; 8. C×C, A×A; 9. D5T+, R2R; 10. D7A+, R3D; 11. P×P+, R×C; 12. T1R+, R4A; 13. D5T+, P4C; 14. P4CR mate!!

8. A×C, P×A
9. P×PAB, C×P

Yo hubiera preferido 9. P×PA.

10. C5R, A3D
11. P×P, A×P
12. A5C, ...

Clave de la táctica blanca a partir de la jugada 8.^a, pues conduce a un bloqueo completo de la posición negra.

12. ..., D1D
13. A×C, D×A
14. D5T+, P3C
15. D2R, T1D
16. C2D, ♝-♞
17. TD1R, TE1R
18. R1T, A3D
19. P4AR, P4A
20. P4A, ...

No es fácil salvar la barrera del juego sutil de bloqueo y la partida abierta de ataque... Para esto tal vez debió jugarse 20. D6T, A1C; 21. C3C, D2R; 22. C5T. O bien, 20. ..., D2R; 21. CD3A seguido de D×P, o de C5C, según aconsejen las circunstancias.

20. ..., A1AR

Pierde un Peón, pero esta pérdida es insignificante, porque los Alfiles se vuelven activos, por lo que el blanco no hallará fácil reajuste a su juego de bloqueo.

21. P×P, A1A
 22. C4E, D2C
 23. P×P, ...

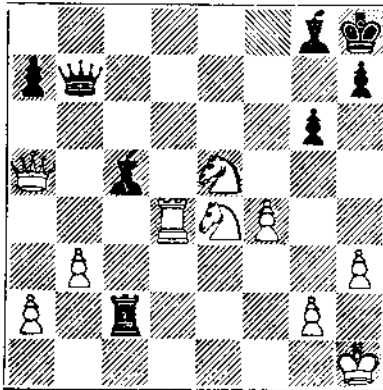
Con 23. P6D se mantiene el carácter de la partida; pero el blanco no desea devolver el Peón para ver la exactitud del sacrificio.

23. ..., A×P
 24. D6T, B1T
 25. T1D, A1C
 26. P3CD, T5D
 27. T×T, P×T
 28. D5T, ...

Cuidando de no provocar a los poderosos Alfiles con una excursión de caballería (C5C). La jugada del texto previene T1D, pero cede la ocupación de la columna AD. La lucha se hace dramática.

28. ..., T1A
 29. T1D, T7A
 30. P3TR, D2C
 31. T×P, A4A

El ataque negro parece predominante; pero



32. D8D! ...

Con la sorprendente clave, si 32. ..., A×T; 33. D×A, D2C; 34. C6D!, y 35. C8R, con victoria inmediata.

Ahora puede preguntarse, ¿esta jugada salvadora debe atribuirse simplemente a la casualidad? La respuesta es: No. Todo el procedimiento seguido es típico. Si el adversario mediante la entrega de un Peón consigue el desbloqueo, debemos mantenernos en el centro para aguardar la oportunidad de un contrasacrificio aprovechando una diagonal central. Este sacrificio será entonces decisivo.

32. ..., A2R
 33. D7D, D3T
 34. T3D, ...

Intentando la ocupación D4D.

34. ..., A1A
 35. C7A+, A×C

Si 35. ..., R2C; 36. D4D+ y mate en dos.

36. D×A, T1A
 37. T7D, Rinden.

Esta partida comprende dos etapas: a) Un bloqueo central contrarrestado en forma sorprendente. b) Una interesante manera de rechazar la tentativa de destruir este bloqueo por métodos violentos.

En la época en que fue jugada la partida la primera etapa era terreno inexplorado; la segunda aún lo es.

4. Aprendamos a conocer más ampliamente el territorio central. Unas pocas formas complicadas de centralización.

En la partida número 9 se repite la forma de centralización de la partida número

7, pero ahora el bloqueador es derribado por un ataque directo.

En la partida número 10 el centro se construye sobre bases originales, mientras que en la número 11 la construcción del centro se apoya en campo enemigo. Una posición centralizada puede controlar definitivamente puntos de los flancos (partida núm. 7); esto es un hecho basado en la propia naturaleza de la centralización. Pero a veces esta ramificación de poder, más o menos automática, resulta insuficiente y se precisa organizar un ataque de flanco en consonancia con el ataque central. Este procedimiento se ilustra en la partida número 12. Y en la número 13 puede apreciarse que no es necesario dar a esta «diversión» el carácter de ataque, ya que a veces se persiguen intenciones defensivas.

Este juego combinado de centro y flanco simultáneamente requiere la mayor firmeza en la distribución de fuerzas de nuestra posición. Desde este punto de vista, el colapso de esta acción combinada en la partida número 14 puede comprenderse fácilmente, porque el flanco de Dama del atacante era muy débil.

La partida número 15 es extremadamente crítica, y ha sido elegida para mostrar con ella las ventajas manifiestas de una posición centralizada.

PARTIDA N.º 9

Semmering, 1926

Blancas: F. D. Yates

1. F4E, P3E
 2. F4D, P4D
 3. C3AD, A5C

4. P×P, F×F
 5. A3D, C2R
 6. C2E, e—e
 7. e—e, A5C
 8. F3A, A4TE

Se ha creado una pequeña debilidad en el punto 3R blanco, pero sólo puede ser remarcada mediante el peligroso lance P4AD.

9. C4A, A3C
 10. CD2E, A3D
 11. D1E, ...

Puede calificarse esta jugada como «abandono del complejo central». Para el «objetivo central» había que jugar 11. A×A, tras lo cual las casillas 5AD y 5R quedan fijadas.

11. ..., P4AD
 12. P×P, A×P+
 13. E1T, CD3A
 14. A2D, T1E
 15. C×A, FT×C
 16. P4AE, ...

Ataque de flanco con centro inferior. Relativamente mejor, 16. D4T, C4A; 17. D×D, TD×D con mínima ventaja del negro para el final.

16. ..., C4A
 17. F3A, P5D
 18. P4A, D3C

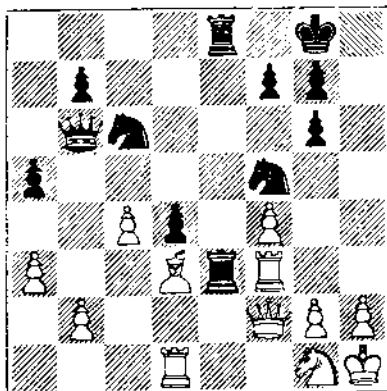
La posición negra es claramente superior.

19. T3A, A5C

Conquistando el «hole» de 6R.

20. P3TD, A×A
 21. D×A, P4T

22. C1C T6R
 23. T1D, TD1R
 24. D2AR, ..



Esta posición nos recuerda el territorio central de la partida número 7. En ambas el PD negro es el germen de la acción centralizada; en lógica relación se encuentran el punto 6R y la columna de Rey. En ambas partidas la presión negra tiende a la eliminación del Alfil bloqueador de 3D.

24. D6C
 25. T2D, C3D
 26. P5AD, C5A
 27. A×C, D×A

El éxito ha coronado la acción negra: el bloqueador ha caído. Ahora el estudiante deberá hacer lo siguiente: Colocar en un segundo tablero la posición de la partida número 7, agregando las jugadas 25., TR1C; 26. C4A. Hecho esto compare el procedimiento realizado en aquella partida con el de la presen-

te. Finalmente, trate por sí mismo de establecer la diferencia en el método estratégico de cada caso. Nuestras conclusiones se darán al final de esta partida.

28. T2A, D4D
 29. T1A, D5R

Se amenaza 30., T×T; 31. D×T, D×D; 32. C×D, T7R, ocupando la séptima fila con efectos decisivos.

30. P5A, ..

Ingeniosa tentativa de salvar la situación.

30., T×T
 31. C×T, D×P
 32. P4CD, P×P
 33. P×P, C×P

No hubiera sido malo 33., C4R; 34. T1R, T3R.

34. D×P, C6D
 35. T2A, ..

Si 35. T3A sigue 35., T8R+; 36. C×T, D8A+; 37. D1C, C7A mate.

35., T1AD

Malo sería 35., C8R a causa de 36. T2R, T×T; 37. D8D+, R2T; 38. C5C+, R3T; 39. C×P+, R4T; 40. D8T+ seguido de D3T+, D3C+, C6D+, ganando la Dama.

36. T3A, C×P

La serie de jugadas 34 a 37 debe ser evidentemente considerada como una ma-

niobra centralizadora con base en la diagonal 4AR-8CD. El resto es cuestión de de técnica (especialmente de la retirada estratégica).

37. P4T, P3C
 38. C5C, T1A

Esto no es vergonzante. La retirada es de corta duración.

39. T3A, D2D
 40. D4AD, C5E
 41. T3D, D1A
 42. D5C, ..

Después de 42. D×D, T×D; 43. C×C, P×C; 44. T6D, T1C; 45. T×PR, R2A el final de Torres está perdido para el blanco.

42., D8A+
 43. E2T, D5A+
 44. P3C, D7A+
 45. E1T, D8A+
 46. E2T, CAA
 47. E1den.

Respuesta al comentario de la jugada 27.º: En esta partida el bloqueador cae en el curso de maniobras defensivas, y en la número 7, en un ataque obligado. El ataque blanco de la citada partida número 7 puede calificarse de involuntario, porque sin él hubiera sido aplastado como por un tanque, debido al ataque central negro y sus efectos en 2CR. La fuerza para obligar a un enemigo descentralizado a efectuar un ataque precoz de flanco es típica en una posición totalmente centralizada.

PARTIDA N.º 10

Marlenbad, 1925

Blancas: R. Reti

Las jugadas de aspecto hipermoderno de esta apertura conducen por transposición a una variante conocida de la Defensa Francesa.

1. P4AD, P4R
 2. C3AR, P5E
 3. C4D, C3AD
 4. C2A, A4A
 5. C3A, C3A
 6. P4D, P×Pp.
 7. P×P, P4D
 8. P4D, A2E
 9. P5A, ..

Una jugada en gran estilo de bloqueo.

9., A4A

Prematuro sería la tentativa de ruptura 9., P3CD; 10. P4CD, P4TD; 11. P5C y 12. P6A.

10. A3D,

Lo natural era 10. A5CD seguido de A×C.

10., A×A
 11. D×A, P3CD

Ahora corresponde esta jugada.

12. ♘-♘, ..

Si 12. P4CD, P4TD; 13. P5C entonces 13., C5CD, ganando un tiempo.

12., ♘-♘
 13. A5C, P3TR

- | | |
|----------|-----|
| 14. A4T, | F×F |
| 15. P×P, | C4R |
| 16. D4D, | C3C |
| 17. A3C, | P3A |

El negro tiene el PD pasado, pobremente bloqueado y la posibilidad de atacar el PAD blanco. Las blancas tienen el control de la diagonal 3CR-8CD que no parece equilibrar la ventaja adversaria.

- | | |
|-----------|-----|
| 18. C4C, | T1A |
| 19. P3TR, | T1R |

Preparando la ocupación de la columna central a la que el blanco no puede oponerse por su preocupación en 5AD.

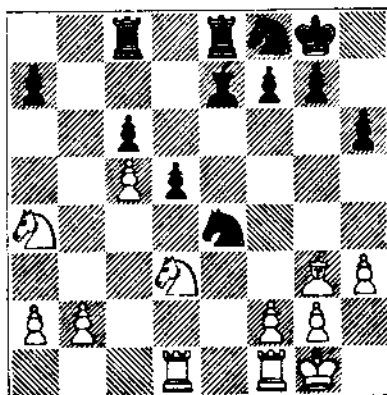
- | | |
|-----------|-----|
| 20. TD1D, | C1A |
| 21. C3D, | D4T |

Como la respuesta blanca 22. D4TD es forzada el negro ha preparado una centralización muy original.

- | | |
|-----------|-----|
| 22. D4TD, | ... |
|-----------|-----|

Malo era 22. P4C, D6T; 23. T1C, C3R; 24. D5R, C2D; 25. D1R, CR×P; 26. P×C, A3A.

- | | |
|----------|-----|
| 22. ..., | D×D |
| 23. C×D, | C5R |



Ahora el Caballo ocupa el centro, y después de la desviación de las fuerzas defensoras, quedará libre.

- | | |
|----------|-----|
| 24. A2T, | C3R |
|----------|-----|

El PAD resulta fácil de defender.

- | | |
|-----------|-----|
| 25. P4CD, | C5D |
|-----------|-----|

Una extraordinaria cooperación. A pesar de que un Caballo está sin apoyo y el otro puede ser expulsado mediante P3A, estas dos figuras dominan el tablero.

- | | |
|-----------|-----|
| 26. TR1B, | ... |
|-----------|-----|

Si 26. P3A, C7R+ seguido de 27. ... C6C+.

- | | |
|----------|-----|
| 26. ..., | A5T |
|----------|-----|

Un tercer aliado.

- | | |
|----------|-----|
| 27. A5B, | ... |
|----------|-----|

Las blancas tienen dificultades. La jugada del texto pierde un Peón.

- | | |
|-----------|------|
| 27. ..., | T×A |
| 28. C×T, | A×P+ |
| 29. R1A, | A×T |
| 30. T×C, | A6C |
| 31. C3AR, | T1B |
| 32. T1D, | T3B |
| 33. T1A, | R1A |

Dirigiéndose al flanco amenazado.

- | | |
|----------|-----|
| 34. C3A, | C×C |
| 35. T×C, | T5B |
| 36. P3T, | T1B |
| 37. T3D, | ... |

Una sutileza. Si ahora 37. ... R2D; 38. P5C.

- | | |
|-----------|-----|
| 37. ..., | P3T |
| 38. T4D, | P4A |
| 39. P4TD, | R2D |
| 40. P5C, | ... |

Esto fracasa debido a una jugada digna de un final artístico.

- | | |
|-----------|------|
| 40. ..., | PT×P |
| 41. P×P, | P×P |
| 42. T×P+, | R3A |

Como ocurre en la partida número 1, el material extra se devuelve dando las gracias.

- | | |
|----------|-----|
| 43. T4D, | ... |
|----------|-----|

Si 43. T×P, P5C, etc.

- | | |
|-------------|-----|
| 43. ..., | R×P |
| 44. B1nden. | ... |

PARTIDA N.º 11

Vilna, 1912

Blancas: G. Loewenfisch

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P3AD |
| 2. P4AD, | P3R |
| 3. C3AR, | P4D, |
| 4. PR×P, | PR×P |
| 5. P×P, | P×P |
| 6. A5C+, | C3A |
| 7. ♝—0, | A3D, |

Esto permite desarrollar el juego sin complicaciones.

- | | |
|---------|-----|
| 8. P4D, | C2R |
| 9. A5C, | P3A |

- | | |
|-----------|------|
| 10. A4TR, | ♝—0 |
| 11. CD2D, | A5CR |
| 12. A×C, | C×A |
| 13. D3C, | A5C |

Refuta la tentativa blanca de demostrar la inestabilidad enemiga.

- | | |
|----------|-----|
| 14. C5R, | ... |
|----------|-----|

Contra un posible D3C de las negras.

- | | |
|----------|-----|
| 14. ..., | C×C |
|----------|-----|

Fallaría 14. ... A×C; 15. C×A, P4CR; 16. A3C, P4A; 17. D×P, D1A debida a la picante réplica 18. A5R, C×A; 19. D×D seguido de C×C con un Peón de ventaja.

- | | |
|----------|-----|
| 15. D×A, | C6D |
| 16. D×P, | A7B |
| 17. TR1C | T1A |

Esta centralización en el corazón del enemigo parece una humorada.

- | | |
|----------|------|
| 18. C1A, | P4CR |
| 19. A3C, | P4A |
| 20. A5B, | T2AR |
| 21. D6T, | P5A |
| 22. T1R, | ... |

¡Rebelión contra el destino! 22. P3A, T7A era insoportable. Y 22. T1D era la desesperación.

- | | |
|----------|-----|
| 22. ..., | C×T |
| 23. D×A, | C×P |
| 24. C2D, | C5T |
| 25. C3A, | C3C |

Tras un éxito es conveniente la consolidación de las tropas que se repliegan.

Frecuentemente, estas excursiones producen alguna desorganización en el enemigo que pierde el contacto entre sus unidades.

26. E1T, P5C
27. C2D, D2D
28. T1C2, T7A

¡El último toque!

29. P3T2, P6C
30. Rinden.

Una partida corta y alegre.

PARTIDA N.º 12

Londres, 1927

Blancas: Dr. Tartakower

1. P4D, P3E
2. C3A2, C3A2
3. P3R, P3CD
4. A3D, A3C
5. CD2D, P4A
6. ♖-♖, C3A
7. P3A, T1A
8. D2E, A2E!
9. P×P, P×P
10. P4E, P4D
11. P×P, P×P

El juego se halla equilibrado, si bien las negras poseen una leve preferencia en el centro aunque poco negociable. Las jugadas 8.ª y 11.ª de las negras son completamente originales.

12. A5T, A×A
13. D×A, ♖-♖

14. T1D, D2A
15. C1A, T1C
16. D2E, TR1D

Con 16. ..., TR1R se consolida la posición, pero el PD es digno de una escolta que asegure su permanencia.

17. A2E, P5T2

Táctica de centralización. Las negras tratan de apoderarse de las casillas centrales enemigas. La casilla 5AR es, de momento, despreciable, pues a una maniobra C3C-5A seguiría simplemente A1A y el blanco no tiene continuación eficaz, pues A5C no es posible.

18. C3C, A1A
19. D2A, C5CB

Persigue puntos centrales.

20. C1A, CD4E
21. C×C, C×C
22. P3CD, P4TD

El ataque de flanco basado en la centralización.

23. T2D, P5A

Más profundo era 23. ..., T2D seguido de TD1D y P5T y si P×P, C5A, irrumpiendo las Torres por la columna CD.

24. P×P, ...

Mejor era 24. TD1D y si 24. ..., C6D; 25. T×C sacrificando la calidad con buena defensa.

24. ..., C×P
25. T2D, P5T!

Cuando se logre P6T existirá en 7CD un punto de entrada en campo enemigo.

26. C2D, C×A!
27. P×C, ...

Si 27. T×C, P5D; 28. T3D, A5C con ventaja.

27. ..., D2T
28. T1C, T×T+
29. D×T, A4A
30. R2A, T1C
31. D2A, D2D

Las debilidades blancas —casilla 2CD, P3R, situación del Rey— son tratadas con arreglo a las normas del arte. (Véase la técnica de alternación, en el capítulo precedente.)

32. C3A, ...

Si 32. P4A, la réplica es 32. ..., P5D!

32. ..., D3R
33. D2R, ...

Si 33. D×P, simplemente 33. ..., A×P+!

33. ..., P6T

¡Por fin!

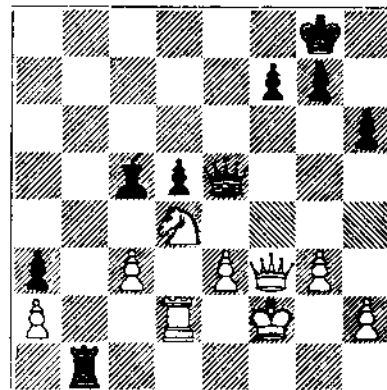
34. T2D, T8C
35. C4D, D3A+
36. D3A, D4E

Llegando a la cumbre del poder tanto en línea recta como en diagonal. ¿Qué puede ser más central que 5R y qué mayor fuerza flanqueadora que una Torre

en octava fila con el control potencial de la séptima?

37. P3C?,

Este error debió ser inmediatamente fatal. Había que jugar 37. D3C con la continuación, 37. ..., A×C; 38. PA×A, D3R, y el blanco aún puede resistir. Una continuación podría ser 39. D7A, D3T; 40. D8D+, R2T; 41. D×P, D8A+; 42. R3C, T7C y gana. Obsérvese la operación del PTD.



37. ..., A×C?

Aquí con 37. ..., T8AD se ganaba inmediatamente, por ejemplo: 38. C2R, A×P+! Y si 38. C6A, D×P, etc.

38. PA×A, D3E
39. R2C, ...

Permite algún contrajuego, pero de todas formas la posición blanca es insostenible.

39. ..., T7C

El toque del clarín.

40. T2AR, P4A
41. R1C, T8C+

¡Los apuros del tiempo! Correcto era 41. ..., R2T; 42. R2C (si 42. D×PA+, D×D; 43. T×D, T×PT; 44. T×P, T7C, etc.), R3C; 43. R1C, D5R y gana.

42. R2C, P3C

Menos paciente que la protección del PAR. (Ver nota anterior.)

43. D4A, D5R+
44. D×D, PD×D
45. T2E, ...

Se han terminado los apuros del reloj. Después de 45. P4C, P×P; 46. T6A, T7C+; 47. R3C el blanco no puede perder. Hay que notar que esta tabla salvadora no hubiera existido con 41. ..., R2T, y 42. ..., R3C, porque entonces el negro podría cambiar las Damas, anulando toda posibilidad de ruptura.

45. ..., R2A

Sigue ahora un final simple y atractivo, paralelo al tratado en «Mi Sistema», bajo el título de «la séptima fila absoluta». La «séptima fila absoluta» más un Peón gana en la mayoría de los casos.

46. R2A, R3R
47. T2D, R4D
48. R2E, T7C

Esta fue la jugada secreta. El negro había previsto la ruptura que sigue.

49. R1D, P4C

Maniobra de apoyo en el otro ala. Si ahora 50. T×T, P×T; 51. R2A, P5A y el blanco está perdido.

50. T2AD, P5A
51. PC×P, P×P
52. T5A+, E3D
53. P×P, T×PTD

Esto es la séptima fila absoluta más un Peón pasado.

54. T5TD, P6R
55. R1E, T8T+
56. R2E, P7T
57. P5A, T6T

Y el negro ganó pocas jugadas después. A pesar de la omisión en la jugada 41, la idea principal, esto es, la presión en el centro en combinación con la maniobra de flanco, se mantiene claramente. Un ejemplo muy instructivo.

PARTIDA N.º 13

Berlín, 1928

Blancas: Saemisch

1. P4E, P3E
2. P4D, P4D
3. C3AD, C3AR
4. A5C, A2E
5. P5E, C1C

Con esta jugada, que tiene mala fama, el negro introduce un nuevo plan de campaña.

6. A3E, P3CD

La clave. Se intenta cambiar los Alfiles de las casillas blancas.

7. D4C, P3C
8. P4TR, P4TR
9. D3C, A3T
10. C3A, A×A
11. E×A, D2D


Ahora se amenaza D3A seguido de P4CD y P5C. Nótese que las casillas 2AD, 4AD y 5CD de las blancas padecen cierta debilidad. Esta fue la razón del cambio de Alfiles.

12. P3TD, C3AD

El negro puede estar satisfecho con el éxito de la diversión de su Dama en 2D, porque el PTD blanco crea una debilidad.

13. TD1D, ...

Saemisch es uno de los pocos jugadores que luchan por los puntos centrales; estratégicamente hablando, está dotado de un brillante talento. La jugada del texto es una defensa profiláctica de la partida.

13. ..., C4T
14. C5CR, CST
15. A1A, 
16. D3D, R1C
17. T3T, ...

La posición blanca parece consolidada, pues el peligro C5A negro es local, y contra P4AD, P×P es suficiente. Lo más importante es la presión que ejerce en el C blanco de 5CR sobre el flanco de Rey, y no puede ser cambiado sin permitir al AD blanco ubicarse en una importante diagonal.

17. ..., TD1AR

Luego se verá el veneno de esta jugada.

18. R1C, ...

Despreciando el peligro, la Torre debió jugarse a 3A para no restringir su movilidad. 18. T3A, C4A; 19. P3CR, P3AR; 20. P×P, A×P (amenaza C3A y P4R); 22. T4A, A×C (no 22. ..., P4R; 23. P×P, A×P; 24. C×P, A×T; 25. A×A; 23. P×A, C3A, y el negro aún está levemente superior a causa de la posibilidad de ruptura con P4R. La apertura fue favorable al negro.

18. ..., C4A
19. C2E, D1D

Ahora, 19. ..., P3AR es menos fuerte a causa de 20. C3A.

20. P3CR, ...

La amenaza era C×PT.

20. ..., P4A
21. P×P, P×P
22. R2C, D3C

Con la idea de presionar sobre el PR hasta provocar P4AR, tras lo cual seguiría A×C, y el AD no puede retomar, con lo que se elimina el problema del C5CR blanco.

23. P4AR, ...

Todavía no era necesaria esta jugada. Pero Saemisch no tolera la vista de un Peón desprotegido, ya que la consolidación es en él una necesidad psicológica.

23. ..., A×C
24. PT×A, T1A
25. T2T, TB1D

Las Torres están hambrientas de trabajo.

26. R3T, P5D

Avance gradual de la masa central y centralización de las piezas apoyantes.

27. D3AE, T4D
28. P3C, P5A!
29. P4CD, C3A
30. P3A, P6D

Con este lance se inicia una hermosa combinación; pero desde un punto de vista práctico era preferible dar paso a una estrategia de simplificación. Por ejemplo: 30. ..., TD1D; 31. P×P, CD×P; 32. C×C, C×C; 33. D4R, C4A, o bien 33. D2A, C6C; 34. A3R, D2C y el negro tiene una abrumadora ventaja posicional.

31. C1C, P7D
32. TR×P, T×T
33. A×T, T1D
34. D2E, ...

Si 34. A1A, T×T; 35. D×T, D7A; 36. C2R, R1A; 37. D4T, D6A gana. O 37. P4T, CD2R seguido de C4D y C6R, con victoria inmediata.

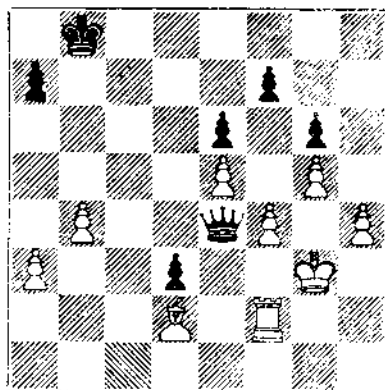
34. ..., T6D
35. C3A, D1D
36. T1AE, D4D
37. T2A, P5T

El triunfo de la centralización en el medio-juego. El blanco pierde ahora la Dama.

38. P×P, CD5D
39. P×C, C×PD
40. D×T, ...

No hay nada mejor. El final está ganado fácilmente por el negro, pero la fatiga fue causa de un error que casi cambia el resultado de la lucha.

40. ..., P×C
41. C×C, D×T
42. R3C, D5R?



Con 42. ..., D8T; 43. R3A, D×P 44. R3R, R2A se ganaba fácilmente

43. T2T, R2C
44. P4T, R3A
45. P5TD, R4D
46. P5T, P P
47. T×P, ...

Puede decirse que ahora comienza una nueva partida. El negro consigue ganar porque Saemisch dejó pasar una oportunidad de tablas.

47. ..., D7E
48. T2T, D8D
49. T2A, R5E
50. R2T, R4A

51. T2C, D8AE
52. R3C, R5E
53. T2A, D8TD
54. T2C, R5D
55. T2T, D8D
56. T2C, R5A
57. T2A, D8TE
58. T2T, D5E
59. T2A, R6C
60. T2T, R7A
61. T2A, R8D
62. T2T, D3A
63. R4C, D7A
64. R3C, D×A

La única chance.

65. T×D+, R×T
66. P5A!, R6E
67. P6C, P×PC
68. P6A, ...

Asustado por fantasmas. Con 68. P×PR se hacían tablas: 68. ..., P7D; 69. P7R, P8D=D; 70. P8R=D, D3A+; 71. R2T, R7A; 72. D×P.

68. ..., P7D
69. P7A, P8D=D
70. P8A=D, D8C+
71. R3T, R5E
72. P5C, D8T+
73. R3C, D8E+
74. R4C, D×P
75. D6D, D3C
76. R5C, D×P
77. R6A, D8A+
78. R7C, D4A
79. D6A+, R×P
80. D5A, R5E
81. D×P, P4E
82. D1C, R4D
83. D1D+, R4A

84. D1AD+, R4C!
85. D2C+, R3A
86. D3A+, R2D
87. D2D+, R1E
88. D5D, ...

Con 88. D5T se ofrecía más resistencia.

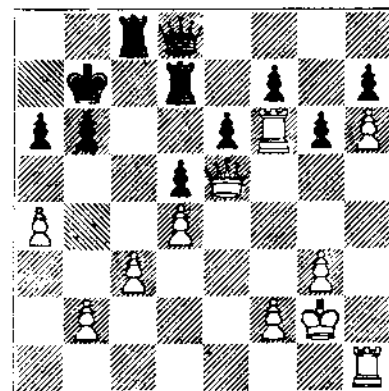
88. ..., D2D+
89. Rinden.

Un final de Damas interesante.

FINAL DE PARTIDA N.º 14

San Petersburgo, 1913

Blancos: Dr. A. Alekhine



1. T4A, ...

Compárese esta posición con la de la partida número 12 tras la 33.ª jugada del negro. La diferencia consiste en el tipo de ataque de flanco. En la partida número 12 el PTD avanzado se combinó con una columna, y aquí se combina con

una diagonal (la diagonal es menos eficaz).

1. ..., T5A

El juego combinativo del blanco en el centro y flanco de Rey falla a causa de la debilidad de su flanco de Dama. También podía jugarse 1. ..., D1T; 2. D7C, DxD; 3. PxD, P4TR; 4. P4CR, T1CR; 5. P×P, P×P; 6. T×PT, T×P+; 7. R3A, y ahora tal vez 7. ..., P4T seguido eventualmente de P4C.

2. T1T, ...

Jugada tímida, pero 2. D7C sería contestada con 2. ..., P4A; 3. D5R, T×PT; 4. D×PR, T2R; 5. D6A, D2D, con ventaja posicional.

2. ..., T3A

3. T6A, ...

No podía jugarse sin riesgos 3. D7C, a causa de 3. ..., P4A; 4. D5R, D4C; 5. T1T, T2R seguido de T5A.

3. ..., D1CD

4. D3R, T2R

5. D3A, D1R!

6. P4CE, D2D

7. T1R, T2A

Las negras han levantado cabeza defendiendo su PAR. En cambio, el blanco difícilmente puede llevar su Rey y 7C, y su PTD se halla bajo el fuego.

8. P3C, ...

Debilita más el flanco de Dama.

8. ..., R2T

9. P5C, D3D

10. D3D, D6T

Tomando la iniciativa del ataque.

11. D2A, D5C

12. T1AD, D6T

13. T1R, D5C

14. T1AD, D6T

15. T1R, D5C

16. T1AD, D6T

17. D3D, D6T

18. T1CD, ...

Si 18. D2A sigue 18. ..., T3A y ..., TR2A.

18. ..., D7T

19. T3A, P4R

Tras la ruptura, la posición blanca debilitada no puede sostenerse.

20. T3R, P5R

21. D1D, P4A!

22. P×Psp., T2A

23. T1T, D7C

24. T1C, D6T

25. P4AD, T×PAR

26. P×P, TD2A

27. T2R, D3D

28. D2A, D×P

El negro tiene un potente ataque en el flanco de Rey.

29. R1A, P6R

30. T×P, D6T+

Mejor que 30. ..., T×P+.

31. R2R, T×P+

32. R3D, D4D

33. D8A, T2D

34. Rinden.

Después de 34. T4R, la réplica negra 34. ..., T6A+; 35. R2D, D4C+ conduce al mate.

PARTIDA N.º 15

Semmering, 1926

Negras: Dr. A. Alekhine

1. P4R, C3AR

2. C3AD, P4D

3. P4R, CR2D

4. P4A, P3R

5. C3A, P4AD

6. P3CE, C3AD

7. A2C, ...

El flanco de Rey negro está constreñido, pero, en cambio, su centro es móvil.

7. ..., A2R

8. 0-0, 0-0

9. P3D, C3C

Sería malo 9. ..., P5D a causa de 10. C4R, centralizando. En cambio, 9. ..., P3A era fuerte, por ejemplo: 10. P×P, A×P con pleno control en el centro.

10. C2R, P5D!?

Un error de concepto. La jugada 10. ..., P3A habría reemplazado a la del texto con ventaja: 11. P×P, A×P; 12. P3A, P4R; 13. P×P, C×P con buena partida.

11. P4CR, P3A

Ahora esta jugada no resulta buena por la debilidad en 4R. Era preferible defenderse con tácticas preventivas: 11. ..., T1R; 12. C3C, A1A; 23. C4R, C4D.

12. P×P, P×P

Con 12. ..., A×P; 13. C3C, P4R; 14. P5A tampoco el negro habría sido feliz.

13. C3C, C4D

Busca desde el centro la salvaguarda del ala amenazada.

14. D1R, A3D

15. C4T, ...

Amenazando A×C y C5A.

15. ..., CD2R

16. A2D, ...

Más enérgico era 16. C5T.

16. ..., D2A

17. D2A, ...

Todavía era preferible 17. C5T.

17. ..., P5A

18. P×P, C6R

Con esta ingeniosa diversión, el doctor Alekhine consigue paralizar el ataque adversario.

19. A×C, P×C

20. D3A, D×P

El negro ha conseguido un Peón pasado de no muy buena salud, pero con un buen seguro de vida, lo que quiere decir que las diagonales 3AD-8TR y 4AD-8CR compensarán la pérdida del Peón. Por este motivo, al blanco le hubiera convenido más continuar el ataque por el flanco de Rey (P5C) que dedicarse a la dudosa caza del Peón. Por esta omisión las blancas quedarán en inferioridad.

21. C4R, A2A

22. P3C, D5D

23. P3A, D3C

24. R1T, ...

El blanco ha localizado el punto de ruptura del enemigo.

24. ... C4D

Lo mejor era 24. ... A2D.

25. P5A, ...

Con 25. P5C se ganaba, por ejemplo: 25. ... P×P; 26. C×P, T×P; 27. D5T. O 25. ... P4A; 26. D5T, P×C; 27. A×P, etc.

25. ... C5A

26. TR1D, B1T

De acuerdo con Wolf, lo mejor es 26. ... P7C; 27. T2D, D4C seguido eventualmente de ... D4R.

27. A1A, P×P

28. P×P, A4E

29. T1E, A2D

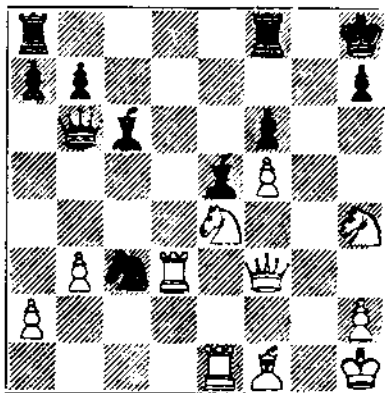
Ahora todo se desarrolla como se indica en el comentario de la jugada 20.: las blancas capturan el Peón y las negras presionan desde las diagonales.

30. T×P, A3A

31. TD1E, C4D

Con 31. ... T1CR se intensificaba la presión.

32. T3D, C×P



Bonito pero insuficiente. Claro que la aceptación del sacrificio conduce al desastre; pero el blanco dispone de una contra-combinación de asombrosa exactitud.

33. C6C+, P×C

34. D4C!, ...

La clave. El golpe inmediato sería malo: 34. P×P, R2C; 35. D3T, T1T; 36. T7D+, A×T; 37. D×A+, R×P con amenaza de mate en 2TR.

34. ... T2A

Lo justo era 34. ... T1CR. La continuación sería 35. P×P, R5C; 36. T7D+, A×T; 37. D×A+, R×P; y el blanco está amenazado de mate en 2TR.

35. T3T+, E2C

36. A4A!, A4D

37. P×P, C×C

38. P×T+, R1A

39. T×C, ...

Más sencillo para ganar era 39. D8C+, R2R; 40. P8A=D, T×D; 41. T7T+, R1R; 42. D×A.

39. ... T×T+

40. D×A, B2E

41. P8A=D+, T×D

42. D5D, D3D

La alternativa 42. ... D3A pierde la Dama: 43. T7T+, R1R; 44. A5C.

43. D×P+, E1D

44. T3D, A5D

45. D4E, T1R

46. T×A, Rinden

5. Un cuerpo móvil de peones en el centro. Cómo se mantiene el contacto entre un centro de peones avanzados y las piezas defensoras.

6. P×P, PB×P

7. A3D, A3D

Debe ser mejor 7. ... A2R.

8. D2A, P3TR

9. A4T, ...

Hemos visto ya el procedimiento en la partida número 13 (jugadas 26.* y 27.*). En dicha posición el avance de Peones no es un hecho aislado, y su fuerza se deriva de la disposición de las piezas situadas tras ellos, para ocupar las casillas centrales. El caso se concreta en preparar la acción centralizadora detrás del escenario.

En las dos partidas que siguen el procedimiento es similar. En la número 16 son características las sutilezas centrales D4R - 4D - 5D en conjunción con el despliegue en las alas (D6C y R7CR) y solamente por la centralización se hizo posible el avance P6D.

En la partida número 17 es notable la acción efectiva de las piezas centralizadas. Además de la voluntaria cesión de la columna AD, hay que subrayar el experimento posicional 32. ... P4TR. Esta maniobra es típica en partidas posicionales. Una fortaleza central con frecuencia se manifiesta de esta manera.

9. ... D4T

10. 0—0—0 A5C

11. CR2R, A2R

El arte de la oportunidad. Las negras han conseguido desviar el Caballo de su ruta normal 3AR - 5R. Es, ciertamente, una fina maniobra que revela mayor instinto ajedrecístico que muchos ataques brillantes conducidos con menos habilidad.

12. R1C, C1A

13. P3TB, ...

Para retirar el Alfil a 3C sin temer a C4T.

13. ... A3R

14. P3A, P3T

15. P3T, ...

No es fácil iniciar un ataque. Por ejemplo: 15. P4R?, C×P; 16. A×A, C×C! seguido de R - A.

15. ... A2D

Preparando la excursión C3R-2A-4C.

16. A×C, A×A

17. P4E, C3R

PARTIDA N.º 16

Londres, 1927

Negras: Romih

1. P4D, P4D

2. P4AD, P3R

3. C3AD, C3AR

4. A5C, CD2D

5. P3E, P3A

18. P5E, A2E
19. P4A, ...

El Peón central móvil.

19. ..., C2A
20. P5A, C4C
21. TB1A, ...

Se va estableciendo el contacto.

31. ..., D3C

Si 21. ... A×PT; 22. A×C, PT×A; 23. P×A, D×P; 24. D2T. Esto hubiera fallado sin la jugada 21. TR1A, porque el negro podría hacer 21. ..., A×P+.

Mejor que la del texto es la siguiente continuación: 21. ..., C×C; 22. C×C, 0—0—0; 23. C4T, R1C; 24. P4CD, D2A; 25. R2T y el ataque blanco es difícil de conducir.

22. A×C, PT×A
23. C4A, P5C
24. CD×P, ...

La clave.

24. ..., P×C

Si 24. ..., P6C; 25. D4R con ataque muy fuerte.

25. C×P, D4T
26. C7A+, E1D
27. C×T, D×C

Forzada, pues si 27. ..., P×P; 28. P5D, P×P; 29. D7A+, D×D; 30. C×D, R×C; 31. P6D+ y gana.

28. P5D, D1A
29. D4E, ...

El valor dinámico de los Peones avanzados se aumenta con la centralización de la Dama.

29. ..., T1E
30. T1A, D1C
31. P6E!, ...

Ahora parece que 6D se ha convertido en una casilla infranqueable para los Peones blancos, pero la centralización de la Dama salva esa barrera.

31. ..., A4CD
32. D4D, ...

La amenaza es 33. D6C+.

32. ..., P3CD
33. P6D!, ...

Si ahora 33. ..., D×P; 34. TR1D. Y si 33. ..., A×P; 34. TR1D, R2R; 35. D×PCR, T1AR; 36. D×P. Gracias a la centralización, la Dama actúa igualmente hacia 6CD y 7CR.

33. ..., A1AR
34. P7E+, E2D
35. D5D, A×T
36. D6A++

PARTIDA N.º 17

Kesckemet, 1927

Blancas: Grunfeld

1. P4D, C3AR
2. P4AD, P3E
3. C3AD, A5C
4. D2A, P3D

Aconsejable es 4. ..., P3CD; 5. P4R, A×C+; 5. P×A, P3D; 6. P4AR,

CR2D. El negro desarrollará su juego así: CD3A (más tarde irá a 4T), A2C, P4AR (nunca P4R), D2A y 0—0—0 con buena partida.

5. A5C, CD2D
6. P3TD, ...

Pérdida de tiempo. Mejor 6. P3R, P3CD; 7. A3D, A2C; 8. P3A.

6. ..., A×C+
7. D×A, P3TE
8. A4T, P3CD

Mejor 8. ..., 0—0 y si 9. P3A, entonces simplemente 9. ..., P4D, etc.

9. P3A, A2C
10. P4E, ...

Las blancas no tienen dispositivo de ataque. Si 10. ..., P4R; 11. A2A, P4A; 12. P5D (6 12. P×PA, PD×P seguido de D2A y CD1C-3A-5D), P4CR y los Alfiles blancos son inofensivos, pero el ataque negro no puede prosperar.

10. ..., C×P

¡Espíritu elevado!

11. A×D, C×D
12. A4T!, ...

Mejor que 12. A×P, R2R; 13. P×C, TR1AD; 14. A×P+, R×A y el PAD blanco no puede sostenerse. Ahora, con la jugada del texto, el negro debe entregar la pieza.

12. ..., C5T

Recordando el refrán americano «Make the best of it!». Buscar la mejor chance en las peores circunstancias sin

desesperar. Hacer la victoria lo más difícil posible. Este pensamiento americano tiene sus agudezas, como puede verse en esta partida.

13. P3CD, P4AD!
14. P×C, ...

Débil. Mejor 14. P5D, aunque el negro hubiera obtenido una posición defensiva difícil de perturbar: 14. ..., P×P; 15. P×C, P×P; 16. A×P, P4D; 17. A5CD!, P4C; 18. A3C, 0—0—0. Con la jugada del texto el blanco queda en inferioridad.

14. ..., P×P
15. C2E, P4E
16. C1A, C4A

El negro tiene dos Peones por la pieza y la perspectiva de ganar dos Peones más. Esta es la ventaja.

17. P5T, P×P

No debe ser despreciado este Peón destinado a cubrir importantes casillas.

18. C3D, C2D

Correcto repliegue para mantenerse en observación. Si 18. ..., C3R; 19. P5A, C×P; 20. C×C, P×C; 21. A5C+ el blanco tiene una partida abierta.

19. A2E, A3T
20. 0—0, A×P
21. A1E, P5T
22. A4C, P4D
23. TB1E, P3A

No deben concederse chances de sacrificio en 5R al blanco.

24. C2C, A×A
25. T×A, E2A

También era jugable 25. ..., TD1A; 26. C×P, R2A; pero el negro prefiere abandonar voluntariamente la columna AD para avanzar su centro. El curso de la partida demuestra que estaba acertado.

26. T1AD, CSC
27. T7A+, B3C
28. TR2AD, P5R

Ver la nota anterior.

29. T2-6A, P6D
30. T6R, TR1E
31. T×T, T×T
32. B1+, ...

Si 32. T×P, T1AD!

32. ..., P4TR

Creando nuevas debilidades.

33. P3T, ...

Este avance no debió hacerse sin lucha, porque deja un terrible «hole» en 3CR.

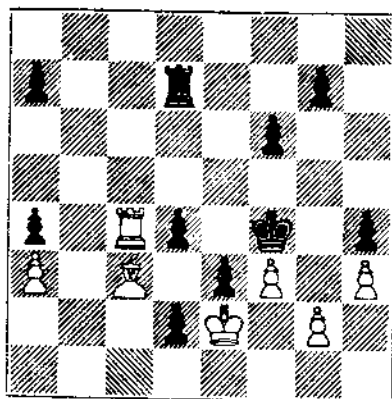
33. ..., P5T
34. R1C, R4A
35. R2A, P6E+
36. R1A, P7D
37. R2R, P5D
38. C3D, ...

El bloqueo es ilusorio, como lo demuestra la siguiente maniobra.

38. ..., C4D
39. T5A, ...

Si 39. T4A, C×A; 40. C×C (40. T×C, T1AD), T1D; 41. C3D, T1CD; 42. T4C, T×T; 43. C×T, R5A seguido de R6C.

29. ..., T1D
40. A5T, T2D
41. T4A, C5A+
42. C×C, E×C
43. A3A, ...



O bien, 43. A7A+, R4A, etc.

43. ..., E6C
44. T×PD, T×T
45. A×T, E×R
46. A×PR, R×PT
47. A×PD, E7C
48. R1nden.

6. Sacrificio del peón central.

No se trata necesariamente de una catástrofe. En verdad, sólo hay una cuestión: ¿Las casillas centrales están debidamente controladas?

Si el enemigo domina el centro, la movilidad de nuestro Peón central libre será muy reducida, y al final se convertirá en objetivo de ataque.

En la partida número 18 Steiner deja pasar la oportunidad de presionar el Peón libre central.

En la partida número 19 hay una tentativa de base insuficiente, tratando de paralizar un centro fuerte y elástico. En esta tentativa los principales promotores, el P4AD y el P4R, son prácticamente pulverizados.

En la partida número 20 se suceden rápidamente: 1.º, abandono del centro; 2.º, reconquista del centro a costa de peones; 3.º, centralización para compensar la desventaja material, y 4.º, pérdida del valor didáctico de la partida, ya que en su jugada 33.ª se aparta de su curso lógico, y el negro no obtiene la ventaja.

PARTIDA N.º 18

Niendorf, 1927

Negras: L. Steiner

1. F4R, P4R
2. C3AR, C3AD
3. C3A, C3A
4. A5C, P3D
5. P4D, A2D
6. A×C, A×A
7. D3D, C2D??
8. A3R, P×P
9. A×P, ...

El Alfil blanco centralizado y el Peón central son las más importantes dificultades del negro.

9. ..., P3A?

Esto parece un error decisivo. Correcto era 9. ..., C4A; 10. D2R, C3R; 11. 0—0—0, A2R; 12. C5D, 0—0; 13. A3A, T1R; y luego A1A con efecto central suficiente. O bien, 12. ..., A×C (en vez de 0—0); 13. P×A, C×A; 14.

C×C, 0—0 seguido de A3A con buena partida.

10. C4TR, ...

Una diversión que no puede calificarse de prematura.

10. ..., C4A
11. D2E, C3E
12. C5A, ...

El negro no puede desarrollarse satisfactoriamente. Si 12. ..., A2R; 13. C5D, A×C; 14. P×A, C×A; 15. C×C, controlando 6R con efectos decisivos.

12. ..., D2D

No sirve 12. ..., P3CR a causa de 13. 0—0—0, R2A; 14. D4A.

13. 0—0, ...

Una jugada de desarrollo y, al mismo tiempo, de espera. El negro debe debilitarse si trata de desarrollar su juego. Por eso el blanco puede esperar hasta que el oponente juegue P3TD o P3CD.

Por eso 13. 0—0, que parece de desarrollo, es un ensayo de espera, similar a 32. ..., P4TR de la partida número 17.

13. ..., P3CD

La alternativa 13. ..., P3TD tiene también sus inconvenientes. Malo sería 13. ..., 0—0—0; 14. A×PT, P3CD; 15. P4TD, R2C; 16. P5T, R×A; 17. P×P+, R1C; 18. T7T, A2C; 19. T×A+, R×T; 20. T1T, P×P; 21. D6T+, R3A; 22. D5C+, R2C; 23. D5D+, D3A; 24. T7T+ y gana.

Un Steinitz, sin duda, hubiera intentado 13. ..., A2R; 14. C5D, A1D; 15.

P4AD, 0-0; 16. A3A, T1R con una posición muy restringida pero difícil de minar.

14. P4TD, P1TD
15. C5D, CxA

Si 15. ..., 0-0-0; 16. A×PC.

16. C×C, A2C
17. C6R, T1A
18. D5T+, P3C
19. C×PAB+, R2A
20. C×D, P×D
21. C7×A, Rinden

Según se ha demostrado, la partida pudo sostenerse con 9. ..., C4A, y más tarde con 13. ..., A2R (aunque se requería la fuerza defensiva de Steinitz). También 10. ..., C4R era a considerar. La cesión del centro, por lo tanto, no es necesariamente catastrófica.

PARTIDA N.º 19

Carlsbad, 1911

Biancas: Alapin

1. P4E, P3AD
2. P4AD, P3D
3. P4D, C3A
4. C3AD, CD2D
5. P4A, P4E
6. C3A, P×PD
7. D×F, C4A

Para domar al tigre (centro) que se halla a punto de saltar. Si 8. P5R, P×P y no hay nada para el blanco.

8. A3D, D3C

A considerar era 8. ..., C×A.

9. A2A, A2E
10. 0-0, 0-0
11. B1T, T1D

Continúa la doma.

12. TD1C, A2E

La contra-chance. Se inicia un proceso arrollador contra 5AD, con razón oculta. El PAD se imagina que puede paralizar el fuerte centro negro, pero esta presunción se castigará severamente.

13. P5A, ...

Penoso renunciamento. Otras continuaciones eran:

a) 13. A3R, D3T; 14. P3CD, P4CD, ó 14. ..., P4D; 15. PA×P, PA×P; 16. P5R, CR5C.

b) 13. P4CD, C3T; 14. D3D, C×PC; 15. D2R, D4A.

13. ..., AD1A
14. A5C, CD2D
15. D2D, P3TD
16. P3CD, D2A
17. TD1D, P4C

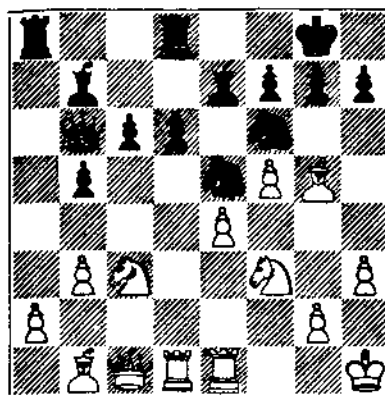
Se desencadena la tempestad.

18. TB1E, C4E
19. P×P, FT×P

Y el presumido PAD pasó sin pena ni gloria.

20. A1C, A2C
21. D1A, D3C
22. P3TE, ...

Más profundo era 22. A3R, D4T; 23. A1C.



22. ..., C×C

Comienza una combinación profunda.

22. P×C, D7A
24. D3E, D9C
25. P4A, D×D
26. T×D, F3T
27. A4T, P5C

Las dos últimas jugadas de peones son las claves. Ahora el centro se conquista de forma sorprendente.

28. C4T, C×P+!
29. T×C, A×A
30. T×PC, T2T

Como la posición de los Peones blancos está deshecha, el negro, con su pareja de Alfiles, tiene la partida ganada.

31. A4E, A2E
32. A3A, P4D
33. T4-AD, T3D

24. B2T, T3A
25. A4C, A3D
26. T1AD, P1T
27. B3C, ...

Si 37. A×P, T×P; 38. A4C, T×P, ganando una pieza.

37. ..., P×A
38. P×P, P4C
39. P×P+p., P×P
40. P5C, T4A
41. B3A, T1T
42. C5A, A×C
43. T×A, T×PT
44. Rinden.

PARTIDA N.º 20

Kecskemet, 1927

Biancas: A. Alekhine

1. P4E, P3E
2. P4D, P4D
3. C3AD, C3AR
4. P×P, C×P
5. C4E, ...

El negro se encuentra innecesariamente en la desagradable situación de tener que defenderse sin un Peón central. Pero con las jugadas que siguen resuelve el problema satisfactoriamente.

5. ..., C2D
6. C3AR, A2R
7. A3D, P3CD
8. 0-0, C5C
9. A4AD, A2C
10. D2E, 0-0
11. P3TD, C4D
12. T1D, ...

Medida preventiva contra ... P4AD.

12. ... P4AD

Prematuro. Más sabio era 12. ... P3AD seguido de ... D2A, ... TR1D y entonces ya puede hacerse ... P4AD. Una posición restringida no debe liberarse repentinamente, porque en ajedrez la libertad a grandes dosis es embriagadora. Después de 12. ... P3AD la partida del negro está llena de vida.

13. A5CD, C2A
14. A×C, ...

Alekhine no hubiera permitido 14. P×P, C×A; 15. D×C, A×C; 16. T×C, D1R; 17. P6A, T1A.

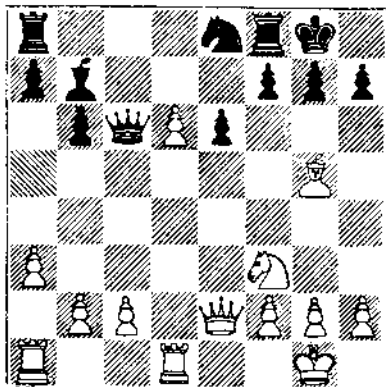
14. ... D×A
15. P×P, D3A
16. C6D!, ...

Desdeñando la ganancia de un Peón por medio de 16. P×P, P×P; 17. T1R a causa de 17. ... C4D. Si ahora 18. P4A, C3A; 19. C×C+, A×C con dos espléndidas diagonales para los Alfiles. Y si 18. C5R, D2A; 19. C3D, TD1A; 20. P3AD, TR1D con buen juego.

16. ... A×C

No hay otra cosa mejor. Si 16. ... A3T; 17. P4A, P×P; 18. C5R, D5T; 19. A5T, A×C; 20. T×A, P×A; 21. D4C+, R1T; 22. T7D con posición ganadora.

17. P×A, C1B
18. A5C, ...



Otra jugada muy astuta.

18. ... C3A
19. T4D, C2D
20. A7E, TE1A
21. P3A, P4R

Fese a todas las sutilezas, la centralización negra es firme. Además, el Alfil negro tiene más acción que el blanco. Los juegos están equilibrados, y el Peón extra blanco tiene poca importancia.

22. T4CR, ...

Con objeto de dar mayor movilidad al Alfil.

22. ... D4D
23. T3C, T5A
24. T1D, ...

La línea de asalto 24. C5C, P3TR; 25. T1D, D3A; 26. C×P, R×C; 27. D5T+, R1C; 28. D6C fracasa por el recurso 24. ... P3C; 25. T1D, D3A; 26. T3A, P4A y no es posible 27. T×P por el mate amenazado en 2CR. Tras

la jugada del texto, el negro tiene una desusada maniobra de cambio de Torres.

24. ... D5R
25. D1A, D7A
26. T2D, D5T
27. T2R, ...

Contra la jugada recomendada por Alekhine 27. P3T, el negro hubiera considerado un cambio de frente con A5R-3C. Todas las maniobras negras utilizan la casilla 5R.

27. ... T5R
28. T×T, D×T
29. D1A, P3TE
30. P3T, E2T
31. D1D, P3C

No podía pensarse en 31. ... P4A a causa de 32. C5C+ seguido de D5T+ y D×P.

32. T4C, D4D
33. D2A, ...

Tentador pero arriesgado era la excursión de la Torre (T1AD-5A), por la amenaza blanca C4T y C×P. Para el negro, el punto más valioso es 5R, y deberá atraer las fuerzas como un imán.

Después de 33. ... T1AD seguiría 34. C4T, P5R; 35. P3A, D4A+; 36. R1T, D6R; 37. P×P, P4TR; 38. T5C, D8R+ gana pieza. Y si 36. R2T (en vez de R1T), C4R; 37. T4A, D6R; 38. P3CR, P×P; 39. T×P+, R1C amenazando ... D7R+. Como muestra este comentario, 33. ... T1AD era concluyente para demostrar que la ventaja blanca es ilusoria.

33. ... T1CE
34. T4TE, ...

Amenaza A5C.

34. ... P3A
35. P4A, D3E
36. C2D, D4A
37. D1D, P4CR

Como dijo Alekhine 37. ... P4TR era preferible porque la Torre gana espacio. (Ambos jugadores van apurados de reloj.)

38. T4C, D3C
39. T3C, P4A
40. T3AD, P5R

Aquí se convino en dejar la partida en TABLAS, principalmente por los apuros del tiempo. Después de 41. C3C seguido de P5A el blanco vuelve a tener ventaja.

De un atento estudio de la partida el estudiante podrá desarrollar el tema «las casillas débiles de un determinado color».

7. Centralización como "deus ex machina". (La conclusión repentina.)

Suplicamos al lector interesado en este tema que no juzgue ligeramente la centralización que surge repentinamente como una tabla de salvación de últimas horas, aunque no sea tan típica como la centralización lograda lenta y metódicamente.

Cuando no es posible alcanzar una centralización gradualmente desarrollada,

hay que tratar de conseguir una repentina; para ello lo más importante es tener fe en la centralización. No sirven solamente los detalles técnicos, es preciso, además, creer en la fuerza de la centralización para hacer milagros. Sólo quien tiene fe logra el éxito.

PARTIDA N.º 21

New York, 1927

Negras: F. Marshall

- | | |
|----------|------|
| 1. C3AE, | C3AR |
| 2. P3E, | P4D |
| 3. P3CD, | A5C |
| 4. A2C, | CD2D |
| 5. P3TR, | ... |

Esta jugada debilita el flanco de Rey y no hará deseable el enroque. Mejor era 5. A2R seguido de 0—0.

- | | |
|----------|------|
| 5. ..., | A4T |
| 6. P3D, | P3TR |
| 7. CD2D, | P3E |
| 8. D2R, | ... |

Si 8. A2R, A3D; 9. 0—0, D2R; 11. T1A, P4CR, teniendo que soportar un asalto de Peones. El blanco perdió de manera similar frente a Vidmar en este mismo torneo.

- | | |
|------------|-------|
| 8. ..., | A5CD |
| 9. P4CR, | A3C |
| 10. C5E, | C×C |
| 11. A×C, | A3D |
| 12. C3A, | D2E |
| 13. A2CR, | ♠—♠—♠ |
| 14. ♠—♠—♠, | A×A |
| 15. C×A, | A2T |
| 16. P4AD, | ... |

Alivia la posición blanca porque establece comunicación con la segunda línea.

- | | |
|----------|------|
| 16. ..., | C2D |
| 17. C×C, | T×C |
| 18. P×P, | P×P |
| 19. D2C, | P4AR |

El blanco ha asegurado la posición de su Rey con medidas preventivas, pero a costa de debilidades en el otro flanco.

- | | |
|-----------|-----|
| 20. T2D, | T1A |
| 21. P×P, | A×P |
| 22. T61D, | D4C |
| 23. P4A, | D6C |
| 24. D5R, | ... |

Inesperada centralización que salva la partida. La salvación hay que compartirla entre la centralización y el método profiláctico (prevención), ya que 24. D5R es un corolario de 19. D2C.

- | | |
|----------|------|
| 24. ..., | A×PT |
|----------|------|

No es mejor la alternativa 24. ... P3A; 25. T2AD.

- | | |
|-------------|------|
| 25. A×P, | D3C |
| 26. A4E, | D3AR |
| 27. D×D, | T×D |
| 28. T1C, | A4A |
| 29. T2-2CE, | ... |

Lo importante es desarrollar el juego de acuerdo con el programa: 1.º centralización; 2.º movimiento exacto de flanco, posicionalmente justificado.

- | | |
|-----------|------|
| 29. ..., | A×A |
| 30. P×A, | T6D |
| 31. T×P, | T×PE |
| 32. T8C+, | ... |

El ataque de flanco es ahora una irrupción.

- | | |
|-------------|-----|
| 32. ..., | R2D |
| 33. T1-7C+, | R3A |
| 34. T7-6C, | T3D |

Fuerza al Rey blanco a entrar en un callejón sin salida, pero es apenas suficiente.

- | | |
|-----------|------|
| 35. P5E, | T8E+ |
| 36. E2C, | T7E+ |
| 37. R3T, | T×T |
| 38. T×T+, | E4D |
| 39. T×P, | P4T |
| 40. T7T, | T7AD |

Si 40. ... R3A; 41. T7R, P4C; 42. P4C, T6R+; 43. R2C, P×P; 44. P5A y el Rey blanco escapa a costa de un Peón.

- | | |
|----------|-----|
| 41. T7E, | P4C |
| 42. P4C, | ... |

No 42. P5A a causa de 42. ... P3A; 43. P4C, R5A seguido de mate.

- | | |
|----------|------|
| 42. ..., | P5T? |
|----------|------|

Había una chance de tablas con 42. ... P×P+; 43. R×P, T5A+; 44. R×P, P3A+ seguido de T×P. Después de la jugada del texto el negro está perdido.

- | | |
|----------|-----|
| 43. P5A, | P4A |
| 44. P6A, | ... |

Un error garrafal. Con 44. P6R se ganaba; 44. ... T6A+ (44. ... R5A?); 45. T7AD); 45. R2C, P×P; 46. T7D+, R3A; 47. T8D, T6R; 48. P6A y gana.

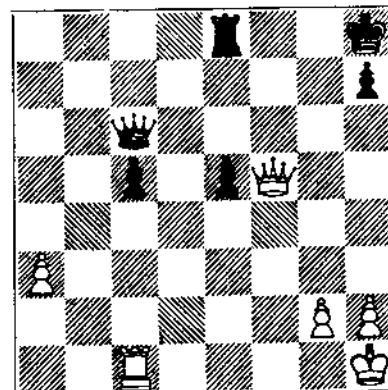
- | | |
|----------|------|
| 44. ..., | T6A+ |
| 45. R2C, | P×P |

TABLAS, pues al 46. P7A, P6T+; 47. R1C, T6A; 48. P6R, T8A+; 49. R2A, T7A+; 50. R3D, P6C; 51. P×P, P7T; 52. T7T, P×P, etc. La centralización blanca hubiera conseguido el triunfo a no ser por el error de la jugada 44.º.

POSICION DE PARTIDA N.º 22

Kecskemet, 1928

Negras: Vukovic



La posición negra es defectuosa por los Peones aislados y el Rey expuesto. En cambio, tiene la Dama centralizada, con lo que plantea el avance de sus Peones de Rey y de Alfil Dama. El blanco, para empezar, debe descentralizar al enemigo.

- | | |
|----------|-----|
| 37. D6T, | ... |
|----------|-----|

Se amenaza T×P.

- | | |
|----------|-----|
| 37. ..., | T7E |
|----------|-----|

Si 37. ..., R2C entonces 38. T3A.

38. T1D, D3CB

No hay nada mejor. Y ahora el blanco conquista la diagonal central.

39. D3A, ...

Gana un tiempo por la amenaza D8A+.

39. ..., R2C

40. D5D, ...

Repentinamente la situación se ha alterado.

40. ..., D4F

41. T3D, D2A

42. T3C+, B1T

43. D×PA, D8A+

44. D1C, T2AR

El blanco ha ganado un Peón, teniendo que ceder su posición central. Pero la ventaja es suficiente para decidir el final.

45. P3T, P5R

46. B2T, T7A

47. D×D, T×D

48. T3E, T8T

49. P4C, E2C

50. B3C, E3C

51. B4A, P4T

52. P×P+, R×P

53. E×P

Y las blancas ganaron.

PARTIDA N.º 23

San Sebastián, 1912

Negras: Duras

1. P4E, P3E

2. P4D, P4D

3. P5R, P3AD

4. C3AR, ...

Creemos que 4. D4C es mejor.

4. ..., D3C

5. P3A, C3AD

6. A3D, ...

Preferible es 6. A2R.

6. ..., P×P

7. P×P, A2D

8. A2E, CE2E

8. ..., C3T nos parece mejor.

9. C3T, C3C

Lo usual es 9. ..., C4A. La del texto está contra la tradición, y plantea un nuevo problema, que puede formularse así: ¿Puede calificarse esta jugada como descentralizadora?

Una cadena de Peones normalmente sólo puede atacarse por la base. En este caso particular, bajo un prisma de luz diferente, el Caballo blanco de 3TD nos hace estremecer al pensar en la inutilidad de jugar rápidamente P3A. Por eso la jugada del texto aparentemente tiene la intención de iniciar una acción central, lo cual parece justificado. De acuerdo con lo expuesto, ¿puede juzgarse a 9. ..., C3C como descentralizadora? El juicio sobre el particular debe reservarse.

10. 0-0 ...

Fue considerado 10. P4T, A5C+; 11. R1A, P3A; 12. P5T, pero el negro puede replicar:

a) 12. ..., CR2R; 13. P6T, P×PR; 14. P×PC, TR1C; 15. P×P.

b) 12. ..., CR×PR (en estilo combi-

nativo); 13. P×C, P×P; 14. D2A (lo mejor), A4A y el juego blanco es pobre.

10. ..., A2R

Podía jugarse 10. ..., P3A, pero Duras trata de disimular sus planes el mayor tiempo posible.

11. C2A, ...

Si 11. T1R, A5C y la Torre tendrá que volver a 1A (12. A2D, C×PD).

11. ..., P3A

12. A3D, 0-0

Hay que dilucidar si la acción negra contra 5R es o no efectiva.

13. P4CD, ...

Para aliviar la posición con P5C. También era bueno consolidar con T1R, pero de todos modos ambas jugadas hay que hacerlas y no importa el orden.

13. ..., P×P

Con esto el blanco controla la casilla 4D para su Caballo, y el ataque negro se paraliza. Correcto era 13. ..., R1C, y 14. ..., T1AD. Plausible era 13. ..., R1C; 14. T1R, T1AD; 15. T1C (no 15. P5C, C4T seguido eventualmente de C5AD), y el blanco tendría la ventaja de iniciativa (A2D y P4TD - 5T). Esto demuestra que la línea 9. ..., C3C es poco justificable. Si además se tiene en cuenta que existe otra jugada eficaz desde el punto de vista centralizador (9. ..., C4A) resulta que debe admitirse el adjetivo «descentralizadora» para 9. ..., C3C.

14. A×C, P×A

15. C×P, ...

Con esto se pierde toda ventaja. Lo correcto era 15. P×P, C×PC; 16. A3R (no 16. T1C, A5T), seguido de 17. CD4D, y aunque el blanco ha cedido un Peón, la imponente isla central y las chances de ataque por las líneas abiertas habrían producido una gran ventaja.

La jugada del texto es contraria al principio: «Para el jugador bloqueado el cambio de piezas es un alivio encantador».

El blanco, a lo sumo, tiene ahora algunas chances de tablas.

15. ..., C×C

16. P×C, A5T

17. D2D, ...

Con la intención de continuar, en caso de 17. ..., P5D, con 18. A2C, P6D; 19. C4D, y si 19. ..., T×C; 20. D3A+.

17. ..., B1C

Esto compensa el error blanco de la 15.ª jugada. Con 17. ..., T5T; 18. A2C, A×P; 19. C×A, D×C; 20. TD1A+, R2D se ganaba un Peón y se mantenía el punto 5D.

18. C4D, ...

Esta repentina y audaz insistencia en la centralización salva la partida del blanco, a punto de desplomarse.

18. ..., T4T

Si 18. ..., A×P sigue 19. D3D y A3R - T1C, con posición armoniosa de ataque y bloqueo.

19. D3D, TD1T

20. P3TR, P4C

21. A3E, P5C

De un lado, jugadas de centralización (C4D, D3D, A3R), y de otro, lances inútiles sobre el ala. Así resulta fácil adivinar al vencedor.

22. C5A, A4CD

O 22. ..., D1D; 23. CxA, DxC; 24. D4D seguido de DxPC.

23. DFT, D3T
 24. DxD, AxD
 25. CxA, AxT
 26. TxA, F4CL

El negro opone una desesperada resistencia.

27. F3A, PxPT
 28. F4C, TRzT
 29. AxP, T1E
 30. R2T, R2A

El final de Torres, tras los cambios en 2R, no habría tenido esperanzas para las negras.

Y el blanco ganó a la jugada 46.^a. Una partida importante desde el punto de vista de la centralización, por lo que recomendamos un minucioso estudio sobre ella.

SEGUNDA PARTE

RESTRICCIÓN Y BLOQUEO

Lo mismo que con la Centralización, con la táctica de Restricción y Bloqueo puede obtenerse resultados excelentes, por cuyo motivo recomendamos su estudio a todos los aficionados sin distinción de categorías.

Resulta sorprendente comprobar que en muchas ocasiones un aficionado de categoría inferior utilice con más habilidad el bloqueo que un jugador de primera fila, principalmente en mi especialidad de bloqueo-sacrificio. Aquí el aficionado de primera categoría falla más fácilmente que muchos ajedrecistas de segunda clase.

Veamos la siguiente partida, disputada entre dos aficionados.

1. P4D, P4D
 2. P4AD, P4E
 3. PxFE, P5D
 4. P5TD, A4AR
 5. F2E, P4A
 6. PxF, C3AD

Sorprendente sacrificio con vistas al bloqueo.

7. P5D, CxP
 8. C3AR, A2D

9. A2E, C2R
 10. e-e, D2A

El Peón blanco de ventaja permanecerá inactivo mucho tiempo; en cambio, la centralización de las piezas negras es una excelente base para el bloqueo lento, pero seguro, del enemigo.

11. CxC, AxC
 12. F4A, ...

La presión negra sobre la diagonal 3D-7TR ha encerrado la posición blanca.

12. ..., ASD+
 13. E1T, e-e
 14. C3A, P5TD

Aún mejor, 14. ..., AxC seguido de T3D. Cualquier ataque sobre la columna CD sería detenido con P3CD y P4TD.

15. P4CR, ...

Un camino más seguro es 15. A2D seguido de P4CD.

15. ..., AxC
 16. PxAB, ASE+

17. A3A, A×A+
18. D×A, P4A!
19. P3T, P3CR

¡Pérdida de tiempo! Debíó jugarse inmediatamente 19. ..., RIC sin temor a P×P.

20. A3R, R1G

Dejando paso al bloqueador. El caballo se dirige a 3D.

21. TD1C, ...

Mejor era 21. D2A.

21. ..., C1A
22. T3C, C3D

La posición blanca parece sin esperanzas. Hay debilidades en 4AD y 4R, el P5D está bloqueado, y con él la diagonal blanca.

23. TR1CD, R1T
24. T6C, TR1R
25. D2A, T×A!
26. T×C, TD1R
27. T6-6C, T7R
28. D1A, D2R
29. T6-2C, D5R+
30. R1C, D6D
31. R1nden.

Karl Jacobsen, de Copenhague, que llevaba las negras, tras tres meses de aprendizaje, acababa de ascender a 2.ª categoría.

La estrategia de esta partida no agota en forma alguna la estrategia restrictiva. La Restricción es muy amplia, y por ello muy difícil de asimilar. Es de enorme importancia penetrar en sus secretos.

Si una masa hostil de Peones desea avanzar, nosotros nos opondremos obstaculizando el avance. El proceso — como se describe aquí — es suficiente para explicar la naturaleza de la restricción. En realidad, la restricción es una parte de la constante preparación de un ataque, y resulta solamente efectiva a la larga.

Cuando una idea de ataque está ligada a otra, si la acción restrictiva está basada en una diagonal, entonces el flanco dominado por el Alfil restringente será últimamente atacado.

El valor latente y oculto de una restricción, desde el punto de vista ofensivo (partidas núms. 26 y 28), bien asimilado ampliará mucho los horizontes del estudiante. Nuestra próxima tarea será enseñar al aficionado a apreciar los diferentes grados de debilidad dinámica en un peón o una constelación de peones. Y mostraremos cómo varios peones doblados, a pesar de tener al principio cierta libertad, terminan reducidos a la inmovilidad. Las debilidades dinámicas no pueden ser mejor ilustradas que por complejos de peones doblados.

Tras estos ejercicios preliminares afrontaremos el problema del bloqueo, en el que la restricción es el primer paso. Y así se aprenderá a tejer la telaraña del bloqueo y evitar el peligro a que nos expone cualquier defecto en la citada telaraña. A este respecto se recomiendan las medidas profilácticas o preventivas.

Finalmente presentamos dos recientes variantes originales (mi propia variante Dresden y la Defensa Francesa con un PAD audazmente obstruido) y el puente de unión entre ellas para deducir la

línea de conducta a seguir para lograr el bloqueo.

Insistimos que se preste mucha atención a esta segunda parte, porque hay bastante que aprender.

1. Restricción en los avances de peones libres.

La estrategia restrictiva proporciona aquí la primera demostración de su fuerza, es decir, su primer aspecto, porque todavía no exponemos un plan extenso de bloqueo.

«Deben minarse los avances de los Peones libres». Veremos si la Restricción soporta la primera prueba.

PARTIDA N.º 24

Goteburgo, 1920

Negras: Breyer

1. P4E, P4E
2. C3AR, C3AD
2. C3A, C3A
4. A5C, P3D
5. P4D, A2D
6. A×C, A×A
7. D3D, C2D
8. P5D, ...

En la partida número 18 el blanco jugó 8. A3R y consiguió presión sobre el flanco de Dama, explotando la debilidad del PTD negro.

8. ..., C4A
9. D4A, A2D
10. P4CD, C3T
11. A3E, A2E
12. 0-0, 0-0

13. P4TD, R1T
14. C5CD, D1C

Con el sacrificio del Peón 14. ..., P3CR; 15. C×PT, P4AR; 16. C5CD, P5A, el negro tiene algún contra-juego.

15. P3A, ...

En prevención de 15. ..., P3AD; 16. P×P, P×P; 17. C×PD, A×C; 18. D×C y el PCD está defendido.

15. ..., P3T

Si 15. ..., P4AR; 16. A5C cómodamente.

16. C2D, ...

Para replicar a 16. ..., P4AR con 17. P4A.

16. ..., P4C

El problema es impedir, o hacer ineficaz, el avance P4AR.

17. TR1E, P4AE
18. P×P, A×P
19. C1A, ...

Más simple sería 19. P3A y 20. C4R, y las blancas controlan las casillas blancas y la importante columna de Rey. La jugada 17.ª blanca, un poco embarazosa, es característica.

19. ..., A3C
20. C3C, A3A
21. P3A, A2C

Da la impresión que el blanco puede comenzar ahora un avance arrollador con 22. P4T. Pero el negro dispone de

la jugada liberadora P3A. Por ejemplo: 22. P4T, P3A; 23. PD×P, P×PA; 24. D×P, P×P y la situación no es nada clara. Hay que subrayar la vitalidad de la posible (o imposible) tentativa de liberación. Rara vez sucede que esta clase de tentativas se eliminen definitivamente, y lo frecuente es que subsistan bajo la superficie como futuras amenazas.

La correcta estrategia restrictiva contra 3A consiste en la secuencia 22. T2T y 23. T1D (no 22. TD1D debido a la violenta réplica 22. ..., A7A). Entonces P4T no entra ya en consideración porque el negro puede disponer de contra-chances. Ejemplo: 22. T2T, R2T (prepara A2A sin miedo a 23. D4R); 23. P4T, P3A; 24. PD×P, P×P; 25. P5TR, amenazando P×A con jaque, y gana. De esto se deduce que 22. T2R era un lance profundo.

• 22. T2T, ...

Concede al negro probabilidad de liberar el juego, pero no esperanzas de salvación. Tan mala es su posición.

22. ..., A2A
23. C4E, ...

Hace de la necesidad una virtud. Este sacrificio de calidad es ganador.

23. ..., P3A
24. CD×PD, A×P
25. D2E, A×T
26. D×A, D2A
27. P5C, P×P
28. P×P, C1C
29. D6E, ...

La poderosa centralización, el excelente desarrollo y la posibilidad de un ata-

que directo (P4T) son tres circunstancias, suficientes para la victoria del blanco.

29. ..., P3TD
30. P4T, PT×P
31. P×P, T3T
32. T1D, ...

Si 32. P×P, A3A.

32. ..., D5A

Una ingeniosa defensa para sobrevivir en el medio juego, pero insuficiente para el final.

33. D×D, P×D
34. P×P, A3A

Parece que el blanco va a perder su ventaja, llegando a una posición de tablas.

35. T1C, P3C
36. A×P, C2D
37. A3E, A5T
38. C×P, ...

Se ganaba fácilmente con 38. T7C, C3A; 39. C7A+, T×C; 40. T×T, C×C; 41. P×C, T6T; 42. A2D, T7T; 43. T7D.

38. ..., C3A
39. C×C, A×C
40. C2D, ...

De nuevo se podía ganar con 40. T7C, T3A; 41. C6C, T×P; 42. C7D, T2AR; 43. T8C+, R2T; 44. C8A+, R1T; 45. A5C, T6C; 46. T8R. O bien, 40. ..., P5R; 41. P×P, A×P; 42. P5R, T3AD; 43. C6D.

El blanco da muestras de depresión.

40. ..., T1CR
41. C4E, A5T

42. R2T, T7T
43. A5D, A6C+

y ahora el blanco ya no puede ganar.

44. R3T, A5A
45. C6A, T1AE
46. A×A, P×A
47. T6C, T3T
48. R4C, T8CE
49. E×P, T×P
50. E5A, T7TR
51. R6C, T7C+
52. C4C, T6C
53. T7C, T(6C)×P
Tablas.

PARTIDA N.º 25

Goteburg, 1920

Negras: Dr. Tartakower

1. P4D, P4AE
2. P3E, C3AE
3. C3AR, P3E
4. A2E, P3CE
5. P4A, A2C
6. 0-0, 0-0
7. P4CD, ...

Para trasladar el campo de batalla al flanco de Dama.

7. ..., P3D
8. CD2D, CD2D
9. A2C, D2E
10. P5A, ...

El blanco tiene una clara ventaja posicional. Ahora 10. ..., P4R falla por 11. PA×P, PA×P; 12. P×P, P×P;

13. C4A seguido de D3C-TD1A-TR1D.

10. ..., P4TD
11. P×PD, P×PD
12. P5C, C3C
13. C4A, C×C
14. A×C, P4D
15. A2D, A2D
16. P4TD, TR1A
17. C5E, A1E
18. D2D, ...

Conduce a una situación de Alfiles de color diferente.

18. ..., C5E
19. A×C, A×C
20. P×A, PD×A
21. TD1A, T1D

El negro debe evitar más cambios para poder sostener los Peones del flanco de Dama.

22. A4D, P4C

¿Puede ser impedido el avance liberador P5A?

23. T4A, ...

Completamente simple, porque ahora la respuesta podía ser P×P y D×PA.

23. ..., D2AR
24. D2E, ...

Aún era tiempo de prevenir P5A. Convinciente era 24. D2A, porque después de 25. T1A el blanco podría explotar la columna abierta. Después de la jugada del texto, el ingenioso y perspicaz Tartakower escapa a su destino.

24. ..., P5A
25. P×P, D×P
26. D3E, TD1A

La debilidad de la primera fila del blanco es la circunstancia sobre la que Tartakower construye su plan de salvación.

27. TR1A,	T×T
28. T×T,	D×P!
29. P4T,	D5A
30. P×P,	P4R

Tras lo cual la partida deberá finalizar en un empate.

31. D×D,	P×D
32. A6C,	TRD+
33. R2T,	A3C
34. A×P,	P6R
35. T8A+,	R2A
36. T7A+,	R3R
37. P×P,	P×P
38. A4C,	T5D
39. A5A,	T×P
40. T7B+,	R4D
41. A×P,	T5R

Tablas.

2. Restricción de una masa de peones en el centro.

Ya hemos visto que la Restricción es capaz de prevenir la amenaza de un avance de Peones hostiles. Ahora vamos a someter su eficacia a una prueba más difícil. El problema consiste en detener una masa móvil de Peones en el centro. En las partidas números 16 y 17 hemos comprobado esta dificultad.

El proceso, laborioso de por sí, puede resultar más sencillo si es posible coordinar algún ataque con el método pasivo de la estrategia restrictiva.

La idea se ilustra en las partidas números 18 y 19. Un caso típico se encuentra en la Defensa Steinitz de la

Apertura Española, en donde los Peones blancos 4R y 2AR se oponen a los negros de 3D y 2AR; el negro se opone al avance blanco P5R y, al mismo tiempo, ataca al P blanco de 4R.

Frecuentemente, en la práctica moderna encontramos que la maniobra restrictiva y el ataque coordinado se desarrollan en terrenos distintos. En la partida número 27, por ejemplo, el negro restringe el centro y ataca el flanco de Dama. Lo mismo ocurre en la partida número 28. En la número 26, una brillante contra Marshall, esta separación no existe, y las operaciones restrictiva y de ataque se realizan ambas en el centro. Pero ello se debe a que el blanco abandona el terreno central por completo en aras de un ataque en el ala de Dama.

En resumen, si las operaciones restrictivas están basadas en una columna abierta deberán limitarse al centro; pero si se basan en una diagonal, convendrá mirar más allá del centro para posteriores campos de lucha. Esto puede verse en las tres partidas que van a continuación.

PARTIDA N.º 26

New York, 1927

Negras: F. Marshall

1. P4AD,	C3AR
2. P4D,	P3R
3. C3AR,	P4A

Esto constriñe la posición.

4. P5D,	P3D
5. C3A,	P×P
6. P×P,	P3CR!

El AR asume el control de 4R con el deber de prevenir el avance de una masa central de Peones.

7. C2D,	...
---------	-----

Muchos lectores pensarán que es lamentable que el blanco esquivé el problema de restricción central en lugar de resolverlo así: 7. P4R, A2C; 8. A3D, 0—0; 9. 0—0, P3TD; 10. P4TD, T1R; 11. P3T. Pero el blanco consideró que la posición estaba equilibrada y que el negro tenía buenas chances con 11. ..., P3CD seguido de T2T-2R. Además, el negro podía también haber jugado 10. ..., A5C, seguido de A×C, y en tal caso, ¿qué podría hacerse contra el desarrollo restrictivo D2A seguido del doblamiento de Torres en la columna de Rey? Por estas razones el amigo lector comprenderá la preferencia blanca de buscar complicaciones con la jugada del texto, en lugar de 7. P4R y la posibilidad de llegar a un punto muerto tras el desarrollo.

7. ...,	CD2D
8. C4A,	C3C
9. P4R,	A2C

Podía haberse intentado 9. ..., C×C; 10. A×C, A2C; 11. 0—0, 0—0; 12. P3TR, T1R; 13. D3D, P3TD; 14. P4TD, A2D y ahora puede completarse el desarrollo con D2A doblando las Torres en la columna de Rey.

10. C3R,	...
----------	-----

Una sorpresa para el negro. La intención es avanzar P4TD - 5T y llevar de nuevo el Caballo a 4AD. El blanco parece tener ya ventaja.

10. ...,	0—0
11. A3D,	C4T
12. 0—0,	A4R

13. P4TD,	C5AR
14. P5T,	C2D
15. C4A,	C×A
16. D×C,	P4A
17. P×P,	T×P
18. P4A,	...

El negro puede arrollar el Peón central blanco porque el enemigo le ha dejado las manos sueltas. Sin embargo el blanco está bien fortificado por la centralización del Caballo en 4AD, y tiene chances sobre el flanco de Dama. También era buena 18. C4R.

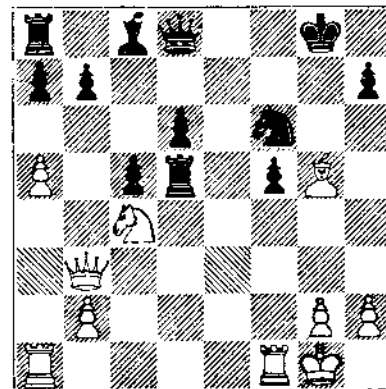
18. ...,	A5D+
19. A3B,	A×C
20. D×A,	C3A
21. D3C,	...

El blanco obtiene compensación por el Peón perdido, ya que las negras tienen dificultades para desarrollarse.

21. ...,	T×PD
----------	------

Si 21. ..., C×P; 22. TD1R (previene A3R por A×P) y el blanco gana con A2D doblando las Torres en la columna de Rey.

22. P5A,	P×P
23. A5C,	...



Una clave desusada, pues si 23. ..., A3R; 24. D×P (amenaza ganar pieza con A×C), T1A; 25. TD1R, y no hay parada contra la amenaza A×C.

- | | |
|-----------|-----|
| 23. ..., | T5D |
| 24. C8C+, | P5A |
| 25. D3AD, | P×C |
| 26. D×T, | R2C |
| 27. TD1R, | P×P |
| 28. T8R, | ... |

El camino más corto.

- | | |
|-----------|--------|
| 28. ..., | D×T |
| 29. D×C+, | R1C |
| 30. A6T, | Rinden |

PARTIDA N.º 27

Carlsbad, 1923

Blancas: Saemisch

- | | |
|----------|------|
| 1. P4D, | C3AR |
| 2. P4AD, | P3CD |
| 3. C3AD, | A2C |
| 4. D2A, | C3A |
| 5. P5D, | ... |

O bien 5. C3A, P3D; 6. P5D, C1CD como en la partida, con la diferencia de que ahora, con 7. P3CR y A2C, el blanco obtiene mejor partida que en el texto.

- | | |
|---------|------|
| 5. ..., | C5CD |
| 6. D1D, | P4TD |

Para disponer de una retirada por 3TD hacia 4AD si el blanco juega P3TD.

- | | |
|---------|-----|
| 7. P4R, | ... |
|---------|-----|

Saemisch demuestra la gravedad científica de su fuerza. Muchos jugadores hu-

bieran cedido a la tentación de expulsar el Caballo agresor aun a costa de debilitar su propia posición.

- | | |
|-----------|-----|
| 7. ..., | P4R |
| 8. P3CR, | P3C |
| 9. A2C, | A2C |
| 10. CR2R, | R—R |
| 11. R—R, | P3D |
| 12. P4A, | P×P |
| 13. P×P, | T1R |
| 14. C3C, | C2D |

El centro blanco se doblaga. A este procedimiento restrictivo el negro añade un ataque en el flanco de Dama. Debemos al lector una explicación. Deliberadamente hemos ignorado la columna de Rey negra y hemos basado la acción restrictiva en la gran diagonal negra. ¿Es esta la forma exacta? Respuesta: Desde un punto de vista amplio, indudablemente, sí, pues la columna de Rey no es importante como instrumento de ataque, porque la casilla 4R blanca está super-protegida.

Por lo tanto, los factores reales son, de una parte, el centro blanco, y de otra, la gran diagonal negra.

- | | |
|----------|-----|
| 15. D3A, | ... |
|----------|-----|

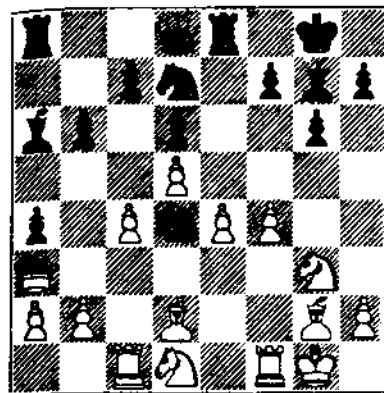
No molestar al Caballo negro de 5C puede ser aconsejable, pero permitirle el libre acceso a 7AD es innecesario. Mejor era 15. A3R, P4AR; 16. P3TD, C3T; 17. A4D. O 15. ... D3A; 16. P5R, P×P; 17. CD4R, D1D; 18. P5AR con fuerte ataque.

- | | |
|----------|-----|
| 15. ..., | P5T |
|----------|-----|

La diagonal comienza a hacerse sentir.

- | | |
|----------|------|
| 16. A2D, | A3TD |
| 17. C1D, | C7A |

- | | |
|----------|-----|
| 18. T1A, | C6D |
| 19. D5T, | ... |



No hay ninguna casilla buena para la Dama.

- | | |
|----------|------|
| 19. ..., | C1AD |
|----------|------|

La ruptura P4CD estaba bien preparada y podía haberse efectuado ya.

- | | |
|----------|-----|
| 20. C2A, | P6A |
|----------|-----|

Objetivo equivocado. Lo exacto era 20. ... P4CD; 21. A4C, P×P; 22. A×C, P×A; 23. D×PA, D3D; 24. D×D, P×D y el PCD blanco se tambalea.

- | | |
|----------|-----|
| 21. P×P, | P×P |
| 22. C5T, | ... |

Si 22. ... C7R+ seguido de C×T, las blancas compensan con D3CR atacando.

- | | |
|----------|-----|
| 22. ..., | D2R |
|----------|-----|

También era jugable 22. ... A1T y R2A.

- | | |
|----------|-----|
| 22. C×A, | ... |
|----------|-----|

Con esto el blanco obtiene la peor parte. El equilibrio se conservaba con 23. R1T, A1T; 24. D3T.

- | | |
|-----------|-----|
| 23. ..., | D×C |
| 24. R1T, | T7R |
| 25. A3AD, | A×P |

El negro amenaza ahora un sacrificio de Dama en 7CR (26. ... D×A+; 27. R×D, A×P+; 28. R3T, T6R+; 29. R4T, C6A+; 30. R5T, A2A+). A 26. T1CR seguiría 26. ... R2A 27. A3A, D×T+ y C×A con ventaja negra.

Lo más sorprendente es que el sacrificio de Dama, en forma más refinada, se presentó más adelante, como se menciona en el comentario a la jugada 26.º.

- | | |
|----------|-----|
| 26. A3A, | R1A |
|----------|-----|

Una omisión, debida a los apuros de reloj. El sacrificio de Dama era muy fuerte: 26. ... C×A; 27. A×D, A×PD y el blanco está sin esperanzas, por ejemplo, 28. A6T, R2A; 29. TD1D, T7D; 30. T×T, C×T+; 31. R1C, T1C+; 32. A5C, C6A+; 33. R2C, C×A+; 34. R3C, C6A+; 35. R3T, C7D; 36. T1D, A7C+; 37. R4T, C6A+; 38. R5T, C3R; 39. D3R (39. C3T, T5C), T3C y gana.

Si 28. R2C, R×A; 29. R3T, T3R; 30. T1C+, R2A y el negro, con una pequeña desventaja material, habría mantenido un ataque muy fuerte, tal vez decisivo. En consecuencia, las negras pudieron forzar una decisión elegante en la jugada 26.º.

- | | |
|----------|-----|
| 27. A×C, | ... |
|----------|-----|

Devuelve el cumplimiento prontamente, cometiendo también un error por los

apuros del tiempo. Con 27. TD1D, C6D;
28. A×C, D×A; 29. A×T, C×C+;
30. T×C, D×T; 31. A×A el blanco
habría ganado.

27. ..., D×A
28. A×T, A×A
29. D3T, ...

Es difícil encontrar nada mejor.

29. ..., D×P+
30. R1C, A×T
31. D8T+, R1R
32. E×A, R2D
33. D×PT+, R3A

El negro debía ganar sin dificultad.

34. D3T, T1CR
35. P4C, P×Pa.p.
36. P×P, R2C
37. T3A, T1TD
38. D3A, T8T+

Esto dificulta enormemente el triunfo.
La Torre debió quedarse en 1T. Con
38. ..., C5R se gana fácilmente.

39. R2C, C5R
40. C×C, P×C
41. T×P+, ...

Este recurso se hizo posible gracias a
la jugada 38.ª.

41. ..., B×T
42. D3A+, R2C
43. D7C+, R3A
44. D×T, P6R+

Sigue un final de Dama instructivo
en donde el negro tiene una ligera ven-
taja.

45. R3C, D7D
46. D8T+, R4A
47. D3T+, R4D

48. D4T, D8R+
49. R4C, D7R+
50. R3C, P4C
51. D4C, D8A
52. P4T, ...

Si 52. P5A, R4R; 53. D3A+, R5R;
54. D6A+ y el blanco puede conseguir
tablas.

52. ..., D7A+
53. R4C, D7C+
54. R5A, D7A+
55. R4C, R3B

Esta jugada había escapado al blanco,
que ahora no puede hacer 56. D×P,
D7C+; 57. R5T, D4D+ y gana.

56. P5A+, D×P+
57. R3C, P7R
58. D3A, D8A
59. D3R+, R2A
60. D7T+, R3C
61. P5T+, B×P
62. D7T+, R4C

El Rey escapa hacia 7CD, pero aún
necesitará amparo de su PD, que deberá
ir a 4D para proteger las espaldas de su
Rey.

63. D7C+, B4A
64. D7A+, R4R
65. D7B+, R4D
66. D7C+, R5D
67. D6C+, R5R
68. D6A+, P4D

[El escudo]

69. D6R+, R5D
70. D6C+, R6D
71. D×P+, R7A
72. Itinden.

Si el Peón negro estuviese en 3D se-
rían tablas con 72. D4A+. Resumiendo:

Después de 23. R1T (en vez de C×A)
el negro difícilmente podría explotar la
columna de Rey; pero, en cambio, el
avance 19. ..., P4CD le habría dado a
las negras una fácil victoria

impide el ataque del Alfil, de forma que
se halla presto para una ofensiva sobre
el flanco de Dama. En otras palabras:
el blanco se opone pasivamente en el
centro al avance del PR enemigo, pero
se agudiza la presión en el flanco de
la Dama.

PARTIDA N.º 28

Londres, 1927

Blancas: V. Buerger

1. P4AD, C3AR
2. C3AD, P4A
3. P3CB, P3CB
4. A2C, A2C
5. P3D, 0-0
6. A2D, P3R

Como no se teme a la amenaza D1A y
A6T, no se toman las medidas defensi-
vas a base de P3TR y R2T.

7. D1A, P4D
8. C3T, ...

Tras esta jugada se esconde una idea
profunda: forzar una decisión en el cen-
tro. El blanco no se compromete con 8.
A6T, P5D; 9. C1D, D4T+.

8. ..., P5D
9. C4T, C3T
10. P3T, D1R
11. P3C, P4R
12. C2C, A5C

Impide al blanco el enroque largo,
pero 12. ..., A4A era mejor. Pero esto
resulta difícil averiguarlo sobre el ta-
blero.

13. C5C, ...

Muy buena jugada. El caballo danza
en derredor de 4R y, al mismo tiempo,

13. ..., T1C
14. P4C, P3C
15. P5C, C2A
16. P4TD, A1A

Con objeto de cambiar los Alfiles.

17. P5T, A2C
18. P3A, ...

Más simple era 18. A×A, T×A; 19.
P×P, P×P; 20. 0-0. Aunque la co-
lumna TD no es de inmediata utilidad,
requería una constante atención, lo que
habría ayudado a distraer fuerzas del
flanco de Rey.

18. ..., C3R
19. P6T, ...

Antes creí que esto era jugable. Ahora
pienso que la defensa blanca, exclusi-
vamente pasiva, tarde o temprano debe ce-
der 19. P×P era obligado.

19. ..., A1T

El Alfil queda muerto, pero el negro
cuenta con la ruptura P4R - 5R tras una
precisa preparación.

20. P4T, ...

Debilita la posición. Mejor C1D - 2A
dirigido con el PR, aunque el ataque
hubiera resultado insuficiente.

20. ..., C4T
21. C×C, D×C
22. P4C, C3A

A considerar era el sacrificio de Peón, 22. ..., C5A; 23. A×C, P×A; 24. D×P, A4R; 25. D2D, D3D seguido de A5A.

23. A4T,	D3D
24. C1D,	P4T
25. P5C,	C2T
26. C1A,	P3A
27. P×P,	...

Algo mejor, 27. T1CR, P×P; 28. P×P y el blanco mantiene su AD cubriendo la casilla 4AR, por donde el enemigo puede irrumpir.

27.	AE×P
28. A5C,	A×A
29. P×A,	T5A

Ver el comentario anterior.

30. T1CR,	TD1AR
-----------	-------

Muy pobre sería 30. ..., D2R; 31. D2D, C×P; 32. 0—0—0.

31. A1A,	T5T
----------	-----

Previene la posibilidad 32. C3T, P5R; 33. PD×P, D7T, ganando pieza.

32. D2D,	T7T
33. T2C,	...

Forzado. La Torre en séptima ejerce una severa presión.

33.	T×T
34. A×T,	P5R

La clave.

35. PD×P,	D6C
36. R1A,	...

Si 36. A1A sigue 36. ..., A×P, etc.

36.	C×P
37. R1C,	...

Si 37. C1T, C×PR; 38. C×D, C×D+ seguido de C×PAD y el Alfil enclaustrado dispone de 4D.

37.	T×P
----------	-----

Después de 37. ..., P5T; 38. C1T, C6T+; 39. R1A, D7T; 40. A×C, D×C+; 41. R2A, D×T; 42. D6T existen muchas complicaciones para el negro. Pero 41. ..., D×A; 42. T1CR, D7T; 43. T2C, D5A da una fácil victoria.

38. D×C,	D×D
39. P×T,	D6R
40. T1D,	D6C
41. T1AD,	P4C
42. R2T,	D6R
43. T1A,	D7R
44. C3T,	P6D
45. C2A,	P7D
46. R1C,	D×PAD
47. T1D,	D8A
48. A3T,	P5C
49. P×P,	A×P

Por fin, el Alfil sale de su retiro.

50. P×P,	A6A
51. R1ndeA.	...

3. Restricción de una mayoría cualitativa. (Especialmente en cadena.)

Aclaremos primeramente el significado de mayoría cualitativa. Como quedó dicho en mi libro *El Bloqueo*, una mayoría es tres peones contra dos, y, como es natural, debe ser restringida.

En la partida del autor contra Bernstein (negras), Carlsbad 1923, después de las jugadas 1. C3AR, C3AR; 2. P4D, P4D; 3. P4A, P3R; 4. C3A, A2R; 5. P3R, 0—0; 6. P3TD, P3TD; 7. P5A,

P3A; 8. P4CD, CD2D; 9. A2C, D2A; 10. D2A, P4R; 11. 0—0—0, P5R se ha llegado a una posición en la que el blanco tiene mayoría de Peones en el flanco de Dama, y el negro en el flanco de Rey. Pero la mayoría negra es cualitativa. ¿Por qué? Pues porque el P5R negro tiene más valor que el P3R blanco. Recíprocamente el P5AD blanco es superior al P3AD negro. Si a las negras se les dejasen las manos sueltas iniciaría un ataque con P4AR, P4CR y P5AR, lo que equivaldría en intensidad a un asalto mayoritario de Peones. Aquí se amenaza tanto la formación de una cuña (P6A), como la apertura de líneas (P×PR) y la captura final del PR blanco.

Reconocer una mayoría implica emprender alguna acción contra ella. De acuerdo con esto, la partida siguió: 12. C4TR, C1CD; 13. P3C, C1R; 13. C2C, P4A; 15. P4TR y el ala de rey queda paralizada. Tras unas jugadas más de restricción, el negro quedó bloqueado.

Hasta aquí lo expuesto en *El Bloqueo*. Ahora agregamos que la razón de la superioridad del P5R negro sobre el P3R blanco está en el hecho de que el Peón blanco tiene bloqueado su camino hacia el centro (aflicción para un Peón central), mientras que el Peón negro ha traspasado, al menos, la línea central.

Los métodos restrictivos que deben adoptarse contra las mayorías cualitativas fueron demostrados en las partidas números 13 y 27, por lo que es obvio volver a tratar de ellos.

Nuestra conciencia de profesor, sin embargo, exige exponer cuidadosamente una estrategia no tratada hasta el momento: «el escape del Rey como paliativo».

He aquí una escena que puede ser típica: Una mayoría cualitativa avanza

lentamente y amenaza la destrucción de la cadena de Peones enemiga. Como esta ruptura expondrá al Rey, es doblemente desagradable. La medida que debe adoptarse como paliativo será detener el avance de la mayoría cualitativa hasta que el Rey haya escapado. Por eso el ataque no se ha impedido, sino que se han reducido sus efectos. Las partidas números 29 y 30 son claros ejemplos de este procedimiento.

PARTIDA N.º 29

Ostende, 1907

Blancas: Van Vliet

1. P4D,	P4D
2. C3AR,	P4AD
3. P3R,	P3R
4. P3CD,	C3AR
5. A3D,	C3A
6. P8TD,	A3D
7. A2C,	0—0
8. 0—0,	P3CD
9. C5E,	A2C
10. C2D,	P3TD
11. P4AR,	...

El blanco demuestra su deseo de presionar sobre 5R. El negro piensa que hay tiempo para tomar contra-medidas.

11.	P4CD
12. P×P,	A×P
13. D3A,	...

Fácilmente pueden interpretarse las dos últimas jugadas del blanco como una tentativa de controlar las casillas centrales que ahora están libres, por medio de su ocupación en el curso ulterior de la par-

tida. Claro que el negro no permanecerá pasivo, y luchará también por el dominio central.

13. ... C2D

Esta jugada tiene la apariencia de ser estrictamente lógica, pero no es la mejor.

Un Caballo central no debe ser distraído, salvo en caso de necesidad, lo cual no se da aquí. El C3AR es un Caballo central, ya que controla la casilla 5R y asegura el campo del enroque.

Era aconsejable jugar 13. ... T1A; 14. D3C, C×C; 15. A×C, A3D; 16. A4D, D2R; 17. P4C, P3C; 18. D5C y el negro puede igualar con 18. ... C2D; 19. D×D, A×D; 20. P4R, C3A (Dus-Chotumirsky = Nimzowitch, Carlsbad).

Hay que observar que 13. ... P5D (en vez de 13. ... C2D) falla por 14. C×C, P×P; 15. C4R, C×C; 16. C×D, P7R+; 17. R1T, P×T=D+; 18. T×D, C7A+; 19. D×C, A×D; 20. C×A. La variante es incorrecta pero instructiva, ya que nos enseña que el avance del PD debe ser preparado. Por eso hay que jugar 13. ... T1A; 14. D3C, y ahora 14. ... P5D; 15. P4R, C×C; 16. P×C, C2D; 17. C3A con chances en ambos flancos.

Tras la jugada del texto el juego negro se hace difícil.

14. C×CD, A×C
15. D3C, C3A

Si 15. ... P3A las blancas se apoderan del centro mediante 16. D3T, P4A; 17. P4CD, A2R; 18. C3C, A3A; 19. C4D, aunque el negro puede oponer una seria resistencia con 19. ... D1A seguido de P3C y C3C. Por lo tanto, 15. ...

P3A parece lo justo, ya que la del texto da la iniciativa al blanco en cualquier variante.

16. TD1D, ...

Incolora. Más claro es 16. P4C seguido de C3C.

16. ... P4TD

Esfuerzo máximo. De todas formas es difícil impresionar al blanco, porque posee una poderosa centralización.

17. D3T, ...

Estilo lento. Un jugador de «sistema» hubiera sacrificado un Peón en aras del bloqueo, es decir, 17. C3A, A×P+; 18. R1T y el blanco ocupa las casillas centrales 5R y 4D. El Peón negro extra, no siendo móvil, tendrá un valor negativo, porque bloqueará sus propias piezas.

17. ... P3T

Con la intención de provocar P4CR. Otra posibilidad era 17. ... P5D; 18. P4R, P4R; 19. P×P, A2D; 20. D3C, C5C; 21. TD1R y el juego blanco es preferible.

18. P4CR, P5D

Para forzar la trabazón de los Peones, una estratagema que se estudiará más adelante en el capítulo «El proceso del bloqueo».

19. P4R, D2D
20. TD1R, P4R
21. P5A, C2T

Extremando sus esfuerzos contra la amenaza P5C. Una cuestión de interés

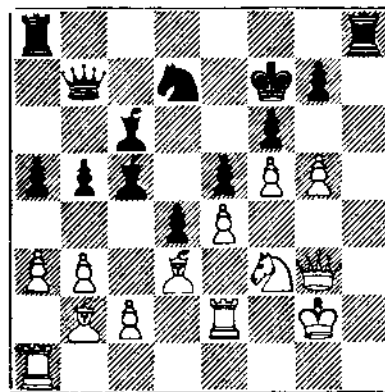
estratégico: ¿No habría sido más simple preparar la fuga del Rey con D2R - C2D - P3A, ahorrando dos tiempos? Respuesta: después de 21. ... D2R sigue 22. C3A, C2D; 23. C4T y la jugada P3A queda impedida. Por otra parte, la amenaza 24. P6A seguida de C5A hubiera sido difícil de contrarrestar.

En las notas preliminares se recomienda mantener las medidas restrictivas hasta que el Rey haya escapado, y la rapidez es menos esencial que incitar al enemigo a avanzar sus Peones. Esta circunstancia debe ser acogida por el jugador que desea trasladar su Rey a un lugar seguro.

22. C3A, D2R
23. D3C, TR1R
24. P4TR, P3A

El asalto de los Peones blancos cuesta una importante casilla para las piezas, C4T ya no tiene aprovechamiento.

25. T1T, D2C
26. TR1R, B2A
27. T2E, T1T
28. R2C, C1A
29. P5C, PT×P
30. P×P, C2D



La posición negra es muy sólida, y un grato lugar de descanso aguarda al Rey en 3D (o alternativamente en 1AD). Controla además la columna TR, y para el final el PTD blanco es un buen objetivo. No obstante, resulta difícil marcar el rumbo.

31. P×P, ...

Para ocupar 6CR con el Caballo. Posiblemente 31. T1CR parezca mejor, pero ¿qué puede hacer el blanco después de 31. ... R2R seguido de TD1R, R1D y R1AD? La posición blanca todavía es buena, pero ha empezado a carcomerse.

31. ... P×P
32. C4T, TD1CE
33. C6C, T4T
34. R2A, C1A
35. T1CR, T4C

El negro ha jugado correctamente, y las blancas difícilmente pueden sostenerse en 6CR. También era posible 35. ... C×C; 36. P×C+, R2C seguido de T1TR.

36. D4T, ...

Parece que era necesario 36. D2T.

36. ... T×T

Desdén la chance 36. ... C×C y se encamina hacia la línea principal de juego.

37. B×T, C×C
38. D5T, R1A
39. P×C, D2C
40. T2C, T1T
41. D2E, T5T

Concepto equivocado. El negro imaginó erróneamente que el PR blanco no

podía sostenerse a causa del jaque al descuberto del AR. La mejor forma de ganar era 41. ..., T3T; 42. D4C, A2D; 43. D3C, A1R.

42. A1A!, T×P?!
43. D2D?, ...

La fortuna no sonríe al blanco. Pudo asegurarse las tablas con un sacrificio de Dama: 43. D×T, A×D; 44. A×A con la amenaza T2T-7T. Después de la jugada del texto todo se ha perdido.

43. ..., T5T
44. D×P, D2D
45. P7C+, R1C
46. A4A+, P×A
47. D×A, T8T+
48. *Blinden.*

Una tarea para el estudiante: Después de la jugada 30. ..., C2D invite a un adversario de fuerza equivalente a que juegue 31. T1CR. Intente sostener la posición negra con 31. ..., R2R seguido de TD1R y R1D-1A. ¿La partida llegará lentamente a un final ventajoso para el negro, o puede el blanco avanzar a 7C sin permitir cambios? El ejercicio es interesante y muy instructivo.

PARTIDA N.º 30

Londres, 1927

Negras: *Buerger*

1. P3CD, C3AR
2. A2C, P3C
3. P4AR, P4D
4. C3AR, A2E

5. P3E, CD2D
6. A3D, ...

Para responder a 6. ..., C4A con 7. 0-0.

6. ..., C5E
7. C5E, 0-0
8. 0-0, C×C
9. AE×C, C2D
10. AR3A, A3A

La partida pone rumbo a unas tablas.

11. C3A, P4A
12. D1R, ...

Si 12. D2R, P5D; 13. C4R?, P6D!; 14. C×A+, D×C; 15. A×D, P×D y gana.

12. ..., P3CD
13. P4CB, A3T
14. P3D, P5D

Exceso de rigidez en el esqueleto de peones. Correcto era 14. ..., T1A seguido eventualmente de P5A.

15. C4R, T1A
16. C×A+, C×C
17. P4R, P4R
18. P5A, P3T
19. D3C, T1R

La posición tiene alguna concomitancia con la partida anterior. El escape del Rey está indicado, y el avance blanco P5C después de P4TR no puede ser impedido. En la partida número 29 el método fue provocar el avance de los peones hostiles y permitir así la fuga del Rey. Pero aquí no hay peligro de que las piezas blancas impidan la fuga del Rey y, por lo tanto, el proceso deliberado para retardarla es una pérdida de tiempo.

Lo correcto era 19. ..., C2D; 20. P4TR, P3A; 21. A1A, R2A; 22. P5C, PT×P; 33. P×P, T1TR y el negro lleva a su Rey sin molestias a 1CD vía 3D.

Resumiendo: el negro tenía la oportunidad de consolidar su posición. Después de esta falta, el Rey ya no podrá escapar del castillo incendiado y morirá entre las llamas. (¿Quién dijo que es hermoso morir quemado?)

20. P4TR, C2T
21. A1A, P3A
22. T2A, T2A
23. T2C, D2E
24. D3T, T3A
25. A2D, T1D
26. E1T, T1-3D
27. P4T, ...

Hasta ahora, P4CD del negro sería refutado con P4TD, pero como la Torre blanca se necesita en el flanco de Rey, adopta esta medida preventiva en el ala de Dama.

27. ..., A1A
28. TD1CB, P3T
29. T2T, ...

Ahora ya no puede impedirse P5C.

29. ..., E1T
30. P5C, PA×P
31. P×P, P4C
32. P×PC, P×PCD
33. D4T, P5A

Ya todo es inútil para la defensa.

34. P×PT, D×D
35. P×P+, *Blinden*

La continuación sería 35. ..., R1C; 36. T×D, T1D; 37. A5TD, T1R; 38.

A5T, T2R; 39. A7A+, T×A; 40. T×C, R×T; 41. P8C=D+, etc.

Moraleja: No provocar el asalto de los Peones a menos que las piezas hostiles pierdan movilidad como consecuencia y esto ayude a la fuga del Rey. Si no ocurre así, debe escaparse en seguida, porque una demora deliberada puede ser fatal.

4. Restricción en caso del complejo de peones doblados (para un breve doble-complejo).

a) POSICION

Blancas: P2TD, P3AD, P4AD, P3D y P4R.

Negras: P4R, P3D, P2AD, P2CD y P2TD.

(Partidas 31.ª a 34.ª)

El negro difícilmente puede apremiar al complejo de Peones, enroscado igual que un crizo, para que se extienda con P4D y permanecerá enrollado sin moverse. Pero esta práctica de abstención no contribuye a la potencialidad de la posición blanca, sino todo lo contrario (partida núm. 31). Una vez que el complejo ha salido de su caparazón, generalmente con P4D, seguirá un ulterior P5D y el complejo queda comprometido. Este avance continuado hay que atribuirlo a los nervios, ya que no pueden aducirse razones objetivas.

Véase la siguiente apertura entre Tartakower (blancas) y el autor (Berlín, 1928): 1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. A5C, A×C+; 5. P×A, D2R; 6. D2A, P3D; 7. P4R, P4R; 8. A3D, P3TR; 9. A3R, 0-0; 10.

C2R, C3A; 11. P5D. No hay una razón objetiva para esta jugada; la amenaza P×P seguido de C5CD se detenia con T1CD.

También veremos en la partida número 33 (nota a la 13.ª jugada negra) el poder de resistencia que tiene el doble complejo cuando se ha extendido con P4D. Por contraste, la debilidad del complejo se establece después de P5D, sin que se hayan tomado medidas necesarias con P4AD (ver partida núm. 32). Las posibilidades para el negro después de P4AD y P5D pueden verse en las partidas números 33 y 34.

b) POSICION

Blancas: P2AD, P3AD, P4D y P3R (6 5R).

Negras: P5AD, P4D, P3R.

(Partida núm. 35)

La doble debilidad (el PTD aislado y el PAD doblado) no tiene un panorama muy alegre, porque la existencia del Peón doblado y bloqueado hace que el PT parezca más aislado que antes (partida núm. 35). Cuando la cadena de Peones blancos se extienda a 5R el blanco tendrá contrachances y debe emplear una defensa profiláctica del complejo, como en las partidas números 49 y 50.

c) El Peón doblado en 3AD está bloqueado por un Caballo situado en la misma columna (partida núm. 36).

Compárense las dos siguientes aperturas:

Blancas: Morrison (1927).—1. P4R, P3R; 2. P3CR, P4D; 3. C3AD, C3AD; 4. P×P, P×P; 5. PAD, A4AR; 6. P3TD, D2D; 7. A2C, 0—0; 8. CR2R,

CD2R; 9. C4A, C3AR; 10. P3T, P4TR; 11. C3D, C5R; 12. A3R, C×C; 13. P×C, C3A; 14. C4C, A3R; 15. D2R, C4T; y

Blancas: Leonhardt (Berlín, 1928).—1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, A5C; 4. P×P, P×P; 5. A3D, C3AD; 6. C2R, CR2R; 7. 0—0, 0—0; 8. A4AR, A5C; 9. P3TR, A4TR; 10. D1A, A4T; 11. P3T, A×C; 12. P×A, C4T; la doble maniobra del negro con el Alfil ha hecho avanzar el PTD que en 2T era menos vulnerable.

PARTIDA N.º 31

Dresden, 1926

Negras: Saemisch

Aquí el negro no consigue hacer que el doble complejo avance, y por eso los síntomas del mal no se distinguen claramente en el blanco que permanece inmóvil. Sin embargo, en compensación puede observarse un síntoma secundario, motivado por la impotencia de las piezas blancas, que en circunstancias normales estarían prestas a atacar, pero ahora el entusiasmo de la ofensiva está nublado por la falta de cooperación de los Peones. Como el cuerpo de Peones es también inseguro, la pasividad del blanco (10. D2A y 11. D2D) está justificada. De esta forma la oculta debilidad de los Peones se proyecta en un plano claramente perceptible para que el estudio de esta partida resulte muy valioso.

1. P4AD, P4R
2. C3AD, C3AR
3. C3A, C3A

4. P4R, A5C
5. P3D, P3D
6. P3CR, A5C
7. A2R, ...

No tan inconsistente como pudiera parecer, ya que 6. P3CR tuvo por objeto apoyar un eventual C4TR, y ahora 7. A2CR permitiría la réplica 7. ..., C5D.

7. ..., P3TR
8. A3R, A×C+
9. P×A, D2D
10. D2A, ...

Como la movilidad del centro de peones blanco es muy escasa, procura adaptar los movimientos de sus piezas a esta modesta circunstancia. En tal sentido, también era bueno 10. C2D, A×A; 11. D×A, C5CR; 12. P3A, C×A; 13. D×A, 0—0; 14. 0—0, con posición equilibrada. En cambio, 10. D2D, C4TD; 11. D2A, 0—0; seguido de TR1R - P3A - P4D da al negro mejor posición.

10. ... 0—0

Era preferible 10. ..., C4TD y si 11. P4D? entonces 11. ..., C×PA.

11. D2D, ...

Para hacer arriesgado el entroque de las negras.

11. ..., C2T

Para jugar P4A; pero como esto es irrealizable, el resultado es un Caballo descentralizado.

12. P3TR, ...

Igualmente suficiente era 12. C4T.

12. ..., A×P

Perdiendo pieza. El negro había contado solamente con 13. A×PTR, que también era fuerte, por ejemplo: 13. ..., A7C; 14. T2T, A×C; 15. A×A, P×A; 16. D×P, P3A; 17. A4C, etc.

13. C1C, A5C
14. P3A, A3R
15. P4D, ...

No se puede salvar la pieza.

15. ..., P×P
16. P×P, P4D
17. PA×P, A×P
18. P×A, D×P
19. T1D, TR1E
20. R2A, C3A

El Caballo descentralizado vuelve cubierto de telarañas.

21. T4T, C2R
22. A3D, C4A
23. A×C, D×A
24. R2C, T2R
25. A2A, TD1E
26. T4A, D3C
27. P5D, T4R

Si 27. ..., T2D 28. D5T, etc.

28. T4D, T1D
29. D5T, C4T
30. D×PA, TD1E
31. P6D, R1nden.

PARTIDA N.º 32

Londres, 1927

Negras: Colle

El doble complejo de la partida anterior, extendido a P4D-5D y, por lo tan-

to, debilitado, es el tema de la presente partida. El avance blanco P4D es el primer paso hacia el abismo y el P5D es el segundo y último paso. La suerte del complejo no debe confundirse con la del juego en general, aunque generalmente ocurra así. Es notable cómo, a pesar de resistirse, el blanco se ve obligado a jugar P5D.

- | | |
|----------|------|
| 1. P4D, | C3AR |
| 2. C3AR, | F3R |
| 3. P4A, | P3CD |
| 4. P3CB, | A2C |
| 5. A2C, | A5C+ |
| 6. C3A, | ... |

Plantea deliberadamente el problema del doble-complejo.

- | | |
|----------|-----|
| 6. ..., | ♙ |
| 7. ♙-♙, | A×C |
| 8. P×A, | P3D |
| 9. P4TD, | ... |

Incitando a P4TD, evitando la posible maniobra C3A-4T.

- | | |
|---------|------|
| 9. ..., | P4TD |
|---------|------|

O 9. ... C3A; 10. C2D, C4TD; 11. A×A, C×A; 12. C3C y el complejo tiene buen ánimo.

- | | |
|-----------|------|
| 10. A3TD, | CD2D |
| 11. C2D, | A×A |
| 12. P×A, | P4R |
| 13. P4R, | ... |

El mismo complejo de la partida anterior, pero extendido.

- | | |
|----------|-----|
| 13. ..., | T1E |
|----------|-----|

Amenaza P×P y C×P. Corrientemente, esta amenaza es suficiente para for-

zar el avance P5D, pero aquí es fácil defender el PR.

- | | |
|----------|-----|
| 14. P3A, | C1A |
|----------|-----|

La función preventiva de la TR negra es impedir P4A.

- | | |
|----------|-------|
| 15. T2A, | D2D |
| 16. C1A, | C3C |
| 17. A1A, | R1T |
| 18. C3E, | C1C |
| 19. P4T, | D3A |
| 20. P5T, | C3-2E |
| 21. D3D, | T1AR |
| 22. P4C, | P3C! |

Disputando el terreno de combate.

- | | |
|----------|------|
| 23. A2D! | P×PT |
| 24. C5A, | ... |

La idea de impedir P4A está bien fundamentada, pero la cuestión es si esto se lograba mejor con 24. T1T, por ejemplo, 24. ... D×PT; 25. T×P, P3AR; 26. R3C. El blanco que iba primero en la clasificación del Torneo prefirió lo más prudente.

- | | |
|-----------|-----|
| 24. ..., | C×C |
| 25. PC×C, | C3A |
| 26. P5D, | ... |

A pesar de todo, el complejo se extiende, después de prestar valiosos servicios en la designación de rumbos.

- | | |
|-----------|------|
| 26. ..., | D2D |
| 27. D3E, | T1C+ |
| 28. R1T, | D2E |
| 29. T2TR, | T2C |
| 30. A1E, | C2D |
| 31. T×P, | ... |

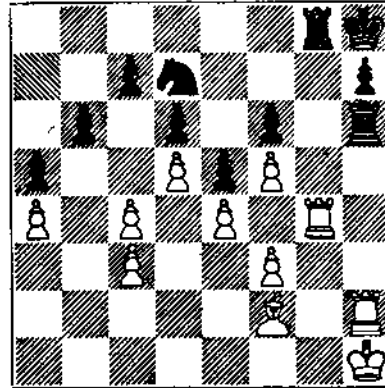
Más simple era 31. A4T, P3A; 32. D6T, D2A seguido de periódicos movimientos de la Torre a 1D y 1T.

- | | |
|-----------|-------|
| 31. ..., | TD1CE |
| 32. A2A, | P3AR |
| 33. T2TR, | ... |

La posición blanca queda consolidada.

- | | |
|-----------|-----|
| 33. ..., | T4C |
| 34. A4T, | T4T |
| 35. T1CB, | D1A |
| 36. T4C, | D3T |
| 37. D×D, | T×D |
| 38. A2A, | ... |

38. T×T+ seguido de A2A conduce a tablas.



- | | |
|----------|------|
| 38. ..., | T×T+ |
| 39. R×T, | T1C |

Es un caso curioso que la debilidad del doble complejo invita al adversario a jugar para ganar, a pesar de que sus propios peones no están demasiado seguros. Este desafío al complejo conviene

cuando se halla bloqueado. Otra línea es 39. ... T1AD; 40. T1C, P3A; 41. T1C, P×P; 42. PA×P, T×P; 43. A×P, T×P; 44. A×P, C4A con leve ventaja del negro.

- | | |
|-----------|-----|
| 40. T1C, | C4A |
| 41. T1TD, | E2C |
| 42. A3E, | E2A |
| 43. T2T, | C8D |

Las dos últimas jugadas blancas eran preventivas contra esto. El negro debió de contentarse con tablas.

- | | |
|----------|------|
| 44. T2D, | C8E |
| 45. E3C, | T1C+ |
| 46. E2A, | C7C |
| 47. A6T! | ... |

La parada que algunas veces termina con la captura del Caballo. Por ejemplo: 47. ... C5T; 48. R3R, T6C; 49. T2TR, C×P; 50. R2A, C×T; 51. R×T, C8A+; 52. R2C y el Caballo está cazado.

- | | |
|----------|-----|
| 47. ..., | C5A |
|----------|-----|

Esto cuesta un Peón y la partida. Con 47. ... CST; 48. R3R, C7C+ el negro podía entablar fácilmente esta partida que ha jugado superiormente. El final es un ejemplo instructivo de la «séptima fila absoluta».

- | | |
|-----------|-----|
| 48. A×C, | P×A |
| 49. T1D, | E2E |
| 50. T1TE, | T3C |
| 51. T4T, | P3A |
| 52. T×PA, | P4T |
| 53. T4T, | T2T |
| 54. T1T! | E2D |
| 55. T1CB, | P×P |
| 56. PA×P, | P5T |

57. T8C, P6T
 58. T8TD, T3T
 59. T7T+, R1A

La Torre domina la séptima fila, en tanto que el Rey será el bloqueador.

60. E1C, P7T+
 61. E1T, T6T
 62. T7AB, T×P
 63. T×P, E2D
 64. T7A+, R1R
 65. T7CD, T×PAD
 66. T×P, R2E
 67. T7C+, ...

Siempre el mismo tema: la séptima fila.

67. ..., R1A
 68. T7TD, T5A
 69. T×P, T×PR
 70. T7T, T5AB
 71. P5T, T×P
 72. P6T, ...

El triunfo de la séptima fila absoluta.

72. ..., T8A+

Si 72. ..., T×P; 73. T7CD, T4TD;
 74. P7T seguido de T8C+ ganando.

73. E×P, T8T
 74. T8T+, R2C
 75. R3C, T5T
 76. R3A, R3A
 77. P7T, E2C
 78. E3E, Rinden.

PARTIDA N.º 33

San Petersburgo, 1914

Biancas: Janowsky

1. P4D, C3AR
 2. P4AD, P3E

3. C3AD, A5C
 4. P3E, P3CD
 5. A3D, A2C
 6. C3A, A×C+
 7. P×A, P3D
 8. D2A, CD2D
 9. P4E, P4R

Aunque el negro parece tener una sólida posición, el AD tiene una situación dudosa, ya que no ejerce demasiada fuerza para lograr el avance blanco P5D. La transición a una partida abierta fue demasiado repentina.

10. 0—0, 0—0
 11. A5C, P3TE
 12. A2D, T1R
 13. TD1R, C2T

Con la extraña jugada 13. ..., T3R seguido de D1R, el blanco que está marcando rumbos queda contrariado. La continuación podía ser 14. C4T, P3C; 15. P4A (15. A×P, C5C), P×PA; 16. A×P y el negro puede elegir entre 16. ..., P4CR, 16. ..., C4T y 16. ..., D1R.

El objetivo estratégico del negro queda demostrado con 16. ..., D1R; 17. P5D, T2R; 18. A×PT, C5C; 19. A5C, P3AR, 20. A1A, CR4R, y aunque el blanco tiene un peón extra no descansa sobre lecho de rosas.

Más clara es 16. ..., C4T; 17. D2A, T3A; 18. P3C, P4CR; 19. P5R, C×A; 20. P×C, T×P y gana. O 16. ..., C4T; 17. A3C, C×A; 18. P×C, D4C seguido de TD1R y el negro no tiene nada que temer.

Pero la respuesta a 13. ..., T3R probablemente era 14. T2R, D1R; 15. TR1R y el blanco continúa marcando rumbos; sin embargo, ha conseguido con-

vertir en nebulosa la chance blanca P4A.

También era a considerar 13. ..., C1A; 14. P3TR, C3C; 15. C2T, T2R; 16. P4A, P×PA; 17. A×P, D1R, obligando finalmente a P5D. En caso de 13. ..., P4A, el avance 14. P5D causaría un bloqueo general.

14. P3TE, ...

Si 14. R1T, CD3A; 15. C1C, C4C y el avance P4A no es factible.

14. ..., CE1A

Podía haberse intentado 14. ..., CD3A.

15. C2T, C3E
 16. A3E, P4AD
 17. P5D, C5A

Como las chances en el flanco de Dama se perdieron con el avance P4A, el negro las busca en el ala de Rey.

18. A2E, C1A
 19. A4C, A1A

Por fin, el Alfil recobra vitalidad.

20. D2D, A3T

Más simple era 20. ..., C3C; pero el negro no tiene confianza en su propia ofensiva del flanco de Rey.

21. P3C, C5-3C
 22. A2E, C2T
 23. P4TE, C3A
 24. A3D, T1C

Simplemente, una medida preventiva.

25. D2E, T2C
 26. A1A, TD2E

27. E1T, A1A
 28. T1C, R1A
 29. P5T, C1T
 30. P4C, C2T
 31. A2A, T2C
 32. P4A, P3A

El blanco consiguió el deseado avance. Pero ha sido a cambio de conceder algunos puntos importantes, como 5CR, que reaccionará contra él mismo.

33. P×P, ...

33. P5C, PA×P; 34. P×PC, P×P; 35. T3C, C2A; 36. C3A, P5C, no conduce a ninguna parte.

33. ..., PD×P
 34. C3A, C2A
 35. TD1A, E1C
 36. C4T, C3D
 37. C5A, A×C
 38. PC×A, C4CE

Véase el comentario a la jugada 32.º.

39. A×C, PT×A
 40. A4T, ...

Intenta arrollar el flanco de Dama enemigo sin preocuparse de su PTR, que no se halla bien defendido. Esta maniobra tiene la naturaleza de una expedición punitiva que Janowsky intenta realizar a pesar de sus puntos débiles, lo cual merece alabanza. El libro del Torneo critica este procedimiento y sostiene que la pérdida del PTR será decisiva; no obstante, creemos que Janowsky posee un sentido ajedrecístico maravillosamente hábil. De todas formas, correcta

o no, la maniobra de las blancas rasgan el velo al misterio de la posición.

40. T1A
 41. A6A, T1C
 42. P4T, R2A
 43. R2C, T1TR
 44. T1TR, T3T
 45. T1T, D2A
 46. R2A, TD1TR
 47. R3C, R1C
 48. R3D, D2A
 49. P3T, T×P
 50. T×T, T×T
 51. P×P, T6T+
 52. R2A, P×P
 53. T8T+, R2T
 54. T8D, D2T
 55. T8TD, D2AR
 56. R3C

Un resbalón. ¿Cómo podría ganar el negro después de 56. T8D? Analicemos: 56., D2T; 57. T8TD, D2AD; 58. R3C, T5T; 59. D2TD, T×P; 60. T8AR, C×PAR; 61. D8T, C3D; 62. T8D, etc. O 60., P3C (en vez de 60., C×PAR); 61. D8T, P×P; 62. T8T+, R3C; 63. A8R+, R2C; 64. A5T y mate en pocas jugadas. Por todo esto parece que el ataque blanco es efectivo y que el libro del Torneo está equivocado en su crítica. Claro que, después del error del texto, el negro podía ganar.

56. D4T
 57. D×D+, T×D
 58. A8E, C×A?

Omitiendo la victoria inmediata, que se conseguía con 58., T3T! Si 59. T8D, P5C. Y si 59. A6C+, T×A; 60. P×T+, R×P; 61. R2A, C×PR; 62.

R3D, R4A (esta jugada fue omitida en los cálculos del negro). Después de la jugada del texto, el negro no puede ganar.

59. T×C, T7T
 60. T8T, P5C
 61. T1T, R3T
 62. R4T, R4C
 63. R5C, R5A
 64. T1CR, ...

Lo mejor, pues 64. R×P permitía 64., R6A seguido de rápido avance del Peón pasado.

64., R×P
 65. T×P+, R×P
 66. T×P, T7C+
 67. R6A, P5R
 68. P6D, T7D
 69. P7D, P6R
 70. R×P, ...

Con 70. R7A el blanco hubiera perdido.

70., P7R
 71. T7R, T×P
 72. T×P, T6D
 73. T2AD, T8D

La partida fue declarada TABLAS doce jugadas después. Una lucha difícil.

PARTIDA N.º 34

Dresden, 1926

Blancas: Johner

Esta partida fue publicada en *Mi Sistema*, pero con diferentes comentarios, y se repite aquí debido a que es esencial por su relación con la partida número 33.

1. P4D, C3AR
 2. P4AD, P3R

3. C3AD, A5C
 4. P3R, 0-0

En la partida anterior se jugó ahora 4., P3CD.

5. A3D, P4A
 6. C3A, C3A
 7. 0-0, A×C
 8. P×A, P3D
 9. C2D, ...

Una buena jugada. Si ahora 9., P4R sigue 10. P5D, C2R (10., C4TD; 11. C3C); 11. P4R con la formación de Peones que hemos visto en la anterior partida. La única diferencia es que el PCD negro está todavía en su casilla de origen, y el ataque blanco P4TD y 5TD no constituye amenaza.

9., P3CD

La intención es 10., P4R; 11. P5D, C4TD y el Caballo dispone de la casilla 2CD.

10. C3C, ...

Lo indicado era 10. P4A, P4R; 11. PA×P, PD×P; 12. P5D, C4TD; 13. C3C, C2C; 14. P4R, C1R seguido de CR3D con la formación de Peones vista en la partida número 33, que es de un efecto soporífero en el juego.

10., P4R
 11. P4A, P5R

Esta maniobra era también la réplica a 11. P5D, por ejemplo, 11., P5R; 12. A2R, C4R, centralizando, ó 12. P×C, P×A con ventaja negra.

Si el negro hubiese jugado 11., D2R seguiría 12. PA×P, PD×P; 13. P5D, C1D; 14. P4R, C1R con mortificación general.

Después del lance del texto, queda en pie el problema de la restricción del flanco de Rey blanco.

12. A2R, D2D

Iniciación de una maniobra restrictiva muy difícil y complicada. Otra posibilidad, también restrictiva, era 12., C1R; 13. P4C, P4A; 14. P5D, C2R; 15. P5C, y vuelve todo a un punto muerto.

Conducir operaciones restrictivas evitando el punto muerto es un problema de difícil resolución.

13. P3TR, CRB
 14. D1R, ...

Uno se pregunta si el ataque blanco será suficiente aún para mantener el equilibrio. Veamos una variante: 14. A2D, C4A (amenazando C6C); 15. D1R, P3C; 16. P4C, C2C; 17. D4T, C3-1R; 18. P4TD, P4A; 19. P5C, C2A; 20. P5D, A3T; 21. R2A, D2A; 22. TD1D (22. D6T fracasa por 22., C×P; 23. P×C, A×A; 24. R×A, D×P; 25. C1A, C4T), R1T seguido de 23., C4T, preparando la ruptura P3TR con T1CR y R3C-1A-2R-2D.

Si se considera que el negro pudo jugar 20., A3T es claro que el punto muerto deseado por el blanco es difícil de lograr.

14., P4TR

Comienza el proceso para encadenar al adversario.

15. A2D, ...

O 15. D4T, C4A; 16. D5C, C2T;
17. D×P, C6C.

15. ... D4A

Para dirigirse a 2TR. Esta es la clave desusada de la maniobra restrictiva.

16. R2T, D2T
17. P4TD, C4A

Amenaza 18. ..., C5C+; 19. P×P,
P×P-; 20. R1C, P6C; etc.

18. P3C, D4T
19. T1CR, C3T
20. A1AR, A2D
21. A1A, TD1A

La posición ha cambiado con arreglo a la que se produjo en la jugada 14.^a. El negro ya no teme el cierre del flanco de Dama (con P5D) y tiene mucho juego en el flanco de Rey.

22. P5D, R1T
23. C2D, T1CR
24. A2CR, P4CR
25. C1A, T2C
26. T2T, C4A
27. A1T, TD1CR
28. D1D, P×P
29. PR×P, A1A
30. D3C, A3T
31. T2R, ...

Caso de jugar en forma puramente defensiva, por ejemplo, 31. A2D el negro hubiera ganado mediante una bonita combinación: 31. ..., T3C; 32. A1R, C5C+; 33. P×C, P×P-; 34. R2C, A×P; 35. D×A, P6R y el mate en 3TR sólo puede ser parado con C×P, perdiendo la Dama.

31. ... C5T
32. T3R, ...

El negro esperaba 32. C2D como correspondía, a lo que hubiera seguido un delicioso sacrificio: 32. ..., A1A; 33. C×P, D4A; 34. C2A, D×P+; 35. C×D, C5C mate. Es digno de hacer notar que no pueden invertirse el orden de las jugadas A1A y D4A.

32. ... A1A
33. D2A, A×P
34. A×P, ...

Si 34. R×A, D4A+; 35. R2T y las negras dan mate en tres jugadas

34. ..., A4A

Lo mejor, ya que P5T no puede ser impedido. La caída del PTR dejó al blanco sin defensa.

35. A×A, C×A
36. T2R, P5T
37. TR2C, P×P+
38. R1C, D6T
39. C3R, C5T
40. R1A, T1R

Y las negras ganaron. La terminación es exacta, porque el negro amenaza 41. ..., C×T; 42. T×C, D8T-; 43. R2R, D×T+ contra lo que no existe defensa. Una de mis mejores partidas de bloqueo.

PARTIDA N.º 35

Carlsbad, 1907

Negras: Dr. Vidmar

1. C3AR, P4D
2. P3D, C3AD

3. P4D, C3A
4. P3TD, ...

Obliga al negro a una determinación. Si 4. ..., P3R el AD queda encerrado; si 4. ..., A4A; 5. P3R y luego P4A y D3C. Y si 4. ..., A5C, sigue como en el texto.

4. ..., A5C
5. C5R, A4T
6. P4AD, ...

Esta jugada encierra esta sorprendente combinación: 6. ..., P×P; 7. D4T, D×P; 8. C×C, D2D; 9. P4CR, C×P; 10. A2C, C4R; 11. D5C y se mantiene la pieza de ventaja. Es curioso que a todos se les haya pasado por alto que con 9. ..., A3C (en vez de C×P); 10. C3AD, D×C; 11. D×D, P×D; 12. A2C, R2D; 13. P5C, C1R el negro tendría ventaja. No obstante, el blanco dispone de una continuación más simple: 6. ..., P×P; 7. C×C, P×C; 8. D4T, D2D; 9. P3R con buen juego. Por eso, realizar en la cuarta jugada un lance de zugswang parece una ocurrencia poco común en una situación prematura de la partida.

6. ..., P3R
7. D4T, A3D

Jugando a merced del adversario. Con 7. ..., A2R; 8. C3AD, 0-0; 9. C×C, P×C; 10. D×P, el negro no podría explotar la ventaja de tiempo, y el Peón de más sería un factor decisivo.

8. C×C, D2D
9. P5A, A2R
10. A4A, ...

El bloqueador debe tratar por regla general de evitar los cambios.

10. ..., P×C
11. P3R, 0-0

No 11. ..., P4T a causa de 12. P4CD. Ahora el PTD será inmovilizado.

12. A6TD, ...

El bloqueo debe ser muy desagradable para las negras, porque contraría el plan proyectado, que era avanzar su PTD. Tampoco sorprende que el bloqueador domine 7CD, porque las casillas de bloqueo son fuertes en todos los casos.

12. ..., TR1C
13. P4CD, C1R

El único recurso del negro es la ruptura ..., P3A y ..., P4R que prepara con la jugada del texto.

14. 0-0, ...

Podía intentarse ganar la calidad con C2D - 3C - 5T, pero el blanco tiene más altas aspiraciones.

14. ..., F3A
15. C2D, P4C
16. A3C, C2C
17. P3T, ...

Para conservar el AD.

17. ..., A1R
18. A2T, A1D

La posición negra se restringe.

19. P4C, ...

Con miras a que el negro ataque este Peón con el FT y tras el cambio se abran las columnas en favor de las blancas. Como el juego negro en el flanco de Dama está en precario, es necesario op-

rar en el otro ala, así la lucha se hace general.

19. ..., P4T
 20. D1D, A3C
 21. C3C, P×P
 22. P×P, P4A
 23. A5R, P×P
 24. D×P, C4A
 25. C5T, D2T
 26. A2R, ...

Nótese que el blanco antes de retirar su Alfil bloqueador ha situado en 5T su Caballo para mantener el bloqueo y no permitir el avance del PTD a la cuarta casilla.

26. ..., D2D
 27. D3T, ...

Posteriormente me hubiese inclinado por 27. P4A para no libentar el PC bloqueado. La continuación hubiera podido ser 27. ..., R2A (27. ..., C×PR; 28. D3T!); 28. P×P, A2R; 29. P4R, P×P; 30. A4AD, R1R; 31. TD1D, ganando fácilmente, pues si 31. ..., C6R; 32. D3T, C×TR; 33. A×P, D1D; 34. C×P.

27. ..., R2A
 28. P4A, P5C

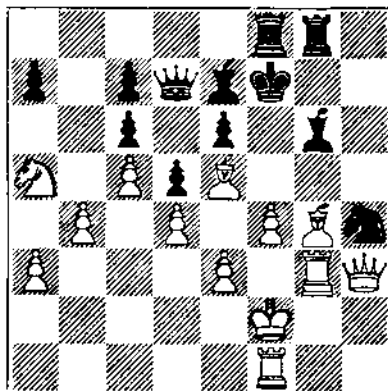
Evitando la apertura de la columna AR, aunque la partida está perdida de cualquier forma.

29. A×P, A2R
 30. T2T, T1C
 31. T3CR, C5T
 32. T3C, TR1AR

Lo mejor. Si 32. ..., C4A; 33. A×C, A×A; 34. D5T+, A3C; 35. D6T y el

blanco fuerza la victoria con R2A y TD1CR.

33. R2A T1TR



¡Desesperación! Pero jugando a la espera se llega al abismo: 33. ..., T1TD; 34. TD1CR, TD1AR; 35. T1D, etc.

34. A×T T×A
 35. TR1CE, T3T
 36. A5T, ...

Una espléndida y decisiva combinación, según expresión de Marco. Pero cuatro jugadas después el blanco comete un error y la decisión se esfuma.

36. ..., A×A
 37. T7C+, E1E
 38. T8C+, A1A
 39. D×C, D2T
 40. T×A+?, ...

Una penosa alucinación. Se ganaba con 40. T1-7C, D×T (si 40. ..., D7A+; 41. R3C); 41. T×D, A×T; 42. D5C, A1A; 43. C×P.

40. ..., E×T
 41. P5A, ...

Al sacrificar la calidad, el blanco pensó continuar con 41. D8D+, pero omitió la réplica 41. ..., A1R.

41. ..., P×P

Lo correcto era 41. ..., D×P+.

42. T1TR, ...

Las blancas vuelven a tener chances.

42. ..., P5A
 43. D8D+, ...

En lugar de esta continuación para tablas era mejor 43. D×P+, R1R; 44. P4R. Pero el blanco se hallaba bajo la influencia molesta de su terrible error. Con todo la partida resulta interesante.

43. ..., A1R
 44. D6A+, T×D
 45. T×D, A2A
 TABLAS

PARTIDA N.º 36

New York, 1927

Blancas: Marshall

1. P4E, F3E
 2. P4D, P4D
 3. C3AD, A5C
 4. P×P, P×P
 5. C3A, C2E
 6. A1D, C3AD
 7. F3TE, A3E
 8. e—e, D2D

9. A4AE, A×C
 10. P×A, P3A

Protege al Alfil contra un posible C5CR; el significado profiláctico de 7. ..., A3R es claro. El blanco intenta atacar por la columna abierta CD, pero no sorprende su fracaso por la debilidad dinámica del doble-complejo.

11. T1C, P4CE
 12. A3C, e—e

Arriesgado, pero responde al plan iniciado en el noveno movimiento.

13. D2E, TD1E

No 13. ..., TD1C porque el ataque blanco debe ser minado por una concentración en el centro y no por un contra-juego de flanco.

14. TR1E, C4A
 15. A×C, ...

15. A×PT es insuficiente por 15. ..., P×A.

15. ..., A×A,
 16. D5C, C1D
 17. D5A, P3C
 18. D3T, E2C
 19. D3C, C3A

Un bloqueador se encamina a 5AD para demostrar la debilidad del Peón doblado.

20. C2D, C4T
 21. D2C, T×T+
 22. T×T, T1E
 23. T×T, D×T
 24. D1C, E1A

También era bueno 24. ..., D7R.

25. D1D, D3E

26. C3C, C5A
 27. C2D, C6T
 28. C1A, C×P

El negro tiene un Peón de ventaja, pero como existen Alfiles de diferente color, muchos espectadores pronosticaron las tablas.

29. D5T, A6D
 30. D1D, D5R

No 30. ..., D7R a causa de 31. D×D y C3R.

31. C2D, ...

Si 31. P3A es buena la replicca ..., D7R.

31. ..., D7R
 32. D×D, A×D
 33. P4AR, C6T
 34. P×P, P×P
 35. B2A, A4T
 36. A5B, P5C
 37. P×P, A×P
 38. R3B, A1A
 39. A7C, A3R
 40. A8A, C4C
 41. C1C, P4TD

También podía jugarse 41. ..., A4A; 42. P4T, A×C; 43. P×C, A7T; 44. R4A, A5A; 45. R5R, R2D; 46. A4C, P3A; 47. P×P+, R×P y el Rey va a 6CD.

42. B2D, ...

Si 42. R4A, A2A; 43. P4T, A3C; 44. P×C, A×C; 45. R5R, A7T; 46. R6R, A5A seguido de R2C y P3A, ganando.

42. ..., A4A
 43. C3T, C×C
 44. A×C, A8C

45. A8A, A×P
 46. A7C, A8C
 47. R3R, R2C
 48. A6A, R3T
 49. R2D, ...

Si 49. A8D el negro gana así: 49. ..., R4C; 50. A×P, R5A; 51. A×P, P5T seguido de R6C. Esta variante muestra la duradera debilidad del doble-complejo, pues el PTD pasado es un reflejo del difunto PTD blanco, y la gran diagonal bloqueada (6AR - 1TD) tiene efectos obstructivos. El blanco podía ya rendirse.

49. ..., A5R
 50. P3C, R4C
 51. R1A, R5A
 52. R2C, P4A
 53. A5B, P×P
 54. A×P, P4C
 55. A6C, P5T
 56. A5T, P5D
 57. P×P, P5C
 58. A6C, P6T+
 59. R2T, R4C
 60. A5A, R5T
 61. B1nden.

5. El proceso del bloqueo.

- Dsepliegue de la red de bloqueo.
- Prevención por medios profilácticos de la formación de brechas.
- La red de bloqueo en acción.
- Bloqueo mediante sacrificio.

¿Puede forzarse el bloqueo de Peones cuando están frente a frente como dos ejércitos sin que hayan líneas abiertas? Hemos visto en distintas ocasiones la eficacia de las líneas abiertas como instrumento restrictivo. Una línea abierta puede detener el avance en masa de los

peones hostiles, y al estancamiento puede agregársele fácilmente la restricción y el bloqueo.

Pero ¿qué puede hacerse cuando no hay líneas abiertas? Respuesta: Es necesario el mayor cuidado, porque las tentativas violentas de forzar el bloqueo están condenadas al fracaso.

Compárense los comienzos de las partidas siguientes:

1. Negras: Morrison

(Londres, 1923)

1. P3CD, P3CR; 2. A2C, C3AR; 3. P3CR, A2C; 4. A2C, P3D; 5. P4D, 0—0; 6. P4AD, C3A (una tentativa violenta; mucho mejor 6. ..., CD2D); 7. P5D, C1C; 8. C3AD, CD2D (una idea de Burn, para jugar P4TD y C4A); 9. C3A, P4TD; 10. CD4T (aquí se obtiene una buena partida con 10. 0—0, C4A; 11. C4D, P4R; 12. P×P a. p., P×P), P4R; 11. P×P a. p., P×P; 12. 0—0, D2R; 13. C1R, P4R y la mejor continuación hubiera sido 14. C2A y 15. C3R.

2. Blancas: Fairhust

(Londres, 1927)

1. P4D, P3R; 2. P4AD, C3AR; 3. C3AR, A5C+; 4. A2D, D2R; 5. P3CR, A×A; 6. CD×A, P3D; 7. A2C, 0—0; 8. 0—0, P3TR (sin apresurarse a avanzar el PR, que puede hacerse en cualquier momento. Si ahora 8. ..., P4R; 9. P×P, P×P; 10. D2A seguido eventualmente de C5C. 4R, abriendo el juego desagradablemente para el negro), 9. D2A, T1R; 10. P4R, P4R (solamente ahora tiene va-

lor esta jugada de bloqueo, porque el blanco no puede utilizar para sus piezas la casilla 4R); 11. P5D, P4TD, y la casilla 4AD será utilizable como base de operaciones de bloqueo.

Una estrategia cuidadosa para hacer uso de las tácticas preventivas y de la profilaxis es aquí de gran importancia. Si en las partidas números 38 y 39 el negro encuentra el medio de sostener su estructura de bloqueo es debido a la estrategia de la profilaxis.

En las partidas números 40 y 41 la estructura del bloqueo podía mantenerse únicamente con medidas preventivas. Por eso podemos decir, ya esté o no completo el armazón del bloqueo, que éste depende de la estrategia de la profilaxis.

Recomendamos especialmente al estudiante la partida número 41, porque ella demuestra lo difícil que es proteger una extensa red de bloqueo contra las rupturas. Que esto es factible queda demostrado en las partidas números 42 al 45, a las que agregamos varios ejemplos más.

PARTIDA N.º 37

Carisbad, 1923

Negras: B. Reti

Este es un ejemplo negativo. El maestro Reti no logra forzar el bloqueo de formaciones de Peones. (Al decir negativo nos referimos al valor didáctico y teórico de la partida, y no a que ésta haya sido mal jugada.)

1. C3AR, C3AR
 2. P4A, P3CE
 3. P4CD, ...

Una de las innovaciones del autor, que el propio Reti adoptó en algunas ocasiones (Reti-Capablanca, New-York, 1924).

3. ..., P4TD

De valor dudoso.

4. P5C, A2C
5. A2C, 0-0
6. P3R, P3D
7. P4D, CD2D
8. A2R, P4R

Esto sería bueno si pudiese forzar el avance blanco P5D o por lo menos el cambio P×P, porque entonces tendría una buena base de bloqueo en 5AD.

9. 0-0, P×P

Tan pronto como se inicia la maniobra del bloqueo, es demolida. Teórica y estratégicamente el camino era 9. ..., T1R y si 10. CD2D, entonces 10. ..., P3A seguido de D2A o P5R y P4D, según aconsejen las circunstancias.

10. P×P, T1R
11. CD2D, ..

No es fácil sacar ventaja de la mejor posición de peones; pero 11. C3A estaba más en consonancia con el objetivo.

11. ..., C1A
12. T1R, C3R
13. P3C, P3T
14. A1AR, C4C
15. C×C, P×C
16. A2C, ..

Con el C en 3AD la presión producida podría haber dado chances de triunfo,

pero ahora el negro está en condiciones de equilibrar las fuerzas.

16. ..., P4D
17. T×T+, ...

La única forma de mantener cierta ventaja era 17. P5A. Parece ser que los efectos de la jugada 11.^a no tienen remedio.

17. ..., D×T
18. P×P, D×P
19. D3C, A2D
20. D×D, ...

O 20. T1AD, C1R; 21. D×D, A×D; 22. C4R, P5C y eventualmente T1D.

20. ..., A×D
21. T1AD, T1R

También podía jugarse 21. ..., C1R; 22. C4R, P5C; 23. P3TR, P×P; 24. A×P, T1D; etc.

22. T×P, T8R+
23. C1A, A×C
24. A×A, C×P
25. T×PC, T8C
26. T8C+, E2T
27. T5C, C2A
28. T7C, C3R
29. E2C, A×P
30. T×P+, R1C
31. T7R, T×AD
32. A4A, T×P+
33. R3T, T3A
34. A×C+, R1A
35. T7D, T×A
36. T×A, ...

Y la partida fue declarada TABLAS en la 90.^a jugada.

PARTIDA N.º 38

Berlín, 1927

Blancas: Ahues

Contrastando con el ejemplo anterior, aquí el bloqueador consigue extender su red haciendo uso de la estratagema de la profilaxis.

1. P4D, C3AR
2. P4AD, P3R
3. C3AD, A5C
4. A2D, 0-0
5. C3A, P3CD
6. P3R, A×C

Si 6. ..., A×C; 7. A3D, A×CD; 8. A×A, C5R; 9. A×C, A×A; 10. C2D, A×P; 11. T1CR con un ataque prometedor.

7. A×C, C5R
8. D2A, A2C
9. 0-0-0, P4AR
10. C5R, ...

Si 10. A3D, D3A; 11. P5D, C×A; 12. D×C, D×D; 13. P×D, C3T seguido de C4A con posición ganadora.

10. ..., D2R

No urge P3D, y primero debe fortalecerse la casilla 3R contra C3D-4A.

11. P3A, C×A
12. D×C, P3D
13. C8D, C2D
14. R1C, TD1D

Parando la ingeniosa amenaza P5A. Si 14. ..., TD1R; 15. D3T, P4TD; 16. P5A, PD×P; 17. P×P, C×P; 18.

C×C, D×C; 19. D×D, P×D; 20. T1A.

15. P4TE, ...

Ahora la amenaza anterior es insuficiente, por ejemplo: 15. D3T, P4TD; 16. P5A, PD×P; 17. P×P, C4R con la doble amenaza 18. ..., C×P y 18. ..., C5A.

15. ..., D3A
16. D3T, P4TD
17. A2R, P4R
18. P5D, ...

El lento desarrollo por cauces profilácticos da su fruto. El blanco está forzado a este avance y la red de bloqueo queda extendida sobre el centro y flanco de Dama. En la siguiente jugada se abarca también el flanco de Rey.

18. ..., P5A
19. P4R, ...

Obligado, porque 19. P×P, P×P cede al negro la columna de Rey e importante territorio central.

19. ..., D3C
20. TD1C, C3A

Con la intención de llevar el Caballo a 6CR. Si 21. P5A, C4T; 22. P4CR, P×P a. p.; 23. P×PC, P×P; 24. D3C, A3T; 25. C×P, P×C; 26. A×A, P7C y gana.

21. P3CR, P×P
22. P5A, ...

Una tentativa ingeniosa para salvar la situación, que es refutada con un contrasacrificio.

22. ..., C×PR

[Hermosa combinación! La variante principal es 23. P×C, D×P; 24. A1D (si 24. A1A, T×A+ y P7C); P7C; 25. T2T, A3T; 26. A2A, T8A+; o bien 23. P×C, D×P; 24. T1R, P7C; 25. TR1C, PD×P y gana.

23. P×PC, C7D+
24. R1T, ...

A cualquier otra jugada de Rey siguen atractivas evoluciones del Caballo con ganancia de tiempos a expensas del Rey y la Dama alternativamente. Por ejemplo: 24. R2A, C5A; 25. D3A, C6R+ y C×P. O 25. D3C, C6R+ y A×P. O 24. R1A, D3T.

24. ..., P×P
25. T3T, P7C
26. D3A, ...

Si 26. T2T, C×P; 27. TR×P, C×T; 28. T×D, P×T; etc.

26. ..., D3T
27. T×P, T1A
28. D3T, C×P
29. T1T, A×P

Más cruel que 29. ..., P5R, porque todas las piezas blancas están «colgando».

30. Rinden.

PARTIDA N.º 39

Kecskemet, 1927

Blancas: Ahues

Tras la jugada 13.ª del blanco las negras fuerzan el bloqueo de la formación de peones, pero no sacan ningún beneficio de ello, porque hace posible

una ruptura. Pero el negro se anticipa a la contra-chance y permite que la acción del bloqueo se desarrolle, intensificando su efecto por un ataque simultáneo.

1. C3AR, P3CD
2. P3R, ...

Después de 2. P4R sigue 2. ..., A2C; 3. C3AD, P3R; 4. P4D, A5C y P3D y aunque la posición negra es restringida no es mala.

2. ..., A2C
3. P3CD, P4AR
4. A2C, P3R

No sería bueno 4. ..., C3AR; 5. A×C, PR×A; 6. C4T, P3C; 7. A4A, P4D; 8. A2R y el blanco tiene preferencia.

5. C5B, ...

Mejor habría sido 5. P4A seguido de C3A.

5. ..., C3AR
6. P4AR, P3C
7. P4A, A2C
8. C3AD, 0-0
9. D2R, P3D

Las negras han preparado este avance en forma efectiva.

10. C3A, CD2D
11. P4D, D2R
12. 0-0-0, P4R

Consumatum est.

14. P5D, P4TD
14. D2D, ...

El blanco no ha completado su desarrollo, pero su posición parece segura

porque a 14. ..., C4A dispone de 15. P×P, P×P y 16. P6D con ruptura favorable.

14. ..., CAT!

Combinación preventiva, anticipándose a la posibilidad de ruptura.

15. P3C, C4A

Ahora no es posible 16. P×P, P×P; 17. P6D a causa de 17. ..., P×P y el CR blanco queda en el aire.

16. A2R, P5T
17. P4CD, P6T
18. A1T, ...

El éxito de las negras consiste en que el AD blanco está sin protección.

18. ..., C5B,
19. C×C, ...

Si 19. D1R, P×P; 20. PR×P, C×C; 21. A×C, A×A; 22. D×A, D×A.

19. ..., P×C
20. C5C, P×P

Tras el cambio de Alfiles en 2CR el negro amenaza mate en dos.

21. A×A, D×A
22. D4D, P6A

El juego combinativo negro ha dado ya sus frutos. Ahora todo consiste en retener lo ganado.

23. A1A, TR1R
24. A3T, ...

Claro que no 24. C×PR por 24. ..., T×C.

24. ..., A1A

Sería dudoso 24. ..., T5T; 25. A6R+, R1A; 26. D×D+ seguido de A7D, aunque el negro con 26. ..., T×P obtendría compensación por la calidad.

25. A×A, TD×A
26. P5C, T4R
27. C8R, D2R
28. B1C, C2C
29. C4A, D2D
30. P4T, ...

Estaba amenazándose 20. ..., P4C.

30. ..., C4A
31. D3A, C×PC
32. TR1C, C4T
33. C6R, C2C
34. C4D, T1A
35. Rinden.

Si 35. D×P sigue 35. ..., T4T; 36. T1T, D5C; 37. TD1C, T×PT; 38. T×D, T×T+ seguido de P7A, ganando.

El valor de la estrategia negra en la jugada 14.ª queda claramente demostrada por la siguiente variante: las blancas renuncian a 15. P3C y juegan 15. A2R, C4A; 16. P×P, P×P; 17. P6D, P×P; 18. D×P, D×D; 19. T×D, A3TR; 20. C×P, A×P+; 21. R2A, A×P; 22. TR1D, C5A y el negro debe ganar.

PARTIDA N.º 40

Berlin, 1927

Blancas: Schweinburg

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

- | | |
|------------|-------|
| 4. P×P, | P×P |
| 5. A3D, | A5CE |
| 6. A3E, | A3D |
| 7. P3A, | CE2E |
| 8. CD2D, | D2D |
| 9. C3C, | 0-0-0 |
| 10. P3TR, | A4T |
| 11. D2A, | F4A |
| 12. 0-0-0, | ... |

Una variante de la Defensa Francesa con un desarrollo desusado de Alfiles.

- | | |
|----------|-----|
| 12. ..., | F5A |
| 13. A2D, | A×C |
| 14. P×A, | D3E |

Este lance explica el cambio; de otro modo el blanco desarrollaría el flanco de Rey con P4TR-5T. En realidad se trata de una jugada preventiva.

- | | |
|-----------|-----|
| 14. TD1C, | ... |
|-----------|-----|

Si 15. A×PT, P3CR.

- | | |
|----------|------|
| 15. ..., | D3T |
| 16. B1C, | TD1A |
| 17. C1A, | C1CB |

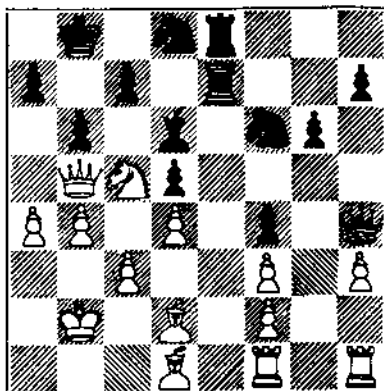
Maniobra preventiva. Si 17. ... P3CR el ataque de los peones del ala de Rey tendría que ser detenido con C3A-4T.

- | | |
|----------|------|
| 18. P4C | P3CR |
| 19. D4T, | B1C |
| 20. C3C, | D4T |
| 21. A2E, | C3A |
| 22. C5A, | C1D |
| 23. E2C, | T1R |
| 24. A1D, | D5T |

El negro procede cómodamente a la obtención de ventaja de la debilidad del

«complejos». Sin la profilaxis de las jugadas 14.ª y 15.ª no hubiera podido hacerlo. Otra prueba de nuestra afirmación de que el bloqueo sin profilaxis es imposible.

- | | |
|----------|------|
| 25. T1A, | T2E |
| 26. D5C, | TR1E |
| 27. F4T, | F3C |



Como la posición negra es preferible en todo sentido, se procede a eliminar el Caballo blanco avanzado. Pero las medidas violentas son siempre malas, y además la posición del blanco, aunque poco móvil, no es débil. Por eso debió jugarse prudentemente 27. ... P3A; 28. D3D, C2D; 29. P5T, P3TD y detenida la marcha blanca, el negro puede elaborar nuevas maniobras de presión irresistible, tales como 30. ... R2T y 31. ... A2A y C2A-3D-5A.

- | | |
|----------|-----|
| 28. C3C, | B1T |
| 29. C1A, | ... |

Preferible 29. D6T, C2C con juego complicado.

- | | |
|----------|-----|
| 29. ..., | F3A |
|----------|-----|

Si ahora 29. ... P4A, sigue 30. P5T.

- | | |
|-----------|-----|
| 30. D3D, | F4A |
| 31. FD×F, | ... |

Las blancas en su jugada 29.ª omitieron demostrar la debilidad de 3TD negro, y ahora el intento sería fácil de refutar: 31. D6T, P×PD; 32. P5T (sugerencia del doctor Lasker), P×P+; 33. A×P, P5D; 34. A×P, C3A; 35. P×P, C×A; 36. P7C+, T×P; 37. D×A, T×P+; 38. D×T, T1CD; 39. D×T+, R×D; 40. C3D, C4D y el Peón extra del negro y su posición centralizada son suficientes para ganar. Tras la jugada del texto el ataque negro crece en violencia.

- | | |
|----------|-----|
| 31. ..., | P×P |
| 32. A3C, | C2C |

Sacrificio decisivo de Peón. Insuficiente era 32. ... P5A; 33. A×PAD, P×A; 34. D×A, T2D a causa de 35. D×F, P4C; 36. D×PC.

- | | |
|-----------|-----|
| 33. A×FD, | C×A |
| 34. D×C, | P×P |
| 35. P5T, | ... |

La última tentativa. Si 35. P×P, T1D.

- | | |
|-------------|------|
| 35. ..., | T1D |
| 36. P6T, | F×P+ |
| 37. E2A, | A5C |
| 38. D6A, | T×A+ |
| 39. B1C, | B1C |
| 40. Rinden. | ... |

PARTIDA N.º 41

Baden Baden, 1925

Blancas: Colle

- | | |
|---------|------|
| 1. P4D, | F4AR |
| 2. F3E, | C3AR |

- | | |
|----------|-----|
| 3. A3D, | F3D |
| 4. C2E, | F4E |
| 5. F4AD, | F4A |

Bloquea el centro y flanco de Dama, ya que en los Peones de 4AR y 4R tiene suficiente movilidad.

- | | |
|----------|------|
| 6. 0-0, | C3A |
| 7. CD3A, | P4CE |

Juego audaz, ya que el bloqueo proyectado no se ha obtenido aún. Tal vez el blanco se encuentra en situación de abrir el centro.

- | | |
|----------|-----|
| 8. P×PA, | P×P |
| 9. C3C, | F5E |
| 10. A2E, | A3D |

Juego de consolidación.

- | | |
|-----------|------|
| 11. C5C, | A4E |
| 12. D×D+ | E×D |
| 13. T1D+, | E2E |
| 14. T1C, | F4TE |
| 15. A2D, | P5T |

Merecía preferencia 15. ... P5A; 16. C1A, A5C; 17. A×A, P×A; 18. P×P, P×P; 19. T1R, R3R con formación centralizada. O bien 15. ... P5A; 16. C1A, A5C; 17. A×A, P×A; 18. T1R, F6A; 19. P3CR, P3T; 20. C3T, TR1D; 21. P4C, T6D; 22. C2A, TD1D y gana.

- | | |
|-----------|-------|
| 16. C1A, | A3E |
| 17. A3AD, | A×A |
| 18. C×A, | C4E |
| 19. P3CD, | TR1CB |

Ahora y en el siguiente movimiento el negro omite la importante medida profiláctica 19. ... P3C que haría inútil el

avance blanco P4CD. Esta negligencia hace perder toda la ventaja.

- | | |
|-----------|-----|
| 20. T2C, | P6A |
| 21. C2D, | A4A |
| 22. P4CD, | ... |

Con lo que la red de bloqueo extendida a costa de tantas molestias queda quebrada.

- | | |
|------------|-------|
| 22. ..., | C4-2D |
| 23. P×PAR, | ... |

Era aconsejable continuar la ruptura con 23. P×PAD, C×P; 24. C3C, C×C; 25. T×C, P3C; 26. T5C, etc.

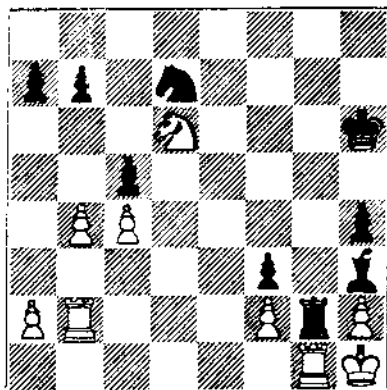
- | | |
|----------|------|
| 23. ..., | P×PA |
| 24. T1E, | E2A |

Debió jugarse 24. ..., R1A.

- | | |
|------------|-----|
| 25. C2D×F, | C×C |
| 26. A5T+, | E2C |
| 27. C×C, | R3T |

El negro descubre una forma de salvación con una interesante maniobra.

- | | |
|-----------|------|
| 28. A7A, | P6A |
| 29. A×T, | T×A |
| 30. C6D, | T×P+ |
| 31. E1T, | A6T |
| 32. T1CB, | ... |



El blanco debió contentarse con las Tablas que se obtenían mediante 32. C7A+, R2C; 33. C5E, T4C; 34. C×C, A7C+, etc.

- | | |
|----------|-----|
| 32. ..., | C4E |
|----------|-----|

Y el blanco no puede cambiar las Torres a causa del mate en dos, y por otra parte se amenaza 33. ..., C6D.

- | | |
|----------|-----|
| 33. P×P, | ... |
|----------|-----|

Si 33. T2D, C5C; 34. T×T, P×T+; 35. R1C, C4R!, ganando.

- | | |
|-----------|------|
| 33. ..., | C6D |
| 34. T2D, | T×T+ |
| 35. E×T, | C5A! |
| 36. C7A+, | E2C |
| 37. C5E, | C7E+ |
| 38. T×C, | P×T |
| 39. C3D, | A3E |

El final es favorable al negro por la colaboración del Rey.

- | | |
|--------------|-----|
| 40. P3TD, | A×F |
| 41. C1E, | E3A |
| 42. P3A, | E4E |
| 43. R2A, | E5D |
| 44. C2C, | E×P |
| 45. C×P, | P4C |
| 46. P4A, | P4T |
| 47. C3A, | P5T |
| 48. P5A, | P5C |
| 49. P×P+, | E×P |
| 50. P6A, | P6T |
| 51. C4D, | P7T |
| 52. C2A+, | E6A |
| 53. Blinden. | |

PARTIDA N.º 42

Exhibición de simultáneas

Arnstadt, 1926

Blancas: Hage

Una compañera de la partida anterior. Ahora podrá verse cómo un bloqueo sin el pecado de omisión pudo haberse realizado en la partida precedente.

- | | |
|----------|------|
| 1. P4D, | P4AE |
| 2. P3E, | P3D |
| 3. A3D, | P4E |
| 4. P×P, | P×P |
| 5. A5C+, | P3A |
| 6. D×D+, | R×D |
| 7. A4A, | A3D |
| 8. C3AE, | C3A |
| 9. C3A, | ... |

Era mejor 9. P4TD seguido de P3CD, A2C o A3T.

- | | |
|-----------|------|
| 9. ..., | R2E |
| 10. P3TD, | T1D |
| 11. A2C, | P4CD |
| 12. A2T, | P4TD |
| 13. 0-0, | P5C |
| 14. C1C, | P4A |
| 15. A4A, | P5E |
| 16. C5C, | A3T |
| 17. A×A, | T×A |
| 18. P×P. | PT×P |
| 19. T×T, | C×T |

El bloqueo tiene los mismos componentes que en la partida anterior: la columna de Dama, la casilla 4R y la mayoría cualitativa en el flanco de Rey.

- | | |
|-----------|-----|
| 20. P3AD, | P3T |
| 21. C3TE, | C5C |
| 22. P3CE, | C4E |

- | | |
|-----------|------|
| 23. R2C, | P4C |
| 24. A1A, | P6C |
| 25. C2D, | P5AD |
| 26. C1CE, | C4A |
| 27. C2E, | T1CE |
| 28. C4D, | P5A |

Si ahora el blanco continuara con 29. PR×P seguiría 29. ..., P×P; 30. T1R, P6R; 31. P×PR, P×PC.

- | | |
|-----------|------|
| 29. C5A+, | R3E |
| 30. C×A, | P6A+ |
| 31. R1C, | E×C |

La posición blanca parece desesperada.

- | | |
|----------|-------|
| 32. T1D, | R3E |
| 33. C1C, | C4-6A |
| 34. C3T, | B4D |
| 35. C5C, | T1CD |
| 36. C3T, | T1TD |
| 37. P3T, | R4A |
| 38. B1A, | C×A |

Esto conduce al triunfo inmediato.

- | | |
|--------------|------|
| 39. T×C, | C6D |
| 40. T1C, | C×PC |
| 41. T×C, | T×C |
| 42. T1C, | P7C |
| 43. Blinden. | |

Una típica partida de bloqueo con una red abarcando el centro y ambos flancos. Nos inclinamos a conceder más importancia a las maniobras centrales alrededor de 4R y 6D, donde se originó el bloqueo.

PARTIDA N.º 43

Breslau, 1926

Blancas: Blümisch

Se recomienda esta partida a los lectores no solamente como ejemplo de

bloqueo, sino porque desde el comienzo hasta el final ilustra sobre el valor de las líneas abiertas.

- | | |
|----------|------|
| 1. C3AR, | P3E |
| 2. P3CE, | P3CD |
| 3. A2C, | A2C |
| 4. ♠—♠, | P4AD |
| 5. P3D, | C3AE |
| 6. P4E, | A2E |
| 7. C3A, | ♠—♠ |
| 8. A2D, | C3A |
| 9. P5E, | ... |

Esto vivifica la partida, pero menos comprometido era 9. R1T seguido de C1CR y P4A.

- | | |
|----------|------|
| 9. ..., | C1E' |
| 10. C4E, | T1A |

Medida preventiva contra la posibilidad P3A y P4D.

- | | |
|----------|------|
| 11. A3A, | P4CD |
|----------|------|

Induciendo a jugar P3C, cuya razón se verá bien pronto.

- | | |
|----------------|-----|
| 12. P3C, | P4A |
| 13. P×P a. p., | C×P |
| 14. D2E, | C4D |
| 15. A2C, | P5C |

Ahora el negro, lo mismo que el blanco, tiene un Caballo inexpugnable en el centro, y es difícil determinar en qué forma se desarrollarán los acontecimientos.

- | | |
|-----------|------|
| 16. TD1E, | P4TD |
| 17. P4TD, | ... |

Correcto era 17. CR2D y P4AR.

- | | |
|----------|-----|
| 17. ..., | D1E |
|----------|-----|

No existe razón que justifique por qué no se jugó sencillamente 17. ...; P×P a. p.; 18. A×PT, C5D; 19. C×C (si 19. D1D, C6A; 20. CR×C, A×C; 21. D1A, D1R y 22. ...; D4T), P×C y la columna AD queda propiedad del negro. Después de la jugada del texto es difícil evitar la momificación.

- | | |
|-----------|-----|
| 18. CD2D, | ... |
|-----------|-----|

Era mejor 18. CR2D, C5D; 19. D1D seguido de P4AR y C3AR.

- | | |
|----------|-----|
| 18. ..., | A3A |
| 19. A×A, | P×A |

La posición negra es ya más compacta, y el punto 3R firme como una roca, además del control sobre 4R y 5R.

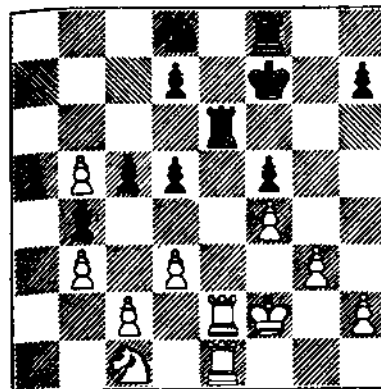
- | | |
|----------|------|
| 20. C4A, | D4T |
| 21. C4D, | D×D |
| 22. C×D, | TD2A |
| 23. P4A, | A3T |
| 24. A×C, | P×A |
| 25. C6D, | P4A |

El desplumado Caballo blanco se ha aventurado en un callejón sin salida, en aras de la columna de Rey que no se sabe si vale la pena.

- | | |
|----------|------|
| 26. T2A, | C1D |
| 27. C1A, | T3AD |
| 28. C5C, | A×C |
| 29. P×A, | T3E |

La encrucijada T3CD está descartada por la columna de Rey.

- | | |
|-----------|-----|
| 30. TE2E, | E2A |
| 31. E2A, | ... |



Era de urgente necesidad ocupar el punto avanzado 5R, y el negro hubiera tenido un problema complicado. 31. T5R, E3A; 32. R2A, P3D; 33. T×T+, C×T; 34. C2R, T1CD; 35. T1TD, T×P; 36. P4A, P×P a. p.; 37. C×P, T×P; 38. C×P+, R2A; 39. T×P, T×P; 40. T7T+, R1R; 41. C6A+, R1D; 42. C×P, P5A; 43. C5C, C4A; 44. R2R, R1R. Y ahora blanco puede elegir entre:

I.—45. T7AD, P6A; 46. C7A, T7D+; 47. R3R, T4D; 48. C×P+, R1A y el PAD corona con jaque.

II.—45. P4T, P6A; 46. P5T, P7A; 47. T1T, T6T; 48. T1AD, C3C; 49. T×P, C5D+ y gana.

Esta era la solución del problema; por eso valía más el Caballo del callejón sin salida que la columna de Rey.

- | | |
|----------|-----|
| 31. ..., | E3A |
| 32. E3A, | ... |

Todavía, con 32. T5R se puede continuar el problema del comentario anterior. En todo caso, el juego en la línea abier-

ta no será una ruptura repentina, sino por sus medios naturales. Véanse las disposiciones sobre líneas abiertas en *Mi Sistema*, capítulo 1.º.

- | | |
|----------|-----|
| 32. ..., | C2A |
|----------|-----|

Asegura 4R contra la invasión. El FCD debe perecer.

- | | |
|-----------|------|
| 33. C8T, | P5D |
| 34. T1TD, | T1CD |

El tiempo lleva la ruina a la morada. Ya puede observarse el efecto del bloqueo. El movimiento de las piezas del blanco está entorpecido mientras la agilidad de las piezas negras dominan la totalidad del tablero.

- | | |
|----------|-----|
| 35. C1A, | T×P |
| 36. T2D, | C1D |
| 37. C2E, | C3A |
| 38. C1C, | P4D |

El PD avanzó tras una paciencia a prueba de bomba.

- | | |
|----------|------|
| 39. C2E, | T1C |
| 40. T4T, | TD1E |
| 41. T1T, | P4T |
| 42. C1C, | T6R+ |
| 43. E2A, | ... |

La posición está ya madura para efectuar la ruptura.

- | | |
|-----------|-----|
| 43. ..., | P5A |
| 44. TD1D, | ... |

O bien, 44. PD×P, P×P; 45. P×P, T6A.

- | | |
|----------|-----|
| 44. ..., | P6A |
|----------|-----|

El edificio del bloqueo es coronado por una combinación de sacrificio.

45. T2R,	P5TD
46. P×P,	P6C
47. P×P,	C5C

Y las negras GANARON (48. T×T, T×T; 49. C2R, P7A; 50. T1TD, C×P+; 51. R1A, T×C; 52. R×T, P8A=D; 53. T×D, C×T+; 54. R3A, C×P; 55. P3T, P6D).

PARTIDA N.º 44

Dresden, 1926

Blancas: Von Holzhausen

1. P4R,	P4AD
2. C3AR,	C3AD
3. P4D,	P×P
4. C×P,	P4D

Innovación del autor ensayada por primera vez contra Rubinstein, en Carlsbad, 1923.

5. A5CD,	...
----------	-----

Parece mejor 5. C×C, P×C; 6. P×P, D×P; 7. C3A, D×D+; 8. C×D y el blanco tiene posición más compacta, aunque la partida puede ser equilibrada.

5. ...,	P×P
6. C×C,	D×D+
7. R×D,	P3TD
8. C4D+,	P×A
9. C×P,	A5C+
10. R1R,	T1D

La posición negra sería más inestable después de 10. ... 0—0—0; 11. CD3A,

P4R; 12. P3TR, A4T (6 12. ... A2D; 13. A3R, A5CD; 14. R2R); 13. P4CR, A3C; 14. P4TD seguido de 15. P5T y 16. P6T, y el Rey negro está expuesto al ataque.

11. CD3A,	P4R
-----------	-----

Esta jugada no responde a las exigencias que el bloqueo impone a sus protagonistas. Las bases del bloqueo se hallan en la diagonal 4CR-1D del blanco, y por eso debe ser sobre-protégida tanto más cuanto que el blanco intenta destruir esta base en forma poco gentil con 12. P3TR, A4T; 13. P4CR.

La jugada exacta era 11. ... P4A, y si ahora 12. P3TR, A4T; 13. P4CR, P×P; 14. C×P, P×P; 15. A4A, A6A; 16. C5C, A×T; 17. C7A+, R2D; 18. C7A, A6A; 19. C×TR, P4R; 20. A×P, A3D; 21. A×A, R×A y el blanco no puede sostenerse. Y si el blanco hubiera abandonado la idea de la ruptura el juego hubiera sido 11. ... P4A; 12. A4A, C3A; 13. P3R, sin que haya compensación por la TR fuera de juego.

Después de la jugada efectuada por el negro, la situación se torna dudosa.

12. P3TR,	A4T
-----------	-----

No se puede hacer 12. ... A2D; 13. C7A+, R2R; 14. CD5D+, R3D; 15. A3R.

13. P4CR,	A3C
14. C7A+,	...

Lo indicado era 14. A3R, P4A; 15. A2R y la TR entra en juego. Entonces el negro tendría el deber estratégico de jugar para la reconquista de la diagonal 4TR-8D, por ejemplo: 15. ... P×P; 16. P×P, C3A; 17. P5C, A4T+; 18.

R1A, A6A; 19. T4T, C5C; 20. C×P, A×C; 21. T×C, A×P; 22. C3A con chances iguales.

14. ...,	R2D
15. C85A,	R3A
16. C3E,	...

Si 16. A3R, T×C; 17. C×T, R×C; 18. T1D+, R3A; 19. T8D, sigue 19. ... C3A; 20. R2R, T1C y A2R.

16. ...,	A5C
----------	-----

El rumbo lógico de la partida era 16. ... P4T (17. P5C, P4A con ventaja del negro). Las negras juegan mecánicamente y pagan tributo a las falsas enseñanzas de la vieja escuela, de que «todos los titeres deben estar en juego antes de emprender algo». ¡Qué ridículo es este dogma en nuestros tiempos!

17. A2D,	C2R
18. P4TR,	...

Mejor 18. P3T con chances de contra-juogo.

18. ...,	P4T
----------	-----

Comienza la reconquista de la diagonal. Siguen ocho jugadas de lucha áspera, tras las cuales el blanco queda bloqueado, doblegado y amordazado, esperando resignadamente el fin.

19. P5C,	C4A
20. C×C,	A×C
21. T1CR,	T5D
22. P3T,	TR1D
23. P×A,	T×A
24. T1D,	T×T+
25. C×T,	A5C
26. C3E,	A6A
27. P4A,	...

El blanco se encuentra prácticamente impotente.

27. ...,	P4C
28. P3C,	T6D
29. T3C,	P3C
30. T1C,	...

La T blanca está limitada a las casillas 1CR y 3CR porque si 30. T3T, T×P; 31. R2D, T6D+; 32. R2A, P×P y no es factible 33. C×P a causa de 33. ... A8D+ y T×T.

30. ...,	R2C
31. P×P,	...

Simplificando las cosas. El resto es un simple estrangulamiento.

31. ...,	R3C
32. T3C,	R×P
33. T3T,	R×P
34. R1A,	T×P
35. R1C,	T7C
36. C5D+,	R5A
37. C3E+,	R6D
38. C2C,	T8C+
39. R2T,	R7R

El Rey sigue su divertida marcha.

40. R3C,	T8C
41. T2T,	R8A
42. R3T,	A×C+
43. Rinden.	

PARTIDA N.º 45

Hannover, 1926

Negras: Duhm

Corta pero edificante partida de bloqueo. Las formaciones de Peones recuerdan las partidas números 41 y 42, pero

la forma de bloqueo es una reminiscencia de la partida número 44. Sea como sea, aquí la red de bloqueo actúa acertadamente y abreviando.

1. P4AD, P3E
2. P4E, P4AD

Mejor era 2. ..., P4D; 3. PA×P, P×P; 4. P×P, C3AR.

3. C3AD, C3AD
4. P4A, P3D

Es mejor 4. ..., C3A.

5. C3A, P3CR
6. P4D, A2C
7. P×P, P×P

Si 7. ..., A×C+; 8. P×A, P×P; 9. D×D+, R×D; 10. C5R con ventaja blanca. Y si 9. ..., C×D; 10. P4TD y 11. A3R, arrollando cómodamente el flanco de Dama enemigo.

8. D×D+, R×D
9. P5E, P4TR

Debió jugarse 9. ..., P3A para eliminar el PR bloqueador. El plan negro de ubicar un Caballo en 4AR y establecer por su parte un bloqueo resulta impracticable porque un rápido ataque blanco no le deja tiempo para maniobras.

10. A3R, P3C
11. 0-0-0+, E2E
12. A2A, ...

Toda la diagonal será ocupada con efectos decisivos. (Ver nota siguiente.)

12. ..., C3T
13. A4T+, E1A

14. A3D, A2C
15. A4E, ...

El efecto decisivo de este Alfil en la gran diagonal se debe a que el negro está privado de oponer una Torre en la columna de Dama.

15. ..., C4T
16. A×A, C×A
17. T7D, T1CD
18. TR1D, R1C
19. A7E, ...

Para jugar C5CR sin encerrar el Alfil.

19. ..., C4A
20. C5CR, T1R
21. A6A, A×A
22. P×A, C4T
23. T8D, ...

Iniciando un ataque de mate.

23. ..., E1A
24. TB7D, C5T
25. CD4E, C3A
26. T×P+, C×T
27. C×P+, E1C
28. T×T+, E2T
29. C4-5C+, C×C
30. C×C+, R3T
31. T×T++

PARTIDA N.º 46

Koldink (match)

Blancas: Brinckmann

Aquí se ilustra la estratagema «sacrificio de bloqueos» que se supuso originaria en las partidas del autor contra

Spielmann y Leonhardt (San Sebastián, 1912). Después de establecido que la partida del autor contra John (Hamburgo, 1910) contiene un sacrificio de Peón con la misma tendencia, por lo que dicha partida debe ser considerada como la «partida madre» de esta estratagema. He aquí la partida en cuestión:

Blancas: John.—1. P4D, P4D; 2. C3AR, P3R; 3. P3R, P4AD; 4. P3CD, C3AD; 5. A2C, C3A; 6. A3D, A3D; 7. CD2D, 0-0; 8. 0-0, D2R; 9. P4A, P3CD; 10. C5R, A2C; 11. T1A, TR1D; 12. C×C, A×C; 13. PA×P, PR×P; 14. D2A (mejor, 14. P×P), P3TR; 15. TR1D, TD1A; 16. A5A, T2A; 17. D3A, P5A!!; 18. P×P, P×P; 19. C×P, C5R; 20. D1R (la idea fundamental del negro surge después de 20. A×C, A×A; 21. D2D, D4C; 22. P4A, D4D), A5C; 21. D2R, A4C; 22. A×C (un poco mejor es 22. D3A), D×A; 23. C6D, A×D; 24. C×D, T2R; 25. C3C, A×T y las negras ganaron tras dura lucha.

Después de esta introducción, volvamos a la partida número 46, que por presentar esta estratagema de forma más plástica es una de las partidas favoritas del autor.

1. P4D, P3R
2. P4AD, C3AE
3. C3AD, A5C
4. A2D, 0-0

También era bueno 4. ..., P3CD.

5. C3A, P3D
6. P3E, P3CD
7. A3D, A2C
8. D2A, A×CR

Muy arriesgado.

9. P×A, CD2D

10. P3TD, A×C
11. A×A, P3A

El negro evita una prematura apertura del juego, mientras explota la debilidad del doble-complejo e intenta el bloqueo. Si 11. ..., P4D; 12. P×P, P×P; 13. T1AD y el blanco tiene libertad en las columnas AD y CR, y la única contrachance, ..., P4A, libera los Alfiles.

12. 0-0-0, P4D
13. P4R, ...

Este avance, si bien produce chances de ataque, debilita el doble-complejo en gran extensión.

13. ..., P3C

Forzado, pero no malo. El Caballo en 3A es un vigilante del ataque arrollador P4TR-5T.

14. PA×P, ...

Mejor era 14. P4TR ó 14. R1C, pero las blancas desean avanzar el PR, lo cual ahora sería malo, por ejemplo: 14. P4R, P×PA; 15. A×P, C4D, etc.

14. ..., PA×P
15. P5E, C4T

Ahora el negro contempla amorosamente el doble-complejo enemigo completamente paralizado.

16. P4TE, P4T

Para restringir la acción del AD blanco y reagrupar las fuerzas mediante D2R, TR1A y C1A.

17. TD1C, D2E
18. D2D, TR1A
19. P4A, P4CD!

El «sacrificio del bloqueo». Se cede el Peón para cambiar el AR blanco, con lo que quedan débiles las casillas blancas.

20. A×PCD, TD1C
21. A2R, C3C

El sacrificio de la pieza es profundo, pero lo correcto y estilizado era 21. ..., C2C; 22. P5T, C4AR seguido de C3C-5A con juego superior.

22. R1D, ...

Debió aceptarse el sacrificio: 22. A×C, C5A; 23. D2A, C×PT; 24. D2D, C5A y tablas.

22. ..., C5A
23. A×CD, T×A
24. T5C, C2C
25. P5T, C4A
26. P×P, PA×P

El negro ha resuelto el problema indicado en el comentario a la jugada 11.^a. El Peón doblado está bloqueado y sin esperanzas, además de las debilidades existentes en la posición blanca.

27. T×C, ...

Tentativa desesperada. El negro la refuta enérgicamente.

27. ..., PR×T
28. A×P, T6C
29. R2R, D2CD
30. A4C, D3T
31. Rinden.

PARTIDA N.º 47

San Sebastián, 1912

Negras: Leonhardt

La partida madre de la estratagema «Sacrificio de bloqueo».

1. P4R, F3R
2. P4D, P4D
3. P5R, P4AD
4. C3AR, D3C

Después de 4. ..., P×P podría seguir 5. A3D en estilo de gambito, ó 5. D×P, C3AD; 6. D4AR con bastante presión.

5. A3D, P×P
6. ♞-♞, C3AD
7. P3TD, ...

Se ha llegado a la posición típica. El PR blanco parece una amplia compensación al pequeño sacrificio, ya que ayuda a restringir la posición negra.

7. ..., CR2R

Después de la partida, mi adversario tuvo curiosidad por saber mi respuesta a 7. ..., P4TD. Yo le dije: 8. A4A, D×P; 9. CD2D. «Usted nunca hubiera osado jugar así», respondió Leonhardt. Pero yo lo hubiera hecho, porque este segundo sacrificio de bloqueo es un complemento lógico del primero. Si 9. ..., D3C (9. ..., A×P; 10. C3C); 10. T1R y no es fácil determinar las ventajas, ya que el desarrollo negro está cargado de dificultades. Además de 8. A4A fue considerada 8. P4TD, A4A; 9. C3T con chances para ambos jugadores. Por último, Lasker en situación similar jugó 7. ..., P4A, contra lo que recomendamos 8. P4CD, P3TD; 9. P4A, P×Pa.p.; 10. C×P con la amenaza de ocupar 6CD.

8. P4CD, C3C
9. T1R, A2R
10. A2C, P4TD

Mejor sería 10. ..., P3TD.

11. P5C, P5T
12. CD2D, ...

Amenaza 13. P×C, D×A; 14. T1C seguido de P×P.

12. ..., C2T
13. A×P, A4A
14. A×A!, ...

También podía haberse ganado el PT con 14. P3A.

14. ..., D×A
15. P4A, P×P
16. C4R, D4D
17. C6D+, B2R
18. C×PAD, D4A
19. A×C, PT×A

O 19. ..., D×C; 20. D6D+, R1R; 21. TD1D, PA×A; 22. D8D+ y 23. C5C mate.

20. D6D+, D×D
21. P×D+, Rinden

Si 21. ..., R1R seguiría 22. C6C, T1CD; 23. C5R y no hay réplica contra la amenaza 24. P7D+.

PARTIDA N.º 48

Niendorf, 1927

Negras: Ahues

El sacrificio producido en la jugada 25.^a es de bloqueo solamente en apariencia. En realidad es un raid de ataque, porque el bloqueo existía con anterioridad al sacrificio. Pero como tiene un

nombre, digamos que se trata de «un juego de bloqueo coronado por un sacrificio».

1. P4AD, C3AR
2. C3AD, P3D
3. P4D, CD2D
4. P3R, P4R
5. A3D, A2R

Todo esto ya se ha jugado. En este momento se acostumbra a jugar por el blanco CR2R, 0—0 y P4A; pero aquí se intenta un método más incisivo de desarrollo.

6. P4A, ♞-♞
7. C3A, P×PD!
8. P×P, P4D

El juego se halla ahora equilibrado.

9. P5AD, P3A
10. ♞-♞, ...

Descartado 10. P3TD, P3CD; 11. P4CD, P×P; 12. PC×P, C×P; 13. P×C, A× con fuerte ataque.

10. ..., P4TD

No hay razón para demorar la liberación 10. ..., P3CD, ya que si 11. C5R, D2A; 12. P×P, P×P; 13. A2D seguido de T1A las perspectivas son iguales para ambos. Ahora ya el negro queda en inferioridad.

11. C5R, D2A
12. D4T, ...

Se hace casi imposible ya 12. ..., P4CD. En aquella época tenía la impresión de que la jugada era factible (12. ..., P4CD; 13. P×Pa.p., D×P; 14. C×PAD, A3D) y esta impresión era tan fuerte que en el K. N. Nachrichten re-

comendé contra 12. ..., P4CD; 13. D2A, P5C; 14. C4T, A3T; 15. AxA, TxA; 16. D2R y gana. Hoy día creo que después de 12. ..., P4CD; 13. P×P!, D×P; 14. C×PAD, A3D; 15. R1T y 16. C5R y las negras no tienen ninguna compensación.

12. ..., T1E
13. R1T, C1A

En caso de 13. ..., P4CD lo más sencillo sería 14. P×Pa.p., D×P; 15. C×PAD, A2C (si 15. ..., A3D; 16. C5R); 16. C5R, C×C; 17. PA×C, C5R; 18. C×C, P×C; 19. A4AD, T1AR; 20. D3C, etc. Por lo visto, el negro en su jugada 10.^a ha cometido un pecado de omisión que no puede ser perdonado.

14. D3C, ...

Ahora las jugadas P3CD o P4CD son prevenidas en forma positiva.

14. ..., C3E!

¡Excelente! Contra 15. A3R la réplica sería 15. ..., A×P.

15. C2E, C2D

El CD blanco ha sido mantenido fuera de la ruta 3AD-4T-6C, pero a un alto precio, ya que el Caballo negro de 3R se halla mal ubicado, como pronto se verá.

16. C×C, A×C

Mejor tomar con Dama para que el Alfil pueda situarse en 3AR.

17. P5A, C1A
18. A4AR, D1A
19. A5E, P3A

Véase el comentario anterior.

20. A3C, P5T
21. D4C, ...

Única previsión contra la ruptura del cerco de bloqueo. Si 21. D3A, P3CD; 22. P×P, A1D y eventualmente ..., D2C.

21. ..., P4CD
22. D2D, ...

El flanco de Dama está cerrado, y las blancas dominan el ala de Rey.

22. ..., A1D

A considerar era 22. ..., T1D para traer rápidamente el Alfil a 2AR.

23. T3A, A2A
24. T6IAR, T2R

Permite una salida al adversario. Algo mejor era 24. ..., A×A; 25. C×A, D2A; 26. C5T, T2R; 27. P4CR, P3T; 28. P4T, C2T, aunque después de 29. C4A y 30. C3T las blancas se encuentran en condiciones de emprender el asalto.

25. A6D, ...

Sacrificio de Peón que compendia varias jugadas. Tan pronto como el negro trate de capturar el Peón abandonado en 6D la posición de su Rey quedará a la intemperie debido al sacrificio del Caballo.

25. ..., A×A
26. P×A, T1E
27. C3C, D1D
28. D1A, ...

Otra jugada de espera para impedir A1A (si 28. ..., A1A; 29. D×P).

28. ..., D1C
29. D4AR, T1D
30. C5T, T2T

Si 30. ..., A1R; 31. C×P+, P×C; 32. T3C+ seguido de 33. D6T, ganando.

31. C×P+, Binden

En caso de 31. ..., R1T las blancas pensaron 32. C×PT con la siguiente continuación: 32. ..., C×C; 33. D4T, R1C; 34. P6A, C×P; 35. T×C, etc. O 32. ..., R×C; 33. P6A+, P3C; 34. D4T+, R1C; 35. P7A+, R2C; 36. D6A+, R2T; 37. T4A, etc.

Después de 31. ..., R1T no sería tan fuerte 32. D4T, P3T; 33. C4C, C2T; 34. P6A, A×C; 35. D×A, C×P; 36. D6C, aunque de todas formas el blanco debe ganar.

6. Mi nuevo tratamiento en el problema de la cadena de peones. La variante Dresde.

El negro, en las partidas números 49 al 51, renuncia a un precoz ataque a la cadena de peones blancos, y lo sustituye por un juego posicional en las casillas blancas, es decir, se cambia el Alfil de Rey blanco y se opera contra las casillas débiles. Lógicamente, la condición esencial para el éxito de este procedimiento es la protección del propio hogar en el flanco de Rey, y ello es la principal dificultad de esta forma de juego.

Consideremos la cadena que se produce después de 1. P4R, P3R; 2. P4D,

P4D; 3. P5R. El flanco de Rey blanco sería detenido con P3CR y P4TR, pero en tal caso las casillas 3AR y 4CR quedarían debilitadas (partida núm. 50).

Comparece igualmente el siguiente comienzo de partida:

Biancas: Steiner (Berlín, 1928).—1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, A5C; 4. P5R, P4AD (este desafío no tiene una significación seria, y, como se verá, el Peón queda en paz); 5. A2E, C2R; 6. P3TD, A×C; 7. P×A, P5A; 8. P4TR, P4TR; 9. A2R, C4A; 10. P3C, P3CR; 11. A5C, D4T; 12. D2D (la diagonal dominada por el AD blanco tiene un efecto paralizador, y el contra-bloqueo del negro con el Caballo en 4AR resulta insostenible), C3A; 13. A6A, T1CR; 14. C3T, R2D; 15. C5C, C3T; 16. P3A, R2A; 17. P4C, T1R; 18. A7C. C1C y las negras son rechazadas en todos los frentes.

Después de 19. P×P, P×P; 20. P4A la posición negra no puede sostenerse.

—Cuál es la moraleja? El AR negro solamente debe ser cambiado por el AD blanco, de otra forma el blanco obtiene ventaja (partida núm. 51). Compárese también la partida número 13. La variante Dresde está ilustrada en la partida número 52, donde la idea es una estabilización del centro.

PARTIDA N.º 49

Keckskemet, 1927

Biancas: Dr. Vajda

1. P4R, C3AD
2. P4D, P4D
3. C3AD, P3E
4. P5E, CR2E

No 4. ..., A5C por 5. D4C.

5. C3A, ...

Si ahora 5. D4C sigue 5. ..., P4TR, etcétera.

5. ..., P3CD

6. C2E, ...

Un escritor dijo en cierta ocasión: «Ambos soliloqueaban e imaginaban que estaban dialogando». Esto es lo que sucede aquí. El negro intenta controlar puntos sobre casillas blancas, y el blanco trata de hacer lo mismo sobre casillas negras, y la única relación que existe entre ambos es que juegan por turno.

6. ..., A3T

7. P3A, ...

Había que considerar 7. C3C, por ejemplo: 7. ..., AxA; 8. RxA, P4TR (evita C5T); 9. P4TR seguido de 10. C5C.

7. ..., D2D

8. C3C, AxA

89. CxA, P4TR

10. A5C, C4T

El juego contra los puntos blancos en 4CD, 5AD y 4AR se hace evidente.

11. D2E, P3T

12. C3E, D4C

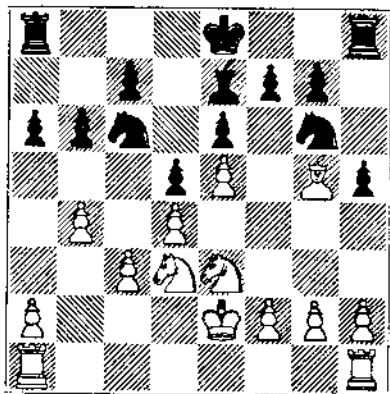
13. P4CD, DxD+

14. RxD, CD3A

Tanto 14. ..., C5A como 14. ..., C2C serán malas. La primera a causa de 14. ..., C5A; 15. CxC, PxC; 16. C2D, P4CD; 17. P4TD. Y la segunda por 14. ..., C2C; 15. C1R, P4AD; 16. PCxP, PxP; 17. TD1C, etc.

15. C1R, C3C

16. C3D, A2E



Se acabaron los monólogos. El terrible debate puede comenzar ahora.

17. AxA, CDxA

18. P4AE, C5T

Esto asegura la casilla 4AR. Si las blancas en su última jugada hubieran prevenido esto con 18. P3C, entonces la continuación hubiera sido 18. ..., C1A; 19. C2D, 0—0; seguido de TR1A y P4AD con amplio juego para el negro.

19. P3C, CR4A

20. CxC, CxC

21. R3A, ...

Un complot contra el Caballo negro: P3TR y P4C. ¿Cómo puede evitarse?

21. ..., P4T

En el momento justo.

22. P3TD, ...

En caso de 22. P5C, P3AD; 23. PxP, T1AD, la presión en la columna AD sería desagradable y no habría equivalencia en la columna CD.

22. ..., R2D

23. P3T, ...

Descuidando la combinación enemiga. Debía jugarse 23. TR1CD seguido de C1R-2A-3R, aunque el negro seguía con ventaja.

23. ..., PxP

24. CxP, ...

Triste necesidad. Si 24. PTxP, P5T; 25. P4C, C6C; 26. TR1AD, C5R y se gana el PAD o se asegura la columna TD.

24. ..., T5T

25. P4C, C2E

26. R3E, P4AD

No conviene 26. ..., PxP; 27. PxP, TxT; 28. TxT, TxP porque cede la columna TR al adversario.

27. C3A, C3A

28. TD1CD, T1AD

Una línea ganadora era 28. ..., PxP+; 29. PxC (si 29. CxC, TxP), T5A; 30. R3D, T1AD; 31. TxP, CxPR+; 32. PAxC, T6A+; 33. R2D, TxC+; 34. R3R, P4C con fácil victoria.

29. TxP, TxP+

30. PxC, CxPR

31. PAxC, TxC

32. T3C, ...

La ventaja del negro se ha evaporado.

32. ..., PxC

33. PxC, ...

Muy atrayente era la siguiente combinación: 33. T1AR, T7TR; 34. TxP+, R1R; 35. T3-7C (parece un error!), T5xP+; 36. R4A, T7A+; 37. RxC, TxT; 38. T8C+ y tablas.

33. ..., T1CB

34. T7C+, ...

Se había enablado con 34. R3A, T7TD; 35. T7T. O 34. ..., T7D; 35. T7T, etc.

34. ..., R3A

35. T1T-1CD, TxP+

36. R4A, T3T

37. R5C, ...

Si 37. R3A sigue 37. ..., T8C, etc.

37. ..., P3A+

No 37. ..., P4A a causa de 38. TxP, TxP+; 39. R6A, etc.

38. PxC, PxC+

39. BxC, TxP

40. T7E, ...

No hay nada mejor. El Rey blanco está mal situado para el final, y sus elementos son insuficientes para un ataque mortal de necesidad.

40. ..., T5A+

41. BxC, TxP

42. B5A, T3-5T

43. T6E+, B4A

44. B6A, T5A+

45. B7E, T3T+

46. B8E, T5E

47. Hinden.

Pese a la omisión de la jugada 28.^a, esta partida es de importancia estratégica.

gica. Pocos se hubieran atrevido a diferir hasta el lance 26 el avance salvador del PAD, sin el cual el doctor Tarrasch no podía imaginar ninguna ofensiva ni ninguna defensa, para una cadena de Peones. Posiblemente esta partida muestra un terreno inexplorado.

PARTIDA N.º 50

Niendorf, 1927

Blancas: H. Kmoch

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | C3AD |
| 2. C3AD, | P3R |
| 3. P4D, | A5C |
| 4. CR2R, | P4D |
| 5. P5R, | P4TR |

El negro elige nuestra formación preventiva. Sin embargo, era mejor 5. ..., CR2R; 6. C4A, C3C; 7. C5T, T1CR seguido de A2R, tras lo cual debe enrocarse en el flanco de Dama.

- | | |
|---------|------|
| 6. C4A, | P3CR |
| 7. A3R, | A×C+ |

Muy arriesgado, ya que la debilidad del doble complejo blanco tiene amplia compensación por el dominio de la diagonal 5C-8D. Correcto era 7. ..., CR2R a aún 7. ..., A1A.

- | | |
|----------|------|
| 8. P×A, | C4T |
| 9. A1D, | C2R |
| 10. C3T, | P4AD |
| 11. A5C, | P5A |
| 12. A2R, | CD3A |
| 13. A6A, | ... |

El blanco ahora debe ganar sin dificultades.

- | | |
|----------|------|
| 13. ..., | TE1C |
| 14. 0-0, | ... |

Lo correcto era 14. CSC seguido de P3A y P4C. Después de ..., P×P; A×PC se llegaría a una decisión con P4TR y P5T.

- | | |
|-----------|-----|
| 14. ..., | D4T |
| 15. D2D, | C4A |
| 16. TE1D, | ... |

La forma más económica de utilizar las Torres era 16. TD1D y el PTD es «tabú».

- | | |
|----------|-----|
| 16. ..., | B2D |
|----------|-----|

La fuga del Rey como paliativo. Esta es la estratagema que justifica la jugada del texto.

- | | |
|----------|-----|
| 17. C5C, | T1A |
|----------|-----|

Más de acuerdo con la mencionada estratagema sería 17. ..., R2A; 18. C×PA, A2D; 19. P3A, TD1AR; 20. C5C y ahora con 20. ..., C2C seguido de C1R, ó 20. ..., R1C y una política de espera, es difícil que el blanco pueda ganar.

- | | |
|-----------|-----|
| 18. P3TE, | ... |
|-----------|-----|

Erróneo. Debíó jugarse 18. P3A.

- | | |
|----------|------|
| 18. ..., | B2A |
| 19. P4C, | P×P |
| 20. P×P, | CR2R |
| 21. B2C, | C1CR |

Error. Con 21. ..., A2D; 22. T1T, TD1R; 23. T7T, C1D el negro se enroca igual que un erizo.

- | | |
|----------|-----|
| 22. A7C, | T1R |
| 23. T1T, | ... |

Con 23. C×PA; T2R; 24. C6D, A2D (24. ..., T×A; 25. C8R+, R1D; 26. C×T, D2A; 27. D5C+); 25. A6T las blancas obtienen una buena partida.

- | | |
|----------|------|
| 24. T3T, | C1D |
| 25. T3A, | TIAD |
| 26. T1T, | ... |

Sacrificio de Peón injustificado. Había que considerar 26. C×PA, C×C; 27. T×C, T2R; 28. T×T, C×T. O bien el método profiláctico 26. D1A seguido de 27. D2C.

- | | |
|-----------|------|
| 26. ..., | D×PT |
| 27. T1T, | B1C |
| 28. C×PA, | C×C |
| 29. T×C, | A3A |
| 30. A6A, | P4T |

Preferible era 30. ..., D7C para anticiparse a la preventiva 31. D1A. Pero el blanco no piensa en maniobras preventivas.

- | | |
|-----------|------|
| 31. T1T, | D7C |
| 32. A5C, | T1A |
| 33. T7-T, | T2AD |
| 34. T×T, | B×T |
| 35. D1A, | ... |

Si el juego blanco no fue brillante en su ofensiva, ciertamente aprovecha todas las chances para salvar la partida, y este orden elevado recuerda al gran maestro Schlechter.

- | | |
|----------|-------|
| 35. ..., | D×P6A |
| 36. D1T, | D×D |
| 37. T×D, | T1T |
| 38. A2D, | P3C |
| 39. B3C, | C2R |
| 40. A1D, | A2D |

Si en esta posición se puede ganar, es únicamente a base de 40. ..., A2C.

- | | |
|-----------|------|
| 41. A4C, | C3A |
| 42. A6D+, | B2C |
| 43. P3AD, | P4CD |
| 44. T1C, | P5C |
| 45. A4T, | ... |

Pero no 45. P×P, P×P; 46. A×P, C×PD; 47. A5A+, C4C, etc.

- | | |
|----------|-----|
| 45. ..., | P6C |
|----------|-----|

Parece bueno, pero permite llegar a un bloqueo. Con 45. ..., C×PD; 46. A×A, C7R+; 47. R3A, C×P; 48. A×P, R3A se cortaba toda esperanza.

- | | |
|-----------|-----|
| 46. A×C+, | B×A |
| 47. P5C, | ... |

Cierra la entrada del Alfil negro por vía 3CR.

- | | |
|----------|------|
| 47. ..., | T3T |
| 48. T2C, | T2C |
| 49. B4A, | A1A |
| 50. B3C, | T5C! |

La jugada ganadora.

- | | |
|-----------|-----|
| 51. P×T, | P5T |
| 52. P5C+, | B×P |
| 53. A3T, | P6A |
| 54. T1C, | B5A |

La Torre y el Alfil de las blancas están inmovilizados por la amenaza P7C y R6C, que sería terminante. El Rey negro puede darse un festín cómodamente con el PD y volver a 5AD. Este es el factor decisivo.

- | | |
|----------|-----|
| 55. P1A, | B×P |
| 56. B2A, | B5A |

57. R1R, P5D
58. R2R, B4D
59. R3A, ...

Si 59. R3D se termina con 50. ..., A3T mate.

59. ..., A2C
60. T1R, B5A+
61. B2A, P7C
62. P5A, PE×P
63. P6R, A3A
64. Rinden.

PARITDA N.º 51

Niendorf, 1927

Blancas: Brinckmann

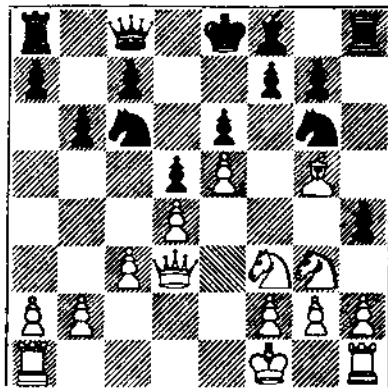
1. P4R, C3AD
2. C3AD, P3R
3. P4D, P4D
4. P5R, CR2R
5. C3A, P3CD
6. C2R, A3T
7. C3C, A×A
8. B×A, P4TR
9. A5C, ...

La amenaza del blanco es 10. C4T, P3CR; 11. A6A y 12. C3A seguido de C5C capturando casillas negras. ¿Cómo proteger el PTR sin recurrir a P3CR?

9. ..., D1A

Si ahora 10. C4T, D3T+; 11. R1C, D5T; 12. P3AD, D×D y el PTR queda protegido suficientemente sin la ayuda del PCR.

10. D3D, C3C
11. P3A, P5T



Preventiva contra la posibilidad del blanco P4TR. Pero también era jugable 11. ..., A2R.

12. C2R, A2R

A considerar era 12. ..., P6T; 13. P×P, A2R. O 13. P3CR, P4T seguido de D3T.

13. P3TR, A×A
14. C×A, CD2R

También podía considerarse 14. ..., T4T.

15. E1C, ...

Da tiempo al enemigo para preparar un ataque central. En caso de 15. D3A, C4A; 16. P4CR, P×P.a.p.; 17. P×P (17. C×PC, C3-5T), D2D; 18. P4TR, 0—0—0; 19. P5T, C3-2R; 20. P4CR, C3T el juego negro sigue siendo preferible.

18. ..., P3AR
16. C3A, D2D

Preferible era 16. ..., P4AD seguido eventualmente de D2A.

17. R2T, P4AD
18. P4A, ...

Ingenioso y demoledor. Es una lástima que en la jugada 24.ª las blancas no encuentren la continuación exacta.

18. ..., D2A
19. F×PD, P5A

Si 19. ..., P×PR; 20. D5C+, R1A; 21. C5C, P×P+; 22. P4A, C3×P; 23. TR1AR, C×PD; 24. C×P+ gana.

20. D2A, P×PD
31. TR1R, 0—0

No es satisfactorio 21. ..., P×P; 22. P×P, C×P; 23. C×C, D×C+; 24. P4A, D3D; 25. TD1D con la amenaza 26. D×P.

22. C3A, P×P
23. C×PR, C×C
24. P×C, ...

Lo correcto era 24. T×C, C3A; 25. C×P, D3D; 26. D×P, C×T; 27. P×C, D×P+; 28. P4A, D3R; 29. P5A, D4R+; 30. R1T, T2A; 31. TD1D y como el blanco no puede mejorar su posición la partida sería tablas.

24. ..., P5D
25. C5C, D4A
26. C6D, P6D

No 26. ..., P4CD por 25. D4R, y el blanco queda centralizado.

27. D×P+, D×D
28. C×D, T×P
29. TD1D, T1AD
30. C3R, T1D

31. C4A, C4A
32. P4T, ...

Si 32. P6R, T7R; 33. T×P (33. T×T, P×T; 34. T×T+, R2T gana), T×TR; 34. T×T+, R2T y la amenaza C6C es decisiva. Si 33. P7R (en vez de 33. T×P), T1R gana un Peón.

32. ..., R2A

Una jugada muy profunda, como se deduce del análisis que sigue:

33. P6R+, R1R; 34. C5R, P7D; 35. T4R, T5D; 36. T×T, C×T; 37. C4A, C6C; 38. R1C, T5A; 39. C3R, T×P y el blanco está perdido.

También era posible 32. ..., T7R, pero siempre es mejor jugar para el bloqueo.

33. T1R, T7R
34. T4A, R3R

El negro consiguió su ambición: la Torre en séptima y el bloque en 6R. Sólo resta expulsar al Caballo enemigo de 5AD.

35. T4C, P7D
36. T6C+, R2A
37. T4C, P3T
38. T4A, R3R
39. C6D, C6R
40. Rinden.

PARTIDA N.º 52

Dresden, 1926

Blancas: L. Steiner

1. P4R, P4AD
2. C3AR, C3AD
3. C3A, P4R

Esta jugada requiere coraje y fe en el bloqueo, ya que cede un tiempo, pues no desarrolla pieza, y crea un «hole» en 4D; todo para obstruir la acción del oponente.

- | | |
|----------|------|
| 4. A4A, | P3D |
| 5. P3TR, | A3E |
| 6. P3D, | A2E |
| 7. 0—0, | P3TR |
| 8. C5D, | ... |

Para acentuar la fuerza sobre 5D, pero esto sólo se consigue mediante sacrificio de material o de posición.

- | | |
|---------|-----|
| 8. ..., | C3A |
| 9. C4T, | C×C |

Malo sería 9. ..., C×P; 10. P×C, A×CR a causa de 11. P4A.

- | | |
|----------|------|
| 10. P×C, | A×PD |
| 11. C5A, | ... |

La operación de sacrificio a que se aludía en el comentario a la jugada octava. Otra opción era 11. A×A, A×C; 12. P4AR con chances de ataque.

- | | |
|----------|------|
| 11. ..., | A×A |
| 12. P×A, | P3CR |

Si 12. ..., 0—0; 13. D4C, A4C; 14. P4TR, etc.

- | | |
|-----------|-----|
| 13. C×PT, | D2D |
|-----------|-----|

- | | |
|----------|-----|
| 14. D5D, | C1D |
| 15. A3E, | ... |

Si 15. C4C, P4A; 16. C3R, C3R seguido de 0—0—0 y las negras tienen chances en la columna TR.

- | | |
|-----------|-----|
| 15. ..., | P4A |
| 16. C8C, | A5T |
| 17. P3CR, | D3E |
| 18. TD1D, | ... |

Esto pierde. Con 18. P×A, T×C (no 18. ..., D×D; 19. C6A+); 19. ASC, D×D; 20. P×D, T1T; 21. P4AR, P5R; 22. TD1R se lograban unas fáciles tablas.

- | | |
|------------|-----|
| 18. ..., | T×C |
| 19. P×A, | P5A |
| 20. A×PAE, | ... |

O 20. A1A, D×D; 21. T×D, C2A seguido de 0—0—0 y T1T con fácil victoria.

- | | |
|--------------|-----|
| 20. ..., | D×D |
| 21. T×D, | P×A |
| 22. T×PD, | R2E |
| 23. TR1D, | P3C |
| 24. T7D+, | R3A |
| 25. Blinden. | |

De esta partida se deduce que la línea de juego P4AD unida a P4R (debilitando 4D del negro) tiene su fundamento porque el blanco sólo puede mantenerse en 5D con dificultad, y a lo sumo hubiera podido lograr tablas.

TERCERA PARTE

SUPERPROTECCION Y OTRAS FORMAS DE PROFILAXIS

Las casillas estratégicamente importantes deberán ser super-protegidas. Este principio ha sido descubierto por el autor.

En lo concerniente a las piezas que colaboran para super-proteger los puntos estratégicamente importantes, les aguarda la agradable recompensa de que ellas estarán mejor situadas en cada caso, y así la importancia del punto estratégico las cubrirá con su aureola.

Es decir, hay que establecer contacto entre puntos importantes y piezas super-protectoras en beneficio de ambos. A los puntos importantes porque la profilaxis así empleada concede mayor seguridad contra los ataques, y a los super-protectores porque dichas casillas serán para ellos fuente constante de energía para renovación de fuerzas.

El autor ha obtenido, casi invariablemente, excelentes resultados con la super-protección.

De vez en cuando alguna crítica adversa ha traído de ridiculizar la idea, pero un resumen objetivo probará el error. Las siguientes dificultades, por ejemplo, se alega que son debidas a la super-protección:

I. *Negras*: Capablanca (New-York, 1927).—1. P4R, P3AD; 2. P4D, P4D; 3. P5R, A4A; 4. A3D, A×A; 5. D×A, P3R; 6. C3AD, D3C; 7. CR2R, P4AD; 8. P×P, A×P; 9. 0—0, C2R; 10. C4T, D3A; 11. C×A, D×C; 12. A3R, D2A; 13. P4AR, C4A; 14. P3A.

Con esta jugada comienza la super-protección de 4D, que merece esta atención concentrada porque es una casilla de bloqueo central, y hay que hacer resaltar que estuvo en ella un Peón base de una cadena. Pero aun cuando el Peón ha desaparecido y la cadena descansa en 4AR la gran importancia de 4D permanece invariable. Es evidente, pues, que el agripamiento de piezas en torno a 4D es de capital importancia desde el punto de vista de la consolidación. Admitimos que son jugables otras líneas, por ejemplo, 14. TD1A seguido de P4A; pero esto prueba únicamente que la super-protección no es la única estrategia.

14. ..., C3A; 15. TD1D, P3CR; 16. P4CR.

Este es el error. Tras 16. A2A, P4TR; 17. P3CR las negras hubieran tenido dificultades para encontrar una continuación satisfactoria.

16. ..., C×A; 17. D×C, P4TR; 18. P5C, 0—0; 19. C4D, D3C.

Las negras obtuvieron ventaja con su acción en la columna AD, y la ocupación de 4AR. Si en lugar de 19. C4D se hubiese juzgado 19. D5A, TR1A; 20. C4D, C2R; 21. D×D seguido de R2A-3R-3D, las negras consiguen un juego seguro. O también 19. D5A, TR1A; 20. C4D, D1D; 21. D5C.

II. Blancas: Spielmann (New-York, 1927).—1. P4R, C3AD; 2. C3AR, P3R; 3. P4D, P4D; 4. P5R, P3CD; 5. P3A, CD2R; 6. A3D, P4TD; 7. D2R, C4A; 8. P4TR, P4T; 9. C5C, P3C.

El error de la super-protección. Lo correcto era 9. ..., CR2R, por ejemplo, 10. C2D, P4A y la base de la cadena en 4D se agrieta.

10. C2D, CR2R.

Ahora lo mejor era 10. ..., A2R, ya que la super-protección no tiene objeto, puesto que la maniobra P3A-P4CR del blanco no puede ser prevenida.

11. C1A, P4A; 12. P3A, P5A; 13. A2A, P4C; 14. P4CR, C2C.

El blanco tiene posición superior, aunque perdió debido a un ataque prematuro. Aquí puede verse que la super-protección hubiera sido benéfica caso de aplicarse correctamente.

Solamente las casillas posicionalmente importantes deben ser super-protegidas, y no las casillas débiles.

Además, es deseable que las casillas super-protegidas sean, en cierta extensión, el objeto de la lucha. En las partidas números 20 y 44 se muestran ejemplos muy instructivos.

La profilaxis puede apreciarse en las partidas números 53 a 56.

Nosotros estamos particularmente interesados en demostrar la afinidad existen-

te entre las jugadas de espera y las medidas preventivas. En la partida número 53 la jugada 8. ..., P3TD parece inútil tras la réplica 9. P4T, pero las chances del blanco al final hubieron sido menores. Una jugada que frustra una sutil amenaza del enemigo no está desprovista del más profundo significado profiláctico. Esto lo vemos en la jugada 6.^a de la partida número 55. Para evitar la restricción de sus propias chances, todo jugador ha de ejercer ciertamente la profilaxis (ver partida número 55). Aunque poco frecuente, alguna vez ocurre que la profilaxis está combinada con amenazas. Esta es una especie notable de profilaxis (ver jugada 24.^a de la partida número 54).

Todavía una cuestión más: Las contingencias desagradables de las medidas preventivas sistemáticas, que merecen la atención. Se trata de las «amenazas posicionales» que el adversario plantea. A este respecto, la partida número 53 es muy instructiva: la complicada maniobra negra (jugada 21.^a) para tratar de cooperar a una amenazada centralización.

Las modernas partidas de Torneos son extremadamente ricas en maniobras profilácticas, y como ejemplos, nos referimos a las partidas números 7, 13, 20, 21, 32, 33, 38, 39 y 43.

PARTIDA N.º 53

Ríga, 1910

Blancas: K. Beiting

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P3D |
| 2. C3AD, | C3AR |
| 3. P4A, | P4R |

- | | |
|---------|------|
| 4. C3A, | CD2D |
| 5. P4D, | P×PD |
| 6. C×P, | A2R |
| 7. A1A, | 0—0 |
| 8. 0—0, | P3TD |

Una de las jugadas misteriosas para las que la escuela pseudo-clásica de la época de esta partida no tuvo más que palabras de desdén.

Su objeto primordial es esperar que el contrario juegue D3A y entonces procurar la estructura profiláctica T1R y A1A.

Ahora, inmediatamente, 8. ..., T1R fracasaría a causa de 9. C3A con la doble amenaza 10. P5R y 10. C5CR. Por eso la jugada del texto es el sacrificio de un tiempo para hacer posible la profilaxis T1R, etc.

A los estrategas de aquellos tiempos esta forma de juego les habrá parecido una pretensión intelectualmente ultrajante, porque miraron la profilaxis con un desdén encogimiento de hombros; pero cuando a la larga había que preparar la profilaxis, entonces era audaz, loco...

Realmente, 8. ..., P3TD debe ser calificada como una jugada fina, ya que el PR blanco se halla pleno de vida, tanto estratégica como dinámicamente, y las operaciones restrictivas requieren sumo cuidado y paciencia. En otros términos: jugadas de espera y preventivas. Acciones directas, como 8. ..., C3C; 9. A2R, P4D; 10. P5R, C5R; 11. P5A, habrían sido desventajosas para el negro.

9. C5A, ...

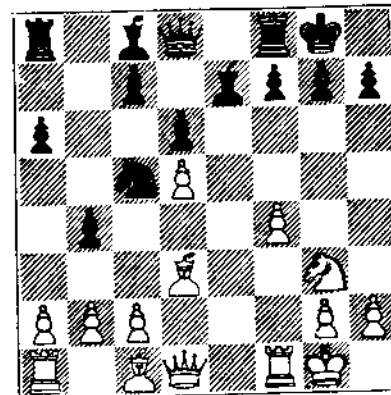
Con 9. P4TD se restablece el «statu quo», por ejemplo, 9. ..., P3A; 10. A2T, T1R; 11. C3A, P3T; 12. P5R, P×P;

13. P×P, C×P; 14. C×C, D×D; 15. A×P+, R1A; 16. T×D, A4A+ seguido T×C.

9. ..., C4A
10. C3C, ...

Si 10. C×A+, D×C; 11. T1R, P4CD (no 11. ..., C×P a causa de A5D después del cambio de caballos); 12. A5D, C×A; 13. C×C, D1D y el negro tiene cierta acción contra el PR enemigo. La jugada del texto protege el Peón, pero es descentralizadora.

10. ..., P4CD
11. A3D, P5C
12. C5D, C×C
13. P×C, ...



Las negras se han apuntado un éxito en el sentido de que el centro blanco ha quedado dinámicamente inútil; no obstante, se halla ante el problema de tener que adoptar medidas preventivas en dos puntos simultáneamente, puesto que el blanco presenta un proceso arrollador con P3TD y con P5A, ganando espacio.

Con 13. ..., P4TD ambas amenazas hubieran sido contrarrestadas, a causa del proyecto 14. ..., CxA; 15. DxC, A3T.

13. ..., P4A

Previene P5A blanco y prepara una acción en la columna de Rey con A5T, AxC y T1R estableciendo el Caballo en 5R.

14. P3TD, P x P
15. T x P, T1C
16. P3A, A5T
17. D3A, A x C
18. D x A, T1R
19. A2A, D3A
20. P4C, C5R
21. D3D, ...

El negro se las ha arreglado para sostenerse en el ala de Dama sin jugadas preventivas, ya que la debilidad del PTD está compensada por la acción en la columna de Rey. Pero ahora las blancas proyectan la centralización vía A3R - 4D en cuyo caso las negras quedarían en inferioridad. ¿Cómo frustrar la manobra del blanco

21. ..., D2A
22. A3R, C3A
23. A3C, A2C
24. T1D, ...

Esto no es bueno. Se esperaba 24. P4A, A1A; 25. A2D, C5R; 26. A1R, D3A, restableciendo la posición original. Esta combinación preventiva de seis jugadas para una variación de retorno, impresionará al lector sobre la riqueza de las posibilidades combinativas inherentes a la profilaxis. Una de las combinaciones favoritas del autor.

24. ..., A x P
25. A x A, D x A
26. D x D, C x D
27. A7T, ...

Peligroso; pero 27. T x C, T x A; 28. T x PA, TD1R era mejor para el negro.

27. ..., C6R
28. T1D, C5C
29. T1D, T1T
30. A4D, ...

Si 30. T x PT, T5R; 31. P3C, T7R; ó 31. T1AR, C6R y 4D con ventaja para el negro.

30. ..., T5R
31. P3T, C6R
32. A x C, ...

Obligado por la amenaza C5A ó 4D.

32. ..., T x A
33. R2A, T5R
34. P3C, R2A
35. T1-1TD, R3R
36. T x P, T x T
37. T x T, R4D
38. T5T+, R5A
39. T x P, T2R

El Rey blanco tiene el paso cerrado, y las negras amenazan con obtener dos peones pasados unidos.

40. P5C, E x P
41. P6C, P x P

No 41. ..., P3A; 42. T5TD, T2C; 43. T7T, T x P; 44. T x P y el resultado es incierto.

42. T5D, T2D
43. T5CD, T2C

44. T5C, P4CD
45. T x PD, P5C
46. R2R, P6C
47. T6A+, R7C
48. P5A, R8C
49. P4C, P7C
50. P5C, R2T
51. Rinden.

16. ..., A2D
17. R2T, C1T

Preventiva contra el plan blanco (C1C y P4AR).

18. C1C, P4CE
19. P3CR, C5C
20. D1D, A2C
21. D3A, P4TD

Nueva prevención. Ahora contra la posibilidad P4A y P4CD.

22. C2R, A4C
23. P4TD, A2D

La prevención ha cristalizado, ya que el flanco de Dama blanco ha perdido actualidad y la acción indicada (P4A y P4CD) pertenece al pasado.

24. T1T, ...

Plantando una eventual ruptura con P4T. Por ejemplo: 24. ..., P3C; 25. P4T, P x P; 26. P x P, C x P; 27. D5T, P4AR; 28. R1C, etc. Pero el negro descubre una jugada, no sólo preventiva, sino que obliga al adversario a una definición.

24. ..., D1R!

La amenaza es D1A; 26. P4T, A5C, ganando el Caballo. Como el blanco no tiene tiempo para preparativos, inicia la batalla.

25. P4T, D1A
26. A3D, A5C
27. D2C, P x P
28. P3A, P6T
29. D1A, ...

Parecerá que la ruptura ha tenido éxito, pues si 29. ..., A2D; 30. P4CR seguido de D x P con ataque ganador.

29. ..., P4AR

PARTIDA N.º 54

Carlsbad, 1907

Blancas: C. Schlechter

1. P4R, P4R
2. C3AR, C3AD
3. A5C, P3TD
4. A4T, C3A
5. C3A, A5C
6. C5D, A2R
7. 0-0, 0-0
8. T1R, P3D
9. C x C+, A x C
10. P3A, P3T

Una política de espera. La posición de cuidadosa defensa exige esta táctica, y la jugada de espera acentúa esta circunstancia.

11. P3TR, C2R
12. P4D, C3C
13. A3R, R2T
14. D2D, A3R
15. A2A, D2R
16. P5D, ...

Como la intención blanca es operar en el flanco de Rey, esta jugada constituye una mala preparación. Hubiera sido mejor cualquier jugada de espera.

El contragolpe, preparado con antelación, que da la victoria al negro.

30. PxA, P×PR

Ahora puede verse el efecto de la jugada 28. ..., P6T, expulsando a la Dama de 2CR.

31. D×P, PxA
32. A×P, T1T

Las blancas se rinden.

Esta partida es notable por su vasta profilaxis: se tomaron medidas preventivas contra P4AD, P4CD, contra P4AR y después contra P4TR.

La política de espera 10. ..., P3T es típica de este estilo de juego, porque las jugadas de espera son la antesala de la profilaxis.

La jugada preventiva 24. ..., D1R! no por tener una amenaza disminuye su pureza profiláctica, sino que ilustra una forma de la profilaxis que arrastra al enemigo a acciones aceleradas.

PARTIDA N.º 55

Estocolmo, 1921

Blancas: Wendel

1. P4R, C3AD
2. P4D, P4D
3. C3AD, P×P
4. P5D, C4R
5. A4AE, C3C
6. A3C, P3TD

Jugada que requiere entendimiento. La amenaza C5CR puede ser prevenida sim-

plemente con P4AR, pero el negro se abstiene de mostrar tan pronto sus intenciones y recurre a la profilaxis. Si 6. ..., P4AR; 7. P4TR y el negro tendría incertidumbre: 7. ..., P5A; 8. P5T, PxA; 9. P×C, P×P+; 10. R×P y ahora el acceso del blanco a 5CD está en la orden del día.

7. P3A, P4AR
8. P×P, ...

Si ahora 8. P4TR, P4R; 9. P5T, D4C y la ventaja corresponde a las negras.

8. ..., P5A
9. A2A, P4R
10. C3A, A3D

Requerido por el bloqueo (los peones pasados y semi-pasados deben ser restringidos). La posición está equilibrada. El blanco debe llevar a la lucha su mayoría P4AD - 5A, pero existen muchas dificultades para ello.

11. P4TR, ...

El blanco opina que era mejor 11. A3D, seguido de 0-0, C2R y P4A.

11. ..., P4C
12. P5T, C1A
13. A4T, D2D
14. A2R, P5C
15. C1CD, C3A

La clave. Como 4R y 5T blancos están simultáneamente atacados es forzoso 16. A×C y las piezas negras, de un solo tiro, ganan espacio.

16. A×C, PxA

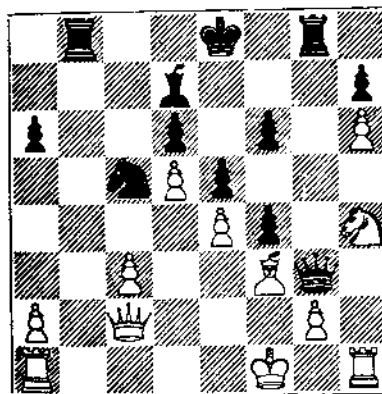
17. CD2D, D2C
18. E1A, C2D
19. P6T, D6C

Para provocar T3T con lo que el blanco perderá un tiempo en la jugada 22.ª.

20. T3T, D1C
21. C4T, C4A
22. T1T, T1C
23. P3A, ...

La apertura de la columna CD es ventajosa para el negro; pero de cualquier forma las negras están mejor.

23. ..., P×P
24. P×P, D6C
25. D2A, T1C
26. C4A, A2D
27. C×A+, P×C
28. A3A, ...



Las blancas se han consolidado satisfactoriamente. El negro debe cuidar las maniobras liberadoras como 29. D2A ó 29. C5A, A×C; 30. P×A con la có-

mica amenaza de tablas (31. T3T, D4C; 32. T5T, etc.).

Un viaje profiláctico con el Rey negro (R1D - 2A) sería bueno por la amenaza de doblar las Torres en la columna CD. Una posibilidad es 28. ..., R1D; 29. D2A, D×D+; 30. R×D, T7C+; 31. R1C, P4A; 32. T1R, T×P; 33. P×P, R2R. O 28. ..., R1D; 29. C5A, A×C; 30. P×A, T1R; 31. T3T y la Dama negra se retira vía 1C con excelente juego. Por lo tanto, 28. ..., R1D es una buena jugada preventiva que se anticipa en un futuro distante al ataque del adversario. No obstante, en vez de 28. ..., R1D existe una profunda combinación que conduce a la meta más rápidamente, por lo que las negras la dan preferencia.

28. ..., A4C+
29. P4A, A×P+
30. D×A, T7C
31. A2R, T5CR
32. D1A, ...

La defensa esperada. Si 32. T3T, T×C; 33. T×D, T8T+; 34. R2A, P×T+; 35. R×P, T×T y el negro gana mediante un ataque directo de las Torres y un peón pasado incubándose en la retaguardia.

32. ..., T×C
33. T×T, T×A
34. R×T, D×P+

La clave. La captura de la Torre puede demorarse mientras se obtiene una preponderancia decisiva de peones.

35. R1D, D8A+
36. R2D, ...

La alternativa 36. R2A sería refutada

con un mate de problema: 36. ..., D6D+ y 37. ..., CST mate.

- | | |
|-----------|------|
| 36. ... | D6D+ |
| 37. B1R, | D6C+ |
| 38. B1A, | D×T |
| 39. B1C, | D6C+ |
| 40. B1T, | D6T+ |
| 41. B1C, | C×P |
| 42. D6A+, | B2A |
| 43. D7A+, | B3C |
| 44. D7D+, | B4T |
| 45. D2C, | D6E+ |
| 46. B2T, | C7A |
| 47. T1AR, | |

En caso de 47. T1CR, seguiría simplemente 47. ..., D7R, porque el blanco no dispone de jaques.

- | | |
|-------------|------|
| 47. ... | C5C+ |
| 48. B1T, | P5E |
| 49. T1CR | P4A |
| 50. P4T, | E×P |
| 51. P5T, | R4C |
| 52. T1C, | P6A |
| 53. D2C, | P7A |
| 54. Rinden, | |

Una de mis mejores partidas.

PARTIDA N.º 56

Londres, 1927

Blancas: F. Yates

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P4AD |
| 2. C3AR, | C3AR |
| 3. P5R, | C4D |
| 4. C3A, | C×C |
| 5. PC×C, | D4T |

Exageración consciente de la profila-
xis; con este mismo fin puede emplearse

una pieza menor, pero no la Dama. No obstante, el negro desea plantear nuevos problemas.

- | | |
|---------|-----|
| 6. A4A, | P3E |
| 7. D2R, | A2E |
| 8. 0-0, | C5A |

Mejor el encierro completo de la Da-
ma con 8. ..., P3CD y la opción entre
A2C y A3T.

- | | |
|----------|------|
| 9. T1D, | 0-0 |
| 10. T1C, | P3TD |
| 11. P4D, | ... |

El blanco ha resuelto satisfactoriamente los problemas planteados por el enemigo. Si ahora 11. ..., D×PA (que era la intención primera); 12. A2C, D4T; 13. P5D, C1C; 14. P6D, A1D y el negro se halla en peligro.

- | | |
|----------|------|
| 11. ... | P4CD |
| 12. A3D, | P5A |
| 13. A4E, | P4A |

De otra forma el blanco haría 14.
P5D.

- | | |
|--------------|-----|
| 14. P×Pa.p., | A×P |
| 15. C5E, | A×C |
| 16. P×A, | T2A |
| 17. D5T, | ... |

¡Un ataque terrorífico!

- | | |
|-----------|------|
| 17. ... | P3C |
| 18. A×P, | P×A |
| 19. D×P+, | T2C |
| 20. D8R+, | R2T |
| 21. D5T+, | R1C |
| 22. A6T, | D×PT |

En esta situación desgraciada las ne-
gras encuentran la única jugada que

promete salvación. Si 22. ..., D×PA; 23. D8R+, R2T; 24. A×T, R×A; 25. T×P+, A×T; 26. D×A+, R1T; 27. D×C y gana.

- | | |
|----------|-----|
| 23. A×T, | ... |
|----------|-----|

Era necesaria la conservación del Al-
fil, continuando 23. TD1A, D6T; 24.
T6D.

- | | |
|-----------|-----|
| 23. ... | R×A |
| 24. D5C+, | R2A |
| 25. TD1A | D6T |
| 26. T1R, | R1E |

El Rey sale de la zona bombardeada.
Ahora el blanco, en lugar de perseguir
inútilmente el mate, debió recordar que
tiene pasado el PTR.

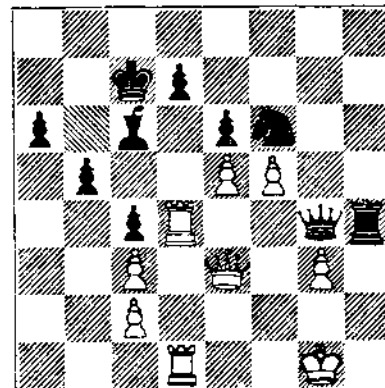
- | | |
|----------|-----|
| 27. T4R, | D2E |
| 28. D6T, | R1D |
| 29. T1D, | R2A |
| 30. T4C, | D4A |
| 31. T4E, | ... |

He aquí una bonita posibilidad: 31.
P4T, P4T; 32. D7C, P5T; 33. P5T,
P6T; 34. P6T, P7T; 35. P7T, P8T=D;
36. T×D, T×T+; 37. R2T, D×PA;
38. P8T=D, D8C+; 39. R2C, D6R+;
40. R2T, T8AR (amenaza D8R y mate);
41. D4T, D8A; 42. D4-6A, D8R (no
42. ..., T×D; 43. P×T gana); 43.
D×T, D×D y las negras deben ganar.
A pesar de esto, 31. P4T es bueno, por-
que el blanco debe seguir 31. ..., P4T;
42. P5T, P5T; 33. D2D. Después de
muchos análisis parece ser que lo mejor
de esta línea es 31. P4T, P4T; 32. P5T,
D×P; 33. D4A, D×D; 34. T×D,
A2C; 35. T7A, C4R; 36. T7C, A4D;
37. P4A, T1T; 38. P×C, T×P; 39.
T1R, T4A y el negro tiene ventaja.

- | | |
|----------|-----|
| 31. ... | C2E |
| 32. D2D, | ... |

Era fundamental 32. D3R porque so-
lamente tras el cambio de Damas pueden
hacerse peligrosos los peones pasados.
No obstante, el negro seguiría mejor:
32. ..., D×D; 33. T×D, A2C; 34.
P4C, C3C; 35. P3T, T1AR; 36. T1AR,
C5A; o bien: 36. ..., P4T; 37. R2T,
P5T; 38. R3C, C5A.

- | | |
|----------|------|
| 32. ... | C4D |
| 33. P4T, | A2C |
| 34. T4D, | T1T |
| 35. D1E, | A3A |
| 36. P3C, | D1A |
| 37. P4A, | D4AE |
| 38. D2A, | D6T |
| 39. D2T, | D5C |
| 40. D2A, | T×P |
| 41. P5A, | C3A |
| 42. D3E, | ... |



- | | |
|---------|-------|
| 42. ... | D×T+! |
|---------|-------|

Elegante y decisivo.

- | | |
|----------|------|
| 43. T×D, | T8T+ |
|----------|------|

44. R2A, C5C+
 45. R2E, T7T+
 46. R1E, CxD
 47. Rinden

PARTIDA N.º 57

Londres, 1927

Biancas: Morrison

Esta partida y las siguientes son ejemplos de super-protección.

1. P4R, P3R
 2. P3CB, ...

Interesante sugerencia de Tartakower.

2. ..., P4D
 3. C3AD, ...

Más lógico, 3. A2C y P3D. El Caballo en 3AD puede ser causa de molestias

3. ..., C3AD,
 4. P x P, ...

Habría sido mejor para el blanco 4. P3D y A2C.

4. ..., P x P
 5. P4D, A4AR
 6. P3TD, D2D
 7. A2C, 0-0-0

El PD está indirectamente defendido. Si 8. C x P, D3R+; 9. C3R, C x P. Y si 8. A x P, C3A; 9. A x C, D x A con juego de ataque.

8. CR2R, CD2E

Esta línea de juego, en apariencia extraña, muestra lo siguiente:

1.º La casilla 5R del negro debe ser considerada como un punto estratégicamente importante.

2.º El PD que apoya este punto es valioso. La super-protección de este Peón está en armonía con nuestro principio de super-protección.

3.º El Caballo que ocupará 5R del negro debe mantenerse.

Mucho más débil ahora sería la jugada «natural» 8. ..., C3A a causa de 9. ASC.

9. C4A, C3AR
 10. P3TR, P4TR
 11. C3D, C5E
 12. A3R, ...

Las blancas amenazan algunos cambios y la instalación del Caballo en 5A, con lo que la jugada 8.ª del negro parece refutada. Pero no, no es así.

12. ..., C x C

El Caballo dobla los Peones; la columna abierta del blanco apenas tiene valor, y el Caballo negro ha tenido éxito manteniéndose en su punto avanzado.

13. P x C, C3A
 14. C4C, A3E
 15. D2E, C4T
 16. P4TR, P3AD
 17. 0-0, A3D
 18. C3D, A5CR

Tras el control en 5AD, el negro se lanza ahora al ataque en el ala de Rey.

19. A3A, TD1R
 20. A x A, P x A
 21. D1D, C5A

Evitando la trampa 21. ..., A x P; 22. C5A y el blanco gana.

22. A4A, A x A
 23. C x A, P4CB
 24. P x P, D4A
 25. C2C, D x PC
 26. P4A, ...

Si 26. C4T, T x C; 27. P x T, D x P; 28. T1R, T1T; 29. R1A, D8T+; 30. R2R, D6A+, etc. Véase el efecto del Caballo negro en 5AD.

26. ..., D4T
 27. R2A, ...

Contra 27. T1R estaba preparada la réplica 27. ..., T6R; 28. C x T, D81- y T7T+.

27. ..., C3D
 28. C4T, C5E+
 29. Rinden.

Si 29. R2C, C x PC con decisión inmediata.

PARTIDA N.º 58

Kristiantad, 1922

Negras: A. Hakansson

1. P4R, P3R
 2. P4D, P4D
 3. P5E, ...

Desde 1911 el autor ha empleado esta continuación, pero ha necesitado diecisiete años para convencer a los ajedrecistas de su corrección.

3. ..., P4AD
 4. D4C, ...

Innovación empleada por primera vez en esta partida. La idea se basa en la super-protección.

4. ..., P x P
 5. C3AR, C3AD
 6. A3D, P4A

El negro ha empleado aquí el tema sacrificio para el bloqueo. Para mantener esta política el P5R, sostén de todo el plan, debe ser super-protegido.

7. D3C, CR2R
 8. 0-0, C3C
 9. P4TR, ...

¡Pobre Caballo!

9. ..., D2A
 10. T1E, A2D

Aquí debió jugarse 10. ..., A4A; 11. P5T, C1A.

11. P3T, 0-0-0
 12. P4C, ...

El blanco puede ganar la calidad así: 12. P5T, CR2R; 13. C5C, T1R; 14. C7A, T1C; 15. C6D+. Pero en este caso habría que superar algunas dificultades, ya que el PTR es débil y el desarrollo no está completo. La jugada del texto es la más lógica con el plan general.

12. ..., P3TD

Alo mejor era 12. ..., R1C; 13. P3A, P x P; 14. C x P, C x PC; 15. P x C, D x C; 16. A3R, D x A; 17. A x P+, R1A; 18. TR1A+, A3A; 19. P5C, D x P; 20. C4D y hay complicaciones.

Naturalmente si 12. ..., R1C; 13. A2C.

13. P5T, CR2R

14. A2D, P3T
 15. P4T, P4CR
 16. P5C, P5A
 17. D4C, C1CD
 18. P3A, ...

La Torre super-protectora obtiene ahora el control sobre la columna AD, como una corista que consigue un papel estelar. Y todo gracias a la estratagema de la super-protección.

18. ..., T1R

Triste y necesario reagrupamiento para salvar el material.

19. P×PD, R1D
 20. T1AD, D3D
 21. P5T, D2T
 22. P6C, D1T
 23. T7A, C4E
 24. C3A, A2E
 25. C×PD, C×P

Si 25. ..., P×C sigue 26. A×C, etc.

26. C×C, P×C
 27. D×A+, Rinden.

PARTIDA N.º 59

Keckskemet, 1927

Negras: Szekely

1. P4E, P3R
 2. P4D, P4D
 3. P5R, P4AD
 4. D4C, P×P
 5. C3AR, C3AD
 6. A3D, CR2R
 7. 0—0, C3C

8. T1R, D2A
 9. D3C, ...

Esta línea la comprenderán pocos, porque no se trata de ceder un peón para conseguir un ataque, sino la super-protección de 5R, clave de las futuras operaciones de bloqueo. No hay que deplorar la pérdida del PD que ya no es necesario, porque el PR tiene suficiente protección con el apoyo de la Torre, el Caballo y la Dama. A cambio del Peón de menos, el blanco tiene una punta de lanza en 5R, alma y vida de todo el futuro de la partida. Por otra parte, creemos que la jugada 8.ª del negro no ha sido correcta, y lo bueno era 8. ..., A2R.

9. ..., A4A
 10. P4TR, R1A

Mejor 10. ..., A2D; 11. P5T, CR2R; 12. D×P, 0—0—0, aunque el blanco dispone de 13. A5CR que violenta el juego.

11. P5T, CR2R
 12. P6T, P3CR
 13. P3T, P4T

Provocada por la jugada anterior de las blancas. Ahora 5CD es accesible a las piezas del blanco; pero permitir 14. P4CD hubiera sido peor.

14. A5CR, C1CR
 15. CD2D, P3A

Una política de espera no está indicada, porque el sitiado debe intentar salidas, por eso se justifica esta violenta tentativa de liberar el juego.

16. C3C, ...

Jugada intermedia cuyo propósito es provocar P3C, debilitando la posición del CD.

Tras un inmediato 16. P×P el blanco temía 16. ..., A3D (no 16. ..., D×D; 17. P×D, A3D; 18. T2R, A×PC; 19. T1AR); 17. D4T, P4R; 18. A5C, A2D y no se va claramente la forma de sacrificar algo con éxito.

16. ..., P3C
 17. P×P, D×D

Si 17. ..., A3D; 18. D4T, P4R; 19. A5C, A2D; 20. A×C, A×A; 21. A4A, P×A; 22. CD×P, A2D; 23. C5CR, ganando.

18. P×D, A3D

En caso de 18. ..., P5T sigue la combinación de sacrificio: 19. C×A, P×C; 20. P7A, R×P; 21. A5C, CR2R; 22. C5R+, C×C; 23. T×C y gana.

19. A5C, C2T
 20. CR×P, R2A
 21. P4A, P4R
 22. P×P, P×C
 23. A6R+, R1A
 24. P7A, ...

Si 24. ..., C2R seguiría 25. A6A. El resto es completamente sencillo.

24. ..., A4AR
 25. C×PD, A4A
 26. TD1D, C4C
 27. P×C=D+ T×D
 28. A×C, R2A
 29. P6D, Rinden.

También en esta partida los super-protectores se han vestido trajes de gala.

PARTIDA N.º 60

Torneo Maestros Rusos, 1913

Blancas: E. Bogoljubow

1. P4E, P3R
 2. P4D, P4D
 3. C3AD, C3AR
 4. P5R, CR2D
 5. D4C, ...

La variante Gledhill,

5. ..., P4AD
 6. C3A, P3TD

El negro evita la siguiente continuación con la que no estaba familiarizado: 6. ..., P×P; 7. CP×P, C×P; 8. D3C.

7. P×P, D2A
 8. D3C, C×PA
 9. A3D, P3CR
 10. A4AE, ...

Aunque el principio de la super-protección no había sido descubierto en la época en que se jugó esta partida, el blanco hace juego de super-protección subconscientemente.

10. ..., C3A
 11. 0—0, C2E

Si 11. ..., A2C seguido de 0—0, los super-protectores se habrían necho efectivos para un ataque con la disposición T1R - D4T - A6T.

12. TD1A, ...

Medida preventiva contra C×A y C4A.

12. ..., A2C
13. P4CD, ...

Debilita el flanco de Dama, pero salvaguarda definitivamente el Alfil.

13. ..., C2D
14. C2R, 0—0
15. C2-4D, C3AD
16. C×C, P×C
17. P4A, ...

Si el negro jugara ahora 17. ..., D1C, seguiría 18. P×P, PA×P; 19. P3TD y el blanco manda en el flanco de Rey, por ejemplo: 19. ..., A2C; 20. P4TR, P4TR; 21. TD1R con las amenazas 22. C4D y C×P ó 22 D3T y P4C.

Contra 17. TR1R hubiera seguido 17. ..., P4TD; 18. P3A, P×P; 19. P×P, D3C (19. ..., T×P, 20. C4D); 20. P4TR, D×P; 21. P5T, T×P; 22. P×P, PA×P; 23. A3R, T×C; 24. P×T, C×P; 25. A5AD, D5TR y el negro podría ganar. Por eso Bogoljubow estuvo acertado al desistir de un ataque en el flanco de Rey.

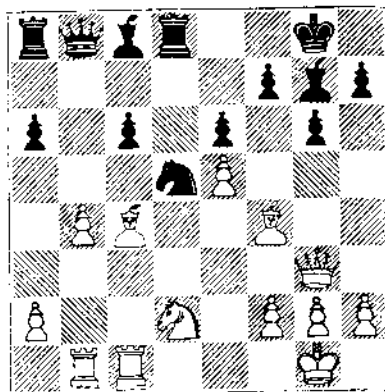
17. ..., P×P!

Remedio heroico que culmina en un sacrificio de peón. Lo que sigue es un duelo entre la centralización y la super-protección, que en esta ocasión lleva la peor parte.

18. A×P, D1C
19. T1C, C3C
20. C2D, ...

Esta jugada no está de acuerdo con el espíritu de la super-protección.

20. ..., T1D
21. TR1A, C4D!



[Centralización! Si 22. A×C, T×A; 23. T×P, A2C; 24. T6D, D2A, amenazando D7A, y el juego es equilibrado. Otra posibilidad es 23. ..., A×P; 24. A×A, D×A; 25. D×D, T×D; 26. C4A, T7R; 27. C6C, A2C; 28. T7A, T1C; 29. C7D, T1D; 30. T×A, T7D con un juego sensiblemente equilibrado.

22. T1B. ...

Lo correcto era 22. A×C, según los análisis de la nota anterior. Tras la jugada del texto la suerte del blanco se nubla grandemente.

22. ..., C×A
23. D×C, A×P
24. T×A, T×C
25. D5C, ...

El blanco podía aún resistir mediante 25. D×T, D×T; 26. D8D+.

25. ..., D3D
26. TD1R, D5D

[Más centralización!

27. A1A, D×P+
28. R1T, P3A
29. D3R, P×T
30. R1nden.

CUARTA PARTE

EL PEON DE DAMA AISLADO.—LOS DOS PEONES COLGANTES.—LA PAREJA DE ALFILES

Veamos esta disposición de Peones: Blancas, 2TD, 2CD, 4D, 2AR, 2CR, 2TR. Negras, 2TD, 2CD, 3R, 2AR, 2CR, 2TR. El PD aislado tiene, en efecto, una debilidad estática, pero posee también cierta fuerza dinámica.

La debilidad estática se manifiesta en el final, en dos formas: Por requerir apoyo y por la debilidad de las casillas adyacentes.

La fuerza dinámica se acredita también de dos maneras: Por el apremio de expansión (avance a 5D) y por el control particularmente valioso de las casillas 5AD y 5R.

Existen máquinas bélicas que a principios de siglo fueron el terror de los beligerantes y en la actualidad son juguetes inofensivos. La razón estriba en que la técnica defensiva ha progresado. En la actualidad el poder dinámico del PD aislado es como un juguete, y es difícil comprender cómo hay quien huya de tal arma.

Los siguientes ejemplos nos muestran lo inicuo de dicho poder dinámico.

I. Blancas: Erich Cohn (Carlsbad, 1911)

1. P4D, P4D; 2. C3AR, P3R; 3. P4A, P4AD; 4. P3R, C3AR; 5. A3D, A3D;

6. 0—0, 0—0; 7. P3TD, P×PD; 8. PR×P, P×P; 9. A×P, C3A; 10. C3A, P3CD; 11. A5CR, A2C; 12. D2R, P3TR; 13. A3R, C2R; 14. C5R (tentativa de utilizar el poder dinámico), CD4D; 15. C×C, C×C; 16. D5T, A×C; 17. D×A, C3A; 18. TR1R, A4D; 19. A3D, T1A; 20. TD1A, C5C; 21. D3C, C×A; 22. P×C, D2D; 23. A6T, T×T; 24. T×T, D5T; 25. A1A, D6C; 26. D2A, P4A; 27. D2D, T2A; 28. D3A, D5T; 29. P3CR, R2T; 30. A2C, D4C; 31. A×A, P×A, y las negras concentraron sus fuerzas sobre el PR y más tarde sobre el PCR. El final de esta partida puede verse en la quinta parte, partida número 77.

II. Negras: Gemsoe (Copenhague, 1922)

1. P3R, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, C3AR; 4. P4D, P4A; 5. C3A, C3A; 6. A2R, A2R; 7. 0—0, 0—0; 8. P×PA, A×P; 9. P×P, P×P; 10. P3CD, A3R; 11. A2C, T1A; 12. T1A, D2R; 13. C5CD, TR1D; 14. CR4D, P3TD; 15. C×C, T×C; 16. C4D, T2A; 17. D3D, TRIAD; 18. C5A, D1D; 19. TR1D, A1A; 20. T×T, T×T; 21. C3C (contra el pequeño triunfo dinámico, es

decir, la columna abierta AD, se opone la debilidad estática del peón aislado), A2R; 22. A3AR, T2D; 23. C2R, C5R (un retoño dinámico de breve vida); 24. C4A, A3A; 25. C×A, P×C; 26. A×C, A×A; 27. A×P+ y las blancas ganaron tras un largo final.

Examinemos ahora los dos peones colgantes. Blancas: P2TD, 2CD, 3R, 2AR, 2CR, 2TR. Negras: P2TD, 4AD, 4D, 2AR, 2CR, 2TR. Este arma, al contrario del Peón aislado, no está fuera de actualidad. Sólo consiste en no dar demasiado valor a su poder dinámico. Muchas partidas se han derrumbado por un avance demasiado violento (P5D con ansias de ruptura). Igualmente es desacertado abandonar una iniciativa por la búsqueda de una posición segura. El verdadero camino a seguir está en una mezcla de estaticismo y dinamismo con gotas de iniciativa, como puede verse en la partida número 65.

La gran «mortalidad infantil» de los Peones colgantes no debe equivocar nuestro concepto, ya que esta mortandad puede reducirse considerablemente con un poco de cuidado, como ocurrió en mi derrota frente a Rubinstein (blancas) en Goteburgo: 1. P4D, P3R; 2. P4AD, P3CD; 3. C3AR, A2C; 4. P3CR, A5C+; 5. A2D, A×A+; 6. D×A, C2R; 7. C3A, P4D; 8. P×P, P×P; 9. A2C, P4AD; 10. P×P, P×P; 11. 0—0, C2D; 12. TD1D, 0—0; 13. C1R, C3CD; 14. C3D, D3D; 15. C4A, D3AR (el traspies; debió jugarse 15. ..., D4R); 16. P3C, P5A (no 16. ..., T1D; 17. P4R, P5D; 18. P5R); 17. P×P, C×P; 18. D4D, D×D; 19. T×D, C3CD; 20. C×P y tras la liquidación de piezas menores, Rubinstein ganó el final de Torres en estilo clásico.

El poder de la pareja de Alfiles queda demostrado notablemente en la partida número 79; la partida número 63 es otro ejemplo sobre el par de Alfiles.

PARTIDA N.º 61

Copenhague, 1923

Negras: E. Jacobsen

1. P4D,	P4D
2. C3AE,	C3AR
3. P4A,	P3R
4. C3A,	A2R
5. A5C,	0—0
6. D2A,	CD2D
7. 0—0—0	P4A
8. P×PA,	C×P
9. P3R,	...

La ganancia de un peón sería malo. Ahora podía esperarse 9. ..., D4T con desarrollo fácil y ataque contra el enroque. Veamos un ejemplo en la famosa partida Rotlevi-Teichmann (1911): 1. P4D, P4D; 2. C3AR, C3AR; 3. P4A, P3R; 4. C3A, A2R; 5. A5C, CD2D; 6. P3R, 0—0; 7. D2A, P4A; 8. 0—0—0, D4T; 9. P×PD, PR×P; 10. P×P, C×P; 11. C4D, A3R; 12. R1C, TD1A; 13. A3D, P3TR; 14. A×C, A×A; 15. A5A, TR1D con una partida cómoda.

9. ...,	A2D
10. R1C,	CD5R
11. C×C,	C×C

Correcto era 11. ..., P×C.

12. A×A	D×A
13. A3D	C3A

14. P×P	P×P
15. C4D,	TR1A
16. D3C,	PCD
17. P3A,	P3C
18. TR1R	P5C

Permite una reacción con el dominio temporal de la columna AD. Por eso, 18. ..., TD1C era indiscutiblemente mucho mejor.

19. A6T,	TR1C
20. P4C,	T3C
21. A1A,	A5R
22. T1A,	P4TD
23. P4TD,	C2D
24. A5C,	C4A
25. D2A,	T1AD
26. P4T,	T3-1C
27. D2T,	...

Con 27. C6A se ganaba inmediatamente la calidad.

27. ...,	D2A
28. D×D?	...

La ocupación del punto avanzado 4AR habría ganado fácilmente: 28. D4A, D×D; 29. P×D y no puede impedirse P5A.

28. ...,	T×D
29. C6A,	T×A?

Grosero error. Indicado estaba 29. ..., T×C; 30. A×T, C6D; 31. A5C, C×TR; 32. T×C, P4A; 33. P5C, T1A; 34. T1AD, R2A; 35. T×T, A×T; 36. R2A, R3R; 37. R3D, R4R; 38. P4A+, R3D; 39. R4D y el blanco no puede hacer nada.

30. P×T,	C6D
31. C×PT,	T2T

32. C6A,	T2C
33. C4D,	C×TE

33. ..., A2D; 34. TR1D conduce a la misma situación.

34. T×C,	A2D
35. T1AD,	A×PCD
36. T5A,	A2D

En cualquier caso debe perderse un Peón.

37. T×P,	R1A,
38. R2A,	P6C+
39. R3A,	R2R
40. P5T,	A5R
41. T5AD,	R3D
42. T6A+,	R2D
43. P×P,	PT×P
44. C×A,	P×C
45. T5A,	R3D
46. T5CR,	T2C
47. P4A,	R1nden.

PARTIDA N.º 62

Dorpat, 1910

Negras: Kudriavzew y Dr. Landau

1. P4D,	P4D
2. C3AE,	C3AR
3. P4A,	P3R
4. C3A,	P4A
5. P×PD,	PR×P

Aquí 5. ..., C×P es más recomendable.

6. A5C,	P×P
7. CR×P,	A2R
8. P3R,	0—0

9. A2R, C3A
10. C×C, ...

El par de Peones aislados (3AD y AD) del negro resultan ser una debilidad.

10. ..., P×C
11. 0—0, A3R

Sólo se explica como preparación el avance P4AD, pues de otra forma debía jugarse 11. ..., A2D.

12. T1A, T1C
13. D2A, A2D

Puede jugarse 13. ..., T4A; 14. TR1D, D4T; 15. A3A, TR1D; 16. A×C (16. P3CD, P5A), A×A; 17. A×P, A×C; 18. A×A, A×P con equilibrio. El negro comete un serio error al descuidar la obtención de Peones colgantes (4AD-4D) y permitir la muerte de su juego por inanición.

14. TR1D, C1R
15. A×A, D×A
16. C4T, C3A

Mejor defensa es 16. ..., C3A; 17. C5A, A1R seguido de C3R.

17. C3A, T3C
18. T4D, TR1C
19. P3CD, A1R
20. A3D, P3TR
21. D3A, ...

Super-protección de 4D.

21. ..., A2D
22. T4TD, T1T
23. D4D, C1R
24. T5T, C2A
25. D4TD, C4C

26. A×C, P×A
27. D4D, A3A
28. P4CD, T1T-1C
29. C3C, P3A
30. D5A, D×D
31. C×D, T1T
32. T3A, ...

El PTD está perdido.

32. ..., T1R
33. T×PT, P5D
34. T3D, P×P
35. T×P, T×T
36. P×T, A4D
37. P3TD, A5D
38. B2A, T3D
39. T7D, ...

La presión durante el periodo de bloqueo ejerce aún su influencia en el juego abierto.

39. ..., T×T
40. C×T, B2A

Sólo los puntos fuertes tienen su significación. Las blancas no pueden impedir la centralización del Rey enemigo, y ello expresa el triunfo de la idea del juego abierto sobre los principios del bloqueo.

41. C8C, A6C
42. R3A, R3R
43. R4D, R3D
44. B4D, ...

Si se replica con 44. ..., R3A sigue 45. C8A y el Caballo tiene dos casillas de escape.

44. ..., A3R
45. P4TD, B3A
46. P5T, P4T

47. P4E, P4A
48. P×P, ...

Cualquier cosa gana, por ejemplo, 48. R5R, P×P; 49. R×A, P6R; 50. C7D, P7R; 51. C5R+, etc.

48. ..., A×P
49. C5D, B2C
50. B5A, ...

Y las blancas ganaron después de algunas jugadas más.

El «par aislado» de peones fue una desventaja; el bloqueo blanco los mantuvo fuera de juego hasta el final. El peón aislado tuvo un papel pobre.

PARTIDA N.º 63

Correspondencia 1924-1925

Blancas: Dr. O. Krause

1. P4R, P3AD
2. P4D, P4D
3. P×P, P×P
4. P4AD, C3AR
5. C3AD, C3A
6. C3A, A5C
7. P×P, C×P
8. A5CD, T1A
9. P3TR, A×C
10. D×A, P3R
11. 0—0, A2R
12. C×C, ...

Muy fuerte. El negro debe encontrar un contrajuego exacto para mantener el equilibrio. Todo cuanto se ha dicho sobre el peón aislado no es pura charla; el jugador que lo tiene puede estar satisfecho si consigue ocultar su debilidad.

12. ..., D×C
13. D×D, P×D
14. A3R, P3TD
15. A4T, A3D

Con esto las dificultades del negro aumentan. El enroque (¿quién piensa en enrocar en un final?) hubiera dado una partida fácil: 15. ..., 0—0; 16. A3C, TD1D; 17. TD1A, C4T; 18. T2A, C×A; 19. P×C, A3D; 20. TR1A, etc.

16. A3C, C2R
17. A2D, ...

Se amenaza doblar las Torres en la columna de Rey. La necesidad de defender el PD paraliza el juego negro, mientras el blanco con la pareja de Alfiles tiene un juego cómodo.

17. ..., P3CD

Una profunda maniobra defensiva da comienzo con esta jugada.

18. TD1R, B2D
19. T2R, P3T
20. TR1R, TR1D
21. P3T, T2A

El plan negro de defensa se clarifica. Sus Torres deben ubicarse en 1D y 2 AD y el P3CD previene A5T. Y P3TR también era necesario contra A5C del blanco.

22. P4C, ...

Si 22. A4C, sigue 22. ..., A×A y R3D.

22. ..., B1A

Con el proyecto defensivo 23. ..., C3A; 24. A3R, A1A y el juego negro queda liberado.

23. A3E, C3C
24. AR×P, C5A

Forzando el equilibrio.

25. A×C, A×A
26. T8E, T8A
27. T×T+, R×T
28. R1A, T×T+
28. R×T, A8A
30. P3C, A×P
32. A×P, A7C
32. P5D, R2R
33. A6E, R3D

TABLAS

El Peón registró en esta partida un éxito parcial. Teóricamente, este juego es una demostración de la insolencia del Peón aislado. En lugar de una fuerza dinámica, hemos presenciado una tímida debilidad estática. El doctor Krause ha conducido el juego excelentemente, pero no se puede obtener ninguna ventaja de un Peón aislado sin fuerza dinámica.

PARTIDA N.º 64

Carlsbad, 1907

Blancas: Janowsky

1. P4E, F4E
2. C3AE, C3AD
3. P4D, F×P
4. C×P, C3A
5. C3AD, A5C
6. C×C, PC×C
7. A3D, P4D
8. P×P, P×P
9. ♞-♞, ♞-♞
10. A5CE, F3A
11. C2E, A4AD

12. C3C, F3TR
13. A4AE, T1E
14. F3TR, A3E
15. D3A, ...

La posición está sensiblemente equilibrada. La potencialidad blanca en el centro está compensada con el Peón central de las negras.

15. ..., A3D
16. TD1D, A×A
17. D×A, D1C
18. D4TD, ...

Entusiasmo juvenil. El sacrificio de Peón no puede ser correcto.

18. ..., D2A

Mejor era 18. ..., D×P; 19. D×PA, D×PT, etc.

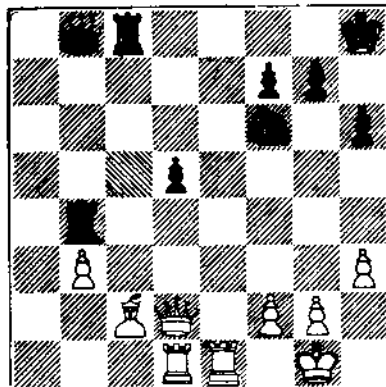
19. F4AD, TD1C
20. P3C, P4TD
21. P×P, A×P

El PD aislado respira antes de aparecer.

22. TR1E, TR1D
23. D3T, T5C
24. D2C, P5T
25. C5A, ...

Amenazando 26. C×P+.

25. ..., D5A
26. C7E+, B1T
27. C×A, F×C
28. D3A, F×P
28. P×P, D1C
30. A2A, T1AD
31. D2D, ...



El Peón aislado, que apareció en la jugada 27.ª, es ahora molesto, puesto que necesita el apoyo del Alfil.

31. ..., D3D
32. T1T, T2C
33. T4T, T2C-2A
34. A5A, T1C
35. T4D, T2E

Si 25. ..., T×P; 36. T×P.

36. T×T, D×T
37. P4CD, ...

La partida está ahora equilibrada.

37. ..., D4E
38. A4C, T1T

Con 38. C×A la partida es tablas. Las negras desdichan este resultado.

39. F4A, T8T+
40. R2T, D2A

Mejor era 40. ..., D1C; 41. A3A, T8CD.

41. A3A, ...

Bloqueo, seguido de aniquilamiento. Tal es el destino del PD aislado en la presente partida.

41. ..., D3D
42. A×P, ...

Esta captura no agota el interés pedagógica de la lucha, ya que las maniobras blancas se realizan en redor del punto 4D, casilla de bloqueo en vida del Peón aislado.

42. ..., D2E
43. A3A, F3C
44. D3A, T8CD
45. T4A, E2C
46. D5E, T8E
47. D×D, T×D
48. P5C, T3E
49. T6A, C2D
50. A5D, T3A
51. E3C, C3C
52. A3C, C2D
53. T×T, E×T

Las negras no podían evitar la simplificación.

54. R3A, E2E
55. E3E, F3A
56. R4D, R3D

¡Cosa extraña! Los Reyes se comportan como si el PD no hubiese desaparecido, es decir, conquista y defensa de las casillas adyacentes 5AD y 5R. Sin duda, la sombra del Peón controla el juego, y sigue teniendo la palabra, ya que a su alrededor se acumulan las piezas propias y contrarias, unas para protegerlo y otras para atacarlo.

En la partida número 36 hemos tenido un caso similar, en donde un peón

desaparecido se manifiesta claramente después de su captura.

- | | |
|----------|-----|
| 57. A1D, | C3C |
| 58. A3A, | C1A |
| 59. P4T, | C2E |
| 60. A4E, | P4C |

El blanco captura la casilla adyacente SR como si se tratara de una cosa real y no imaginaria. De esto se deduce que la cuestión no es solamente el Peón débil, sino también la casilla débil. El resto de la lucha no necesita comentarios.

- | | |
|-------------|---------|
| 61. PA × P, | PA × P |
| 62. P × P, | P × P |
| 63. P6C, | P5C |
| 64. P7C, | R2A |
| 65. R5E, | P6C |
| 66. R4A, | C1C |
| 67. R × P, | C3A |
| 68. R4A, | R3D |
| 69. R4A, | R3E |
| 70. R5A, | R2E |
| 71. A6A, | C1C |
| 72. A5C, | Rinden. |

PARTIDA N.º 65

Carlsbad, 1907

Blancas: Rubinstein

- | | |
|------------|--------|
| 1. P4D, | P4D |
| 2. C3AR, | P3E |
| 3. P4A, | P4AD |
| 4. PA × P, | PE × P |
| 5. C3A, | C3AD |
| 6. A4A | ... |

En la época en que se jugó esta partida aún no se conocía la fuerte jugada 6. P3CR.

- | | |
|-----------|-------|
| 6. ..., | P × P |
| 7. C × P, | A5CD |
| 8. P3E, | C3A |
| 9. C × C, | P × C |
| 10. A3D, | 0-0 |
| 11. 0-0, | A3D |

Prepara la liberación P4A.

- | | |
|----------|-----|
| 12. A3C, | ... |
|----------|-----|

12. A5CR hubiera sido ineficaz a causa de la centralización 12. ... , T1C; 13. P3CD (13. D2A, A × P+), A4R; 14. T1A, D3D.

- | | |
|-------------|-------|
| 12. ..., | A × A |
| 13. PT × A, | P4A |
| 14. T1A, | A3E |
| 15. D4T, | ... |

La tentativa 15. P4R sólo conduce a la igualdad después de 15. ... , P × P; 16. C × P, P5A; 17. C × C+, D × C; 18. A × P, D × P.

- | | |
|----------|-----|
| 15. ..., | D3C |
|----------|-----|

El plan correcto no es P5D ambicionando una ruptura que pide demasiado a las fuerzas dinámicas; sino P5A que concede una seguridad bloqueada y da ocasión a una limitada pero sensible ofensiva.

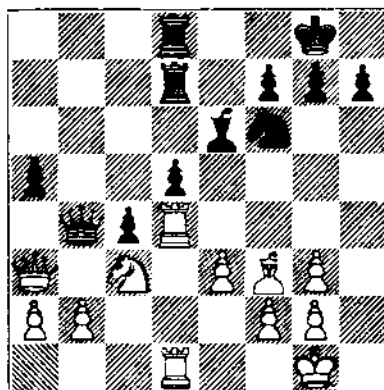
- | | |
|-----------|------|
| 16. D3T, | P5A |
| 17. A2E, | P4TD |
| 18. TR1D, | D5C |

La iniciativa en pequeña escala.

- | | |
|----------|------|
| 19. T4D, | TR1D |
|----------|------|

Si 19. ... , D × D; 20. P × D, TD1C; 21. A3A, TR1D; 22. TD1D.

- | | |
|-----------|------|
| 20. TD1D, | T2D |
| 21. A3A, | TD1D |



Esta posición tiene parentesco con una obra de arte griego por la extraordinaria economía de fuerzas idealmente distribuidas. 22. R1A, R1A; 23. R1C, R1C, etcétera, con tablas era la digna conclusión.

- | | |
|----------|-----|
| 22. C1C, | ... |
|----------|-----|

Disgrega el juego blanco desequilibrando la partida.

- | | |
|------------|-------|
| 22. ..., | T1C |
| 23. T1-2D, | D × D |

Mejor que 23. ... , T2-2C; 24. D3A, D × D; 25. C × D, T × P; 26. T × T, T × T; 27. A × P, C × A; 28. C × C, T × P; 29. T × P con igualdad.

- | | |
|------------|-----|
| 24. C × D, | R1A |
|------------|-----|

Y no 24. ... , T2-2C a causa de 25. C × P.

- | | |
|------------|-------|
| 25. P4E, | P × P |
| 26. T × T, | C × T |

- | | |
|------------|-----|
| 27. A × P, | C4A |
| 28. T4D, | ... |

La debilidad del PC blanco se hacía patente de todas formas, por ejemplo: 28. A6A, T5C; 29. A5D, C5T. Tras la jugada del texto, el triunfo resulta fácil.

- | | |
|-------------|-------|
| 28. ..., | C × A |
| 29. T × C, | T × P |
| 30. C × P, | T5C |
| 31. C6D, | T × T |
| 32. C × T, | A × P |
| 33. Rinden. | |

PARTIDA N.º 65

New-York, 1927

Negras: Dr. Vidmar

En esta partida los peones colgantes se mantienen durante mucho tiempo en 4D y 4AD, lo que constituye una seguridad estática basada en una ofensiva limitada en el flanco de dama sobre la gran diagonal.

- | | |
|-----------|-------|
| 1. P4E, | P4AD |
| 2. C3AR, | P3E |
| 3. P3A, | C3AR |
| 4. P5E, | C4D |
| 5. P4D, | P × P |
| 6. P × P, | A2E |

Parece mejor 6. ... , P3CD.

- | | |
|-----------|-------|
| 7. C3A, | C × C |
| 8. P × C, | P4D |

Igualmente, nos gusta más 8. ... , P3CD.

- | | |
|--------------|-----|
| 9. P × Pa.p, | ... |
|--------------|-----|

También era posible 9. A3D, 0—0; 10. D2A, P3CR; 11. P4TR, etc.

9. ..., D×P
10. A3E, ...

Con peones colgantes el Alfil debe situarse con 2R y no en 3D.

10. ..., 0—0
11. 0—0, C2D
12. P4TD, ...

La ofensiva limitada contra el Peón que se ubique en 3CD de las negras.

12. ..., D2A
13. D3C, P3CD
14. P4A, A2C
15. P5T, A3AE

Después de 15. ..., P×PT la partida hubiera seguido 16. A4A, D3C; 17. D4T con doble ataque, a 5T y 7D.

16. P×P, P×P
17. A3E, P3T
18. P3T, TB1A
19. TB1A! ...

Ganando un tiempo. El negro no puede continuar 19. ..., T×T; 20. T×T, A×C; 21. A×A, D×P a causa de 22. D×D, T×D; 23. T8T+, C1A; 24. P5D y las blancas asumen el mando de la lucha.

19. ..., TB1C
20. T×T, T×T
21. C2D, A3E
22. A1A, T6T
23. D2C, A×A
24. C×A, T4T
25. D2D, A6T

26. T2A, A3D
27. T1A, A6T
28. T2A, A3D
29. T1A, D2T
30. D3D, T6T
31. D4E, ...

El ataque blanco de flanco (P4TD-5T y P×PC) no sólo ha fracasado, sino que ha permitido al negro asumir la iniciativa en este sector. Esto no se debe ni a que el ataque sea incorrecto ni a que se hayan cometido errores, sino a que las negras para oponerse a esta ofensiva ha tenido que ceder importantes bases al enemigo en el centro. Debido a esta superioridad central del blanco la conclusión es lógica y convincente.

31. ..., C3A
32. D6A, T×A
33. D×A, TABLAS

PARTIDA N.º 67

Hamburgo, 1910

Blancas: Dr. Tarrasch

1. P4D, P4D
2. C3AE, P3E
3. P4A, P4AD
4. P3E, C3AE
5. C3A, C3A
6. A3D, A3D
7. 0—0, 0—0
8. P3CD, P3CD
9. A2C, A2C
10. D2E, PD×P
11. PC×P, P×P
12. P×P, ...

El pro y el contra de los peones colgantes parece equilibrado en esta posición.

12. ..., T1A
13. TD1D, ...

Débil. Debía prevenirse con 13. P3TD un posible ataque contra el AR, principal sostén de los peones colgantes, por ejemplo: 13. ..., C4TD; 14. C5R, A3T (no 14. ..., C6C; 15. TD1D, C×P; 16. A×P+, etc.); 15. TD1D, A×C (15. ..., D2R; 16. P5A gana pieza. Pero es a considerar 15. ..., D2A; 16. C5C, A×CD); 16. P×A, C2D y ahora el blanco puede escoger entre dos continuaciones:

I) 17. P5A, A×A; 18. T×A, D2R; 19. C4R, TR1D; 20. P×P, C×PC; 21. C6D. Las blancas pueden aventurarse en esta línea con el mismo optimismo que en la posicional que sigue.

II) 17. C5C, A×C; 18. P×A, T2A; 19. D4R, P3C; 20. D4CD, D1A; 21. TR1R, C4A; 22. A1AR, T1D; 23. A1A, amenazando A5C.

13. ..., C5CD
14. A1C, A×C
15. P×A, A1C

También podía jugarse 15. ..., C4T.

16. P3TD, D2A
17. P4A, D×PAR
18. P3A, C3A

La pérdida del Peón blanco se compensa con los dos Alfiles, la columna CR y los dos peones colgantes.

19. C4R, TB1D
20. R1T, C2E

21. A1A, D2A
22. C×C+, P×C
23. D2C+, C3C
24. A2T, B1T
25. P4A, C8T
26. D5T, C4A
27. P5D, ...

Para explotar la gran diagonal negra. El avance de los peones para abrir líneas debe ser clasificado bajo el título de «ajudadas dinámicas». Nosotros damos preferencia a las «estáticas», y por ello a 27. A2C seguido de D3A. Ahora el negro responde a las «dinámicas» con «estáticas», bloqueando los peones de 4AD y de 5D.

27. ..., T1C
28. A2C, T3C
29. TB1C, TD1C
30. T×T, T×T
31. T1AR, D4A
32. D3AR, A3D

El bloqueo.

33. D2A, D×D
34. T×D, A4A
35. T2C, R3C
36. T×T+, PT×T

Ahora ya no hay dificultades.

37. R2C, A3D
38. A1A, A6E
39. A×A, C×A+
40. R1A, C1A
41. A1C, C2D
42. A2D, P3E
43. B4C, P5A+
44. R3C, P5A
45. P4TR, R3A
46. A3E, C1E

47. R3A, R2B
 48. R3E, C2C
 49. A3A, R3D

El Caballo va a 4TR para desdoblarse los Peones, en tanto el Rey se hace cargo del bloqueo.

50. A1D, C4T
 51. P×P, ...

El final de Peones, después de 51. A×C, sería inútil a causa de la ruptura con P4CD, etc.

51. ..., P×P
 52. R3D, R4A
 53. P4T, C3A
 53. A2B, C1E
 55. R3A, C3D
 56. A1A, P5E
 57. R2D, P5A
 58. R3A, P6A
 59. Binden.

PARTIDA N.º 68

Oslo, 1921

Blancas: Brekke

En esta partida, tan larga como interesante, los peones colgantes no son más que un fantasma, una amenaza latente.

1. P4D, P4D
 2. C3AE, C3AE
 3. P3E, P3CE
 4. A2E, A2C
 5. 0-0, 0-0
 6. P3CD, P4A
 7. A2C, P×P
 8. P×P, A5C

9. C5E, A×A
 10. D×A, CD2D
 11. P4AE, T1A
 12. C3T, C3C
 13. TD1A, P3TD
 14. P5A, ...

Si 14. P4A, P×P; 15. P×P y P5AD con una posición de seguridad del bloqueo combinada con alguna iniciativa.

14. ..., P×P
 15. T×P, C5E
 16. TD1A, P3A
 17. C4C, P3E
 18. T5T, ...

Una Torre extraviada cuya ausencia se dejará sentir. Era mejor 18. TR3A.

18. ..., P4A
 19. C5E, T2AD
 20. D3E, C2D
 21. P4A, ...

El blanco se decide al fin por este avance, pero ahora los peones colgantes no se producen.

21. ..., C×C
 22. P×C, T2D
 23. P×P, T×P
 24. C4A, P4C
 25. C6D, T×C
 26. P×T, A×A
 27. D6T, A5D+
 28. R1T, T2A
 29. D×P, D×P
 30. T5C+, ABC
 31. D×D, C×D
 32. T1D, ...

El final no es fácil de ganar claramente.

32. ..., T3A
 33. R1C, R2A
 34. P4TD, P5C
 35. T5D, T3E
 36. T5TD, T6E
 37. T×PTD, A5D
 38. R1A, A4E
 39. P5T, T×P
 40. T5T, T5C+
 41. R2E, P6C

Se podía haber jugado también 41. ..., R3C.

42. T×PT+, R3E
 43. T3T, P7C
 44. T3CD, T8TD
 45. T6-6C, T×P
 46. T×P, ...

No existía urgencia para esto.

46. ..., A×T
 47. T×A, C5A
 48. T2A, R4D
 49. R3A, T5T
 50. T2E, C4E+
 51. R2A, P5A
 52. P3T, T6T
 53. T2D+, R5E
 54. T2A, T6E
 55. T2T, C6D+
 56. R1C, T8E+
 57. R2T, R6E
 58. T3T, T7E
 59. R1C, T7C
 60. T1T, T7AD
 61. T3T, R7E
 62. T4T, T8A+
 63. R2T, R6E
 64. T3T, T8CD
 65. T3A, T7C
 66. R1C, R5D

67. T3T, C8E
 68. T4T+, ...

Ahora sigue un duelo muy interesante entre Rey y Torre.

68. ..., R4E
 69. T3T+, R3A
 70. T6T+, R4C

Más simple era escapar por vía 2C-3T-4T a 5T. Pero el negro busca una maniobra espectacular.

71. T8T, R4T
 72. T8CE, R2T
 73. T4C, P6A
 74. T1A, ...

Naturalmente, si 74. P×P, C×P+ y el negro da mate o gana la Torre.

74. ..., P×P+

Más elegante y más rápido era 74. ..., C×P; 75. T4R, etc.

75. R×C, R3T

Y las negras ganaron por zugzwang: 76. P4T, R4T; 77. T5C+, R×P.

PARTIDA N.º 69

Ostende, 1907

Negras: Leonhardt

1. P4E, P4E
 2. C3AE, C3AD
 3. C3A, C3A
 4. P4D, A5C
 5. C×P, ...

Una innovación, jugada por vez primera en esta partida.

5. ... D2R

Lo mejor. No 5. ..., C×C; 6. P×C, C×P a causa de 7. D4C.

6. C×C, ...

El doctor Krause recomienda 6. D3D, C×C; 7. P×C, D×P; 8. A2D.

6. ..., D×P+

7. A2B, D×C

8. 0—0, A×C

9. P×A, D×P,

10. T1C, 0—0

11. P5D, ...

Con esta jugada los dos Alfiles se hacen activos.

11. ..., D4R

12. P4AD, ...

También es jugable 12. P6D, D×P; 13. D×D; P×D; 14. A3T, etc.

12. ..., T1R

13. A3D, P3D

14. A2C, D4T

15. D2D, C5R

El negro no ha valorado bien los Alfiles enemigos, ya que debió jugar 15. ..., C5C y si 16. P3TR, C4R, amenazando un beneficio material (C×A) y otro teórico (P3AR) cerrando la gran diagonal.

16. TD1D, A4A

17. D4A, D3C

18. T3R, ...

La violencia 18. P4C sera refutada con 18. ..., C×P, etc.

18. ..., R1A

19. P3TR, ...

No 19. TR1R, C6C. La jugada del texto es un prelude para el ataque decisivo con T3A que ahora fracasaria por la réplica A5C.

19. ..., P4TR

20. T3A, A2D

21. T1R, Rinden.

Da la impresión que la pareja de Alfiles hay que tomarla en serio. Pero la medida profiláctica de eliminación de uno de ellos es un notable remedio.

PARTIDA N.º 70

Londres, 1927

Blancas: Goldstein

1. P4D, P4D

2. C3AB, P3B

3. P4A, C2D

4. C3A, CB3A

5. A5C, A5C

Una ingeniosa variante de Spielmann.

6. P×P, P×P

7. P3B, ...

Si 7. D4T, P4A; 8. P×P, A×C+; 9. P×A, 0—0; 10. P6A, D2A.

7. ..., P3TR

Una posibilidad era 7. ..., P4A; 8. P×P, D4T.

8. A×C, D×A

Más profundo era 8. ..., A×C+; 9. P×A, C×A; 10. P4AD, P4A, etc.

9. D3C, D3CD

Para complicar el juego. De otro modo podía jugarse 9. ..., D3D; 10. A2R,

P4A; 11. P×P, C×P; 12. D2A, C5R; 13. 0—0, A×C.

10. A2D, ...

Aceptar el sacrificio conduce a una posición poco clara; 10. D×P, A×C+; 11. P×A, D7C; 12. D4R+, R1D; 13. T1D, D×PAD+; 14. C2D, T1R; 15. D1C, C3C; 16. A2R, A2D.

10. ..., C3A

11. 0—0, 0—0

El sacrificio del Peón está basado únicamente en la superioridad de la pareja de Alfiles.

12. C×P, C×C

13. D×C, A3R

14. D5CD, ...

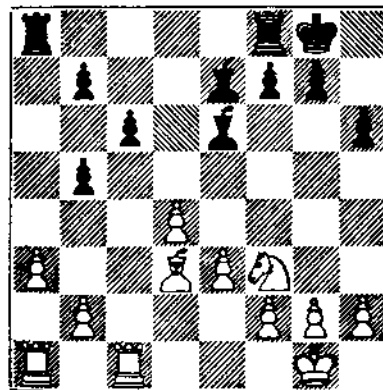
Y no 14. D4R a causa de 14. ..., P4AR; 15. D5R, TD1R.

14. ..., A2R

15. TR1A, P3AD

16. D×D, P×D

17. P3TD, P4CD



18. C5E, A2D

19. P4A, ...

Este avance central es prematuro, ya que los dos Alfiles presionan.

19. ..., P3A

20. C3A, A4D

21. P4E, A2AB

22. P5E, A1C

El PD es ahora muy débil.

23. T1E, P×P

24. PA×P, ...

Si 24. PD×P, A3R; 25. P3CR, P4C; etcétera.

24. ..., A2E

25. R2A, A2T

26. B3C, TD1D

27. TD1D, T2D

28. T2D, TR1D

A considerar 28. ..., P4C; 29. P3T, T2C y las negras tienen múltiples amenazas.

29. A2A, P4C

30. P3T, R2A

Podía recobrase el Peón: 30. ..., A×PD; 31. C×A, T×C; 32. T×T, T×T; 33. T1D con equilibrio.

31. TR1D, R2E

32. A4E, P4T

33. P5D, ...

El blanco se defiende bien en la difícil posición.

33. ..., P×P

34. A3D, T1CB

35. A×P, P5C

36. P×P, T×P+

37. R2T, T2A

38. A3D, ...

Con 38. C4D la partida podía sostenerse.

38. ...	A6E
39. T2AD,	T×T
40. A×T,	P5D
41. P4C,	P3T
42. A3D,	P6T
43. A1A,	...

Si 43. P×P, A5A+; 44. R1T, A4D. Y si 43. R×P, T1C+; 44. R2T, A7A; 45. C1C, C4D; 46. A1A, A6C+; 47. R1T, T1T+; 48. C3T, T×C+ gana.

43. ...	P×P
44. A×P,	A6C

45. T1E,	A5A+
46. B1T,	...

Si 46. R1C, A4D; 47. T1AR, P6D.

46. ...,	A4D
47. T1D,	T1C
48. T×F,	T1T+
49. Ríndem.	

La eficacia de la pareja de Alfiles ha tenido muchos aspectos. Atraieron a los Peones y los presionaron hasta hacerlos perder su valor. Entonces el Rey enemigo fue bombardeado desde las diagonales. Por último, el insignificante Peón de 5D fue transformado por ellos en un gigante.

QUINTA PARTE

MANIOBRAS CON VENTAJA DE ESPACIO CONTRA DEBILIDADES ENEMIGAS

En las combinaciones estratégicas, contra las debilidades del enemigo el factor más importante es la ventaja de espacio por parte del atacante.

Estas debilidades se presentan como consecuencia de la presión sobre el campo de operaciones, como en las partidas números 71 y 73.

Cuando el enemigo tiene dos debilidades y son atacadas alternativamente dichas debilidades pueden ser tratadas por separado, colocándolas bajo fuego por turno, asegurándose el atacante la superioridad en las líneas de comunicación, ya que la pérdida de la partida se produce a causa de que el defensor, en un momento dado, no puede reagrupar las fuerzas al unísono del atacante.

La clave de la estratagema consiste en el correcto uso de las vías de comunicaciones.

Casi sin excepción, las líneas de comunicación conducen a una casilla base de las operaciones.

La relación entre la casilla base y las piezas atacantes corresponde al contacto entre un punto fuerte y sus super-protectores.

En la partida número 71, jugada 48.^a (blancas, R1CR, C2CD, C2D, P4CD - 3AD - 3AR - 2CR - 3TR. Negras, R3AD, A4D, C4R, P4CD - 3R - 4AR - 4CR - 4TR) el punto 4D negro es base, y con amenazas en el flanco de Rey desvió los guardianes enemigos (Caballos) y realizó su irrupción con A5A, C6D y C7C. Debe notarse que 4D, 5AD y 6D son debilidades del blanco.

En el final de Damas de la partida número 75 el punto 4D blanco actuó como base, en unión con 5R y 6AR. La curva descrita por la Dama fue 4D - 6AR - 7AR - 8R - 7AR - 6AR - 4D.

En la partida número 72 nos encontramos con un zugzwang a toda máquina y el defensor tiene que destruir con sus manos una línea defensiva construida con gran esfuerzo.

En la partida número 74 las maniobras alternativas se llevan a cabo desde la retaguardia, mientras que en la número 76 la base está compuesta por dos casillas de color distinto (6R y 5R), siendo usual que dichas casillas sean del mismo color, como en las partidas números 71, 75, etc.

Los ataques alternados pueden ser también dirigidos a un mismo punto, y tales ataques pueden ser frontales, de flanco, por retaguardia, etc.

Más información sobre este tema puede ser hallada por el lector en los comentarios a las partidas números 71 al 77, tratadas con especial cuidado.

PARTIDA N.º 71

Berlín, 1928

Blancas: Schlage

1. P4E,	P4AD
2. C3AB,	C3AR
3. C3A,	P4D
4. P×P,	C×P
5. A5C+,	A2D
6. A4A,	C3C
7. A2E,	C3A
8. 0-0,	...

Apartándose de 8. P4D, P×P; 9. C×P, C×C; 10. D×C, A3A.

8. ...	A4A
--------	-----

Para controlar las casillas centrales; sin embargo, la jugada clásica 8. ..., P4R no debe despreciarse.

9. T1E,	P3TD
---------	------

Protege indirectamente el control de 4R.

10. P3D,	P3E
11. C4E,	D2A
12. P3A,	T1D
13. D2A,	C4D

Cada jugador tiene un Caballo en el centro y las posiciones están equilibradas.

14. A5C,	A2E
15. A×A,	D×A
16. P3TE,	0-0
17. TD1D,	T2D
18. A1A,	TR1D
19. D1A,	P3T
20. R2T,	P4CR

Debido a su fuerte centro, el negro puede permitirse este lujo, pero era más profunda 20. ..., A2T; 21. P4D, A×C seguido de C3A.

21. C3C,	...
----------	-----

Después de 21. P4TR, P5C; 22. D×P, P×C; 23. P4A, las complicaciones serían favorables al negro a causa de 23. ..., C4R; 24. P×P, C×P+ y C×T. Con la jugada del texto se mantiene la igualdad.

21. ...	A3C
22. P4D,	C3C

Amenazando una excursión con C5T.

23. P×P,	D×P
24. T×T,	T×T
25. R1C,	D2E

Un retroceso fundamentado, ya que la Dama no tiene nada que hacer en ese puesto, y se halla expuesta a un posible ataque con P4C, P3T y P4A.

26. T1E,	T×T
27. D×T,	D1D
28. D1A,	R2C
29. D3E,	C4D
30. D2D,	C5A
31. D×D,	...

El negro se halla mejor preparado para el final debido a la movilidad de su Rey.

31. ...	C×D
32. C5R,	A8C
33. P3T,	P3A
34. C7D,	R2A
35. C5AD,	R2E
36. A4A,	P4A
37. C2E,	...

Dando oportunidad al negro para que elimine el poderoso Alfil blanco.

Pero era peor 37. C1A, R3D; 38. P4CD, P4C; 39. A3C, C7R+; 40. R2T, P4TD.

37. ...	R3D
38. P4CD,	A7T
39. C×C,	A×A
40. C5T,	P3C
41. C4T,	A6C
42. C2C,	...

Si 42. C×P, R2A; 43. C8T+, R2C.

42. ...	C2A
43. C3C,	C4E
44. C1A,	P4C

Es difícil aún para el negro abrirse paso, porque los Caballos son buenos guardianes del blanco.

45. C2D,	A4D
46. P4TD,	P4TE
47. P×P,	P×P
48. P3A,	R3A

Da comienzo un complicado juego alternativo. En el flanco de Rey se amenaza P5C (o P4R-5R), y en el flanco de Dama la amenaza es penetrar con el Rey via 5AD. La casilla base será en primer lugar 4D y el territorio circundante.

La jugada del Rey permite moverse al Caballo negro.

49. R1A,	...
----------	-----

Si 49. R2A, P5C; 50. PT×P, PT×P; 51. P×P, C×P+; 52. R1C, C6R con desagradables consecuencias.

49. ...	P5T
50. C1D,	A5A+
51. R1C,	...

Si 51. C×A, C×C; 52. R2R, R4D; 53. R3D, P4R con ventaja negra.

51. ...	C6D
52. C3R,	...

Sería discutible 52. C×A, P×C; 53. C3R, R4C; 54. C2A, R5T; 55. C4D, P4R; 56. C×P, R6C; 57. P5C, R×P, etcétera.

52. ...	A4D
53. C2A,	C7C
54. C4D+,	R3C
55. R2T,	C8D
56. C2E,	P4E
57. R1C,	...

Si 57. P3C, simplemente 57. ..., P5A, etcétera.

57. ...	R3A
58. R1A,	A7T
59. R1C,	C6R
60. R2A,	C4D
61. P4C,	...

Si 61. R1A, C5A; 62. C×C, PC×C; 63. R2R, R4D seguido del avance del PR, ganando. Nótese el amplio uso de la casilla base 4D negro por el Caballo y el Alfil.

61. ...	P×Pa.p+
---------	---------

62. R×P, C3A
63. R2A,

Fracasaría 63. P4T debido a 63. ..., P5A+; 64. R3T, A3R+. Ahora la debilidad del ala de Rey blanca se ha hecho palpable, y el PTR pronto será el niño enfermizo de la familia.

63. ..., R3D
64. C3CR, R3R
65. C2R, C4D
66. R3C, C3A
67. CIAD, A4D
68. C3D, C4T+
69. R2T, P5R

Se ha puesto en marcha la mayoría de Peones, y como el Rey blanco está sujeto al punto débil 3TR, no puede ayudar a detener la ruptura adversaria, que será catastrófica.

70. P×P, P×P
71. C1R, C5A
72. C2A, C7R

Segunda excursión del Caballo a territorio enemigo.

73. C1C, ...

Si 73. C4D+, C×C; 74. P×C, P6R con victoria inmediata.

73. ..., A5A
74. R2C, A6D
75. C2-3T, C5A+
76. R2A!, C4D

El negro dice «no» al ofrecimiento de las blancas; pues ahora los dos caballos enemigos están prisioneros.

77. R3C, ...

Si 77. C2D, P6R+.

77. ..., P6R
78. R3A, R4R
79. P4A, ...

Forzado. Si 79. R3C, C5A; 80. R3A, P7R; 81. R2A, C7C y consumatum.

79. ..., P×P
80. P5C, R3D
81. P6C, R3A
82. P7C, R×P
83. C5C, ...

[Zugzwang! El blanco no tiene jugadas.

83. ..., A×C
84. C6D+, R2A
85. C×P, A4A
86. Blinden.

Uno de mis mejores finales. La partida duró doce horas, y Schlage hizo una defensa extraordinaria.

PARTIDA N.º 72

Hannover, 1926

Blancas: Von Gottschall

1. P4R, P3R
2. P4D, P4D
3. A3D, P4AD
4. P3AD, P×PR
5. A×P, C3AR
6. A3A, ...

Niega al Caballo su natural desarrollo, y permite la liberación del juego negro mediante el avance del PR.

6. ..., CD2D
7. C2R, A2R
8. 0—0, 0—0

El negro renuncia sin razón a la continuación activa 8. ..., P4R, y en consecuencia entré en dificultades.

9. A3R, P×P
10. P×P, C3C
11. CD3A, D2D

Para consolidar urgentemente la posición con T1D y CR4D.

12. T1A, ...

Debió darse preferencia a 12. D3C seguido de C4A-3D, utilizando su Peón aislado.

12. ..., T1D
13. D3C, CB4D
14. C×C, C×C
15. A×C, D×A
16. D×D, T×D
17. C3A, T4TD
18. TB1D, A5C

Anticipándose al avance P5D.

19. P3TD, A×C
20. T×A, A2D

¿Son tablas? ¿Concluyó la partida? No. Hay todavía muchas cosas que hacer, y la partida está empezando. La discusión en pro y contra de los peones aislados tiene lugar en el tercer acto.

21. T5A, T×T
22. P×T, A3A

El Peón aislado no es solamente un Peón débil, sino una casilla débil, y las casillas vecinas 5D, 4AD y 4R son difíciles de proteger. La eliminación del Peón aislado no altera la situación.

23. P3A, P3A
24. R2A, R2A
25. T4D, P4TD
26. P3CR, ...

Parece mejor 26. P3CD, A4D; 27. T3D. Y después de 28. P3T la posición del blanco resulta difícil de atacar.

26. ..., P5T
27. P4A, P4T
28. P3T, T1T

Medida preventiva contra P4CR.

29. T1D, R3C
30. T4D, R4A
31. A2D, T1AD
32. A1R, P4R
33. P×P, P×P
34. T4T, P4CR
35. T4CD, ...

Si 35. T×PTR, R3C+, ganando.

35. ..., R3R+
36. R2R, P5R
37. A2A, T6A

Obteniendo las bases para las operaciones alternativas, ya que 5AD y 3TR tienden a ser débiles.

38. T6C, R4R
39. T4C, R4D

Se llega a un zugzwang picante. El blanco no tiene jugada razonable. Si 40. T6C, P5T; 41. P×P, P×P; 42. A×P, R×P, atacando la Torre. Y si 40. T4D+, R×P; 41. T×PR+, T×A+.

40. P4T, P×P
41. P×P, T6T

42. T4D+, R4E
43. T8D, A4D

A pesar de los jaques molestos, el triunfo no resulta difícil. Las maniobras alternas tienen ahora objetivos bien definidos y disponen de territorio para sus propósitos. El resto apenas requiere comentarios.

44. T8R+, A3E
45. T8D, R5A
46. T8A+, A4A
47. T7A, T7T

No 47. ..., P6R a causa de 48. A1C.

48. T7R, A5C+
49. R1E, ...

Si 49. R1A; T8T+; 50. A1C, R6C; etcétera.

49. ..., R6A
50. T7A+, R7C
51. R2D, R8A
52. R3R, A6A
53. A3C, T×PC
54. A6D, T8C+
55. R4D, R7A
56. T7C, P6R
57. A3C+, R8A
58. T7AR, P7E
59. T7R, A3A
60. Rinden.

Una de mis mejores partidas y muy significativa en cuanto a la debilidad de un Peón aislado en el final.

PARTIDA N.º 73 Hannover, 1926

Biancas: Von Holzhausen

1. P4R, C3AD
2. C3AR, P3R

3. P4D, P4D
4. P×P, P×P
5. A5CR, A2E
6. A×A, D×A+
7. D2E, ...

Jugando para tablas, pues en otro caso era recomendable 7. A2R, D5C+; 8. C3A.

7. ..., A4A
8. P3A, A5E

Con la ocupación de este puesto avanzado comienzan las operaciones en el ala de Rey.

9. CD2D, 0—0—0
10. 0—0—0, C3T
11. C5E, ...

Debió jugarse 11. P3TR, P3T (evitando 12. D5C); 12. D3R.

11. ..., C×C
12. P×C, A3C

Las debilidades blancas son el PR y la diagonal 1CD-8CR; la casilla base será la 5R del negro, para las maniobras alternas.

13. C3A, TR1R
14. D3E, R1C
15. D4A, A5E

Véase el comentario anterior.

16. T1R, ...

En caso de 16. A5C se pierde Peón de la siguiente manera: 16. ..., A×C; 17. P×A, D×P.

16. ..., D4A
17. C2D, A3C
18. C3C, D3C

19. D4D, P3AE
20. P4AR, P×P
21. P×P, ...

La alternativa es 21. T×P, T×T; 22. D×T, T1R; etc.

21. ..., A5E
22. C2D, P4A
23. D3R, ...

Si 23. D4T, T×P; 24. C×A, P×C; 25. T×P, D3R; 26. T×T, D×T y gana.

23. ..., T×P
24. D3C, D2A
25. A3D, TD1R
26. A×A, P×A
27. C4A, T4-3E
28. D×D+, R×D
29. C3R, ...

El blanco ha construido una excelente posición de bloqueo, y la victoria de las negras no es más que un lejano y oscuro futuro.

29. ..., C2A

Para centralizar el Caballo en 3D. La alternativa era 29. ..., T1AR; 30. TR1A, T3-1R; 31. P4A, R3A; 32. R2A, P3CR; 33. P4CR, T6A y no es clara la continuación preferible.

30. R2A, C3D
31. P4A, R3A
32. TR1A, T3T

El conocimiento exacto de las leyes de la alternación producen esta jugada. El negro deberá actuar en el flanco de Dama mediante P3TD y P4CD, mientras el blanco tiene entretenidas sus fuerzas en observar el PR. De esta forma se abrirá

la columna TD o CD, creándose la casilla base para las operaciones alternas.

33. P3TR, T3C
34. T2E, P3TD
35. T4A, P4C
36. P3CD, T4C
37. P4CR, T4-4E
38. R3A, P4TD

Con la intención del doble cambio de Peones, tras lo cual no hay oposición a que las Torres irrumpen en campo enemigo.

39. T2-2AR, P5T
40. P×PT, P×PA
41. T8A, T4-2E

No 41. ..., T×T porque la Torre blanca penetraría en territorio negro.

42. T×T, T×T
43. C×P, C×C
44. E×C, T1TD
45. T7A, ...

O 45. R3C, R4D; etc.

45. ..., T×P+
46. R3C, T5C+
47. E3A, T2C

En este final el ala de Rey suelta resulta una debilidad decisiva.

48. T5A, T2T
49. R4A, T5T+
50. R3C, T5D
51. T5E, R3D
52. T8E, T6D+
53. R4A, T×P
54. T×P, T6T
55. T2E, T5T+
56. Rinden.

PARTIDA N.º 74

Londres, 1927

Negras: Buerger

Lo sorprendente en esta partida es que las maniobras alternas se ejecutan detrás de las propias líneas. La apertura resultó favorable al blanco.

- | | |
|----------|------|
| 1. P4AD, | C3AR |
| 2. C3AD, | P4D |
| 3. P×P, | C×P |
| 4. P3CR, | C×P |
| 5. PC×C, | P3C |
| 6. A2CR, | A2C |
| 7. D3C, | ... |

Si las negras hubieran jugado 6. ..., P4AD en lugar de 6. ..., A2C, ahora tendrían una buena defensa con 7. ..., D2A.

- | | |
|----------|------|
| 7. ..., | P3AD |
| 8. P4D, | 0—0 |
| 9. A3TD, | C2D |

Se amenaza la ocupación de la casilla central 4AD con C3C y A3R.

- | | |
|----------|-----|
| 10. A2T, | ... |
|----------|-----|

Drástica medida preventiva. Se intenta eliminar a toda costa el molesto Alfl.

- | | |
|-----------|-----|
| 10. ..., | T1R |
| 11. P4AR, | D2A |
| 12. C3A, | C3A |
| 13. A×A, | ... |

Otra versión hubiera sido 13. C5C.

- | | |
|-----------|------|
| 13. ..., | TD×A |
| 14. 0—0, | P3R |
| 15. TD1D, | ... |

Se trata de una medida profiláctica contra P4AD.

- | | |
|----------|------|
| 15. ..., | P3C |
| 16. P4A, | TR1D |
| 17. T3D, | A1A |

Ahora 17. ..., P4A tendría la réplica 18. P×P, P×P; 19. TR1D.

- | | |
|-----------|------|
| 18. A2C, | A2C |
| 19. A3T, | A1A |
| 20. A×A, | T×A |
| 21. D2C, | D2R |
| 22. C5R, | TR1D |
| 23. TR1D, | C5R |

Como el avance liberador P4AD ha perdido ya casi todo su valor, el ingenioso maestro inglés inicia una acción obstructiva central.

- | | |
|----------|------|
| 24. D2A, | P3A |
| 25. C3A, | P4CD |
| 26. P5A, | ... |

A considerar era 26. C2D.

- | | |
|----------|-----|
| 26. ..., | P4A |
| 27. T3R, | ... |

La presión inmediata 27. C2D se rechazaría así: 27. ..., C×C; 28. T3×C, C4D; 29. P4R, P×P; 30. T2R, D3A; 31. T×P, P4TR y la posición negra es satisfactoria.

- | | |
|-----------|------|
| 27. ..., | P4TD |
| 28. C5R, | T2A |
| 29. P3TD, | R2C |
| 30. R2C, | P4T |
| 31. T×C, | ... |

Ciertamente este sacrificio de calidad era evidente. Era importante para el

blanco la certeza de ganar, una vez obscurida la mayoría hostil del enemigo con el ataque alterno a los puntos débiles del campo negro.

- | | |
|-----------|-----|
| 31. ..., | P×T |
| 32. D×P, | D3A |
| 33. C×PA, | T4D |

No servía el contra-sacrificio 33. ..., T×C; 34. D×T, T×P debido a 35. D7A+, R1C (si 35. ..., R3T el blanco cambia las Torres y juega D6D); 36. TICD, P5C; 37. D×P y gana.

- | | |
|----------|-----|
| 34. C5R, | D4A |
| 35. D3D, | D×D |

Si 35. ..., T2×P hay calzoncillos con 36. P4R.

- | | |
|-----------|-------|
| 36. T×D, | T1D |
| 37. R3A, | T1CD |
| 38. T3C, | P5C |
| 39. P4TD, | T1D |
| 40. R4R, | T2-1A |

La finalidad del blanco es obtener dos Peones pasados unidos con su Rey ubicado en 4AD. Pero como hay dificultades para llevar el Rey a 4AD (41. R3D, T×P) hay que obtener esto mediante maniobras lentas alternas.

- | | |
|----------|------|
| 41. C4A, | T1TD |
| 42. T3R, | R3A |
| 43. C2D, | R2R |
| 44. C3C, | ... |

Comienzan las tácticas alternas. La casilla de bloqueo 3CD será ocupada por turno con el Caballo y con la Torre, y las restantes piezas móviles emprenderán ataques en cualquier momento.

- | | |
|-----------|-----|
| 44. ..., | T3T |
| 45. R3D, | T4D |
| 46. P4T, | T1T |
| 47. R4A, | R2D |
| 48. T3D, | R2A |
| 49. T1D, | T2D |
| 50. TICB, | T2A |
| 51. T1C, | R2C |

Contra la tentativa de ruptura 51. ..., P4C existe la excepcionalmente fina jugada 52. T1C.

- | | |
|-----------|--------|
| 52. C2D, | R3A |
| 53. C3A, | R2A |
| 54. C5R, | T2C |
| 55. T3C, | T1CD |
| 56. P4R, | T2-1C |
| 57. P5D, | P×P+ |
| 58. P×P, | TD1AD |
| 59. P6D+, | R1D |
| 60. P6A, | Rinden |

PARTIDA N.º 75

Hannover, 1926

Negras: Dr. Antze

Nuevamente las debilidades sobre las que se llevan a cabo las maniobras alternas tienen un sello original. El blanco amenazó con una maniobra defensiva que le deba cierto contrajuego. Al oponerse a esta operación, las negras se crean una segunda debilidad.

- | | |
|----------|------|
| 1. P4D, | C3AR |
| 2. P4AD, | P3CR |
| 3. P3CR, | A2C |
| 4. A2C, | 0—0 |
| 5. P4A, | P3D |
| 6. C3AR, | P3A |

7. 0-0, P4D
 8. P×P, P×P
 9. C5R, D3C
 10. C3AD, T1D
 11. P3C, C3T

Si 11. ..., C3A; 12. A3TD, C×P;
 13. C4T, C×P+; 14. R1T, D3T; 15.
 A3A.

12. A2TD, A1A
 13. C4T, D4C
 14. D3D, D4T
 15. TR1A, A4A
 16. D3AD, D4C
 17. A1A, C5R
 18. D1R, D1R
 19. P3R, ...

El blanco tuvo éxito al expulsar la Dama enemiga del triángulo 3CD-4CD-4TD; pero el negro debió jugar 19. ..., P3A; 20. C3A, A5C. Sin embargo, comete un grave error que debió costarle la partida rápidamente.

19. ... P4CD?
 20. C6A, TR1A
 21. A×PC, A2D
 22. A×C, T×C
 23. A7C, T×T
 24. T×T, T1D

Si 24. ..., T1C; 25. A×PD, C3A;
 26. A3A, A×C; 27. P×A, D×P; 28.
 D3A con juego fácilmente ganado tras
 colocar eventualmente el Añil en 6A.

25. C5A, ...

También 25. A×PD, C×P; 26. P×C,
 A×C; 27. A×P+, D×A; 28. P×A,
 D×PT; 29. D3A y después del cambio
 de Damas el final resulta fácil.

25. ..., A1A
 26. A×A, T×A
 27. D5T, P3E
 28. C×C, P×C
 29. T×T, D×T
 30. A5A, A×A
 31. D×A, ...

Grave error, debido a la fatiga, con lo que casi se enajena la partida. Lo justo era 31. P×A, D2D; 32. D3A, D8D+; 33. R2A, D6A+; 34. R1R con escape a 3T y una inmediata decisión. Ahora el blanco se ve obligado a ganar la partida por segunda vez.

31. ..., D3T
 32. D2A, D4T
 33. R2A, D4T
 34. D×P, D×P+
 35. D2C, D4T
 36. P4CR, D4T
 37. R3C, P3TR
 38. D2AR, D2A
 39. R3T, P4A
 40. P×P, PC×P
 41. P5D, P×P
 42. D2C+, R2A
 43. D×P+, R3A

Comienza un largo juego alternativo. Las debilidades negras son: a) el ala de Dama en donde el blanco amenaza crear un Peón pasado; b) el ala de Rey en donde el Rey amenaza penetrar por 5T. La contrapartida es el PTR libre y los repetidos jaques que pueda dar.

44. D4D+, R3C
 45. D2D, R3A
 46. D2C+, R3C
 47. P4C, D5A
 48. D2D, R3T

49. P4T, P3T
 50. R3C, D1C+

Tan sólo una jugada de Rey es suficiente para que el negro se vea obligado a tomar medidas defensivas, también en el flanco de Rey.

51. R2T, D5A
 52. D2CD, D6D
 53. D2C, D5A

Si 53., D×P; 54. D3T+.

54. R3C, D1C+
 55. R3T, D5A
 56. D3A+, R3C
 57. R4T, R2C

Si 57. ..., D×P; 58. D6A+ y 59.
 R5T.

58. D7C+, R3C
 59. D6C+, R2T
 60. D6AR, D4D
 61. R3C, D1C+
 62. R2T, D7T+
 63. R3T, D4D
 64. D7R+, R3C
 65. D8R+, R2T

Ahora el blanco está ya en condiciones de realizar el avance ganador P5T sin peligro. También se ganaba después de 65. ..., R3A; 66. R3C, D6D; 67. P5T, D8A; 68. D5R+, R3C; 69. D6R+, R2C; 70. D×PA, D8C+; 71. R3A, D8A+; 72. R4R, D5A+; 73. R5R, D4C+; 74. R6R y gana.

66. R3C, D6C

67. P5T, ...

Lo mejor. Otra variante podría ser 67. D7D+, R3C; 68. D6A+, R2T; 69. D7C+, R1C; 70. D8C+, R2T; 71. D7T+, R1C y de nuevo 72. R4T.

67. ..., D6C

Mejor defensa proporciona 67. ..., D6D. Por ejemplo: 68. D7A+, R1T; 69. D6A+, R2T; 70. D4D, D8C; 71. D7D+, R3C; 72. D6A+, R2C; 73. D7C+, R1A; 74. D×P. O bien 70. ..., D8A; 71. D7D+, R3C; 72. D6R+, R2C; 73. D×PA con escape del Rey blanco.

Y así vemos caer a los peones débiles alternativamente como un triunfo de la lógica de la «alternación».

68. D7D+, R3C
 69. D6A+, R2C
 70. D7C+, R1A
 71. D×P, D8R+
 72. R3A, D6D+
 73. D2R, D4D+
 74. R2A, ...

Y las blancas ganaron.

La amenaza defensiva del blanco (escape del Rey tras solidez central) tuvo una influencia duradera.

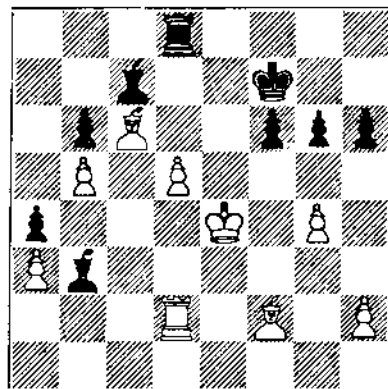
Una posición típica sería: Blancas, R3CR, D4D, P5TD-3R-4AR. Negras, R3CR, D8TR, P4AR, 3TR. El blanco juega 1. R2A y el Rey escapa al flanco de Dama.

Concluimos la quinta parte examinando dos finales de partida.

FINAL DE PARTIDA N.º 76

Copenhague, 1928

Negras: Strange Petersen



Las debilidades en la posición negra se refieren a casillas más que a peones, y todas ellas correspondientes a la columna de Rey, por cuyo motivo el blanco puede intentar el control de 5R ó 6R con A3C, y tras el cambio de los Alfiles, R4D seguido de T2R y 6R. O también P4T y P5C, y después de ..., PT×P; P×P, P4A+ sigue R3A y A3R-4A, cambiando los Alfiles para marchar con el Rey a 5R.

43. ..., P4T

Erróneo. El plan exacto era 43. ..., P4C y la intención del blanco sobre 5R queda truncada. Ejemplo: 43. ..., P4C;

44. A3C, A3D; 45. A×A, T×A; 46. R4D, R1A; 47. T2R, R2A y el blanco no progresa. Si después de 43. ..., P4C se intenta 44. A4D la respuesta sería 44. ..., A5AD; 45. T2AR, T3D; 46. A5R, T×A. Es decir, no hay un camino próspero para el blanco después de 43. ..., P4C.

44. P×P, P4A+

Después de 44. ..., P×P el PTR sería la segunda debilidad; 45. A3C, A3D; 46. A×A, T×A; 47. R4D, R1A; 48. T2R, R2A; 49. T3R, A8D; 50. A8R+, R1A; 51. A6C, A6C; 52. T8R+ seguido de A4R con juego victorioso.

45. R3A, P4C

O bien 45. ..., P×P; 46. A4T, T3D; 47. A3C, P5A; 48. A×P, T3A; 49. P6D.

46. A3C, A3D

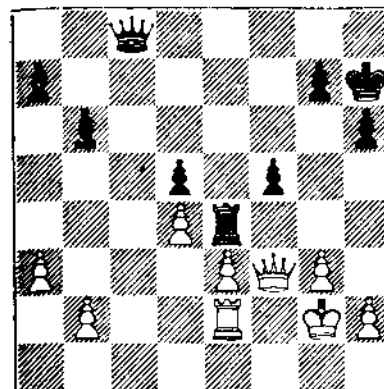
Si 46. ..., P5A es evidente que sigue 47. A2A y P4T, etc.

47. A×A, T×A
48. R3C, R2C
49. P4T, R3T
50. P×P+, E×PC
51. R3A, R×P
52. R4A, R3C
53. R5R, T1D
54. P6D, R2A
55. T2AR, A3R
56. T4A, R1Dn

FINAL DE PARTIDA N.º 77

Carlsbad, 1911

Blancas: E. Cohn



El comienzo de esta partida se halla en la cuarta parte, en sus notas preliminares.

63. ..., P4TD

Proporciona un refugio al Rey en 2TD.

64. P4TR, R3C
65. R2T, P4T
67. T2AR, P3C
68. T1A, R2C

Comienza la peregrinación a 2TD.

69. T2A, R2A
70. R2T, R2B
71. T2R, D6A
72. D2A, R2D
73. T1R, D3A
74. R2C, T5C

La concentración en torno a las debilidades enemigas es la táctica más efectiva en la estrategia de la «alternación». También podía jugarse inmediatamente 74. ..., R2A.

75. T1AR, ...

Si tratando de imposibilitar que el Rey blanco ocupe 2A, se juega 75. T2R, entonces, 75. ..., T5R; 76. R2T, D8A; 77. R2C, D8D; 78. R2T, D6D y el Rey negro llega a 2TD, con lo que los acontecimientos prosiguen su curso.

75. ..., D2A
76. D3A, R1A
77. D2A, B1C
78. R3T, R2T
79. T1CR, ...

Hay que considerar la posibilidad negra, P4CR por cuyo motivo debe permitir algunas amenazas; no es sorprendente, pues, que al final las cosas se tuercan para el blanco.

79. ..., D2D
80. R2T, D3D
81. R3T, D3AD
82. T1R, D3R
83. R2T, D5R
84. R3T, D3R

Estas maniobras de estira y encoge además del valor psicológico deben ser interpretadas como prueba de la elasticidad de las líneas de comunicación. La idea es si el adversario podrá equilibrar con rapidez el reagrupamiento de las fuerzas de las negras.

85. R2T, D2R
86. R3T, D5R

87. T1C,	D3E
88. R2T,	T5E
89. T1AD,	...

Después de 89. T1R es de temer la ruptura 89. ..., P4CR; 90. P×P, P5TR; 91. P×P, P5A; 92. P6C, P6A con peligrosas complicaciones. El lector debe comprobar si el temor está bien fundado.

89. ...	T×PE
90. D4A,	T7E+
91. R3T,	R3T
92. P4CD,	P×P
93. P×P,	E4C
94. T7A,	D5E
95. D×D,	T×D
96. T7CB,	T3E
97. T7D,	B5A
98. R2C,	R×FD
99. R3A,	B5A
100. P5C,	P5D
101. Rinden.	

Es posible que la lógica del triunfo no aparezca con la claridad deseable, pero es cierto que las dificultades con que tuvo que luchar el defensor no permitían unas tablas simples.

Nota.—Las primeras jugadas del final número 76 fueron éstas: 1. P3CD, P4D; 2. A2C, A4A; 3. P3R, P3R; 4. P4AR, C3AR; 5. C3AR, CD2D; 6. P3C, A3D; 7. A2C, D2R; 8. 0—0, P4R; 9. P×P, C×P; 10. C×C, A×C; 11. P4D, A5C; 12. D3D, A3D; 13. P4A, P3A; 14. P×P, P×P; 15. C3A, A3R; 16. D5C+, D2D; 17. P4R, P×P; 18. D×D+, A×D; 19. C×P, C×C; 20. A×C, T1CD; 21. A5D, 0—0; 22. R2C, P3CD; 23. TD1A, TD1A; 24. T×T, A×T; 25. A6A, T1D; 26. T1A, R1A; 27. P5D, A3T; 28. T1R, P3A; 29. T4R, A1A; 30. T4TD, P3TD; 31. A3A, R2A; 32. A1R, P3T; 33. P4CD, A2A; 34. P5C, P4TD; 35. A2A, R1A; 36. T4R, R2A; 37. T4AD, A4A; 38. P4C, A8C; 39. P3TD, A7T; 40. T4D, A6CD; 41. T2D, P5T; 42. R3A, P3C; 43. R4R.

SEXTA PARTE

EXCURSIONES AL VIEJO Y NUEVO CAMPO DEL AJEDREZ HIPERMODERNO

Aunque este título pueda inducir al lector extraviado a hacerle creer que se trata de ajedrez hipermoderno en contraste con los anteriores capítulos, la verdad es que todas merecen la misma calificación.

Así, la «restricción» y la «super-protección» que pueden ser consideradas como la vanguardia del ajedrez hipermoderno, aguardan turno para ser reconocidas, ya que aún no han sido aceptadas. Lo mismo sucedió con mi doctrina sobre el centro y otros puntos de mi sistema, antes de ser incorporados a la teoría hipermoderna. La idea fundamental de esta sexta parte es crear un incentivo en varios caminos menores para probar el valor de los primeros conocimientos revolucionarios.

Creemos que la escuela pseudo-clásica (periodo de Tarrasch) no es sino el símbolo del convencionalismo en ajedrez, en tanto que la escuela hipermoderna tiende a buscar la verdad en último grado.

Muchos hechos se nos muestran con la cálida y verdadera luz, en vez del brillo irreal y frío del formalismo. Un ejemplo claro lo tenemos en el subtítulo tercero de este capítulo, en donde se dice

que una sólida formación central justifica una diversión de flanco, aunque su objetivo estará siempre en la oscuridad. Si esta «sólida formación central» tiene que ser interpretada en el sentido ortodoxo, todo el precepto será erróneo. Igualmente lo sería si omitiéramos agregar «objetivo sombrío». Y habiendo dicho esto, procedemos a analizar los componentes de esta sexta parte.

1. Ineficacia del avance de los peones en masa.

Esta estratagema fue empleada por el autor, por vez primera, en 1911, y muy pronto demostró ser productiva.

Aparte de la partida originaria (Spielmann-Nimzowitch, San Sebastián, 1911), con las jugadas de apertura 1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AR, surgieron también las líneas de juego 1. P4D, C3AD (Bogoljubow) y 1. P4R, C3AR (Alekhine). Actualmente la provocación del avance de los Peones es uno de los juegos favoritos de casi todos los maestros. No obstante, la idea en campo desconocido en 1911 pertenece hoy al explorador del hipermodernismo.

PARTIDA N.º 78

Marienbad, 1925

Blancas: **Michell**

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4E, | F4AD |
| 2. C3AR, | C3AR |
| 3. P5R, | C4D |
| 4. C3A, | C×C |
| 5. PD×C, | P3CD |

Intrepidez hipermoderna. Se trata de retrasar el propio desarrollo artificialmente, para que el contrario se embarque prematuramente en maniobras arriesgadas. Más correcto sería 5. ..., P4D; 6. P×Pa.p., P×P y el PD puede sostenerse.

- | | |
|----------------|-----|
| 6. A3D, | ... |
|----------------|-----|

Más enérgico 6. A4AD, P3R; 7. A4A seguido de D2D y 0—0—0.

- | | |
|-----------------|------------|
| 6. ..., | A2C |
| 7. A4AR, | D2A |

El negro se reserva el enroque por cualquier flanco, lo mismo que la formación de Peones, aguardando algún desliz del enemigo.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 8. A3C, | F3E |
| 9. 0—0, | A2E |
| 10. C2D, | P4TR |

Discutible. Una diversión de ala rara vez es suficientemente fuerte para neutralizar un ataque central. Por eso, 10. ..., C3A ó 10. ..., P4D son preferibles.

- | | |
|------------------|-------------|
| 11. P3TR, | P4CR |
| 12. A4E, | ... |

¿Por qué diferir 12. C4A? Veamos: 12. C4A, P4C; 13. C6D+, A×C; 14.

P×A, D3A; 15. P3A, P4A; 16. A5R, T1C; 17. D2R, ganando, por ejemplo, 17. ..., P5AD; 18. A×PAR, P×A; 19. A6A+, R2A; 20. D7R+, R3C; 21. A×P, etc. O 12. C4A, C3A; 13. C6D+, A×C; 14. P×A, D1D; 15. D2R, D3A; 16. A4R con superioridad. O, finalmente, 12. C4A, C3T; 13. D2R, 0—0—0; 14. C5T con ventaja. Por lo tanto, 12. C4A era la jugada buena.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 12. ..., | C3A |
| 13. T1R, | 0—0—0 |
| 14. C4A, | P4C |

Dejando 3CD para la Dama.

- | | |
|------------------|------------|
| 15. C6D+, | A×C |
| 16. P×A, | D3C |
| 17. A3A, | ... |

Renuncia a la superioridad central. Lo correcto era 17. A5R, aunque el negro podría pescar en río revuelto: 17. ..., P4A; 18. A×T, T×A; 19. A3D, P5CR; 20. P4TR, P6C; 21. P×P, P5A+, etc. Pero después de 19. A×C, D×A; 20. P3A, P5C; 21. T5R preferimos el juego blanco. Después de la débil jugada del texto el ataque de flanco domina el tablero.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 17. ..., | P5CR |
| 18. P×P, | P×P |
| 19. A×P, | P4A |
| 20. A3A, | T2T |
| 21. E1A, | P4E |
| 22. A×C, | ... |

No hay otra cosa contra la doble amenaza P5R y P5AR.

- | | |
|-----------------|------------|
| 22. ..., | D×A |
| 23. P3A, | P5E |

- | | |
|-----------------|------------|
| 24. P×P, | T1C |
| 25. A2A, | P×P |
| 26. D2D, | ... |

Amenazando el bloqueo con D3R.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 26. ..., | P6E |
| 27. D×P, | D×P+ |
| 28. E2E, | T2A |

Con la elegante amenaza 29. ..., T×A+; 30. D×T, T1R+; 31. R1D, A6A+, ganando (pero no 31. ..., D×D a causa de 32. T×T mate).

- | | |
|------------------|------------|
| 29. E1D, | E1C |
| 30. T1CR, | T×A |

Un sacrificio de Dama decisivo.

- | | |
|-----------------|-------------|
| 31. T×D, | T7×T |
| 32. F3C, | T8C+ |

Y las negras ganaron fácilmente: 33. R2D. T1-7C+; 34. R3D, T×T; etc.

PARTIDA N.º 79

Copenhague, 1928

Blancas: **W. Nielsen**

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4E, | F4AD |
| 2. C3AR, | C3AR |
| 3. P5E, | C4D |
| 4. P4D, | P×P |
| 5. D×P, | P3E |
| 6. A3D, | ... |

Schlechter, en San Sebastián, 1912, jugó 3. A4AD y continuó 6. ..., C3AD; 7. D4R, P3D; 8. P×P, C3A; 9. D4T, A×P; 10. C3A, C4R; 11. C×C, A×C; 12. 0—0, 0—0; 13. A3D, D5D; 14.

D×D (si 14. D3T, D5CR; 15. A5A+, D×D; 17. A×D, A×C; 18. P×A, P4R), A×D (el juego negro está mejor centralizado); 15. C5C, A4A; 16. A4AR, A2D; 17. TD1D, P3TD; 18. A6D (mejor 18. C3A), TR1A; 19. A×A, A×C; 20. A4D, A×A; 21. T×A (prefiere perder un peón que consentir que el Caballo negro se ubique en 4D), T×P; 22. T3CD, P4CD; 23. A×C, P×A; 24. T1D, TD1AD; 25. R1A, P4A (25. ..., TD1A; 26. R1C, T5A, 27. T1AR y el triunfo es difícil); 26. R1R, TD5A; 27. T2D y la partida fue tablas en la jugada 79.^a.

- | | |
|----------------|------------|
| 6. ..., | C3A |
| 7. D4R, | P4A |

Intenta una formación hipermoderna de Peones. También pudo jugarse 7. ..., P3D ó 7. ..., CR5C.

- | | |
|----------------|-----|
| 8. D2E, | ... |
|----------------|-----|

Con 8. P×Pa.p., 9. D2R se habrían producido Peones colgantes.

- | | |
|---------|------------|
| 8. ..., | A4A |
|---------|------------|

La jugada más circunspecta, 8. ..., A2R, no hubiera producido mejor resultado.

- | | |
|------------------|------------|
| 9. 0—0, | 0—0 |
| 10. P3TD, | D2A |

No 10. ..., P4TD porque debilita innecesariamente el punto 4CD.

- | | |
|------------------|-------------|
| 11. P4A, | CR2E |
| 12. P4CD, | C5D |
| 13. C×C, | A×C |
| 14. A2C, | A×A |
| 15. D×A, | C3C |
| 16. T1E, | P3C |

17. C3A, P3TD
 18. C1D, A2C
 19. D4D, ...

Mejor consolidación se obtiene con 19. P3A seguido de A1A y C2A.

19. ..., TD1D
 20. D6D, ...

Sin tener en cuenta la jugada 24.* de las negras. Con 20. P5A se mantiene el equilibrio.

20. ..., D×D
 21. P×D, A×P
 22. E×A, C5A+
 23. B3A, C×A
 24. T3E, P4E

El negro tiene el final ganado, pero la continuación tiene mucho interés.

25. B2C, C5A+
 26. D1A, P5E
 27. P3A, P×P
 28. T×P, C3C
 29. T1A, C4E

La perfecta coordinación del Caballo y el Peón pasado es la faceta interesante de este final. Primero se obtiene la formación P4AR - C5CR y después P5AR - C6R. El Caballo consigue en todo momento aplicar su fuerza en el campo conquistado por el avance del Peón.

30. T3E, C5C
 31. T2E, P5A
 32. T2CE, C3T
 33. T1A, T1A
 34. C2C, C4A
 35. T2AE, C×P
 36. T2JA, P4CE
 37. TD1D, C4A

38. T×PD, C6E+
 39. E1E, P5C
 40. T2A, P6C
 41. T3A, TD1E
 42. E1E.

2. La elasticidad en las aperturas. (Transposición de una apertura a otra.)

Cuando el autor introdujo esta estrategia fue considerada como un producto de la decadencia. Un aficionado de escasa fuerza que dirigía una sección de ajedrez en un importante periódico se permitió decir que encubrir en la apertura las propias intenciones es demostrar falta de resolución.

Aunque esta estrategia ha sido empleada en 1907 (partidas núms. 4, 19 y 35) todavía no está explorada con la debida amplitud. Es poco conocido el siguiente método empleado por el autor:

I. Blancas: Grunfeld (Breslau, 1925)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, P3CD; 4. P3CR, A3T (la idea es el ataque contra 5AD, ya que el blanco ha creído que el AD negro se iba a centralizar en 2CD y lo ha prevenido con el fianchetto de Rey); 5. D4T, P3A; 6. A2C, P4CD; 7. P×P, P×P; 8. D1D, A2C y el negro tiene por lo menos juego equilibrado.

II. Blancas: Grunfeld (Semmering 1926)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, P3CD; 4. P3CR, A2R; 5. A C

0-0; 6. 0-0, A3T; 7. CD2D, P3A; 8. P3C, P4D; 9. A2C, CD2D; 10. T1A, T1A; 11. D2A, P4A con un desarrollo completo.

Desde el punto de vista estratégico vemos en los anteriores ejemplos los componentes del juego «alternados», es decir, las dos debilidades y la casilla base desde donde han de ser atacados. Las debilidades son: la amenaza A2CD, el ataque en perspectiva sobre el PAD, y la base es el complejo de casillas 4AD - 5D y 6TD - 7CD.

Como ilustración a esta estrategia demos las partidas números 80 a la 83, las cuales muestran una mezcla de las aperturas India y Holandesa. La partida-madre de la combinación Indo-Holandesa fue la Bernstein-Nimzowitch, San Petersburgo 1914, y abrió las puertas al nuevo método de juego.

PARTIDA N.º 80

Nueva York, 1927

Blancas: Dr. Vidmar

1. P4D, C3AR
 2. C3AR, P3E
 3. P4A, A5C+
 4. A2D, D2E

Esta innovación del autor no indica en forma alguna un compromiso hacia determinada variante. La Dama está bien situada en 2R, tanto para una India como para una Holandesa.

5. C3A, 0-0
 6. P3E, P3D

Sigue en la encrucijada entre la Holandesa (P3CD, A2C y eventualmente P4AR) y la India (P4R y C3A).

7. A2E, P3CD
 8. 0-0, A2C
 9. D2A, CD2D
 10. TD1D, A×CD
 11. A×A, C5E
 12. A1E, P4AR

Entrando, por fin, en la Defensa Holandesa por completo.

13. D3C, P4A
 14. C2D, C×C
 15. T×C, P4E
 16. P×PE, P×P
 17. P3A, P4CE

Hay que conducir el ataque en el ala de Rey de tal forma que el enemigo no pueda penetrar por la columna de Dama.

18. A2A, C3A
 19. TR1D, TD1E
 20. D4T, A1T
 21. T6D, ...

Insuficiente es el sacrificio de calidad 21. T7D, C×T; 22. T×C a causa de 22. ..., D3A; 23. D×P, P3T.

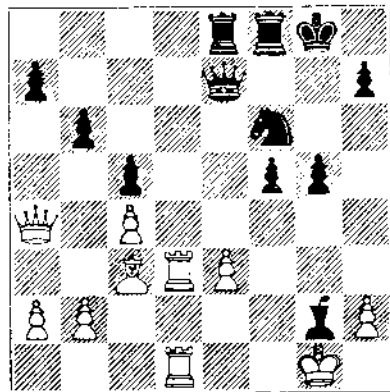
21. ..., D2CE
 22. A1A, ...

Mejor era 22. A1R, P5R; 23. A3A. O 22. A1R, P5C; 23. P×P, C×P; 24. T7D, D4C; 25. A×C, D×A; 26. D2A.

22. ..., P5E
 23. A1E, P×P
 24. A3A, D2E!
 25. T6-3D, ...

25. A×C conduce al mate: 25. ... D×P+; 26. R1T, P×P+ seguido de 27. ..., D8R+, etc.

25. ..., P×P
26. A×P, A×A



27. A×C, ...

Si 27. R×A, D5R+ con un breve pero decisivo ataque.

27. ..., D5R
28. T1-2D, A6T
29. A3A, P5C+

Y las negras dan mate en dos jugadas.

PARTIDA N.º 81

Kecskemet, 1927

Blancas: Przepiorka

1. P4D, C3AR
2. C3AR, P3E
3. P4A, P3CD
4. C3A, A2C

5. D2A, A5C
6. P3TD, A×C+
7. D×A, P3D

Mejor que 7. ..., C5R; 8. D2A, P3D; 9. P3CR, C2D; 10. A2C con la amenaza C5C que obliga al negro a juzgar defensivamente, con 10. ..., T1CD.

8. P3CR, CD2D
9. A2C, D2R
10. 0-0, 0-0
11. P4CD, C5R

Ahora es el momento oportuno para la transición a otra apertura.

12. D2A, P4AR
13. C5C, CD3A
14. C×C, ...

Era preferible 14. P3A, C×C; 15. A×C, P4R; 16. P3R con chances de tablas.

14. ..., A×C
15. A×A, C×A
16. P3A, C3A
17. A2C, T2A

Pero no 17. ..., P4TD; 18. A3A y el negro se ha comprometido inútilmente.

18. TD1A, TD1AR
19. D3D, P4TR
20. P4R, ...

Si esto fuera factible el sistema preventivo de las negras (T2A-TD1AR) habría sido inútil. Pero la jugada del texto no es realizable; mejor 20. P3R, aunque el negro conserva su ventaja después de 20. ..., P5T; 21. R2C, C4T.

20. ..., P×P
21. P×P, C5C

Comienza la refutación de la jugada 20.º de las blancas.

22. P3T, C7A
23. D2E, C×P+
24. B1T, D4C
25. T×T, T×T
26. D2C, C7A+
27. B1C, D6E

Y las blancas se rindieron. La estrategia negra está basada en la combinación de las jugadas de espera y las de ataque. Las jugadas de espera (7.º, 17.º y 18.º) se hicieron para aumentar el efecto de la poderosa jugada negra 19.º ..., P5T. Una victoria de la estrategia «alternada» aplicada a la apertura.

PARTIDA N.º 82

Nueva York, 1927

Negras: Spielmann

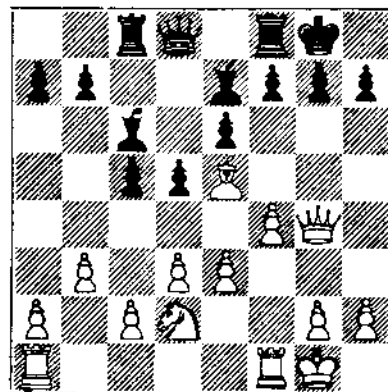
1. C3AR, P4D
2. P3CD, P4AD
3. A2C, C3AD
4. P3E, C3A
5. A5C, A2D
6. 0-0, P3E
7. P3D, A2E
8. CD2D, 0-0
9. A×CD, A×A
10. C5E, T1A

Wolf jugó en este momento (Carlsbad, 1923) 10. ..., C2D y siguió 11. CD3A, T1A; 12. D2R, C×C; 13. C×C, A1R; 14. D4C, P4A; 15. D2R, A3A; 16. P4AD, D2R; 17. P4A. El blanco inició un fuerte ataque en el flanco de Rey y terminó ganando.

11. P4AR, C2D
12. D4C, C×C

Si 12. ..., P4A; 13. D×P+, R×D; 14. C×A+, A3A; 15. C×D, A×A; 16. C×P+ y gana.

13. A×C, ...



La alternativa 13. P×C era igualmente jugable: 13. ..., A2D; 14. T3A, P4A; 15. P×Pa.p., A×P; 16. A×A, T×A; 17. T×T, D×T; 18. T1AR, D4R; 19. D4AR, D×D; 20. P×D con superioridad en el centro. O 13. ..., D4T; 14. T2A y la partida está igualada.

13. ..., A1A
14. T3A, A×A
15. P×A, D2A

Resultaría inútil 15. ..., D4T a causa de 16. T3C y 17. C3A.

16. D5T, P3TE

La liberación 16. ..., P4A aún no es posible: 17. P×Pa.p., T×P; 18. T×T,

P×T; 19. D4C+. Sin embargo, las negras podían haberse preparado mediante 16. ... A1R; 17. T3T, P3TR; 18. C3A, P4A y el ataque blanco no prospera.

17. TD1AR, P3CE

Si 17. ... A1R; 18. T3C, P4A; 19. D×PTR, D×P; 20. D4A, D3A; 21. C3A con superioridad en el centro. Y si 17. ... A1A; 18. T6A, D4T; 19. T×PT, P×T sería un sacrificio poco claro para las blancas.

18. D×P, D×P
19. T6A, D4T

Cuesta un Peón, pero había que oponerse a la amenaza 20. P4CR y T1A-3A-3T.

20. D×D, P×D
21. C3A, T2A
22. T6T, P3A
23. C4T, A1R
24. T6×PA, T×T
25. T×T, T2R
26. R2A, ...

La lógica manda maniobrar sobre casillas negras. La preferencia de ganar el PAR en lugar del PTR indica que no se ha juzgado mal la posición; pero una incorrección prolongó la resistencia de las negras.

26. ... R2C
27. T4A, A2D
28. R2R, ...

El error. Lo correcto era 28. R1R.

28. ... F4R
29. T5R, T1R

La posición del Rey blanco estorba a la jugada 30. T×PT por el jaque.

30. T2A, P5E
31. T4A, ...

Lento pero seguro el blanco se crea una nueva base de operaciones sobre casillas negras.

31. ... T4R
32. R2D, P4C
33. P3C, A6T

El Caballo está prisionero transitoriamente.

34. P4D, P×P
35. P×P, T4C
36. P3A, P4T
37. T2A, P5T
38. R3R, P6T
39. T2A, A8A
40. T1A, A6D
41. C2C, ...

Ahora el prisionero es el Alfil, y el Caballo danza en rededor.

41. ... T4A
42. C4A, R2A
43. T1D, R2R
44. C×A, P×C
45. P4CD, ...

Libera la casilla 3CD para el Rey. El PD puede esperar.

45. ... R3D
46. R×P, T7A
47. T2D, T6A+
48. R2A, R3R
49. T2R+, R6D
50. R3C, T6D
51. T5R, P5T
52. P×P, T6T
53. T5T, R3A
54. T6T+, R2A
55. P5T, R1nden

PARTIDA N.º 83

Semmering, 1926

Negras: Rubinstein

1. C1AR, P4D
2. P3CB, P4AD
3. A2C, C3AD
4. P1E, C3A
5. A5C, A2D
6. 0-0, P3E
7. P3D, A2E
8. CD2D, 0-0
9. A×CD, A×A
10. C5E, A1R
11. P4AR, C7D
12. C×C, ...

Merece la pena perder unos momentos en examinar la siguiente posibilidad: 12. D4C, C×C; 13. P×C, D4T (más agresivo que 13. ... A2D y 14. ... P4A); 14. T2A (se proyecta la maniobra C1A-3C), D5C; 15. P4R, A3AD (lo mejor; solamente la centralización puede dar esperanzas); 16. P3TD, D4T; 17. P×P, A×P (no 17. ... P×P; 18. P6R, P3A; 19. C3A, amenazando C4T-5A); 18. C1A (la preventiva 18. P4TD permitiría 18. ... D5C), D2A (no 18. ... P4CD; 19. P4TD y el flanco de Dama queda anulado); 19. C3R, P4CD (la contrachance típica P5A debe realizarse aún a costa de un peón para mantener el juego); 20. C×A, P×C; 21. P6R, P3A; 22. TD1A, R1T; 23. T3A y las blancas tienen ventaja. Este análisis demuestra que 12. D4C era prometedor.

12. ... D×C
13. P4E, P3A
14. D3A, ...

La formación tiene ahora el carácter de una India.

14. ... A2A
15. P4TD, ...

No hay nada eficaz para prevenir 15. ... P4AD.

15. ... P3CD

No 15. ... P3TD por 16. P5T, paralizando.

16. TD1E, ...

Era posible el avance de los peones en el flanco de Rey (P4CR - P4TR - P5C). También era a considerar 16. T2T y 17. TR1T como medida preventiva contra 16. ... P3TD y P4CD.

16. ... P3TD
17. P5A, P×PE

Era malo 17. ... P×PA; 18. P×PD, A×P; 19. T×A.

18. D×P, P4E
19. T3E, ...

Prepara el ataque contra el flanco de Rey, pero resulta difícil de conducir a causa de la mala posición de la Dama blanca. Por eso era mejor 19. D4T, P4CD; 20. C4R, P5A; 21. PC×P, P×PA; 22. T3R con la amenaza 23. T3T, P3T; 24. T3C, etc.

19. ... P4CD
20. T3C, ...

Se amenaza ganar pieza con 21. D4CR, P3C; 22. P×P, D×D; 23. P×A+ y 24. T×D.

20. ... B1T
21. C3A, ...

Más convincente 21. D4CR y C4R.

21. ..., P x P

Un error. Lo correcto era 21. ..., A3D.

22. C x P, D1R

Si 22. ..., P x C; 23. D x P, A3A; 24. D x A, P x D; 25. A x P mate.

23. D4CR, T1CR

24. C x A+, D x C

25. D x PT, ...

Las blancas tienen ahora un Peón más y la elección entre un ataque directo al Rey o un final ganado.

25. ..., D4D

26. D4CR, A1D

27. D6C, P3T

28. T1R, D2D

29. T6R, P5A

30. PC x P, ...

Humillado por no haber jugado 29. T4R, medida profiláctica evidente y escaso de tiempo, el blanco no tiene coraje para emprender la maniobra ganadora: 30. T x PAR, A x T; 31. A x A, P x A; 32. D x PT+, D2T; 33. D x P+, T2C; 34. T6C, P x PC; 35. P x P, R1C; 36. T6T, T2A; 37. D5C+, T2C; 38. D4A y gana.

30. ..., T1C

31. A3A, T8C+

32. T1R, A3C+

Es extraordinario que este jaque pierda la oportunidad de tablas que se obtienen con 32. ..., T x T; 33. A x T, D5T, etc.

33. R1A, T x T+

34. A x T, D5TD

Si 34. ..., T1R; 35. A4C, previniendo la posibilidad 35. ..., D2R.

35. T3T, T1AR

Contra cualquier otra jugada de Torre el sacrificio en 6TR es decisivo; ejemplo: 35. ..., T1R; 36. T x P+, P x T; 37. D x PT+, R1C; 38. D6C+, R1T; 39. D x P+ seguido de 40. D x A.

36. A3A, A1D

Error postrero. Aún había chances de tablas: 36. ..., D x P7A; 37. T x P+, P x T; 38. D x PT+, R1C; 39. D6C+, R1T; 40. A x P+, T x A; 41. D x T+, R1C; 42. D x A, D x PD+ con un final de Damas difícil de decidir.

37. A2D, D x P7A

38. A x F, D8C+

39. R2R, D7A+

40. R3R, ...

La clave. No tan bueno era 40. A2D+, R1C; 41. T7T, T2A, amenazando T2R+, etc.

40. ..., A3C+

O 40. ..., D8A+; 41. R4R, D8R+; 42. T3R, D5T+; 43. R5D, P x A; 44. T3T, ganando.

41. R4R, D7R+

42. T3R, Rinden

3. El ala y el centro.

Es un punto muy discutible dilucidar si es mejor atacar en el centro o efectuar una diversión lateral. Resulta evidente que un ataque de flanco es sólo factible cuando está respaldado por un centro

fuerte; pero ¿qué se entiende por un centro suficientemente fuerte?

En una formación de peones así: Blancas, 4D-4AD-3R; Negras, 4D-3AD-3R, el avance P5A del blanco queda refutado con el contra-golpe P4R del negro. El autor ha probado en 1913 (*Mi Sistema*) que de ningún modo esto es inobjetable. La jugada P4R (o P4AR del negro en la siguiente posición: Blancas, P4R-5D-2AR; Negras, P3D-4R-2AR) debe ser apreciada como una reacción normal, pero nunca como una refutación.

Los horizontes respectivos de las cadenas de Peones (y en ambos ejemplos los avances P5A y P5D, respectivamente, conducen a la formación de cadenas) deben ser juzgados como sensiblemente iguales. Esta afirmación mía ha sido ya aceptada hace mucho.

Examinemos la apertura de mi partida contra Tchigorin (negras), Carlsbad, 1907: 1. P4D, P4D; 2. C3AR, A5C; 3. C5R, A4A; 4. P4AD, P3R; 5. C3AD (si 5. D3C, C3AD), P3AD; 6. D3C, D3C; 7. A4A, C3A; 8. P5A, D x D; 9. P x D, CD2D; 10. P4CD, C4T; 11. C x C, R x C; 12. A2D (el blanco no tiene la idea de prevenir P4R), A2R; 13. P5C, C3A; 14. P3R, P4R (¿qué provecho reporta esto?); 15. A2R, C1R, ahora el negro pierde un peón.

El ataque 14. ..., P4R debe continuarse con 15. ..., P5R o P x PD, pero esto no hace estremecer el centro blanco. Después de 15. ..., C1R la continuación fue: 16. P x P+, P x P; 17. P x P y no se puede jugar 17. ..., A x P a causa de 18. C4T y C6C+, ganando la calidad.

Desde el punto de vista moderno cualquier posición central es buena, aun estando constreñida. Un conspicuo ejem-

plo es la partida número 85, en la que sigo mi axioma: «Una sólida formación central justifica una diversión en el flanco, estando su objetivo cubiertos». Otro postulado encontrará el lector en la partida número 88; se expresa así: «Un ojo sobre el flanco y la mente en el centro es el más profundo significado del juego posicional».

El lector de gustos modernos reproducirá con cuidado las siguientes partidas.

PARTIDA N.º 84

Conpenhague, 1924

Negras: Allan Nilsson

1. C3AR, C3AE

2. P4A, P3A

3. P3R, P4D

4. A2R, A4A

5. C3A, P3R

6. P4D, A3D

Mejor sería 6. ..., CD2D.

7. D3C, D3C

Preferible 7. ..., D1A.

8. P5A, D x D

9. P x D, A2A

10. P4CD, ...

El blanco no se preocupa del contra-ataque en preparación, P4R, porque, aunque se consiga realizar, ningún provecho trae consigo. El ulterior avance P5R (P x P es inofensivo) sólo conduce a una momificación que debe ser terminada por el PAR a costa de muchos tiempos.

10. ..., CD2D

11. P5C, R2R
12. P4CD, P4TD

Tentativa ingeniosa de abrir juego. Cualquier otra continuación dejaría el blanco en superioridad.

13. P×Pa.p., P×P
14. C4TR, ...

Si 14. T×P, T×T; 15. A×T, T1CD; 16. P5C, C5R; 17. A2D, C×C; 18. A×C, A6D. Y 14. T4T para defender el PC es inferior porque el blanco está en condiciones de responder a P4TD con P5C; por eso la columna TD debe ser cedida a cambio de una base en 1CD.

14. ..., TR1CD
15. C×A+, P×C
16. T1CD, C5R
17. C×C, PA×C

Parece como si se hubiese jugado P4R y P5R.

18. R2D, T2C

Si 18. ..., P4TD; 19. P5C, P×P; 20. T×P, T×T; 21. A×T, T1CD; 22. A4T, T5C; 23. A2A, amenazando A3T con juego preferible.

19. R2A, C3A

19. ..., T1T-1CR; 20. A2D, P4TD fracasa después de 21. P×P.

20. A2D, C1R
21. T1T, ...

¡Primero la consolidación; luego el ataque!

21. ..., T2C-2T
22. P3A, ...

No sólo abre la diagonal 1R-4TR para el AD, sino también la columna AR para las Torres.

22. ..., P4A
23. P×P, PA×P
24. T2T, A1D
25. TR1T, C2A
26. A1R, ...

Destrozando el juego defensivo negro.

26. ..., C4C
27. A4T+, R1R
28. A×A, R×A
29. A×C, PA×A
30. R2D, ...

La clave de los cambios. El Rey se apresura a apoyar la Torre en el flanco de Rey, que irrumpirá por la columna AR.

30. ..., R2R
31. R2R, R3R
32. R2A, R2D
33. T5T, ...

Jugada de bloqueo con amenaza en perspectiva (T×PC).

33. ..., R3A
34. R3C, R2C
35. T1AR, R3A
36. T5A, T2R
37. P4T, T1-2T
38. P5T, T3R

Si 38. ..., P3T; 39. R4T y P4C, o 39. T8A, R2C; 40. T8D, debiendo ganar.

39. T8A, P3C
40. P6T, P4C
41. T8CD, R2A

42. T8×P, T×P
43. T4T, T3AR
44. T5-5T, R1A
45. R4C, P5T
46. T2T, T2-2AR

Si 46. ..., T2CD; 47. T×P, T×T; 48. T×T, T×P; 49. T×P, T6C; 50. T3T y gana.

47. T×P, T×T
48. T×T, T7A
49. P3C, T7CD
50. T×P, T6C

O 50. ..., T×P; 51. R×P, T6C; 52. R4A.

51. T6D, T×PR
52. T×P, T6R
53. P5C, P6D
54. R3A, Rinden

PARTIDA N.º 85

Carlsbad, 1923

Blancas: F. D. Yates

1. C3AR, P3R
2. P3CE, P4D
3. A2C, P3AD
4. P3D, ...

Después de 4. P4D, A3D; 5. A4A, A×A; 6. P×A, C3TR seguido de C4A, el negro tiene una buena partida.

4. ..., A3D
5. C3A, C2R
6. ♖-♖, ♖-♖
7. P4R, P4CD

El negro juzga que su centro es fuerte y cree justificado iniciar un ataque

de flanco. La amenaza es descolocar el Caballo mediante P5C.

8. C1R, P4AR
9. P×TD, ...

Un error sería 9. P4A a causa de 9. ..., PD×P; 10. P×P, P5C y 11. ..., A4A+.

9. ..., PR×P
10. C2R, C2D
11. A4A, ...

Lo correcto era 11. P4AD, C3CD con chances iguales para ambos.

11. ..., C3CD
12. D2D, C3C
13. P4TR, C×A
14. C×C, D3A

El ataque en el flanco de Dama comienza a tomar forma.

15. P3AD, A×C?

Debilita 4R. Era mejor 15. ..., A2D y 16. ..., TD1R. Después podía ensayarse P4TD y P5C.

16. D×A, C5T
17. T1C, C4A

El error de la jugada 15.ª ha alterado tanto la posición, que el ataque negro de flanco sólo parece un cuerpo disperso de tropas dando golpes en el aire. Mejor era 17. ..., A3T; 18. C3A, TD1R; 19. TR1R, T×T; 20. C×T, T1R; 21. C3A, C4A; 22. T1D, A2C y las posiciones son casi iguales. Una posibilidad es 23. D7A, D1D; 24. D×D, T×D; 25. C4D, P3C; 26. P4CD, C5T; 27. T1AD, R2A; 28. C3C y las negras tienen ciertas dificultades.

18. D3R, ...

Errando el verdadero camino. Contra todo evento había que jugar 18. T1D, y si 18. ..., C3R, entonces 19. D6D.

18. ..., D3D

Muy bueno. Conduce también a la igualdad la variante 18. ..., C3R; 19. P4AR, P5D; 20. P×P, D×P; 21. D×D, C×D; 22. C3A, C×C+; 23. A×C, A2C.

19. P4AR, A3T

Interesante, pero no exacto. Debíó jugarse 19. ..., C2D; 20. C3A, C3A; 21. C5R, C5C; 22. D2R, A2D; 23. P4D, P4TD; 24. TD1R, TR1R; 25. D3D, P5T y la posición negra está ampliamente consolidada.

20. C3A, P5C
21. TR1D, P×P
22. P×P, C5T
23. D4D, D6T

Al ataque negro le falta una base, porque su centro no tiene una formación bastante sólida. Después del error de la jugada 15.ª, que debilitó el centro, las negras no debieron efectuar ningún ataque de flanco, sino dedicarse a consolidar su centro. Ahora el blanco puede obtener ventajas.

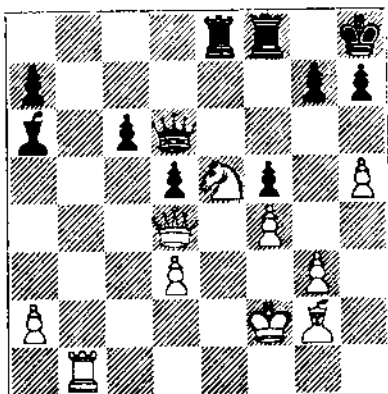
24. C5R, ...

Lo correcto era 24. T2D, C×P; 25. T3C, D8A+; 26. R2T, C4C; 27. D4C, amenazando P4T y T1C con ventaja del blanco.

24. ..., C×P
25. T1R, C×T
26. T×C, ...

La tentativa 26. A×P+, P×A; 27. D×P+, R1T; 28. C7A+, T×C; 29. D×T+, T1A; 30. T8R, fracasa por 30. ..., D4A+ seguido de 31. ..., R1C.

26. ..., R1T
27. P5T, D3D
28. R2A, TD1R



Con su último jugada el negro encubre una bonita combinación de sacrificio.

29. P6T, D×P
30. T1TE, D3A
31. D×PT, T×C
32. P×T, D×P
33. D×A, D5D+

Contra un inmediato 33. ..., P5A existe la defensa 34. P×P, T×P+; 35. A3A. O 33. ..., P5A; 34. P×P, D×P+; 35. R1C.

34. R1A, P5A
35. D3T, R1C
36. T4T, ...

Una idea ingeniosa. Si 36. ..., P×P+ las blancas ganarían con 37. D×T+.

36. ..., P4C
37. T4C, D8T+
38. E2A, P×P+
39. R×F, D4E+
40. R3T, P4T
41. T4TD, P5C+
42. R4T, T4A
43. T8T+, R2C
44. D7T+, R3T
45. D1C, D3A+
46. R3C, T6A+
47. A×T, D×A+
48. R2T, D6T++

Esta partida obtuvo el primer premio de belleza.

PARTIDA N.º 86

Copenhague, 1928

Negras: Gemsoe

1. P3R, P3CB
2. P3AD, C3AR
3. P4D, A2R
4. A4A, ...

Para provocar el avance 4. ..., P4D. Pero 4. A3D, P3D; 5. C2R habría sido bastante soportable.

4. ..., P4D
5. A2R, CD2D
6. C3A, 0-0
7. 0-0, T1E
8. P4CD, ...

Lo mismo que en la partida número 85, el blanco se considera seguro en el centro contra 8. ..., P4R u 8. ..., C5R y en eso funda su ataque lateral.

8. ..., C5R

9. P4TD, P4AR
10. P5T, ...

Controla 3CD negro, pero como crea un punto de inercia en 5CD blanco, hubiera sido mejor 10. P4A.

10. ..., P3TD
11. A2C, P3A
12. C1R, C3D

Si 12. ..., P4R; 13. C3D y 14. P4AR seguido de C5R, consolidando.

13. P4AD, C×P
14. A×C, P×A
15. D2A, C3A

Lo correcto era 15. ..., P4R para dar espacio a ambos Alfiles. También era jugable 15. ..., P4CD; 16. P×P, C×P; 17. C3T, A3R; 18. C3A, R1T; 19. C2D, T1CD; 20. C3T×P, C×C; 21. C×C, T×P; 22. C5R, A×C y 23. ..., T5A.

16. C2D, A3E
17. C×P, D2A

La tentativa 17. ..., A×C; 18. D×A+, C4D probablemente fallaría a causa de 19. C3D seguido de TD1R, P3A y P4R.

18. C3D, TD1D
19. C4A, A4D
20. C5R, ...

Es difícil hallar un antídoto contra la amenaza blanca basada en la continuación TD1R, P3A y P4R.

20. ..., A3T
21. TD1E, ...

Más cuidadosa era 21. ..., C4-3D.

21. ..., T1AR
22. P3A, R2C

23. C4-D, A1C
24. P4E, ...

Ahora el blanco tiene un final mejor.

25. ..., D1A
26. C5A, ...

Reminiscencias del pasado ataque lateral. Habría sido bueno 25. D2R, R1T; 26. P4C, A2C; 27. PR×P, P×P; 28. P5C, C4D; 29. P4A con ataque sobre el ala real.

25. ..., E1T
26. D2A, E2C
27. P×P, ...

Habría sido decisivo 27. P5D, por ejemplo, 27. ..., P×PD; 28. P×PA, P×P; 29. A4D y el negro está sin defensa contra P4A-T3R-T3TR. O 28. ..., D×P; 29. P4C, D1A; 30. P4A. Pero la jugada del texto es más fuerte todavía.

27. ..., P×P
28. P4A, ...

Se ganaba fácilmente con 28. D3C+, R1T; 29. D4T, R2C; 30. P4C, A5AR; 31. P5CR, C4D; 32. D6T+, R1T; 33. C6C mate. Tras la jugada del texto el negro salva la situación en forma muy atractiva.

28. ..., C4D
29. D4T, T3D
30. T3A, E1T
31. TD1AE, A2C
32. T3CE, TR3A
33. TD3A, T3T
34. D5C, TR3C
35. C×T, T×C
Tablas.

La Dama no puede escapar al «jaque perpetuo».

PARTIDA N.º 87

Berlín, 1928

Blancas: P. Johner

Esta partida ilustra nuestra estratagema en la práctica moderna de los torneos. La solidez central sobre la que se basa el ataque lateral de las negras es un hecho real; la escuela pre-moderna negaría totalmente su existencia. Y, sin embargo, hasta un jugador de mediana talla con ideas modernas tendría éxito al crear una base central para sus ataques de flanco. La partida habla por sí misma.

1. P4D, C3AE
2. P4AD, F3E
3. C3AE, F3CD
4. F3CE, A2C
5. A2C, A5C+
6. A2D, A×A+
7. CD×A, P4A
8. 0-0, ...

En mi partida contra Bogoljubow (Berlín, 1927) se continuó 8. P×P, P×P; 9. 0-0, D2A; 10. D2A, 0-0; 11. TD1D, P3TR; 12. P3TD, C3A; 13. TR1R, TD1C; 14. T1C, P4TD; 15. P3C, con lo que ya tiene que atender a las debilidades del flanco de Dama.

8. ..., 0-0
9. D3C, D2A
10. TR1D, F3TR
11. D3E, F3D
12. P×P, PC×P
13. C1E, A×A
14. C×A, D3A
15. D3AE, ...

Disputando la gran diagonal, pero después del cambio de Damas, el Rey negro es una pieza defensiva.

15. ..., D×D
16. C×D, T1D
17. T3D, C3A
18. TD1D, C1E
19. T3T, F3T

Impide T6T de una vez para siempre.

20. C4A, TR1C
21. T2D, T5C
22. T2A, E1A
23. F3E, E2E
24. F4T, C2A
25. C3D, T2C
26. C2D, P4TD
27. F3A, C5C
28. C×C, T×C

No es fácil encontrar el camino certero del ataque, ya que el blanco se resiste a debilitarse con P3C. Por otra parte, en el curso de la partida han aparecido algunas debilidades en el otro flanco.

29. R2A, F5T
30. R2E, R2D
31. E1D, E3A
32. C4E, P4A
33. C2A, P4E
34. T3D, TD1CD
35. R1A, C3E
36. F3T, T6C
37. T2-2D, T×T
38. T×T, C2A
39. R2A, C1T

Con la intención de llevar el Caballo a 3C y después, eventualmente, efectuar el avance P4D.

40. P4E, C3C
41. F3C, P×P+

42. T×P, T1AB
43. T3A, C5T
44. T3D, C3C
45. T3A, C5T
46. T3D, C3C
47. T3A, Tablas

El negro no pensaba en las tablas, pero no advirtió que la posición se había repetido tres veces. Una posible continuación hubiera sido: 45. ..., P3C; 46. R3C, T1CD; 47. T3D, P×P; 48. C×P, P4D; 49. P×P+, C×P+; 50. R4A, C3C+; 51. R3A, C5T+, pero probablemente no hay más que tablas en todo esto. A través de toda la partida el negro llevó el ataque y tuvo la formación de peones más compacta, demostrando la bondad de nuestra estratagema.

PARTIDA N.º 88

Eskilstuna, 1921

Blancas: C. Nilsson

(De una sesión de 34 tableros simultáneos.)

1. P4E, C3AD
2. P4D, P4D
3. F5E, A4A
4. P3TD, F3E
5. C3AD, P4TR

Preventivo contra posibles avances de las blancas, P4AR y P4CR.

6. A3E, F3CE
7. P4A, C3T
8. C3A, C5CR
9. A1C, F5T
10. P3T, C3T
11. A3E, A2E

12. D2D, P3T
13. 0-0-0, T1CD

Si 13. ..., P4CD; 14. C2TD, T1CD;
15. P4CD y P4AD, y las negras están débiles.

La amenazadora jugada del texto es de efectos inmediatos.

14. C2TD, A5B

El significado más profundo del juego de posición es: «La vista en los flancos, la mente en el centro».

15. C1E, C4A
16. E1C, C6C
17. T1C, CxA
17. TxC, T1C
19. R1T, E2D
20. T1CB, E1A

El Rey va a refugiarse en 2CD.

21. C1A, P3C
22. P4CD, P4T
23. P3A, PxP
24. PAxP, T1TD
25. B2C, B2C

Podía haberse jugado 25. ..., TxP; pero antes hay que madurar todas las chances posicionales (P4CR). Ahora TxP es una amenaza latente.

26. C2T, P4CB
27. PxP, AExPCB
28. P4C, PxFa.p.
29. TxP, AxA
30. TxA, D5T
31. D3A, C2T
32. T1A, ...

Mejor era 32. P4T, pero en cualquier caso el juego de las negras es superior.

32. ..., DTA+
33. E3C, C4C
34. D6A+, E1C
35. DxC, DxT+
36. Rinden.

El proceso del razonamiento se revela en las jugadas 12. ..., P3T, 13. ..., T1CD y 14. C2TD, A5B.

Con las dos primeras citadas el negro adoptó una actitud ofensiva. La jugada 14.ª blanca es una contra-medida con efecto descentralizante. Con la réplica del negro la descentralización enemiga fue registrada debidamente. El efecto a largo alcance de la amenaza de un ataque de flanco causa sorpresa, y la explicación es que el equilibrio se había roto ya en favor del negro. Una partida simultánea jugada lógicamente desde el comienzo hasta el fin.

4. El pequeño, pero seguro centro.

La posesión de un centro seguro, aunque restringido, justifica un ataque de flanco, el cual descansa sobre la firmeza de este centro.

En las partidas números 85 y 86 la distancia geográfica entre el centro y el campo de batalla era considerable, por lo que fueron acciones totalmente separadas.

Los hechos son distintos en las posiciones del tipo «variante Paulsen», de moda en la actualidad, en donde el ataque de flanco sirve para liberar un centro constreñido, y por eso tiene la significación de una acción subordinada.

Los principales puntos de un jugador tipo Paulsen son: a) profilaxis, b) arte de maniobras en líneas internas. Ambas pueden apreciarse en las siguientes aperturas.

I. Blancas: Dr. Vidmar

(Semmering 1926)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, ASC+; 4. A2D, D2R; 5. P3R, AxA+; 6. CDxA, P3D; 7. D2A, P4A; 8. P3CR, P3CD; 9. A2C, A2C; 10. 0-0, C3A; 11. P3TD, 0-0; 12. TD1D, TR1D; 13. TR1R, TD1A; 14. C3C, PxP; 15. PxP, C1C; 16. CR2D, AxA; 17. RxA, D2C+; 18. R1C, T2A; 19. D3D, CD2D; 20. P4A, P3C; 21. T1AD, TRIAD; 22. P3T, P4TR; 23. T3A, P4D y las negras consiguieron mejor partida con 24. PxP, TxT; 25. PxT, DxP; 26. P4A, D3D porque los peones colgantes del blanco no inspiran confianza.

II. Blancas: Rubinstein

Negras: Saemisch

(Berlín, 1926)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, ASC; 4. D2A, P4A; 5. PxP, AxP; 6. C3A, C3A; 7. ASC, P3CD; 8. P3R, A2R; 9. T1D, P3TD; 10. A2R, A2C; 11. 0-0, P3D; 12. T2D, 0-0; 13. TR1D, T1A (el pequeño centro 3R-3D parece ser sostenible); 14. A4A, C1R; 15. D1C, C4T; 16. P3CD, P4CD; 17. C4R, AxC; 18. DxA, PxP; 19. PxP, D2A; 20. D1C, T1C; 21. D2A, C2C; 22. P4R, A3A; 23. A3R, C4A;

24. C4D, A2R; 25. C3C, C3A; 26. P3A, TR1A; 27. P4C, P3T; 28. R2C, CR2D; 29. C4D, T3C y el negro obtuvo la ventaja en la columna CD.

Lo anterior demuestra que el pequeño centro pertenece al hipermodernismo. Un jugador de la llamada escuela clásica, que requiere para sus maniobras mucho terreno y poca imaginación, se habría sentido sofocado, o impotente para defender las amenazas, porque la técnica preventiva de aquellos días era insuficiente.

Durante los veinte años de mis actividades pedagógicas en ajedrez he experimentado que el estudio de este tipo de juego, con el centro restringido, resulta antipático en los extensos círculos ajedrecísticos.

Siguen ahora dos partidas ilustrando el pequeño (y restringido) centro, y otra sobre la formación suelta.

PARTIDA N.º 89

Nueva York, 1927

Blancas: Capablanca

1. P4D, C3AE
2. C3AR, P3E
3. ASC, P3TR

De valor discutible. Los recursos que pueda proporcionar esta jugada no compensan el peligro de desunión que ocasiona. Hay que evitar sobrecargar un centro restringido. Un centro amplio puede sostener más fácilmente algunas debilidades de flanco. El centro restringido es demasiado pasivo en este sentido.

4. A4T, P3CD
5. CD2D, A2C

- | | |
|----------|-----|
| 4. P3E, | A2E |
| 7. A3D, | F2D |
| 2. P3A, | 0-0 |
| 9. P3TR, | ... |

Las blancas no han conseguido nada.

- | | |
|-----------|--------|
| 26. T1AD, | T2A |
| 27. T×T, | D×T |
| 28. C2D, | D4A |
| 29. D6T, | D2A |
| 30. D2A, | Tablas |

Las lentas evoluciones de las piezas mayores por líneas interiores constituyen una característica típica del centro restringido.

PARTIDA N.º 90

Copenhague, 1923

Blancas: Egil Jacobsen

- | | |
|----------|------|
| 1. P4D, | C3AE |
| 2. C3AE, | F3CD |
| 3. P4A, | A2C |
| 4. C3A, | P1E |
| 5. A5C, | F3TE |
| 6. A4T, | A2E |
| 7. P3E, | F3D |
| 8. T1A, | CD2D |
| 9. A3C, | 0-0 |
| 10. A3D, | F3T |

El negro, ocupando solamente tres filas, se encuentra confortable en su estrechez, ya que no puede pensarse de momento ni en P4R ni en P4A. En cambio, maniobra internamente para que P4A sea un valor positivo en el ataque.

Asegura una «posición Paulsen» (15. ..., P×P y 16. ..., T1A), pero aún se intenta algo más.

- | | |
|----------|-----|
| 15. C4A, | C2C |
|----------|-----|

Comparando esta posición con la que se obtuvo tras la jugada 11.ª blanca, se tiene la impresión de que el CD negro ha viajado desde 2D a 2CR, cuando la realidad es que el que está en 2CR es el CR. Una maniobra interna con intercambio de misiones y lugares.

- | | |
|----------|-----|
| 16. D2E, | C4A |
| 17. A×C, | ... |

Si 17. P×P, PC×P; 18. A×C, PR×A seguido de ..., T1R y ..., A1AR con ataque en el flanco de Dama.

- | | |
|----------|------|
| 17. ..., | PR×A |
| 18. P5D, | P4CD |
| 19. P3C, | T1E |
| 20. D3D, | C5C |

Oponiéndose a las intenciones del blanco con medios preventivos.

- | | |
|----------|-----|
| 21. D2A, | A5T |
|----------|-----|

Creemos menos efectivo 21. ..., A1AD; 22. C2R, A3A; 23. P4R, P×PR; 24. C×P, A4A; 25. C×A+, etc.

- | | |
|----------|-----|
| 22. P4R, | ... |
|----------|-----|

Era mejor 22. A×A, D×A; 23. P3TR, C4R; 24. C3D. La jugada del texto de mejor partida a las negras.

- | | |
|-----------|------|
| 22. ..., | A×A |
| 23. PT×A, | P×PE |
| 24. C×PE, | A1A |
| 25. P3A, | C3A |

Si 25. ..., C6R; 26. D3A y eventualmente C6A+.

- | | |
|-----------|-----|
| 26. C×C+, | D×C |
| 27. D2D, | T2T |

- | | |
|-----------|-------|
| 26. TD1E, | T2-2R |
| 29. T×T, | D×T |
| 30. B2A, | P×P |

El blanco consiguió salvaguardar la columna de Rey, pero a base de la peligrosa debilidad del PAD.

- | | |
|----------|------|
| 31. P×P, | P4TD |
| 32. C3D, | D3A |
| 33. D2C, | D×D |
| 34. C×D, | A4A |

El cambio de Damas no mejora las cosas.

- | | |
|----------|-----|
| 35. T1A, | P4T |
|----------|-----|

No 35. ..., T1C; 36. C1D porque al Rey de las blancas hay que mantenerlo apartado el más tiempo posible. Con la jugada del texto se prepara una tromba de peones.

- | | |
|----------|------|
| 36. T3A, | P5TD |
| 37. C1D, | ... |

Si 37. C×P, T1T; 38. C2C (si 38. C6C, T×P+ seguido de T3T y el Rey negro se encarga del Caballo), T×P; 39. T3C, P4C con un final superior. Y si 37. T3T, T1C; 38. C×P?, T1T gana.

- | | |
|----------|-----|
| 37. ..., | P4C |
| 38. C3E, | A2D |
| 39. E2E, | P4A |
| 40. E2D, | ... |

Debilita el flanco de Rey. Algo mejor 40. P4A, aunque tampoco suficiente: 40. ..., R2A; 41. P×P, R3C o también 40. ..., P×P; 41. P×P, P5T o en ambos casos las blancas tienen dificultades.

- | | |
|-----------|-----|
| 40. ..., | P5A |
| 41. P×P, | P×P |
| 42. C1D?, | ... |

Para jugar A3C sin temor al cambio. Pero 9. D2R y 0-0-0 proyectando atacar el flanco de Rey parece más natural. La siguiente apertura es instructiva sobre este punto (negras: Vidmar): 1. P3R, P4D; 2. C3AR, C3AR; 3. P3CD, A5C; 4. A2C, CD2D; 5. P3TR, A4T; 6. A2R, P3R; 7. C5R, A×A; 8. D×A, A3D; 9. C×C, D×C; 10. P4AD, P3A; 11. 0-0, 0-0-0; 12. C3A, A2A; 13. P4D, P4TR; 14. P5A, P4CR; 15. P4CD, P5T; 16. P5C, TD1C y Vidmar ganó con un ataque directo al Rey.

- | | |
|-----------|------|
| 9. ..., | P1A |
| 10. 0-0, | C3A |
| 11. D2E, | C4TE |
| 12. A×A, | D×A |
| 13. A6T, | C3A |
| 14. TB1D, | TB1D |
| 15. P4E, | A×A |

Posible porque el negro dispone de una maniobra para demostrar que las casillas blancas no son débiles. No es bueno 15. ..., P4R; 16. P5C con chances en ambos flancos.

- | | |
|-----------|------|
| 16. D×A, | D2A |
| 17. TD1A, | T2D |
| 18. P4CD, | TD1D |
| 19. D2E, | C2E |
| 20. T1E, | C3C |
| 21. P3C, | T1AD |
| 22. PC×P, | FD×P |
| 23. C3C, | P×P |
| 24. P×P, | D2C |
| 25. T×T+, | D×T |

Lo correcto era 42. C2A, R2A; 43. C1R, R3A; 44. T2A, T1CD; 45. R3A, T8C; 46. T2R, T8A+; 47. C2A, A4A, aunque el negro tiene el final ganado. Después de la jugada del texto, el resto es fácil.

42. ...	R2A
43. C2A,	T1CR
44. R2R,	T×P
45. T1A,	A4A
46. P3T,	P5T
47. T1A,	R3A
48. R1D,	P6T
49. R2R,	P7T
50. T1TD,	A6D+
51. R×A,	T×C
52. R4R,	R4C
53. T1CD,	T7R+
54. R3D,	T6R+
55. Rinden.	

PARTIDA N.º 91

Copenhague, 1928

Blancas: E. Hansen

1. P4AD,	P4AD
2. P4A,	...

Esta jugada causa una impresión desagradable, pero no es errónea. Cuán trivial es enjuiciar un lance solamente por su apariencia, punto de vista muy en boga no hace mucho.

2. ...	C3AR
3. P3D,	P4D
4. P×P,	C×P
5. P4R,	...

Compárese la siguiente apertura: 1. P4AD, P4AD; 2. C3AD, C3AR; 3. C3A, P4D; 4. P×P, C×P; 5. P4R (va-

riante Dresde, introducida por el autor). La posición obtenida por Hansen es similar a ésta, con la ventaja de que el recurso negro C×C y P3CR se ha eliminado. El maestro Hansen merece reconocimiento.

5. ...	C3AR
6. A3R,	P3R
7. C3AD,	C3A
8. C3A,	A2D
9. P4D?,	...

Más profundo, 9. P3TR, C4TR; 10. R2A y 11. P4CR. La jugada del texto demuestra falta de sentido de la solidez; a un jugador como Saemisch no se le habría ocurrido.

9. ...	P×P
10. C×P,	A5C

Ya todo está en peligro en el campo blanco.

11. C×C,	A×C
12. D×D+	T×D
14. P5R,	C5R
14. P3TD,	...

Buscando los Alfiles de distinto color.

14. ...	A×C+
15. P×A,	C×P
16. A4A,	...

No es admisible 16. A×P por 16. ... C4D; 17. P3C, C×P; 18. P×C, A×T.

16. ...	TIAD
---------	------

La verdadera estrategia cuando el adversario está débil es permitir que todo se afloje, y luego crear la tensión.

17. TIAD,	A×P
18. T1CR,	T×A
19. T×A,	P4CD
20. T2-2AD,	...

Si 20. T×P, R2R seguido de TR1AD con serias amenazadas.

20. ...	C4D
21. T×T,	P×T

El Caballo negro de AD es muy bueno.

22. T×P,	R2D
23. A×P,	TIAD

El triunfo de la formación sólida. A pesar de que el blanco ha equilibrado el material, tiene una «mariposa» en 4AR, un «galgo» en 7TD y dos «ovejas» enfermas en 3TD y 2TR, mientras el Rey se halla a una distancia prudente, en su trono. La conclusión es aterradora.

24. T4B,	...
----------	-----

Si 24. T×T, R×T y la «mariposa» desaparecería.

24. ...	T8A+
25. R2A,	...

Si 25. R2D, T8TR; 26. T2R, T8T; 27. A5A, C×P, etc.

25. ...	T7A+
26. R3C,	...

O 26. R1C, T6A; 27. P4TD, T6A, etcétera.

26. ...	T6A+
27. R4C,	...

Un error. Pero ya no existía salvación posible.

27. ...	P4A+
28. Rinden.	...

Si 28. P×Pa.p., C×P+ y la Torre está perdida. Las debilidades de un centro extendido, avanzando impulsivamente, han quedado aquí patentes.

5. Tratamiento asimétrico de variantes simétricas.

Los partidarios de la escuela clásica tienen preferencia por las variantes simétricas y tratan de asignarlas un valor científico. Gana terreno la creencia de que muchas aperturas poseen una tendencia natural a la simetría y que el deseo de evitar este don del cielo sería sacrificar inútilmente el intelecto, por cuyo motivo cualquier tentativa en este sentido sería incorrecta y llevaría al fracaso.

Analícemos la cuestión con un ejemplo: 1. P4D, P4D (¿qué objeción hay que oponer a la asimétrica C3AR?); 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P4AD (la continuación asimétrica sería 3. ... C3AR seguido de CD2D); 4. P3R (en su época se pensó que era lo correcto; hoy sabemos que lo exacto es 4. C3AR y P3CR), C3AD; 5. C3A, C3A; 6. A3D, A3D. Si alguien, en aquel tiempo, hubiera jugado 6. ... A2R los críticos se hubieran desgarrado las vestiduras. Y, sin embargo, es lo correcto. La debilidad de 6. ... A3D se funda en que el PD necesita protección. Con 6. ... A2R la Dama permanece efectiva en su columna: 7. 0—0, 0—0 8. D2R (cada lance se basa en sus propias chances), P×PD; 9. PR×P, P×P; 10. A×P, C×P; 11. C×C, D×C, y no es fácil la predicción.

En la variante del cambio de la Defensa Francesa: 1. P4R, P3R; 2. P×P, P×P; 3. A3D, A3D, el CR puede desarrollarse por vía 3AR o por 2R, y en este caso la defensa del centro (P3AR) debe efectuarse en consecuencia para evitar un desarrollo estratégicamente erróneo. De ello se deduce que a C3AR debe contestarse con C2R, y a la inversa a C2R, con C3AR! Este tratamiento asi-

métrico de Svenonius es muy superior al simétrico.

Véase este contraste en la siguiente lucha. Blancas: Strande (Aalesund, simultáneas, 1925). 1. P4R, P3R, 2. P4D, P4D; 3. P×P, P×P; 4. A3D, A3D; 5. C3AR, C2R; 6. 0—0, CD3A; 7. A3R, A4AR; 8. C3A, 0—0; 9. T1R, A×A; 10. D×A, C5C; 11. D2D, P3AD; 12. P3TD, C3T; 13. T2R, C2A; 14. TD1R, C3R; 15. D3D (15. C5CR sera inofensivo por 15. ..., C3C; 16. C×C, P×C; 17. A5C, D2A), C3C; 16. P3CR, T1R; 17. A1A, D2D; 18. C1D (debió jugarse 18. C5R para mejor o para peor), T2R; 19. C3R?, C(3R)5A (la persistente defensa del centro conduce a la centralización); 20. P×C, C×P; 21. D2D, D6T; 22. Rinden.

Antes de pasar a las partidas que siguen deseamos subrayar que la simetría en el desarrollo, preconizada en aquellos tiempos de poca imaginación, debe ser estimada solamente como un testimonio de pobreza.

PARTIDA N.º 92

Copenhague, 1922

Blancas: J. Moller

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P3R |
| 2. P4D, | P4D |
| 3. C3AD, | A5C |
| 4. P×P, | P×P |
| 5. C3A, | C3AD |
| 6. P3TD, | A4T |

Si 6. ..., A×C+; 7. P×A, A4A; 8. A3D, CR2R; 9. 0—0, 0—0; 10. A4AR y las blancas tienen ventaja por su acción central.

- | | |
|----------|-----|
| 7. A5CD, | C2R |
|----------|-----|

- | | |
|----------|------|
| 8. 0—0, | 0—0 |
| 9. C4TD, | A3C |
| 10. C×A, | PT×C |
| 11. A3D, | A4A |
| 12. T1R, | ... |

La operación central no debe ser juzgada «a priori» demasiado optimista, ya que el negro tiene mejor desarrollo y posee una formación más firme.

- | | |
|----------|-----|
| 12. ..., | D2D |
|----------|-----|

¿Por qué no 12. ..., P3A, marchitando al brotar la acción blanca en el centro? Porque sin la ocupación del puesto avanzado en la columna central (C5R) el blanco no puede hacer progresos; esta es una apreciación de las posiciones características de «C3AR contra C2R». Por ejemplo: 13. C5R, C×C; 14. P×C y la mayoría blanca del flanco de Rey tiene poca movilidad.

Como la jugada ..., P3A puede diferirse, conviene fortificar antes el punto 2R. Resulta instructivo un amplio análisis de la jugada 12. ..., P3A. Ejemplo: 13. C4T (un experimento interesante), C×P (también 13. ..., A×A; 14. D×A, D2D; 15. A2D, P4CR y 16. ..., D4A); 14. C×A (véase A), C5×C; 15. D4C, C3D (15. ..., D1A; 16. D3T, amenazando P4CR); 16. A4AR, P4AR; 17. D3T, D2D; 18. T2R, C3C; 19. A×C, P×A; 20. P3CR, C4R con una leve ventaja del negro.

A) 14. T×C, A×A; 15. T3R, C×P; 16. T×A, C×T; 17. A3R, D1R; 18. D×C, D5R; 19. T4D, D3R; 20. D2T, TD1D; 21. C3A, P4AD; 22. T1D, R1T y 23. ..., D3A, con pequeña ventaja negra. Una posición para Capablanca.

Por lo tanto, 12. ..., P3A es bueno, afloja temporariamente la posición negra.

La del texto está más en armonía con la posición toda vez que C5R sólo castiga al aire.

- | | |
|----------|------|
| 13. C5R, | C×C |
| 14. T×C, | TD1R |
| 15. D2R, | P3AR |

Ahora se juega con clara conciencia.

- | | |
|-----------|------|
| 16. T3R, | P4A |
| 17. P3AD, | P5A |
| 18. A2A, | P4CR |

Concede al Caballo una base en 5TR.

- | | |
|-----------|-----|
| 19. P3CD, | A×A |
| 20. D×A, | C4A |
| 21. T×T, | T×T |
| 22. A2D, | C5T |
| 23. D1D, | P×P |
| 24. D×P, | T7R |
| 25. A3R, | D4A |
| 26. D5C, | ... |

El blanco debió jugar 26. D1C, si bien la partida tampoco se salvaba: 26. ..., D5C; 27. D1AR, P3T; 28. P3T, D5R seguido del avance P4A y 5A, etc.

- | | |
|----------|-----|
| 26. ..., | D5R |
| 27. R1A, | T×A |

Las blancas se rindieron.

PARTIDA N.º 93

Berlín, 1927

Blancas: Enoch

- | | |
|----------|------|
| 1. P4D, | P3R |
| 2. P4D, | P4D |
| 3. P×P, | P×P |
| 4. C3AB, | A3D |
| 5. A3D, | C3AD |

- | | |
|----------|------|
| 6. P3A, | CE2R |
| 7. 0—0, | A5CR |
| 8. T1R, | D2D |
| 9. A5CR, | P3A |

Sin temores, porque 3R está fuertemente apoyado.

- | | |
|----------|------|
| 10. A4T, | P4TR |
|----------|------|

Pequeña innovación. En caso de seguir 11. A6C+, R1A; 12. D2A, C×A; 13. D×C, A4AR las negras ganarían la Dama.

- | | |
|-----------|-------|
| 11. CD2D, | P4CR |
| 12. A3C, | A×A |
| 13. PA×P, | 0—0—0 |
| 14. P4C, | ... |

Ambos adversarios tienen diferentes puntos de combate, por lo que resulta difícil un juicio exacto de la posición. Pero claramente puede observarse que no es posible una acción en el flanco descuidando el centro. Para el equilibrio de ambas alas hay que mantener el centro, las blancas en el sentido del ataque, y las negras en el de la defensa. De ahí que la jugada del texto no sea satisfactoria. A considerar era 14. T3R, seguido de 15. D1AR y 16. TD1R.

También es interesante la posibilidad 14. C3C, D3D; 15. C5A. Y ahora no sirve 15. ..., P5T; 16. D3C, C4T (16. ..., P3C; 17. A6T+, R1C; 18. C7C gana calidad; 17. D4T, P3C; 18. P4C, P×P; 19. P×C, P×C; 20. P×PA (si 20. T×C, P5A), D×P+; 21. R1T, A×C; 22. A6T+, R1C; 23. TD1C+, R1T; 24. A7C+, R1C; 25. A×P+, R1A; 26. A6R+ y mate a la siguiente. Por eso habría que jugar 15. ..., TD1R; 16. D3C, C1D; 17. T3R, C2+3A; 18.

TD1R, T×T; 19. T×T, P5T; 20. C2D, P×P con equilibrio.

Esto es una prueba de coordinación entre el centro y el juego de flanco.

14. ...	TD1C
15. D2R,	T2C
16. P4TD,	...

La iniciativa central 16. P3TR, A4A; 17. A×A, C×A; 18. D6R sería contestada con 18. ... P5C.

16. ...	D3D
17. P5T,	C1D
18. P6C,	R×C
20. P×PA+,	D×P
21. P4A,	P×PC
22. P×PC,	P×P
23. C×PA,	...

Si 23. A×P, C4A con ataque decisivo.

23. ...	D×PC
24. P6T,	C4D
25. A4R,	...

Interesante es posibilidad siguiente: 25. P×P, C5A; 26. D2T, P3T (26. ... T×P; 27. TR1C, amenazando D×P+) y el negro gana.

25. ...	C5A
26. D2C,	A×C
27. A×A,	T2-2T
28. Binden.	

En la jugada 14.^a el blanco omitió jugar el Caballo a 3C y 5AD, por cuyo motivo se derrumbaron la presión central y el ataque de flanco. En cambio, las negras con 15. ... T2C consiguieron combinar la defensa del centro con la ofensiva lateral, realizando el plan con toda felicidad. Un ejemplo muy instructivo del método asimétrico de juego.

PARTIDA N.º 94

New-York, 1927

Blancas: Marshall

1. P4R,	P3R
2. P4D,	P4D
3. C3AD,	A5C
4. P×P,	P×P
5. A3D,	C2R
6. C2R,	A4AR
7. 0—0,	0—0
8. C3C,	A3C
9. CD2R,	A3D
10. A4AR,	CD3A
11. D2D,	D2D
12. TD1D,	TD1R

Ambos adversarios han desarrollado su CR por 2R y el juego es monótono; ahora empieza a animarse.

13. P3A,	C1A
14. A3R,	CD2R

Trata de crear la asimetría con el retroceso coordinado de los Caballos para una formación «C3AR contra C2R». Este retroceso fue intentado por el autor en su partida contra Spielmann (Copenhague, 1923).

15. C4A,	A×C
16. AD×A,	A×A
17. D×A,	C3CR
18. D3A,	...

Si 18. A2D, C3D. Pero tras la jugada del texto también el negro obtiene chances.

18. ...	P4AR
19. A2D,	T×T
20. T×T,	P5A
21. C2R,	D4A

También era bueno 21. ... C5T; 22. D5T, C×P; 23. R×C, P6A+; 24. R1T, P×C; 25. T×P seguido, tal vez, de C2R-4A.

22. P4D,	C3C
----------	-----

No 22. ... D5R a causa de 23. D×D y C3A.

23. P×P,	C×P
24. C3A,	C×C
25. A×C,	P3A
26. A4C,	T1D
27. D4R,	D2A
28. P3TD,	P3TR
29. P3CR,	D3A
30. A3A,	T4D
31. D8R+	R2T
32. D4R,	D4A
33. R2C,	D5C

El final no parece ventajoso para el negro después de 33. ... D×D; 34. T×D, P×P; 35. PT×P, R1C; 36. T8R+, R2A; 37. T8TD, P3T; 38. T8CD, T2D; 39. R3A, C2R; 40. R4C, C4D.

34. P3A,	D4C
35. A2D,	D3A

Más simple 35. ... D1D; 36. A×P, T×P; 37. D5A, D2D; 38. D2A, T6D.

36. A×P,	T×P
37. D2A,	T4D

Debió jugarse 37. ... D1D.

38. A2D,	D1D
39. A3A,	T6D
40. T4R,	D4D
41. D2R,	D2D
42. P4TR,	P4TR
43. T8E,	T8D

44. T8T,	P3T
45. T8CD,	...

Con la intención de atraer los Peones, después de lo cual se liquidan las Damas y el final de Torre y Alfil está ganado. Pero el negro encuentra una réplica muy astuta. Lo correcto era 45. D4R y la defensa se torna difícil.

45. ...	T8TR
46. R×T,	...

Tras veinte minutos de reflexión, Marshall se decidió por esta jugada. Si 46. D8R, C5A+; 47. P×C, D6T+; 48. R2A, T8A+; 49. R3R, D×P+; 50. R4D, D4D+; 51. R3R, T6A+; 52. R2R, D6D+; 53. R1R, T8A mate. También es malo 46. D4A, C×P+; 47. P×C, D6T+; 48. R2A, D7T+ seguido de 49. ... D×T.

46. ...	D6T+
48. D2T,	TABLAS.

Naturalmente, no puede jugarse 47. R1C a causa de 47. ... D×P+; 48. D2C, D×T; 49. D5C, D5A; 50. D×P+, D3T y las negras tienen ventaja.

6. El Alfil, con o sin puesto avanzado.

Cuando el amable lector reproduzca cada una de las tres partidas que siguen tendrá la impresión de que los Alfines tienen tendencias neo-románticas.

En la partida número 95 la diagonal del Alfil es tratada según los principios del juego posicional.

En el siguiente esquema, blancas: T1D, C3AD, P4R; negras: P2AD, P3D; vemos que nuestro juego de columna no

tiene ningún objeto definido porque la penetración a séptima fila no es posibilidad real por la firme posición enemiga.

La continuación fue 1. C5D con el efecto de un Caballo en puesto avanzado. 1. ..., P3A para expulsar al molesto huésped. Y después de 2. C3A el juego de columna tiene en 6D un punto definido de ataque. Este es el tema de nuestra partida número 95.

En la partida número 96 los Alfiles son notables por su rapidez en la ofensiva, y en la partida número 97, en la defensa.

Tomando el conjunto de todo esto se ve que la moderna generación de maestros estima estas ideas constructivas en un concepto más elevado que sus antecesores.

PARTIDA N.º 95

Carlsbad, 1923

Negras: Dr. Tartakower

- | | |
|----------|------|
| 1. C3AR, | P4AR |
| 2. P3CD, | P3CD |
| 3. A2C, | A2C |
| 4. P3C, | A×C |

Este cambio es desfavorable porque a la formación de Peones negros le faltará movilidad.

- | | |
|----------|------|
| 5. P×A, | P3E |
| 6. P4AR, | C3AR |
| 7. A2C, | P3A |
| 8. 0—0, | A2R |
| 9. D2R, | 0—0 |

Los Alfiles blancos están bien situados, pero todavía tienen poca efectividad.

- | | |
|----------|------|
| 10. C3T, | P4TD |
|----------|------|

El único camino para desarrollar el CD. 10. ..., P4CD fracasa ante 11. C×P.

- | | |
|----------|------|
| 11. C4A, | P5T |
| 12. A4D, | P4CD |
| 13. C5E, | ... |

Si hubiera considerado a este Caballo como un puesto avanzado en la columna de Rey no habría razón para publicar aquí esta partida; pero en este Caballo no he visto más que un punto avanzado en una diagonal.

- | | |
|---------|-----|
| 13. ... | C4D |
|---------|-----|

Después de 13. ..., C3T la continuación no sería un sacrificio en 6AD, sino un simple desarrollo: 14. TR1R y P4A.

- | | |
|----------|------|
| 14. P4A, | P×PA |
| 15. P×PA | C5C |

«Hacia tierras enemigas, via centro», dice la sentencia. El proyecto resulta un desastre.

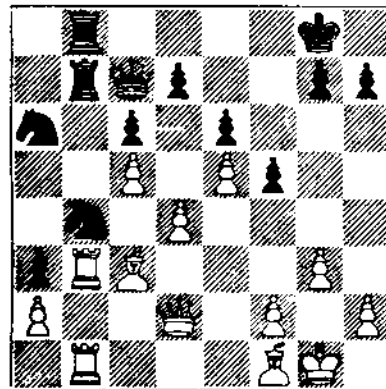
- | | |
|-----------|------|
| 16. A3AD, | P6T |
| 17. P4D, | CD3T |
| 18. TD1C, | T1C |
| 19. P5A, | ... |

Lo normal es 19. P5D. Pero la desventurada posición de los Caballos negros se explica mejor con la jugada del texto.

- | | |
|-----------|-----|
| 19. ... | A3A |
| 20. T3C, | A×C |
| 21. P4×A, | D4T |

El único camino para defender el PTD.

- | | |
|-----------|------|
| 22. TR1C, | T2C |
| 23. D2D, | TR1C |
| 24. A1A, | D2A |



Ya no puede salvarse la partida.

- | | |
|------------|------|
| 25. AD×C, | C×A |
| 26. T×C, | D4T |
| 27. T×T, | D×D |
| 28. T×T+, | E2A |
| 29. A4A, | P×PD |
| 30. A3C, | D×PA |
| 31. T7C, | D×P |
| 32. T×P+, | E3A |
| 33. T1-1D, | P4A |
| 34. T7-6D, | D6A |
| 35. T×P+, | E4C |
| 36. T3E, | D5C |
| 37. T1AD, | P5AR |
| 38. T5E+, | E3T |
| 39. T5×P, | ... |

Y las blancas ganaron.

PARTIDA N.º 96

Oslo, 1922

Blancas: Dalsek y Geelmuyden

- | | |
|----------|------|
| 1. P3E, | P3CR |
| 2. P4D, | A2C |
| 3. C3AR, | P3D |
| 4. A2R, | C2D |
| 5. 0—0, | P4E |
| 6. P×P, | ... |

Sorprendente cambio a un juego abierto. En caso de tener un juego cerrado con 6. P4A las negras no hubieran adoptado un plan Tchigorine (6. ..., P4AR), sino más bien 6. ..., CR3A; 7. C3A, 0—0; 8. P3CD y ahora quizá 8. ..., P×P; 9. P×P, P4D; 10. P5A, C5R; 11. C×P, CD×P, etc.

- | | |
|--------|-----|
| 6. ... | C×P |
|--------|-----|

El Alfil de 2CR empieza a dar señales de vida. Si 6. ..., P×P; 7. P4R, CR3A; 8. A4AD, 0—0; 9. D2R y el blanco tiene una variante Hamham con dos tiempos de ventaja, pero es difícil que con el fianchetto las blancas sacaran provecho de esta ventaja, por ejemplo: 9. ..., P3A; 10. P4TD, D2A; 11. P3CD, C3C; 12. A3T, T1R; 13. CD2D.

- | | |
|----------|-----|
| 7. C×C, | A×C |
| 8. P4AR, | A2C |
| 9. P4E, | C2R |
| 10. P3A, | ... |

Contra 10. P5A hay dos respuestas: a) 10. ..., P×P; 11. P×P, A×PA; 12. A5C, A×PC; 13. T×A, A×T con juego azaroso.

b) 10. ..., P×P 11. P×P, A3A 12. C3A, P4D seguido de P3A - A2D - D2A,

y por último 0—0—0, con juego tranquilo.

10. ..., **P4AR**
11. **A3D**, ...

Era preferible 11. C2D, 0—0; 12. A4A+, R1T; 13. A3C, P×P; 14. C×P, P4D; 15. C5C, P3TR; 16. C3A con el control del centro.

11. ..., **P×P**
12. **A×P**, **P4D**
13. **A2A**, **P5D**
14. **P×P** **D×P+**
15. **D×D**, **A×D+**
16. **B1T**, **A5C**

He aquí las razones de esta jugada:

a) La maniobra blanca C2D-C3A es destruida con A×C.

b) Caso de 17. T1R puede jugarse 17. R2D sin temor a la clavada 18. T1D.

c) Si 17. P3TR, P4TR y el Alfil permanece en su ubicación.

17. **T1R**, ...

Si 17. P3TR, P4TR; 18. R2T, C4A; 19. P3CR, P5T; 20. A4T+, R2A; 21. P×A, P×P+; 22. R2C, T7T+; 23. R3A, P7C; 24. T1D, TD1TR; 25. P×C, P×P y no hay defensa contra la amenaza T1-6T+ y P8C=D+.

Y si 17. C2D, 0—0—0; 18. C3A, A×C; 19. T×A, TR1R; 20. T1C, C4A; 21. A×C+, P×A; 22. A2D, A×P; 23. T×A, T×A y gana.

17. ..., **R2D**
18. **C2D**, **TD1R**
19. **C4A**, **C4D**
20. **A2D**, ...

Más resistencia se obtiene con 20. C5R+, R1A; 21. T1CD, A4AR; 22.

A×A, P×A; 23. A2D, A×C; 24. P×A, R2D y 25. ..., R3R con un final favorable para el negro.

20. ..., **A7R**
21. **A3C**, **A×C**
22. **A×A**, **C3C**
23. **A3C**, **A×P**
24. **TD1D**, **T×T+**

Un error que permite la entrada a los Alfiles contrarios. Después de 24. ..., R1A el blanco no tiene compensación por el Peón perdido.

25. **A×T+**, **R1A**
26. **A6R+** **R1C**
27. **A4T**, **C1A**

Posiblemente sería suficiente para tablas 27. ..., P4A; 28. T8D+, T×T; 29. A×T, P5A; 30. A×C, P×A; 31. A×P, A8A; 32. P3C, P4CR; 33. P5A, R2A; 34. R2C, R3D; 35. R3A (ó 35. P6A, R4R; 36. P7A, A6T; 37. R3A, P4T, etc.), R4R; 36. R4C, R3A; 37. R5T, R2C.

28. **T8D**, **T×T**
29. **A×T**, **A6T**
30. **P4C?**, ...

Con esto se pierde. En cambio, podía llegarse a un completo equilibrio con 30. A6A, C2R; 31. P4C seguido de R2C y la amenaza A×C-P5C-A8C. O bien 30. A6A, A2R; 31. A7C, A3D; 32. P5A, P×P; 33. A×P, P4TR; 34. P4TR, etc.

30. ..., **A2E!**
31. **A×C**, **A×A**
32. **A6R**, **P4CR**
33. **P5A**, **P4C**

No hay esperanzas para el blanco, a pesar de los Alfiles de diferentes colores.

34. **R2C**, **P4A**
35. **R3A**, **R2A**
36. **P4R**, **R3D**
37. **A3C**, **P5A**
38. **A2A**, **A3A**
39. **A1D**, **P4TD**
40. **A2A**, **P5T**
41. **A1D**, **P6T**
42. **Rinden**.

PARTIDA N.º 97

Berlín, 1928

Blancas: Stoltz

1. **P4R**, **P4AD**
2. **C3AD**, **C3AD**
3. **P3CR**, **P3CR**
4. **A2C**, **A2C**
5. **CR2B**, **P3R**
6. **P3D**, **CR2R**
7. **A3B**, **C5D**
8. **D2D**, **CR3A**
9. **C1D**, ...

Las negras han jugado por un puesto avanzado en 5D. En nuestra partida de Niendorf, Kostich jugó 9. 0—0, continuando 9. ..., P3D; 10. C1D, D4T; 11. C×C, D×D; 12. A×D, P×C; 13. P3AD, A2D; 14. P4AR, P×P; 15. P×P, T1AD con cierto juego en la diagonal.

9. ..., **C×C**

No se ven defectos a 9. ..., P4D; 10. C×C, P×C con inmediata presión en la columna AD, y presión latente en la gran diagonal, cuando el blanco tenga que jugar, tarde o temprano, P3AD.

10. **D×C**, **D4T+**
11. **D2D**, ...

Si 11. P3A, C5D; 12. D2D, C6C.

11. ..., **D×D+**
12. **R×D**, **P3D**

La acción diagonal, cuando es indefinida, debe animarse para no perderse. Había chances con 12. ..., P3C; 13. P3AD, A2C; 14. P4AR, P4D; 15. P×P, C2R; 16. C2A, C4A. Tras la jugada del texto no puede probarse la posibilidad del triunfo.

13. **P4AR**, **P3C**
14. **P5R**, **A2C**
15. **P×P**, **0—0—0**
16. **P3A**, **T×P**
17. **C2A**, **TR1D**
18. **TD1D**, ...

Posición clara de tablas, porque 3D del blanco es inexpugnable. Ejemplo: 18. ..., C2R; 19. A×A+, R×A; 20. R2A, C4A; 21. TR1R, P4TR; 22. C4R, T3-2D; 23. A1A. O bien 18. ..., C2R; 19. A×A+, R×A; 20. R2A, C4D; 21. TR1R, P4A; 22. A1A y aunque el negro sitúe su Rey en 2AR para asegurar el PR, el blanco dobla sus Torres en la columna de Rey y puede aguardar acontecimientos sin temor.

18. ..., **P4R**

Energica tentativa que el joven adversario detiene con dificultad.

19. **TR1B**, **P4A**
20. **A×C**, **T×A**

Si 20. ..., A×A; 21. P×P, A×P; 22. A×P.

21. **P×P**, **A×P**
22. **A5C**, **A3A**
23. **A×A**, **T×A**
24. **T7A**, ...

El blanco ha obtenido un grado de iniciativa.

24.	T2D
25. TD1R,	A4D

Las negras no temen llevar su Alfil a 2AR, para actuar a la defensiva. Esta resolución extraña al espíritu de la escuela clásica, parece típica del estilo neo-romántico.

26. C3T,	P3TE
27. C4A,	A2A
28. P4TE,	E1D
29. T×T+,	...

El retroceso 29. T7-5R conduce a la liquidación: 29. ..., P4CR; 30. P×P, P×P; 31. C3T, P5AR; 32. T×PC, P×P; 33. T×PC, A×P. Pero la jugada del texto da ventaja al negro.

29.	R×T
30. P3T,	P4CE
31. F×F,	F×F
32. C3T,	T3C
33. T5R,	A3R
34. E1R,	...

Si 34. P4D, P×P; 35. P×P, P5A; 36. T×P, T×T; 37. C×T, P×P y el blanco tendría que vérselas con el distante Peón pasado.

34.	R2R
35. P4CD,	R3A
36. T3R,	T1C
37. R2A,	A4D

El Alfil vuelve a su caparazón.

38. P4A,	A2A
----------	-----

Preferible la simple jugada 38. ..., A2C. Por ejemplo: 39. R1C, T1TR; 40. C2A, P5A; 41. P×P, P×P; 42.

T2R, *T1C+; 43. R1A, A7C+; 44. R1R, A6A; 45. T2A, T8C+ con ventaja. O 42. T1R, T1C+; 43. R1A, A7C+; 44. R2R, T1R+; 45. R2D, T×T; 46. R×T, R4R; 47. R2D, R5D; 48. P×P, P×P; 49. R2R, P6A+; 50. R2D, A8A y gana.

39. C1C,	T1TR
40. C3A,	T8T
41. C5R,	...

Mejor que T1R, T×T, etc.

41.	A3R
42. C6A,	T7T+
43. E1R,	T7T
44. P×P,	P×P
45. C×P,	A2D
46. P4D,	...

Se podía entablar la partida con 46. C5C, A×C; 47. P×A, T×P; 48. T8R, T×P (si 48. ..., T6C; 49. T8CD); 49. P6C, T6C; 50. T8CD, R4R; 51. P7C, R3D; 52. T8D+, R2A; 53. T8A+, R×P; 54. T×P, T6AR; 55. P4C, etc.

46.	P×P
47. T3D,	P4R
48. C5C,	A×C
49. P×A,	T7CD
50. P4T,	P5C
51. T2D,	...

Solamente 51. P5T, T×P; 52. T3T da chances para tablas.

51.	T×T
52. E×T,	P5A
53. P×P+,	R3D

Las blancas están ya perdidas.

54. P5T,	P6C
55. P6T,	R2A

56. R2R,	P6D+
57. R×P,	P7C
58. R4R,	P4C=D
59. R5A,	D3C
60. R5C,	R2D
61. P5A,	R2R

Las blancas se rindieron.

7. El débil complejo de casillas de un específico color.

En el juego moderno magistral es típico que uno de los adversarios ataque cierto número de debilidades que se hallan en casillas de un mismo color. Tanto el proceso de centralización (partida número 23) como el de restauración se realizan con un mismo color. Y este estado de cosas se encuentra también en el juego «alternativo». Naturalmente existen casos excepcionales, como el defensor de una línea que debe vigilar dos casillas por donde puede producirse la irrupción, estas casillas son de colores opuestos.

¿Qué línea de defensa debe adoptarse? (Para el ataque ya hemos aconsejado lo necesario en la quinta parte.)

Hay tres posibilidades:

1. Intentar un contra-juego sobre las casillas de color opuesto. Esta estrategia sólo es buena para el jugador de ataque. El jugador posicional no se sentirá en su medio ambiente, porque a este tipo de posición le falta la tendencia gradual a la liquidación.

2. Recuperando el territorio perdido sobre casillas de un mismo color. Estrategia profunda que ilustramos con un ejemplo adecuado. Blancas: Maroczy (Carlsbad, 1923). Blancas: R2AR - D2D - T1TD - T1CD - A4D - P4TD,

3AD, 2AD, 5R, 3AR, 2CR, 2TR. Negras: R1CR - D5AD - T1AR - T4AR - A3TD - P2TD, 3CD, 4D, 3R, 5AR, 2CR, 2TR.

La partida continuó así: 23. P5T, P4CD; 24. A×P, T×P; 25. T1R, T×T; 26. D×T, T1R; 27. D5R, T2R; 28. A4D, D2A; 29. T1R, D×D; 30. A×D, T2AR; 31. P3C, P×P+; 32. P×P, T1A; 33. T1CD, T1A; 34. T4C, P4C; 35. R3R, R2A; 36. P4C, R3C; 37. T1C, P4T. Tablas.

3. Emplear medidas preventivas si el adversario amenaza ser demasiado poderoso sobre casillas de un color (ver partida núm. 99, jugada 12.º).

Es indudable que estamos inclinados a optar por el método mencionado en último término.

PARTIDA N.º 98

Hannover, 1926

Negras: Mieses

1. P4AD,	P4R
2. C3AD,	C3AR
3. C3A,	C3A
4. P4E,	...

Mi propia variante Dresden especial (véanse las partidas núms. 31 y 52).

4.	A5C
5. P3D,	P3D
6. P3CE,	A4AD
7. A2C,	C5CE
8. 0-0	P4A

Se ha llegado a una posición difícil de jugar. El negro está fuerte sobre las casillas negras, pero el blanco podrá obtener contra-juego sobre casillas blancas.

9. C5D,	...
---------	-----

En vez de esto, a considerar son dos líneas de juego:

1) 9. P×P, A×P; 10. C5CR, D2D; 11. ASD, T1AR; 12. CRAR, A3CD con ligera ventaja.

2) 9. A5C, C3A; 10. P×F, A×P; 11. C4TR, A3R; 12. C4R, 0—0; 13. R1T, D2D; 14. A×C, P×A; 15. P4A, R1T; 16. P5A, A1C; 17. C×A, P×C; 18. A4R, C5D con chances iguales.

9. ..., P3TR?

Pérdida de tiempo que disminuye la iniciativa propia y favorece los planes adversarios. La jugada casi evidente era 9. ..., 0—0; 10. A5C, D1R; 11. C×PA, D4T; 12. P3TR (si 12. C×T, P×P; 13. P×P, T×C), C×P; 13. T×C, A×T+; 14. R×A, P×P; 15. P×P, D×A; 16. C×T, C5D; 17. T1A, A×P; 18. T3A, A5C; 19. C7A, D4T; 20. C5C, A×C; 21. A×A, D7T+; 22. R1A, D8T+ y gana.

Por eso el blanco no puede replicar con 10. A5C a 9. ..., 0—0. Mejor línea sería 10. P3TR, C×P; 11. T×C, A×T+; 12. R×A, P×P; 13. P×P, C5D; 14. A3R, C×C seguido de A×P con equilibrio.

Después de la jugada del texto las blancas tienen dificultades.

10. P×P, A×P
11. C4T, A3R
12. C6C, T1CB
13. P3TB, ...

Controlados los puntos blancos, procede a desalojar al adversario de los puntos negros.

13. ..., C3A
14. A3R, A×C

Parece indicado 14. ..., A2A con el objeto de tratar de restablecer la posición de una manera amplia en lugar de defenderse por separado de cada amenaza.

Malo sería 14. ..., D2D; 15. P4CD, A×A; 16. P×A, 0—0—0 (no 16. ..., A×P; 17. T×C); 17. D4T, R1C; 18. P5C, A×C; 19. P×C, A×P6A; 20. A×A, P×A; 21. TD1C+, R1T; 22. C7R gana.

15. P×A, C5D

O 15. ..., C2R; 16. C×C y 17. P4D con mejor juego para el blanco.

16. P4A, D2D

Inútil sería 16. ..., P×P; 17. T×P, C3R; 18. A×A, C×T; 19. D1R+, R2A; 20. C×C, T1R; 21. C6R y el blanco mantiene su ventaja.

17. P4CD, A3C
18. P×P, P×P
19. C×P, D2R
20. C4A, E1D

El negro está perdido y lo más notable es el ingenio de Mises en busca de salvación. Si ahora 20. ..., 0—0—0; 21. C×A+.

21. P4TD, ...

¡Lástima! Se podía ganar elegantemente así: 21. T1R, D×P; 22. T1C, D6A; 23. D4T, C7A; 24. A×A, C×T; 25. A×P+, R×A; 26. T×P+, R×T; 27. P6D+, C×A; 28. D5C+ y mate en 3. También se ganaba fácilmente con 21. P6D, P×P; 22. T1R, D2AD; 23. P4TD, P3T; 24. C×A, D×C; 25. D2D, T1R; 26. A2A.

La jugada del texto también gana, pero más lentamente.

21. ..., T1R
22. R2T, C7R
23. P6D, ...

Vendándose los ojos. Se ganaba por la vía directa con 23. D×C, A×A; 24. D3A.

23. ..., P×P
24. T1R, A×A
25. T×C, A8C+
26. D×A, D×T
27. C×P, T2R
28. P5T, T2D
29. T1R, D2D
30. C4A, D×PC
31. P6T, T1A

Si 31. ..., P4CD; 32. C5R, T1A; 33. C×T, C×C; 34. T1C, D4A; 35. D×D, T×D; 36. P4D, T4A; 37. A6A. Y si 31. ..., T1C; 32. C5R, D5D; 33. C7A+, R2A; 34. T1A+, R3C; 35. T1C+, R×P; 36. D1AD, D×P; 37. A1A.

32. T1C, D5T
33. P×P, T1C
34. D5A, T2AD
35. D4D+, C2D

O 5. ..., T2D; 36. D5R, T2AD; 37. C5T con la terrible amenaza 38. C6A+, T×C; 39. D×T+, etc.

36. D×PC, T4A
37. D8T+, R2A
38. D×P, D7A
39. D6D+, R1D
40. T1AR, R1R
41. T8A+, Binden

La continuación sería 41. ..., C×T; 42. D×T+, R2A; 43. D×C+, R×D;

44. P8C=D+, R2A; 45. D×P+ y 46. D×T.

La pérdida de la calidad alteró el curso lógico de la partida, pero no afectó a las posibilidades de ataque sobre casillas blancas, esencia de la posición.

PARTIDA N.º 99

Copenhague 1923

Blancas: Erik Andersen
y W. Nielsen

1. P4R, C3AD
2. P4D, P4D
3. P×P, D×P
4. A3R, P3R
5. C3AR, A2D

Más correcta es 5. ..., C3A; 6. P3TR, P4R; 7. P×P, D×D+; 8. R×D, C4D; o bien 5. ..., C3A; 6. P3TR, D4T+; 7. P3A, P4R; 8. P4CD, D4D; 9. P5C, P×P; 10. P×P, C2R; 11. C3A, D1D seguido de 12. ..., CD4D y la posición negra está consolidada.

La jugada del texto tiene por objeto asustar a los adversarios con la columna de Dama.

6. CD2D, ...

Preferible 6. A2R, 0—0—0; 7. 0—0, P3A (7. ..., C3A; 8. P4A, D4AR; 9. P3TR); 8. P4A, D4AR; 9. C3A, D2A y la posición negra resulta difícil de defender.

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

Una idea sutil. Se renuncia al ata-

que (A4AD - D2R y 0—0—0), pero se pone a la Dama bajo cubierta.

7. ...	C3A
8. 0—0,	F3TR
9. P3A,	P4CR
10. P4A,	...

Un arma de doble filo. El proceso lógico era 10. P4CD, P5C; 11. C1R, D4TR; 12. P5C, C2R (no 12. ..., A3D; 13. P3C y 14. P4AD); 13. P4AD, C4A; 14. P5A, C4D con juego complicado. Tras la jugada del texto las blancas se derrumban.

10. ...	D3D
11. P5A,	D2R
12. C4A,	C4D
13. CR5E,	...

Era preferible la oferta 13. P4CD y si 13. ..., C×PC entonces 14. T1C y el ataque blanco no es despreciable.

13. ...	A2C
14. T1E,	C×C
15. C×C,	A×C
16. P×A,	A3A

La posición del blanco sobre casillas blancas es ruinoso.

17. D1A,	C5A
18. A1A,	C6D
19. A×C,	T×A
20. P4CD,	D2D
21. D4A,	T1D
22. P3TD,	A5T
23. TB1C,	A4C
24. D2A,	D4D
25. T1E,	P5C
26. D2E,	P4TR
27. P4TD,	A5A
28. D2A,	P5T

29. D2E,	T5D
30. D2C,	T5D
31. D2E,	T1C
32. R1T,	P6T

Una nueva debilidad (2CR) en casilla blanca.

33. T1CE,	P×P+
34. T×P,	T6T
35. D1E,	T×T
36. D×T,	D6A
37. R1C,	T1D
38. Rinden.	

8. El triunfo de la audaz, pero errónea jugada.

Esto es lo que se dijo de nuestras jugadas. Hoy día, después de que la idea moderna ha triunfado, sorprenderá que una línea de juego tan genuina y profunda como la Variante Hanham pueda ser considerada como defectuosa.

Después de 1. P4R, P4R; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, C3AR; 4. C3A, CD2D el negro intenta fortificar el centro con P3A, con lo que obtiene una superioridad. Teniendo esto en cuenta, ¿qué importancia puede tener la falta de desarrollo temporal del AD? Pero los premodernos sólo tenían la idea del desarrollo sin obstáculos. Nosotros no deseamos «contar casillas», porque la escuela del formulismo ha fallecido y no se puede fustigar a un caballo muerto.

Si en las páginas siguientes registramos alguna crítica de tiempo pasado no es su objeto «contar casillas», sino un interés puramente técnico.

1.—1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. P5R. El error decisivo. Con este comentario se expresó que el avance injustifi-

cado del PR (injustificado porque no habiendo Caballo en 3AR, no ataca nada) era defectuoso. En realidad, como el autor lo ha manifestado durante veinte años, aunque nadie le escuchaba, 3. P5R ni es error, ni es defectuoso, sino una jugada razonable y buena. Después de 3. ..., P4AD el blanco tiene a su disposición nada menos que cuatro continuaciones para igualar: 4. P3AD, 4. P×P, 4. C3AR y 4. D4C. En la actualidad la bondad de 3. P5R se admite universalmente.

2.—1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, C3A; 4. 0—0, C×P; 5. P4D, A2R; 6. D2R, C3D; 7. A×C, PC×A; 8. P×P, C2C. ¡Un glorioso repliegue estratégico! O ¡una retirada combativa! Con este retroceso se causan dos heridas al adversario; lo despoja de uno de sus Alfiles, y crea para sí un compacto centro de Peones con valor dinámico. Pero no lo juzgaban así los premodernos porque no veían la fuerza dinámica del retroceso, ni la belleza de su concepción; para ellos era una lastimosa jugada de Caballo.

En la partida número 101 encontramos un A5CD en juego cerrado, formación que, según Tarrasch, «es menos perdonable en un maestro que dejarse capturar una pieza». En realidad, el A5CD parece estar bien ubicado en el 70 por 100 de los casos, y probablemente con ventaja.

En la partida número 100 existe la preparación de un fianchetto (P3CR) que de un modo inexplicable no se realiza, y, sin embargo, es una de las partidas más lógicamente ideadas. En el curso ulterior, la partida causa una impresión entre misteriosa y discordante, pero entonces el sentido estético del ajedrez de-

be estar anclado en la idea. Las apariencias engañan, aun en ajedrez, y la belleza ajedrecista debe buscarse solamente en la idea.

PARTIDA N.º 100

New-York, 1927

Negras: Dr. Alekhine

1. C3AE,	C3AR
2. P3CD,	P3D
3. P3C,	P4R
4. P4A,	...

¡Audaz! No teme a 4. ..., P5R.

4. ...	P5R
--------	-----

Debilita las casillas negras y siembra las dificultades futuras.

5. C4T,	...
---------	-----

Así 2CR no es un fianchetto para el lánguido Alfil, sino para el audaz Caballo.

5. ...	P4D
--------	-----

Esta jugada, buena contra 5. C4D ahora es casi un enredo. No obstante, es posible que no haya otra mejor.

6. P×P,	D×P
7. C3AD,	D3A
8. P3E,	P3TD

Más consistente sería 8. ..., A5CR, y entonces 9. D×A, C×D; 10. A5C, C3A; 11. A2C, P3TD; 12. A×D+, C×A; 13. C2R, C5CR; 14. P3A, P×P; 15. C×P. 0—0 con una mini-ventaja para el blanco. Esto ilustra los recursos defensivos del negro. La variante elegida

por Alekhine hace más difícil la defensa.

- | | |
|-----------|------|
| 9. A2CD, | A5CR |
| 10. A2R, | AxA |
| 11. CxA, | CD2D |
| 12. T1AD, | D3C |
| 13. 0-0, | ... |

A considerar era 13. D2A, A3D; 14. C5A, aunque el negro parece tener algo mejor: 13. ... C4A; 14. A4D, C8D+; 15. DxC, PxD; 16. AxD, PxA; 17. C4D (17. C3AD, A6T), A4A; 18. T3A, C4D; 19. TxP, C5C; 20. T3A, AxC seguido de CxP con buen juego.

Pero esta variante debe ser favorable al blanco así: 14. 0-0. C6D; 15. AxC, DxA (6 15. ... PxA); 16. C4A con mejor partida.

- | | |
|----------|-----|
| 13. ... | A3D |
| 14. P3A, | ... |

Alekhine prefirió aquí 14. P3D.

- | | |
|---------|-----|
| 14. ... | A4R |
|---------|-----|

Muy interesante. Las negras tratan de ocupar la casilla blanca 6D. Y ahora surge la duda: ¿Por qué los puntos sobre casillas blancas pueden repentinamente dejar en la penumbra los puntos sobre casillas negras? Como el deslíz de la 8.ª jugada ha hecho crónicas las debilidades del negro sobre casillas negras, y el blanco no ha cometido ningún error, se deduce que la violenta tentativa del negro debe ser infundada en algún sentido.

- | | |
|-----------|-------|
| 15. AxA, | CxA |
| 16. PxP | C6D |
| 17. T3AD, | 0-0-0 |
| 18. D1C, | CxP |

No hay golpe de Estado sin sacrificio. Es dudoso que 18. ... C4A fuera mejor,

por ejemplo: 19. P3D, C5T; 20. PxC, DxP+; 21. T2A (también 21. R1T, DxC); 22. TR1A), C5C; 22. D1AR.

- | | |
|-----------|------|
| 19. TxC, | CxPD |
| 20. TxT+, | TxT |
| 21. D5A+, | R1C |
| 22. T1R, | ... |

A considerar era 22. T1A.

- | | |
|----------|------|
| 22. ... | DxP+ |
| 23. D2A, | D6D |
| 24. C4A, | D6AD |

Si con 24. ... D7A existiera chances para tablas, ¿no se probaría que el golpe de Estado tenía fundamento y, por lo tanto, que los puntos sobre casillas blancas o negras pueden adquirir fuerza a voluntad? Pero no hay nada de esto. En primer lugar no es seguro que con 24. ... D7A se logren tablas. En segundo lugar el blanco pudo mejorar su juego en el lance 22. Y en tercer lugar hay muchas posiciones en donde una evidente superioridad no es suficiente para forzar la victoria.

- | | |
|----------|------|
| 25. T3E, | D8A+ |
| 26. R2C, | D3A+ |
| 27. C3A, | P4CR |
| 28. C3D, | CxC |
| 29. DxC, | D7A+ |
| 30. C2A, | P4AB |
| 31. T2R, | D4A |
| 32. C3D, | D5D |
| 34. C4A, | ... |

De acuerdo con Spielmann, 34. P4CR era el camino seguro para el blanco, porque conseguía un ataque en el medio juego. Pero si se llega al final, ¿el Peón pasado no sería molesto?

- | | |
|---------|-----|
| 34. ... | PxP |
|---------|-----|

- | | |
|-----------|------|
| 35. T2D, | D1T |
| 36. TxT+, | DxT |
| 37. PxF, | D5D |
| 38. D8A+, | R2T |
| 39. D2A, | DxD+ |
| 40. RxD, | P4TR |

- | | |
|-----------|-----|
| 48. CxPC, | P5A |
| 49. C4E, | PxF |

Si 49. ... P6A; 50. C2A seguido de C3D.

- | | |
|------------|--------|
| 50. P5C, | P7C |
| 51. C2D, | R4A |
| 52. P6C, | P7T |
| 53. E2C, | R5D |
| 54. P7C, | R6D |
| 55. P8C=D, | RxC |
| 56. D2T, | E7A |
| 57. D4A+, | R1den. |

Un combate de titanes.

PARTIDA N.º 101

Kecskemet, 1927

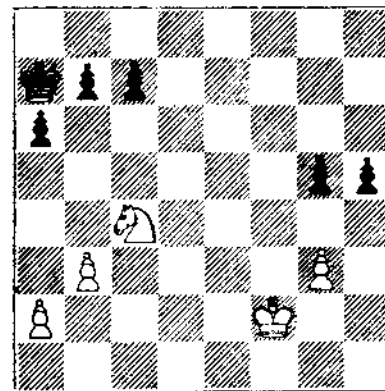
Negras: Gilg

- | | |
|----------|------|
| 1. P4E, | P4AD |
| 2. C3AB, | C3AD |
| 3. A5C, | D2A |
| 4. P3A, | P3TD |
| 5. A4T, | C3A |
| 6. D2E, | P4E |
| 7. 0-0, | A2E |
| 8. P4D. | PAxP |

Debió jugarse 8. ... P3D. Insuficiente sería 8. ... 0-0; 9. AxC, DxA; 10. PxPR, CxP; 11. T1R, P4A; 12. PxF.p., CxP3A; 13. DxA, T1R; 14. DxT+, CxD; 15. TxC+, R2A; 16. C5R+ con pieza de ventaja.

- | | |
|----------|------|
| 9. PxF, | CxPD |
| 10. CxC, | PxA |
| 11. P5E, | P6D |

Si 11. ... C4D; 12. P6R, PxP; 13. DxPR, C3C; 14. A5CR, D1D; 15.



La partida no está definida aún, y dependerá de una línea de juego reminiscencia de un estudio. La siguiente jugada fue la secreta.

- | | |
|----------|-----|
| 41. E3E, | P4A |
|----------|-----|

La variante principal era 41. ... P4C; 42. C2D, P5T; 43. P4CR, P6T; 44. R3A, P4A; 45. C4R, P5A; 46. P4C, R3C; 47. R3C, R3A; 48. CxP, P6A; 49. C3A gana.

- | | |
|-----------|-----|
| 42. P4T, | P4C |
| 43. PxF, | PxF |
| 44. C2D, | R3C |
| 45. C4E, | P5T |
| 46. P4CR, | P6T |
| 47. E3A, | P5C |

El último revoloteo antes de que ocurresca.

A×A, C×A; 16. D3C, D×A; 17. D×C con superioridad.

12. D3E, C4D

Si 12. ..., A4A; 13. D3C, C5R; 14. D×P, A×P+; 15. R1T (15. T×A, D×A+; 16. T1A, D6R+ y mate en cuatro), T1A; 16. A6T, A4A; 17. P6R y ganan.

13. D3C, P3CE
14. A3C, C5C
15. A×P+, R1D
16. A6T, ...

Este Afil, aunque difícilmente lo parece, tiene un ojo en 6CD.

16. ..., C7A
17. C3A, C5D

Desesperación. Si 17. ..., C×T; 18. C5D, D3A; 19. A3R, P3D; 20. A6C+, R2D; 21. P6R mate! Tras la jugada del texto, las blancas ganan estrepitosamente.

18. D×PD, D×P
19. T6E, D3A
20. T×A, R1den.

Porque si 20. ..., R×T; 21. C5D+; y si 20. ..., D×T; 21. D×C.

9. La defensa de las líneas heroicas.

Aunque se espere que en toda la partida se note la influencia de las ideas modernas, esto no es así. En los dominios de la defensa existe una obstinada tendencia a evitar influencias del pensamiento moderno, como si se tratara del último reducto de los pre-modernos. En el mejor de los casos, aquí el progreso es infinitesimal.

Una señal de ataque es causa de estremecimientos, y una defensa con rumbo convencional distinto parece llegar al colmo. La precaución minuciosa por la corrección de cada jugada esquivando las sendas desconocidas y el miedo a lo «colosal» evoca el período clásico del pasado muerto.

El defecto está en que se hace poco uso de las estrategias descubiertas. La utilización de la profilaxis, restricción, centralización y superprotección puede ser, en el ámbito de la defensa, de gran importancia, y hasta podría elevarse con ello el arte defensivo.

Y ello se patentiza en la diferencia que existe entre los recursos defensivos del sector que está bajo el fuego y la irradiación de energía defensiva de todo el tablero.

Cuatro partidas ilustran la defensa con medidas heroicas y muestran la eficacia de los preceptos citados.

En la partida número 102 un centro restringido es superprotegido y adquiere estabilidad. El retroceso de las jugadas 8.ª y 10.ª muestra el espíritu moderno que la anima.

En la número 103 sorprende la indiferencia con que es conducida la defensa. Una línea tomada de los Finales de Estudio se aplica con propósitos defensivos.

La partida número 104 es notable porque se introduce la nueva técnica defensiva en una medida amplia. Una acción lateral violentísima es detenida por un contra-ataque central.

También la número 105 muestra una técnica defensiva basada sobre principios hiper-modernos, triunfando plenamente.

El ataque adversario sobre casillas negras es detenido con el uso incidental de las casillas blancas, hasta que surge la

oportunidad de emprender el «golpe de Estado», devolviendo todo el material ganado (algo similar ocurrió en la partida número 100). El número de grandes jugadores defensivos es muy pequeño. El autor sólo conoce a Steinitz, Lasker, Burn, Bernstein, Duras y Paulsen. Esperamos que nuestro trabajo de investigación ayude a aumentar esta lista. Aprovechamos esta oportunidad para decir con satisfacción que un número de maestros más jóvenes, como Saemisch, muestran interés y destreza por la defensa en posiciones difíciles.

PARTIDA N.º 102

Berlín, 1927

Blancas: Brinckmann

1. P4E, C3AD
2. P4D, P4D
3. P×P, D×P
4. A3E, P3E
5. A2A, P×PC
6. A3A, D3C
7. C2E, C5C

La moderna técnica defensiva empieza con presión sostenida. El objeto es la centralización 8. ..., C4D.

8. C3T, C4D
9. C4AD, ...

Lo correcto era 9. C5C, P3AD; 10. C4A, C×C; 11. C7A+, R2D; 12. C×T, C7C+ con un porvenir incierto. Unos ensayos del doctor Lasker con el autor terminaron en tablas.

9. ..., D3A
10. C3A, D1D

Jugada de doble significado. La Dama busca seguridad y, al mismo tiempo, el abalco del centro es superprotegido. La maniobra de retroceso tiene un efecto neo-romántico en contraposición del fanatismo clásico por un rápido desarrollo.

11. D2D, C83A
12. C5E, P3A

Superprotección y espera de tiempo. El negro se reserva la opción de enrocar por cualquier flanco hasta que el adversario haya tomado una decisión. Esta capacidad de espera es otro recurso para la posición restringida.

13. 0-0, ...

Si 13. 0-0-0, A5C; 14. P3A, A2R y el negro se prepara para el enroque largo con D2A, A2D y TR1A. Después de la jugada del texto, el enroque largo sería peligroso.

13. ..., A3D
14. E1T, D2A
15. P4A, C×A
16. D×C, P4A

Un ataque en cualquier momento produce su efecto aun en sentido psicológico. Pero la jugada del texto afloja la posición, por lo que se debió dar preferencia a 16. ..., C2D.

17. D5C, ...

Castigando la audacia negra. Pero más correcto era 17. TD1R, P×P; 18. D×P, A2D, aunque no existe peligro real para el negro. También podía considerarse 17. C3D, P×P; 18. D×P.

17. ..., P×P
18. TD1E, ...

Si 18. D×P, T1CR; 19. D×C, A×C con alguna ventaja para el negro.

18. ..., B1A

Y no 18. ..., 0—0; 19. T1CR, P3TR; 20. D4A, A×C; 21. T×A, C2D; 22. C5T, D×T; 23. D×PT, P3CR; 24. T5C, D1T; 25. T×P+ y mate en dos.

19. T1CR, P3TE
20. D4A, A×C
21. D×A, D×D
22. T×D, C2D

Más simple 22. ..., P3CR; 23. T1D, R2R; 24. T×P, T1D con final ganador.

23. T5CD, P3T
24. T3C, ...

Si 24. T4C, C4R; 25. A2C (25. A×P, T1CD), C6D, amenazando 26. ..., C×P mate.

24. ..., C1A
25. T3T, T1CD
26. P4C, C2D
27. P5A, C4E
28. T1E, C×A
29. T×C, A2D
30. T3D, T1D
31. R1C, A4C
32. T2D, T4D
33. C4E, R2E
34. C6D, ...

El error en la posición desesperada. Relativamente mejor 34. P3A, T1CD; 35. C6D, P3CD; 36. C×A, P×C; 37. P×P, T×P y el negro gana con facilidad.

34. ..., T4C+
35. R1T, A3A+

Las blancas se rindieron.

PARTIDA N.º 103

Berlín, 1928

Blancas: Leonhardt

1. P4E, P3E
2. P4D, P4D
3. C3AD, A5C
4. P×P, P×P
5. A3D, C3AD
6. C2E, C2E
7. 0—0, 0—0
8. A4AE, A5C
9. P3TR, ...

Con esta jugada Leonhardt se aparta de las líneas conocidas para preparar un ataque. Sin embargo, era más simple 9. P3A, A4TR; 10. D2D ó 10. A3R y 11. C4A.

9. ..., A4TE
10. D1A, A4T
11. D3E, ...

Si 11. P3T, A×CD; 12. P×A y el Peón atraído a 3TD será una debilidad en la formación blanca. Por otra parte, nada excepcional.

11. ..., C5C
12. C3C, C×A
13. C×A, C×PC
14. A6T, C5A
15. D5C, ...

La variante principal era 15. D3C, C4A; 16. D4C, P3CR; 17. A×T, A×C y el Alfil de las blancas no tiene escapatoria. (Tema de Rinck, conocido por «Cruz de Alfiles».)

15. ..., C3CE
16. C×FD, P3AE

El negro tiene otras dos buenas continuaciones: a) El simple cambio 16. ..., D×D; 17. A×D, P3AR; 18. A3R, TD1D. b) La sugerencia de Kostich 16. ..., A7D; 17. D×D, TD×D; 18. A×A, C×A; 19. TR1D, T×C; 20. T×C, T×C, etc. O 17. C3R, P×A; 18. D×D (si 18. D×P, D×P), TD×D; 19. C×C, T×P; 20. TD1D, TR1D, ganando un Peón. La línea del texto parece más fuerte aún.

17. CD×P+, T×C

Sin 17. ..., P×C, entonces 18. D5C.

18. A×P, T2A
19. A6A, D3D
20. TD1D, ...

Si 20. D6T, T1R; 21. P4AR, T7R; 22. P5A, A7D; 23. P×C, A×D; 24. P×T+, R1A y gana; ó 23. A5C, C6R con pieza de ventaja y ataque muy fuerte.

20. ..., TD1A
21. D5C, ...

Si 21. D6T, P3A; 22. P4AR, C6R; 23. P5A, C×TR; 24. T×C (24. P×C, D7T+, etc.), A7D; 25. D×A, T×A; 26. C×T+, D×C y gana.

21. ..., D3A
22. D×D, P×D
23. A5C, T4A
24. P4A, C6E
25. P4C, TE2A
26. P5A, C×TE
27. T×C, A6A
28. T1D, C2A
29. T3D, C4D
30. R2C, T1C
31. R3A, T7C
32. C6A+, T×C

La simple 32. ..., C×C; 33. T×A, T3C también hubiera ganado. El resto se entiende fácilmente.

33. A×T, T×PT
34. P5C, T×P
35. A5E, P4TD
36. P5C, P5T
37. T1C, T7D
38. T1CD, A7C
39. P×P+, E×P
40. T1C, A×P
41. T7C+, E1T
42. T2C+, A×A
43. T×T, P6T
44. T2E, A7C
45. T8E+, R2C
46. T8TD, C5C

Las blancas se rindieron.

PARTIDA N.º 104

Copenhague, 1924

Blancas: Brinckmann

1. P4D, P4AE
2. P4E, P×P
3. C3AD, C3AE
4. A5CE, P3CD

Una innovación arriesgada. Después de la usual 4. ..., C3A el blanco continúa 5. P5D, C4R; 6. D4D, C2A; 7. A×C, PR×A; 8. C×P, P4AR; 9. C3C, P3CR; 10. 0—0—0, A3T+; 11. R1C, 0—0; 12. C3A. A considerar es la siguiente variante aún no ensayada: 4. ..., C3A; 5. A×C, PR×A; 6. P3TD, P4A; 7. A4A, C2R; 8. P5D y el blanco está presto a explotar las debilidades que pueda crearse con 8. ..., P3D.

5. A4AD, P3B
 6. AxC, DxA
 7. CxP, D2B

Ya existen muchas posibilidades fantásticas. Por ejemplo: 7. ..., D3C; 8. D3A, A2C (no 8. ..., P4D; 9. A3D); 9. C6D+, AxC; 10. DxA, 0-0; 11. DxT, C3A seguido de 12. ..., DxC. O 9. C6A+, DxC; 10. DxA, DxP; 11. DxT, A5C+; 12. P3A, AxP+; 13. R1A, 0-0 y el negro debe ganar. Por último, 7. ..., D3C; 8. D3A, A2C; 9. A3D, A5C+; 10. P3A, T1A; 11. C6D+, R2R; 12. CxA, TxD; 13. AxD, TxPAD; 14. R2R, T5A; 15. A3D, TxP; 16. P3TD y el blanco gana. Haciendo balance, la tentativa 7. ..., D3C resulta desfavorable al negro.

8. A3D, C3A
 9. P3AD, A2C
 10. C3A, 0-0

La posición del negro, según los puntos de vista aceptados generalmente, no puede ser considerada como sostenible; pero «los puntos de vista aceptados generalmente» no siempre tienen fundamento. Puede agregar que ahora parece jugable 10. ..., P4D; 11. CD5C, P4R; 12. PxP, CxP; 13. 0-0, CxC+; 14. CxC, 0-0-0; 15. D4T, R1C; 16. TD1R, D3A; 17. C5R y el negro tendría solamente algunas debilidades sobre casillas blancas.

11. 0-0, T1C

Intento de centralización. Podía pensarse en la liberación 11. ..., P4D; 12. C3C, P4R, pero sería erróneo a causa de 13. CxP, CxC; 14. T1R. Más jugable sería 11. ..., P4D; 12. C3C, P4TR;

13. P4TR, P4R y ahora no es posible la captura CxPR porque el PTR está en el aire.

12. D2B, R1C
 13. P4TD, ...

Tal vez 13. A6T merecía preferencia.

13. ..., P4TD
 14. TR1C, P4CB
 15. P4CD, P4D

En momento oportuno, pues si 16. CD2D, PxP y no es factible 17. P5T a causa de 17. ..., PxPA, atacando el Caballo.

16. C3C, PxP
 17. P5T, P5C
 18. C5B, CxC
 19. PxP, P4A
 20. PAxP, ...

Tal vez el blanco podía ganar con 20. PTxP, P5A; 21. PxP, T1A; 22. D2T, T3A; 23. D7T+, R1A; 24. P5C, T4A; 25. A2R, aunque las negras pueden oponer una defensa heroica, 25. ..., A2C; 26. AxPC, AxP; 27. T1R, P5D con muchas complicaciones.

20. ..., PAxP
 21. T1AD; ...

Si 21. PxP, simplemente 21. ..., D4A.

21. ..., A3TB
 22. TR1CD, D4A
 23. PxP, DxC
 24. T4T, A1AB
 25. C5T, A4A
 26. C6A, T2C
 27. A5C, A1AD
 28. TR1B, A2C

Las negras no conceden punto de paz.

29. R1T, A5D
 30. T1CD, A6A
 31. C8B, T4C
 32. D1A, TxP
 33. D6A, D3D
 34. CxPC, T4C
 35. P3A, TD1C

El negro abandona su objetivo principal (centro) para sondaar el ataque en el flanco. Más satisfactorio 35. ..., TR1C.

36. A6T, D3C
 37. D3D, T1AD
 38. AxA, ExA
 39. DxPT+, T2A
 40. D3D, T1C
 41. P3T, ...

Era mejor 41. C3R, amenazando C1D o C2A.

41. ..., TR1AD
 42. C3B, T4A
 43. P4A, D4C
 44. D1D, T1TD
 45. TxT, ExT
 46. P5A, ...

Un error; pero no hay nada que hacer contra el Alfil y los Peones pasados de las negras.

46. ..., P5D
 47. P6A, PxC
 48. D3A+, D3A
 49. DxC, AxC
 50. T1AB, ...

O 50. TxP, T8A+; 51. R2T, D3D+; 52. T4A, A4R.

50. ..., T7A
 51. D3CB, A4B
 52. D8C+, R2C
 53. R1nden.

PARTIDA N.º 105

Carlsbad, 1923

Blancas: Rubinstein

1. P4B, P4AD
 2. C3AB, C3AD
 3. P4D, PxP
 4. CxP, P4D

Esta innovación, jugada por primera vez en la presente partida, conduce a posiciones complicadas y, por eso, no puede recomendarse al jugador que conoce un camino correcto. Una excursión por las montañas con precipicios, aunque con un maravilloso panorama, no es para espíritus tímidos.

5. PxP,

La variante principal es 5. A5CD, PxP. El doctor Lasker recomienda 5. CxC, PxP; 6. PxP, DxC; 7. C3A, DxD+; 8. CxD, pero la ventaja del blanco para el final es problemática.

5. ..., DxC
 6. A5B, P3B

Malo sería 6. ..., P4R por 7. C5C. Si estuviera avanzado el Peón a 3TD, entonces sería factible 6. ..., P4R. La partida está encauzada para la defensa por líneas heroicas.

Compárese la apertura de mi partida contra Norman Hansen (negras), 1923: 1. P4AD, P4R; 2. P3TD (el blanco juega una Siciliana con un tiempo de ventaja), C3AR; 3. C3AD, P4D; 4. PxP, CxP; 5. P4D, PxP; 6. DxC, A3R; 7. P4R, C3AD; 8. A5CD, C2R; 9. CR2R, P3TD; 10. A4T, P4CD; 11. DxD+, TxD; 12. A2A, C4R y el negro ha lo-

grado espacio en el centro. El enérgico lance 7. P4R debió cambiarse por el restringido 7. P3R, C3AD; 8. A5C, C2R; 9. D4R con buena posición.

7. C3A, A5C
8. C5C, ...

Sería entretenido 8. A2R, CR2R (si 8. ..., D×PC; 9. A3A); 9. 0—0.

8. ..., D4E
9. P3TD, A×C+

Bueno sería 9. ..., A2R; 10. A2R,

P3TD; 11. C4D, C3A seguido de 0—0 y T1D. Pero la continuación del texto es más consistente. Sigue ahora una lucha terrible.

10. P×A, ...

Con 10. C×A, C3A el blanco tiene los dos Alfiles, pero el negro está mejor centralizado.

10. ..., P3TD
11. C6D+, R2R
12. C4A, D×P+
13. A2D, D5D

Para responder a 14. A4C+ con 14. ..., C×A, etc.

14. A3D, F4CD
15. C5T, D4E+
16. A2E, C×C
17. A×C, A2C

En caso de 18. 0—0 el negro podría forzar la liquidación con 18. ..., D4D.

18. P3AE, C3A
19. A4C+, B1E

El Rey se divierte.

20. 0—0, T1D
21. A3D, C4D
22. A5T, T2D
23. T1E, D5D+

La Dama parece hallar siempre un camino mediante el jaque.

24. B1T, C5A
25. D2D, C×A
26. P×C, F4T
27. TD1A, T3T
28. A3A, ...

Más convincente era 28. T3R seguido de TD1R.

28. ..., D×P
29. D4A, D3D
30. D5C, ...

Jugada antiprofiláctica que ayuda a los planes negros (P3A y R2A). Más apropiado era 30. D3R.

30. ..., P3A
31. D3E, P4E
32. A4C, D5D
33. D3C, D4D
34. D2A, D6D
35. D5A, R2A
36. T2A, T1T

Al fin, las negras han conseguido completar el desarrollo de sus fuerzas.

37. T2D, D4A
38. T×T+, D×T
39. D2AD, A1A

Si 39. ..., T1AD entonces 40. D7T.

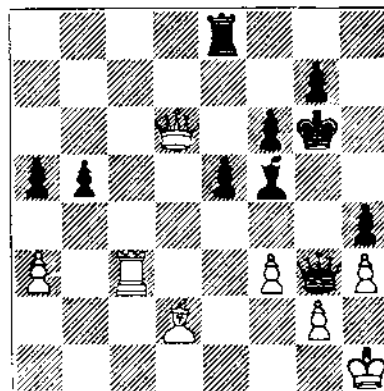
40. T1D, D4A

La defensa se hace sobre líneas en casillas blancas.

41. D7A+, B3C
42. P3T, T1E
43. T1AD, D5A
44. T6A, A4A

Con la amenaza T1AD, etc.

45. D6D, P5T
46. A2D, D6C
47. T3A, P4T



Un «golpe de Estado». El negro devuelve su ventaja material a cambio de un ataque combinado en ambos flancos.

48. P4A, D7A
49. T3AE, D7E
50. P×P, T×P
51. T4A, P5C
52. P×P, P5T

53. T×P, P8T
54. R2T, P7T

No hay esperanzas para el blanco. En un flanco tiene que atender al Peón pasado avanzado, y en el otro hacer frente a un ataque de mate. La terminación es muy interesante.

55. A3A, D6E
56. A2C, ...

Si 56. A×T, D×A+; 57. D×D, P×D y el PT corona.

56. ..., D8E
57. D4D, T6E

Se amenaza D6C+, etc.

58. D4AE, T5E
59. D3C+, D×D+
60. R×D, T7E
61. A4D, T7D
62. B1den.

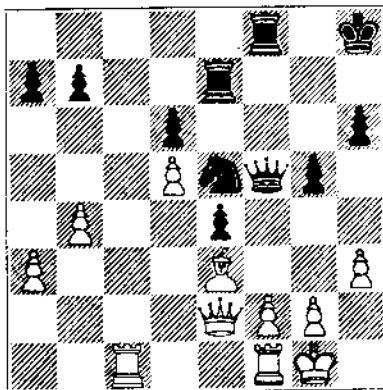
La continuación podría ser 62. A1T, T8D; 63. A2C, T8CD; 64. A4D, T6C+ seguido de T×PC, T×A y P8T=D. La tragedia blanca fue que tuvo que pagar un precio muy elevado por la captura del PTR negro.

Los movimientos de la Dama negra son notables porque servía de guardián en el momento de cada peligro, y por eso falta una idea base correlativa. La centralización y el contrajuego sobre casillas blancas, por una parte, y la poderosa presión sobre casillas negras, de otra, fueron los factores importantes. La victoria puede ser considerada como el triunfo de la defensa heroica basada en estrategias modernas.

FIN DE PARTIDA N.º 106

Riga, 1909

Negras: C. Behting



Aquí se demuestra prácticamente las bases fundamentales de la «defensa heroica». El negro, a quien corresponde jugar, se lanzó a un sacrificio evidente.

- | | |
|----------|------|
| 1. ... | C6A+ |
| 2. P×C, | D×PT |
| 3. A4D+, | R1C |
| 4. P×P, | T6A |

Ahora el blanco, desafiando las tablas, no quiso la segura 5. TR1R y emprendió una aventura espeluznante en la que tuvo que entregar una Torre para evitar el mate, quedando con calidad y Peón de menos sin compensación aparente, pero entonces se produce lo maravilloso de la aventura.

- | | |
|----------|------|
| 5. T8A+, | R2T |
| 6. TR1A, | D5C+ |
| 7. R1A, | T×PE |

- | | |
|-----------|-----|
| 8. TR7A+, | R3C |
| 9. T7C+, | R4T |
| 10. T×P+, | P×T |
| 11. T8T+, | R3C |

El blanco se ha desembarazado de la amenaza de mate en 3T, pero ¡a qué precio! Además, la Dama y el Alfil están atacados, y no hay señal de ofensiva blanca por ninguna parte.

- | | |
|----------|-----|
| 12. D2A, | ... |
|----------|-----|

Complemento de la formación defensiva. El blanco con calidad menos no debe perder, porque la «heroica defensa» está basada en la centralización. La energía central concentrada con propósitos defensivos es también utilizable para el ataque, y ahora ha surgido la amenaza 13. T8C+, R2T; 14. D7A+, R×T; 15. D7C mate.

- | | |
|----------|------|
| 12. ... | D4A |
| 13. D7A, | T8R+ |
| 14. R×T, | D8C+ |
| 15. R2B, | D6D+ |

Y TABLAS por jaque continuo. Aquí la defensa heroica fue basada totalmente en la centralización. La jugada 12.^a es el punto de transformación de la partida, donde las piezas blancas defensivas se tornan en tropas de asalto.

10. Combinaciones bajo un fino velo.

El profesor Adolfo Anderssen llamó así a las combinaciones en las partidas cerradas. Si este gran maestro viviera en la actualidad habría incluido probablemente todas las combinaciones del credo hiper-moderno. Parece un aspecto del

juego combinatorio moderno ser cuidadosamente modesto; las combinaciones se deslizan entre líneas, tímidas para aparecer en el texto, y aunque emergen de la oscuridad en las crestas de una ola, están llenas de restricciones, y su modesta aparición está en contraste con la profundidad intelectual de su concepción.

Estamos lejos de afirmar que la modestia es típica de nuestros días, pero existe un tinte de modestia en el momento de pensar moderno, subordinando el yo al todo. (Reinhardt, Stanislawsky, etcétera. En la película cinematográfica *Potemkin*, sólo hay un actor principal, ¡el pueblo!).

Hay que considerar otro factor que además de la modestia, también simboliza nuestra época: el cuidado amoroso por la técnica pura. Es importante la campaña para reemplazar las estéticas ajedrecísticas existentes por un nuevo tipo. No es hermoso la acumulación de pequeñas ventajas, ni la partida sobre líneas de libro, sino lo que encadena los sucesos del ajedrez heterogéneo con las leyes de la naturaleza.

De mi escrito *¿Qué es hermoso?*, publicado en *Kagans Neueste Schachnachrichten*, 1926, extraemos lo siguiente, que representa un luminoso ejemplo de la nueva estética del ajedrez. «A causa de un juego descuidado, las negras siguen un rumbo descendente. Pero con un tremendo esfuerzo de voluntad encuentran una jugada que sostiene a duras penas la posición. Entonces comienza el avance, contra todo pronóstico, y la lucha termina en tablas.

¿A qué se debe este éxito? A que el violento esfuerzo de la voluntad desata las potencias latentes en la posición, las cuales actúan de sorpresa. Es decir, el

médico conoce los síntomas, se opone al avance del mal, sobreviene una tendencia a la mejoría, y por fin la cura.

La falta de espacio nos impide entrar en detalles, pero creemos haber aclarado que la combinación moderna es menos ostentosa, evita la brillantez barata y está presta a subordinarse a las exigencias estratégicas, contrariamente a las combinaciones de la vieja escuela.

En fin, la combinación moderna está dentro de las características descritas por Anderssen.

PARTIDA N.º 107

Correspondencia, 1912-13

Blancas: Dr. Fluss

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P4E |
| 2. C3AR, | C3AD |
| 3. C3A, | C3A |
| 4. A4A, | A4A |
| 5. P3D, | P3D |
| 6. A5CR, | P3TE |
| 7. A4T, | P4CE |
| 8. A3CR, | A5CR |
| 9. P3TE, | ... |

Contra 9. P4TR era muy fuerte 9. ... C4TR; 10. P×P, C×A; 11. P×C, C5D; 12. C5D, A×C; 13. P×A, D×P; 14. P4CR, P3AD; 15. T5T, P×C y gana.

- | | |
|-----------|-----|
| 9. ... | A4T |
| 10. P4TE, | P5C |
| 11. C2D, | P3T |
| 12. C5D, | C×C |
| 13. A×C, | C2E |
| 14. A×PC, | T2T |
| 15. A5D, | P4A |
| 16. P4AR, | ... |

La continuación natural era 16. A6R, P5A; 17. A2T, pero entonces no 17. ..., A×P+; 18. R1A, A6R; 19. C4A, C3C; 20. A1C, A×A; 21. A×P con ventaja blanca, sino 17. ..., C3C; 18. P3CR, P6A y el AD está encerrado. O 17. ..., C3C; 18. A1C, P6A; 19. P×P, P×P; seguido de C5A con ventaja de las negras.

16. ...	P×Pa.p.
17. PC×P,	C×A
18. P×C,	T1C
19. C1A,	...

Si 19. A2A, A×A+; 20. R×A, P3A; 21. P×P, D3C+; 22. R1A, D2CR y mate en pocas.

19. ...	D1C
20. P4D,	...

La última tentativa de salvación. Si 20. P3C, D5C+; 21. R2R, P5R. O 20. T1CD, T2CD; 21. P3C, A5C+; 22. R2A, D2T+; 23. P4D, A6A y gana.

20. ...	A×PD
21. P3A,	D×P

Una elegante combinación final.

22. P×A,	D6A+
23. R2A,	T2CD
24. T1A,	T7C+
25. R1C,	T×A+
26. Rinden.	...

Después de 26. C×T sigue 26. ..., D6R mate. Este mismo sacrificio se produce si el blanco hubiera jugado 24. T2T; en este caso, tras 26. ..., D6R+, el blanco dispone de 27. R1T, aunque no tiene utilidad contra 27. ..., A×P+.

PARTIDA N.º 108

Copenhague, 1924

Negras: Dr. O. Krause

Esta partida no ofrece una impresión combinativa y, sin embargo, se halla sembrada de matizadas combinaciones que no aparecen en el texto, pero revolotean en el fondo. Recomendamos la reproducción de las variantes dadas en los comentarios.

1. P4D,	P4AB
2. C3AB,	C3AB
3. A4A,	P3D

Variante especial del doctor Krause, cuya finalidad es realizar el avance P4R aun a costa de un Peón.

4. P3R,	P3TB
5. P4TE,	C3A
6. P5D,	...

Esto tenía que hacerse. Una política de espera con 6. P4A ó 6. CD2D permitiría 6. ..., C5CR y las variantes serían menos favorables al blanco que con la jugada del texto.

6. ...	P4R
7. P×C,	P×A
8. A5C,	...

Pero no 8. P×PC, A×P; 9. P×P, D2R+; 10. A2R, A×C y el blanco tiene el PAR triplicado.

8. ...	P3CD
--------	------

El doctor Krause recomienda 8. ..., R2A, por ejemplo:

1) 9. P×PA, D2R+ (9. ..., D1R+; 10. C5R+, P×C; 11. P×PC gana); 10. D2R, D×D+; 11. R×D, P×P; 12. A×P, T1CD.

2) 9. 0—0, P×PR; 10. C5R+, R1C; 11. P×PR, D2R; 12. C6C, D×P+; 13. R1T, D6CR; 14. C×T, C5C gana.

Sin embargo, la simple centralización 9. D4D conduce a un juego superior para el blanco: 9. ..., P×PR; 10. P×PR, P4D; 11. C5R+, R1C; 12. C2D, P3CD; 13. P4CD.

9. P×P,	P4D
10. 0—0,	A4A
11. P3CB,	C5E
12. B2C,	P4C

Lo mejor. Otra línea es 12. ..., D3D y si 13. C5R+, A3R; 14. P3AR, C3A, amenazando P5D y C4D-6R. O 13. P3AD, P4TD; 14. C4D y el blanco está mejor.

13. C5R,	0—0
----------	-----

Si 13. ..., P5C; 14. C7D, P5D; 15. P4C, A×P; 16. D×PD, ganando pieza.

14. PT×P,	...
-----------	-----

La lógica 14. D5T fracasa contra 14. ..., D1R; 15. D×PT, T3A.

Menos consistente es 14. P3AR, C3D; 15. D×P+, R2T; 16. PT×P (16. C3A, C×A; 17. D×D, T×D; 18. C×C, T7D+ tablas), C×A; 17. C3A, C×C?; 18. T1T (se amenaza mate en 3), D3A; 19. P×D, C×D; 20. T×P+ y mate en pocas jugadas. Si en la jugada 17.ª el negro cambia las Damas, se obtendría 17. ..., D×D; 18. C×D, P×P; 19. T1T+, R2C; 20. T5T con ataque abrumador. Pero se podía presentar una resistencia tenaz con 18. ..., T1T; 19. P4T (19. C7A?, A3R; 20. C×T, A×C, etc.), C5D; 20. C×PA, T1CD; 21. T1T, R2C; 22. P×P+, R2T (22. ..., T×P; 23. C8R+, R2T; 24. T×T+, R×T;

25. T1T mate); 24. P3A y las blancas tienen que trabajar mucho para ganar.

14. ...	P×P
15. D5T,	D3A
16. P3AB,	...

Poniendo fin a la discusión sin temor a fantasmas. Si 16. ..., P×P; 17. P×C, D×C; 18. C3A y el PR blanco es tabú. A 18. ..., T2A seguiría 19. T×P y no es posible 19. ..., T2T; 20. T4C+, R1T; 21. D×T+. Por eso el negro tendría que jugar 19. ..., A3R y entonces el triunfo se obtiene con la siguiente maniobra digna de estudio: 20. P×PA, A×P; 21. T1T, A5R+; 22. C×A, D×D; 23. T×D, T×T; 24. C×A, T5CD; 25. C6T, T×A; 26. P4CD! y gana.

16. ...	C3D
17. C3A,	A3R
18. P×P	D×C
19. D6C+,	D2C
20. D×A+,	D2A
21. D×D+,	R×D
22. A3D,	A5D

Si 22. ..., P5D; 23. C5D, amenazando P4CD.

23. C×P,	A×P
24. TD1R,	TD1E
25. C×PA,	T×T
26. T×T,	T1A
27. C5D,	...

Más exacto que 27. C6R, T1R; 28. P7A, T×C; 29. A4A. El blanco tiene a la vista el bloqueo de todas las piezas enemigas.

27. ...	T×P
28. T7E+,	Rinden.

Porque si 28. ..., R3C; 29. C4A+, R×P; 30. T6R, A3A; 31. P4A y zugzwang. El destino quiso que en esta partida las combinaciones no cristalizaran sobre el tablero, pero pese a esto tuvieron una gran influencia en el curso de la lucha.

PARTIDA N.º 109

Estocolmo, 1920

Blancas: Spielmann

Para terminar, una excitante partida que no puede ser calificada de profunda. El negro realiza una combinación correcta, pero, para evitar el cambio de Damas, se lanza a una aventura que pudo haber resultado mal.

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | C3AD |
| 2. P4D, | P4D |
| 3. P5R, | A4A |
| 4. C2R, | P3E |
| 5. C3C, | A3C |
| 6. P4TR, | P4TR |
| 7. A2R, | A2R |

El negro pudo haber jugado mejor con 7. ..., C5C; 8. C3T, P4AD; 9. P3AD, C3AD.

- | | |
|-----------|-------|
| 8. A×P, | A×A |
| 9. C×A, | P3CE |
| 10. C4A, | T×P |
| 11. T×T, | A×T |
| 12. D3D, | CR2R! |
| 13. P3CB, | C4A |
| 14. P×A, | CR×PD |

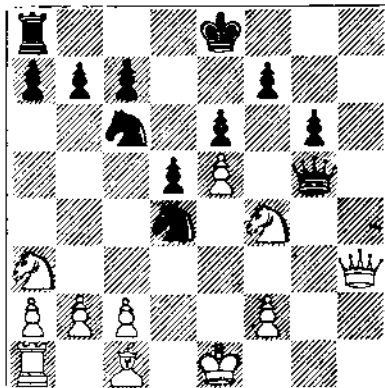
Diestra jugada con doble amenaza:

- 1) 15. ..., C5C; 16. D×C, C×P+.
- 2) 15. ..., C×PR; 16. D×C, C6A+.

15. C3TD, D×P

Más simple era 15. ..., C×PR; 16. D3T, C5-6A+; 17. R1A, D×P con un final prometedor.

16. D3T, D4C



La idea es: si 17. D8T+, R2D; 18. D×T, D8C+; 19. R2D, D×P+; 20. R3A, C6C! (después de la partida encontré el dual 20. ..., C6A). No obstante, era necesario el cambio 16. ..., D×D.

17. A3R, ...

Ahora podía haberse jugado con ventaja 17. C3D, D8C+; 18. R2D, C×PR; 19. C×C, 6 17. C3D, D8C+; 18. R2D, R2D; 19. 5A+ (no 19. P3AD, T1T; 20. D×T, D4C+ tablas), R2R; 20. D4T+, R1R (20. ..., P4C; 21. D3C); 21. D8T+, R2R; 22. D6A+ y 23. P3AD.

- | | |
|----------|-------|
| 17. ..., | D8C+ |
| 18. D1A, | C6A+ |
| 19. R2R, | CR6D+ |
| 20. R2D, | C6A+ |

21. R2R, CD5D+

22. R3D, ...

Fatal. Con todas sus consecuencias, debió jugarse 22. A×C, C×A+; 23. R3D, D4C, aunque la posición negra es superior.

22. ..., D4C

23. D3T, D×P

24. T1AR, 0-0-0

25. P3C, P4CD

26. CD×P, D5R+

27. R3A, D×P+

28. R4C, P4A+

29. Rinden.

Y con esto doy por terminado el libro y me despido de mis lectores.

INDICE DE MATERIAS

PREFACIO DEL AUTOR.

PRIMERA PARTE.—Centralización.

1. Abandono del complejo de castillas como falta típica y frecuente. La idea de las fuerzas centrales.
2. Pecados de omisión en las castillas centrales.
3. La vitalidad de las fuerzas centralizadas.
4. Aprendamos a conocer más ampliamente el territorio central. Unas pocas formas complicadas de centralización.
5. Un cuerpo móvil de peones en el centro. Cómo se mantiene el contacto entre un centro de peones avanzados y las piezas defensoras.
6. Sacrificio del peón central.
7. Centralización como Deus ex machina. La conclusión repentina.

SEGUNDA PARTE.—Restricción y bloqueo.

1. Restricción en los avances de peones libres.
2. Restricción de una masa de peones en el centro.
3. Restricción de una mayoría cualitativa (especialmente en cadena).
4. Restricción en caso del complejo de peones doblados (para un breve doble complejo).
5. El proceso de bloqueo.
 - a) Despliegue de la red de bloqueo.

b) Prevención por medios profilácticos de la formación de brechas.

c) La red de bloqueo en acción.

d) Bloqueo mediante sacrificio.

6. Mi nuevo tratamiento en el problema de la cadena de peones. La variante Dresde.

TERCERA PARTE.—Superprotección y otras formas de profilaxis.

CUARTA PARTE.—El peón de dama aislado. Los dos peones coligantes. La pareja de alfiles.

QUINTA PARTE.—Maniobras con ventaja de espacio contra debilidades enemigas.

SEXTA PARTE.—Excursiones al viejo y nuevo campo del ajedrez hipermoderno.

1. Ineficacia del avance de los peones en masa.
2. La elasticidad en las aperturas. Transposición de una apertura a otra.
3. El ala y el centro.
4. El pequeño pero seguro centro.
5. Tratamiento asimétrico en variantes simétricas.
6. El alfil, con o sin puesto avanzados.
7. El débil complejo de casillas de un específico color.
8. El triunfo de la audaz, pero errónea jugada.
9. La defensa en líneas heroicas.
10. Combinaciones bajo un fino velo.