

Alexander N. Koblentz

EL DOMINIO DEL ARTE



DE LA COMBINACIÓN



EDITORIAL SOPENA ARGENTINA

EL DOMINIO DEL ARTE
DE LA COMBINACION

NUEVA BIBLIOTECA DE AJEDREZ

ALEXANDER N. KOBLENTZ

EL DOMINIO DEL ARTE DE LA COMBINACION

OBRA UTILISIMA Y PRACTICA EN LA QUE EL
DESTACADO TEORICO Y MAESTRO DE VARIAS
GENERACIONES LETONAS DESARROLLA CON
PROCEDIMIENTOS DIDACTICOS UNA SERIE
DE TEMAS CAUTIVANTES EN EL DIFICIL
MANEJO DE LA COMBINACION

TRADUCCION DIRECTA DEL RUSO

DE

VSEVOLOD RAKITIN



EDITORIAL SOOPENA ARGENTINA S. A.
COMERCIAL, INDUSTRIAL E INMOBILIARIA

BOLIVAR 430

BUENOS AIRES

Es propiedad

Derechos reservados

Copyright 1978 by Editorial Sopena Argentina S. A. C. I. e I.

Hecho el depósito que marca la ley 11.723

Prohibida la reproducción total o parcial

PRINTED AND PUBLISHED IN ARGENTINA
IMPRIMÉ ET PUBLIÉ EN ARGENTINE
STAMPATO E PUBBLICATO NELL'ARGENTINA
DRUCK UND AUSGABE IN ARGENTINEN
IMPRESO E EDITADO NA ARGENTINA

Diseño de tapa: Héctor Osvaldo Martínez

PRIMERA EDICION
OCTUBRE DE 1978

IMPRESO Y EDITADO EN LA ARGENTINA

P R E F A C I O

Las combinaciones de ajedrez colman de satisfacción creativa el corazón de cada uno de quienes las realizan. Quedamos admirados por la belleza de aquellas, en que en lucha silenciosa entre piezas blancas y negras, adquieren forma concreta las ideas más fantásticas.

El ajedrecista puede considerarse a sí mismo un verdadero artista, si logra descifrar los misterios de las profundas ideas combinatorias y ser creador en ese mundo peculiar. Pero, el camino de ese arte está cubierto de espinas. Solamente con un entrenamiento serio e incessante en la lucha práctica, es posible acercarse, paso a paso, a la meta señalada.

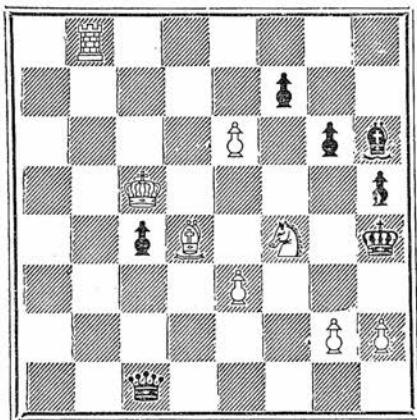
Al tomar conocimiento de este trabajo, el lector podrá participar a través de él en los entrenamientos de mis discípulos en el Club de Ajedrez de Riga, donde trato de hacerles conocer las más importantes ideas combinatorias. Asigno especial significado a los adiestramientos personales de los alumnos durante los trabajos prácticos. El fin de dichos ejercicios es acelerar el proceso de desarrollo de la visión de combinaciones, y enseñar a pensar en forma personal, sin desorientarse frente a situaciones imprevistas.

EL AUTOR

ESTE MUNDO TAN MARAVILLOSO...

Cierta vez los periodistas pidieron al escritor de novelas de ciencia ficción y conocido finalista Alexander Kazantsev, que conteste a la pregunta: «—¿Por qué me gusta el ajedrez?—» Alexander Petrovich respondió: «—A mí me gusta porque en él lo imposible se hace realidad, lo que me recuerda a la vida misma. Parece paradójico que la parte más débil venza a la más fuerte, pero ¡cuántas veces suele ocurrir eso en el ajedrez!»

Para ratificar su afirmación, el maestro citó el estudio por el cual le ha sido adjudicada la medalla de oro en la Olimpiáda de Ajedrez de la F.I.D.E.



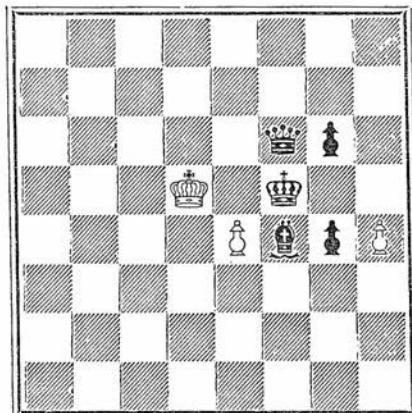
La condición es: las blancas juegan y ganan

Analicemos atentamente la solución del estudio:

1. P7R.

Las blancas aprovechan su única chance: el peón libre.

1., D6T+; 2. T4C!, D2T+;
3. R×P, D×P; 4. C×P+, P×C;
5. A6A+!, D×A; 6. R5D+, R4C;
7. P4T+, R4A; 8. P4C+, P×P;
9. T4A+!, A×T; 10. P4R mate.



Comparen ambos diagramas y comprenderán dónde se esconde el encanto de dicho fantástico estudio.

Siguiendo una inesperada idea las blancas aceptaban grandes pérdidas materiales; han entregado la torre, el alfil, el caballo y dos peones. Parecía que la gran supremacía material garantizaría la victoria de las negras, pero la fuerza «bruta» tuvo que ceder ante la belleza de esa idea.

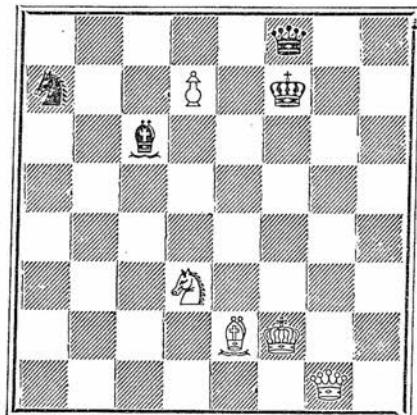
Fuimos testigos de acontecimientos llamados combinaciones en el juego del ajedrez.

(La palabra combinación proviene de la latina «combinatio», que significa una determinada confluencia de cualidades, apariencias, circunstancias, que permite contemplar a la estructura combinada, como un todo único. P. Romanovsky.)

Se puede decir sin caer en exageración que las combinaciones elevan al ajedrez a la altura de arte. Y no por casualidad el genial ajedrecista ruso Alejandro Alekhine manifestó:

«Para mí el ajedrez no es un juego, sino un arte. Sí, considero al ajedrez como un arte, y asumo todas aquellas responsabilidades que el mismo impone a sus adictos.»

* * *



¿Quién pudo imaginar que en el estudio de **A. Selezky** el rey negro sería rematado rodeado por su propio ejército?

1. D5C!

Amenazando ganar con la jugada «ruda» P8D=D. Ahora no se puede 1., A×P, en vista de 2. C4A!, y no hay defensa contra A5T+.

1., R3R+;
2. R1C!, R×P;
3. C5A+, R1A.

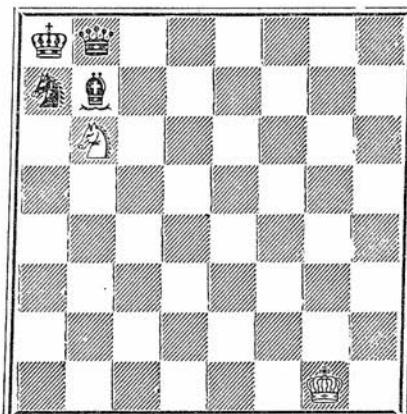
Las blancas ganan en forma elegante, después de 3., R3D; 4. D3C+, R4D; 5. A4A+, R×A; 6. D3C+, R×C; 7. D3T+ y D×D.

4. A6T+, R1C;
5. D3C+, R1T;
6. A7C+, A×A; 7. C7D!, D1D.

Es por eso que hubo que retroceder con el rey blanco precisamente a 1C. Si este rey estuviera ubicado en 1R, entonces las negras hubieran podido seguir: 7., D5C+.

8. D8C+!!, D×D; 9. C6C mate.

El rey negro recibió el llamado «mate ahogado».



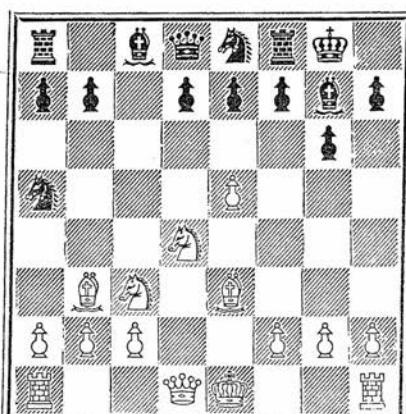
Sus propias figuras han bloqueado todas las salidas.

* * *

En los estudios vistos la idea concluyente de las blancas es dar mate al rey contrario. Pero existen también combinaciones de otro tipo. Su fin es obtener supremacía material o salvarse en posiciones desesperantes.

Campeonato de U.S.A., 1958

RESHEVSKY



FISCHER

Después de la continuación común 10. P4A, las negras querían seguir con 10., C×A; 11. PT×C, P3D! y minar el centro de peones blancos. Pero un impresionante golpe de combinación cambió la situación.

10. A×P+!, R×A.

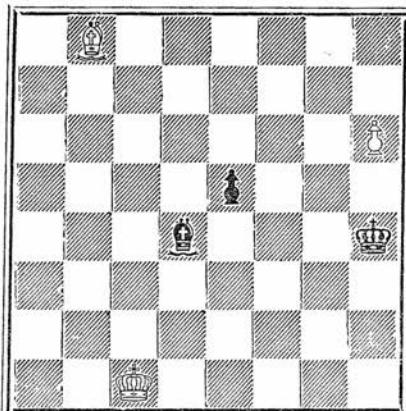
Si 10., T×A, entonces sigue 11. C6R y la dama perece.

11. C6R!

A las negras les va mal, ya que perderán la dama. Si 11., R×C, entonces, después de 12. D5D+, R4A; 13. P4C+, R×P; 14. T1C+, y el rey negro recibe mate al poco tiempo.

Presten atención al hecho de que la falta de defensa de la dama negro, permitió a las blancas llevar a cabo esta combinación. La desvalida posición de las piezas enemigas es una predisposición característica para realizar semejantes combinaciones.

* * *



En el estudio de P. Henäcker el peón blanco está muy avanzado y le faltan dos pasos para convertirse en dama. Pero si las blancas juegan 1. P7T?, después de 1., P5R, ya no podrán ganar.

1. A7T!

Con este sacrificio las blancas tratan de distraer al alfil negro del control de la diagonal principal T1TD - T8TR de las blancas.

1., A6A.

Por supuesto que no se puede aceptar el sacrificio, ya que después de 1., A×A?; 2. P7T, no se puede detener al peón.

2. R2A, A8T; 3. A4D!

Una jugada paradógica que lleva a las blancas a la victoria.

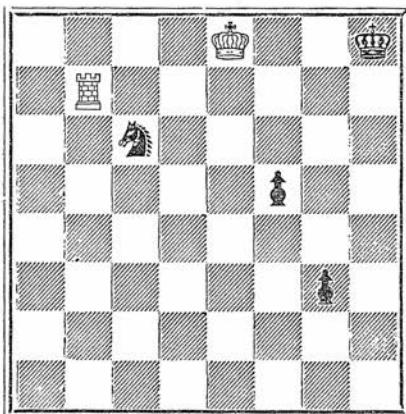
3., A×A.

Si 1., P×A, entonces 2. R3D!, con la consiguiente P7T - P8T=D.

4. R3D, A8T; 5. R4R!

El peón negro está bloqueado, el alfil está fuera de juego y por eso el peón blanco pasa libremente a dama.

* * *



En el estudio de **H. Mattison** son muy peligrosos los peones negros. Las blancas no podrán detenerlos, pero las salva la idea de tablas por ahogo.

1. T3C, P5A; 2. T3AR, P7C; 3. T×P, P8C=D; 4. T4T+, R2C; 5. T4C+!, D×T.

¡Ahogado!

En lugar de 3., P8C=D, las negras podían haber jugado 3., C4R. Entonces el juego hubiera seguido 4. T5A!, P8C=D; 5. T5T+, R2C; 6. T5C+!, D×T y el rey blanco está ahogado de nuevo.

* * *

Ahora nos queda por formular la esencia teórica de la combinación.

La combinación es la variante forzada, unida a un sacrificio y que

persigue el fin de alcanzar ventaja objetiva.

En toda combinación se distingue:

1. El motivo o circunstancia que indica la posibilidad de realizar la combinación.

2. La idea que posibilita la realización de la combinación.

3. El fin, que son los resultados alcanzados mediante la combinación.

Así, en el estudio de P. Henäcker, el motivo para la búsqueda de una combinación ha sido el peón 6T, muy avanzado. La manera de realizar la combinación es la distracción con 1. A7T y el bloqueo del avance del peón 4R negro.

* * *

NUESTROS EJERCICIOS

PRACTICOS

I

¿Recuerdan sus primeras partidas? Las jugaron casi a tientas, tratando antes que nada de recordar las leyes del juego, sin notar los golpes tácticos elementales, sufriendo pérdidas materiales, recibiendo el «mate infantil». Pero, lo más asombroso es que, sin embargo, no han dejado el ajedrez. ¿Por qué? Puede ser porque les agradaba conducir el ejército de madera. Los sedujo el azar de la lucha, y pronto han comprendido que el ajedrez es muy atractivo y lleno de misterios sin resolver. La conjectura, como decía el famoso director teatral soviético Meierhold,

ya es actividad, dinámica, actitud, acción.

La realización de una combinación en el tablero es un acto de real arte ajedrecístico, ya que deben preverse los sucesos y obligar a sus figuras a trabajar con energía máxima en interacción armónica.

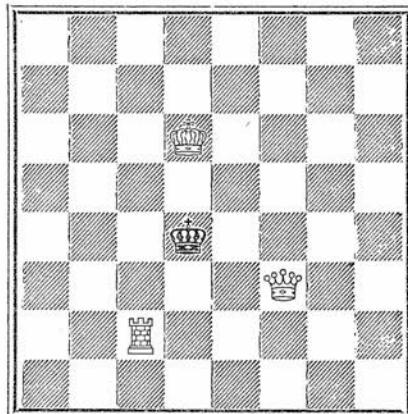
Antiguamente dominaba la opinión de que la visión combinatoria era un «don divino». Pero la moderna pedagogía estableció que, como resultado de la práctica y el entrenamiento incesantes, la visión combinatoria mejora notablemente.

En nuestra primera lección práctica propondré resolver algunos problemas. Esto no es casual. La solución de problemas me permitió a mí y luego a mis discípulos a desarrollar la visión ajedrecística en un tiempo mínimo. En los problemas «todo listo» les queda únicamente encontrar el camino más corto hacia el mate, vigilando cuidadosamente que el rey contrario no escape de la red de mate, y también hallar los caminos más poderosos de ataque y defensa.

Al ir resolviendo los problemas procuren analizar las jugadas mentalmente, sin mover las piezas. Al comenzar a hacerlo deben tener en cuenta un consejo práctico: traten de resolver cada uno de los problemas en la forma más concentrada y seria. El autoperfeccionamiento ofrecerá el efecto máximo y lograrán en el proceso de entrenamiento el mismo estado psicológico que si estuvieran librando una batalla. Ante cada movida hay que tomar conciencia de la responsabilidad frente a la operación asumida. A partir de las primeras lecciones eviten mover las piezas de modo irracional.

De este modo, comenzemos con el primer entrenamiento. En los problemas de **dos jugadas** las blancas empiezan y a cualquier respuesta de las negras dan mate (en la segunda jugada).

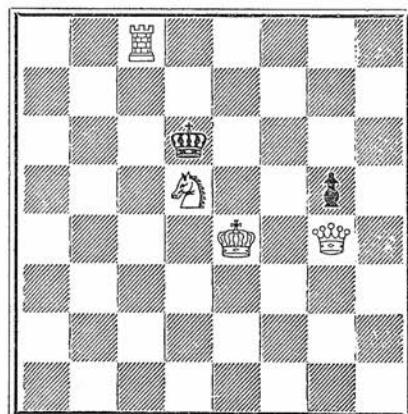
G. CARPENTER



Nº 1

* * *

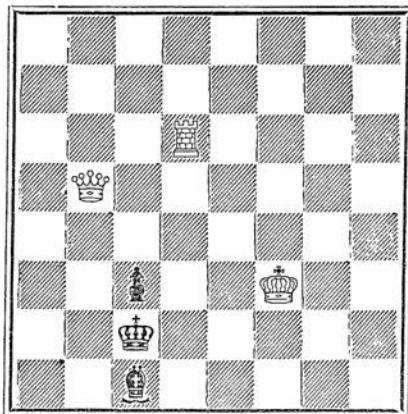
S. LOYD



Nº 2

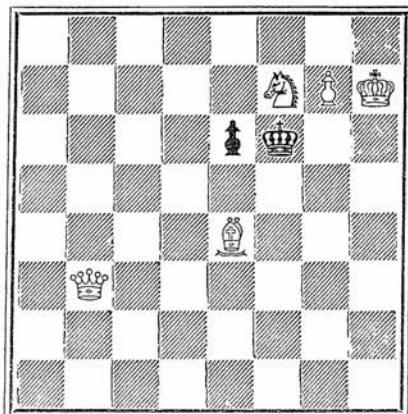
* * *

W. SHINKMAN



Nº 3

H. GOTTSCHALL

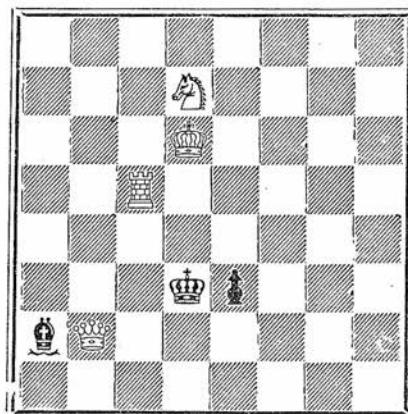


Nº 4

* * *

* * *

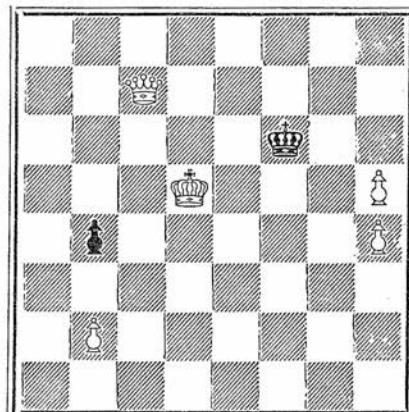
I. EIKVIST



Nº 5

* * *

W. PAULY

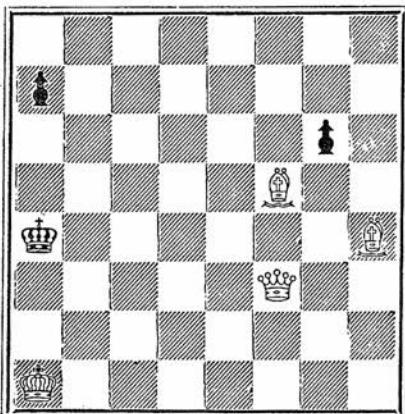


Nº 6

* * *

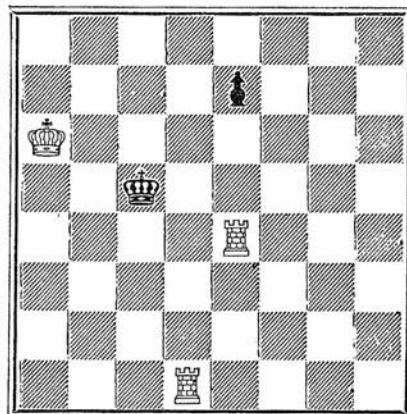
Y ahora traten de resolver algunos problemas de tres jugadas, que obviamente son más difíciles, pues la cantidad de variantes aumenta.

F. LINDGREN



Nº 7

D. DIETRICH

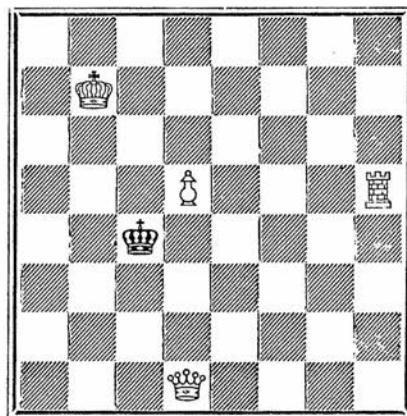


Nº 8

* * *

* * *

F. LINDGREN



Nº 9

(Ver soluciones en página 65)

* * *

DEL LABORATORIO CREATIVO DE UN PRACTICO

Por supuesto, ustedes conocen los principios generales del juego posicional. Para un ajedrecista, ellos son puntos de orientación en la composición del plan, siempre que la posición no implique un carácter concreto y forzado.

Los principios posicionales no son axiomas inventados y dogmáticos, sino leyes establecidas y confirmadas por la práctica de muchos años. Su correcta comprensión y aplicación nos permitirá aprovechar en forma completa la energía potencial de nuestras figuras.

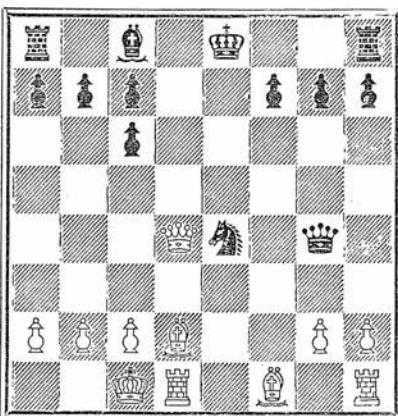
Así, en la apertura tratamos de movilizar rápidamente las fuerzas y establecer el control sobre el centro, sin ceder «un palmo» del tablero. Si una de las partes no tiene en cuenta dichos principios, el adversario tiene la posibilidad de aprovechar la estrategia errónea del antagonista. Conquistada la superioridad posicional (digamos, la referida al desarrollo), la parte activa crea disposiciones favorables para asentar un golpe combinatorio.

(Véase el diagrama siguiente)

La evaluación es un peculiar diagnóstico del estado de la posición sobre el tablero. Ponderando sus pros y sus contra, podemos efectuar determinadas deducciones. Evaluando la posición del diagrama, no es difícil establecer que las negras al perseguir a los peones se retrasaron mucho en su desarrollo, sin tener tiempo siquiera de sacar a su rey del

París, 1878

KOLISCH



MACZUSKI

Juegan las blancas

centro. Pero si las blancas demoran un poco después de 14., O—O, todos los contratiempos del segundo jugador quedarán atrás y podrá empezar a establecer su superioridad material. Es por eso que las blancas tienen que actuar en forma enérgica, aunque la supremacía en el desarrollo de las piezas esté de su lado.

El primer campeón mundial oficial Wilhelm Steinitz, ha formulado el siguiente principio: si una de las partes ha logrado una disposición activa de sus fuerzas y tiene superioridad posicional, tiene que atacar. En caso contrario su superioridad posicional puede desaparecer.

En nuestro ejemplo, la posición insegura del rey y la amenaza de su

fuga mediante el enroque, han sido motivos para buscar un golpe combinatorio relámpago.

Las blancas han encontrado una solución correcta:

1. D8D+!, RxR; 2. A5C+ desc.

Con la fuerza arrolladora del jaque doble (el jaque lo dan la torre y el alfil blancos), tendrán que toparse más de una vez.

2. , R1R; 3. T8D mate.

Analizando dicho ejemplo, podemos hacer las siguientes deducciones:

- 1) Para realizar una combinación la parte activa debe tener superioridad posicional.
- 2) La parte atacante debe tener supremacía en el sector del tablero donde se asesta el golpe combinatorio.
- 3) Las figuras del atacante deben actuar en forma activa y concordante.
- 4) Si el objeto del ataque es el rey, entonces se pueden aceptar grandes sacrificios materiales.

Y ahora, si observamos más a fondo el laboratorio creativo del ajedrecista, veremos cómo se crean los motivos combinatorios en una partida práctica desde el principio hasta el final.

En nuestros días el nivel general del juego se ha elevado bruscamente. Cada ajedrecista posee conocimientos técnicos y elementos de estrategia y táctica. Ha aprendido a percibir de lejos la proximidad del peligro y a eliminarlo de raíz. Sabe adivinar a tiempo las ideas combinatorias del contrario y destruirlas. Puede parecer que ya que «todo es

sabido por todos», estamos en la proximidad de la «muerte de las tablas» del ajedrez, de la cual se ha hablado ya en los años veinte de nuestro siglo. Pero, afortunadamente, no es así; las partidas de jugadores contemporáneos están saturadas de ricas ideas estratégicas, agudos encuentros, en los cuales a veces todo lo decide un solo tiempo. En tales encuentros, se crean las llamadas posiciones de equilibrio dinámico, en las cuales le hacemos algunas concesiones al adversario por exponernos a sus golpes, pero siempre recibimos a cambio otras contrachances. Este estilo es característico de muchos ajedrecistas soviéticos y es el estilo del futuro; exige del ajedrecista valor, fuerza de voluntad, una elevada cultura ajedrecística y una aguda visión combinatoria.

Como ilustración, sigue la partida jugada en el campeonato juvenil de la U.R.S.S. en 1963:

Defensa Siciliana

Voskanian v. Simovich

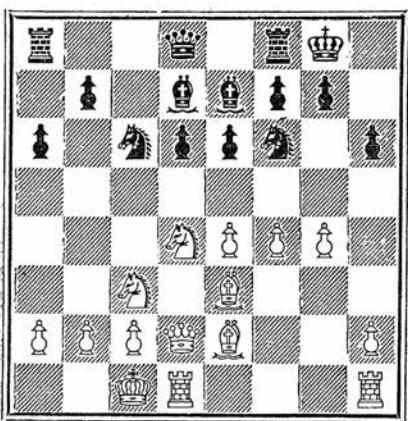
1. P4R, P4AD;
2. C3AR, P3D;
3. P4D, P×P;
4. C×P, C3AR;
5. C3A, P3TD;
6. A5CR, P3R;
7. D2D.

Los ajedrecistas eligen ahora tales sistemas de apertura, que llevan casi en forma forzada al juego medio recíprocamente agudo, lo que ilustra también la partida presente.

7. , P3T.

No había que debilitar la distribución de peones. El peón ubicado en 3T será en breve un objetivo de ataque.

8. A3R, A2R;
9. A2R, O—O;
10. P4A, C3A;
11. O—O—O, A2D;
12. P4CR.



12., C×C; 13. D×C, A3A;
14. P4TR.

Es el comienzo del ataque de los peones, cuyo principal fin es abrir las columnas y diagonales para sus piezas. Ahora se ve el lado negativo de la jugada 7., P3T. Amenaza una rápida ruptura de la posición mediante P5C. Pero las negras, sin embargo, no están dispuestas a esperar los acontecimientos pasivamente y aseman el contragolpe en el centro. (Como es sabido, es la más efectiva reacción al ataque en flanco).

14., P4D!; 15. P5C, C×P;
16. C×C.

Resulta que la inmediata realización del plan estratégico de ruptura de la columna CR, mediante la movernida 16. P×P, se rechazaba con la respuesta 16., A3A!

16., P×C; 17. D3A.

Hay que conservar a la dama para el apoyo del ataque.

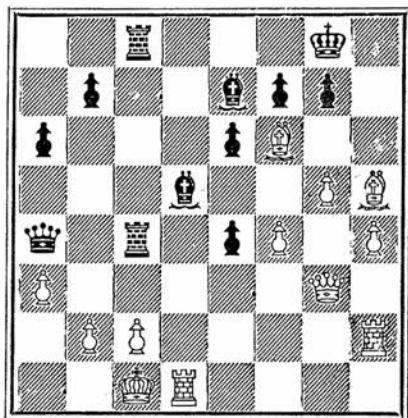
17., A4D; 18. A4D, T1A.

Las negras se apuran a aprovechar la ventaja estratégica de la defensa siciliana: la columna abierta AD.

19. D3CR, P4TR!

Una ingeniosa medida. Mediante el sacrificio del peón las negras logran en los primeros instantes evitar la ruptura de la columna. Esto les permite ganar tiempo para la preparación del contraataque en el ala opuesta.

20. A×PTR, D4T; 21. P3T, D5T!;
22. T2T, T5A; 23. A6A!, TR1A.



Hay que dirigir el ataque combinatorio contra el punto débil del campamento enemigo. Aparentemente las negras triunfan. Su ataque a lo largo de la columna AD es demolidor, al tiempo que las blancas no pudieron abrir la columna CR.

¿Qué tienen que hacer las blancas?

Si se defienden en forma standard, mediante 24. TD2D, entonces seguirá 24., A5C y al retroceso de la torre sigue 25., P6R! Si 24., P3A, entonces, después de 24., A×P!; 25. P×A, D×P+; 26. R2D, P6R+!; 27. R2R, T×PAD;

28. AxT, TxA; y las blancas hubieran obtenido una torre por 3 peones, pero en vista de la amenaza 29., D4T! y la tambaleante posición del rey, las negras deben ganar.

Esta variante se distingue de los sacrificios de combinaciones analizadas en que, luego del sacrificio no se logra devolver el material en forma inmediata, o concluir la batalla mediante el mate. Tales sacrificios no se prestan para un análisis exacto. Sólo tenemos la seguridad de que por el material sacrificado logramos conservar una fuerte iniciativa. Dichos sacrificios, por supuesto tienen su riesgo. De ellos vamos a hablar en el capítulo «Sacrificios intuitivos».

Pero volvamos a la partida. Malo es también 24. A×A, debido a 24., T×P+; 25. R1C, D5A!; 26. P3C, T8A+; 27. T×T, D×T+; 28. R2T, T7A+; 29. T×T, D×T+; 30. R1T, A×P.

24. P3C!, A×P+.

Esta jugada evidentemente lleva a una pérdida de tiempo, ligada a una similar pérdida de iniciativa, lo que en situaciones recíprocamente agudas puede ser fatal. Correcto era 24., D×P+!; 25. A2C, T6A!; 26. D×T, T×D; 27. A×D, A×A+, y las negras tendrían dos poderosos alfiles y un peón por la calidad, lo que les aseguraba un juego omnipo-tente.

25. R1C, D5C.

La dama es obligada a resguardarse, y las blancas alcanzan a abrir la columna CR, con un efecto decisivo.

26. P6C!, P×P.

Las negras no pueden aceptar el sacrificio del alfil: 26., P×A;

27. P×A+ d. Otra vez el ya conocido jaque doble; el rey es atacado al mismo tiempo por el peón y la dama. 27., R1A; 28. D8C+, R2R; 29. D8R+!, T×D; 30. P×T=D+, R3D; 31. D8D+, R4A; 32. D7R+, R3C; 33. D×D, T×D; 34. R2T, T5T; 35. T×A! y las blancas ganan.

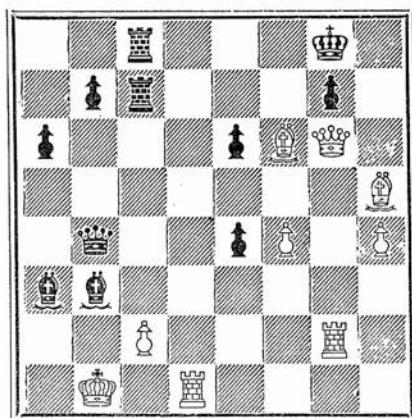
27. D×P, T(5)2A.

Han cambiado los papeles de los adversarios.

28. T2C, A×P.

Desesperación, pero el punto 2CR es indefendible. Así a la 28., D1A le ganaba 29. T(1)1C.

Ahora sigue la combinación final con sacrificio de dama y mate.



29. D×P+!, T×D; 30. T×T+, R1A; 31. T7A+!, R1R; 32. T7T jaque desc.

Y las negras abandonaron.

Si han analizado atentamente la partida han podido hacer algunas deducciones:

1. Hay que conducir la defensa con medios económicos. Cuanto menos

figuras sean necesarias para rechazar el ataque, tantas más fuerzas quedarán a nuestra disposición para el contraataque.

2. Las predisposiciones posicionales para la lucha combinatoria han creado la actividad de las torres a lo largo de las columnas abiertas y su interacción armónica con las restantes «armas».

En dicha partida se confirmó una vez más lo dicho por Emanuel Lasker: «El juego posicional es una fase preparatoria para la ejecución de combinaciones.»

* * *

NUESTROS EJERCICIOS

PRACTICOS

II

Muchos ajedrecistas, ya con bastante práctica, tienen poco desarrollada su imaginación ajedrecística. Lo que queremos decir es que tienen dificultad para imaginar las situaciones que surgirán en el tablero luego de x jugadas.

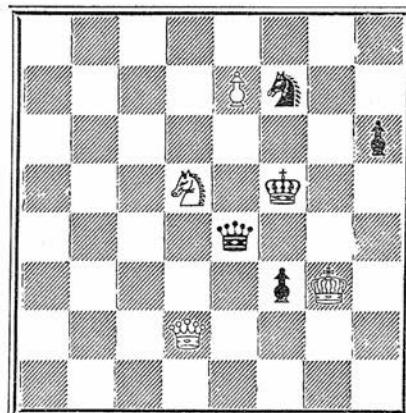
Los ejercicios que ofrecemos a continuación ayudarán a desarrollar la imaginación.

Sigan el desarrollo de los acontecimientos en los siguientes estudios, sin mover las figuras. Controlen durante cuanto tiempo logran mantener la posición en su memoria. Si sienten que están perdiendo claridad en recordar la posición, comiencen de nuevo.

Si este ejercicio no sale en una primera tentativa, lleguen hasta la posición que lograron fijar mentalmente, ubiquen las piezas en el tablero y sigan resolviendo el problema sin moverlas.

Poco a poco aprenderán a resolver dichos problemas «de un solo golpe».

A. TROITZKY



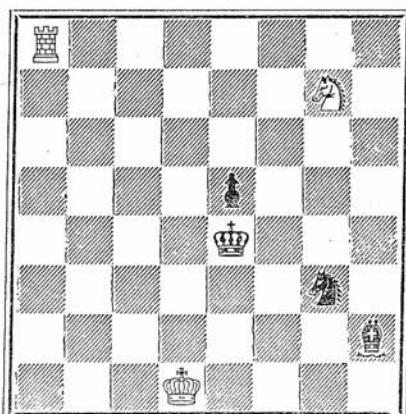
Las blancas ganan

1. P8R=D, D×D; 2. D4A+, R3C;
3. D4C+, C4C; 4. D5T+!!, R×D;
5. C4A mate.

* * *

Es más complicado seguir los acontecimientos en el siguiente ejemplo:

M. LIBURKIN



Las blancas ganan

1. T2T, A8C; 2. T2CR, R6A;
3. T×A, R7A; 4. T1R, P5R; 5. C6R, P6R; 6. C5A!!

Primero calculen la siguiente variante: si 6. C4D, o C4A, entonces 6., P7R+!; 7. C×P, C8A!, y no hay defensa contra el jaque perpetuo C6R+ y C8A.

Y ahora excluyan de su imaginación dicha variante y continúen el juego fundamental:

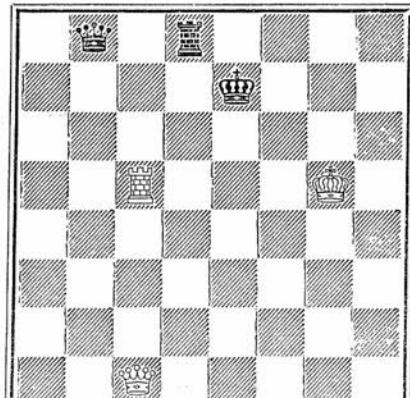
6., P7R+; 7. R2D, C8A+;
8. R1A, R×T; 9. C3D mate.

* * *

El ajedrecista debe no sólo calcular mentalmente las variantes, sino, al mismo tiempo, encontrar en su imaginación jugadas fuertes que conducen a la victoria o a tablas.

Llegaremos hasta el momento crítico juntos y luego deberán encontrar por sí solos, mentalmente, la continuación más fuerte.

H. RINCK



Las blancas ganan

Nº 10

1. T7A+, T2D.

Calculen en forma precisa las derivaciones:

1., R3D; 2. D5A+ y T7R mate.
1., R3R; 2. D6A+, R4R;
3. T7R+, R5D; 4. T4R+, R6D;
5. D4A+, R7D; 6. T2R+, R8D;
7. D2A mate.

Vuelvan a la variante principal (luego de 1., T2D).

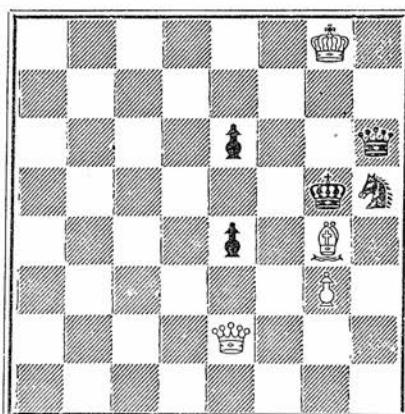
2. D5A+.

Malo sería 2. D3R+, R1D; 3. D5A por 3., T4D! y tablas.

2., R1D.

Y ahora deben encontrar la jugada ganadora.

V. BRON



Las blancas ganan

Nº 11

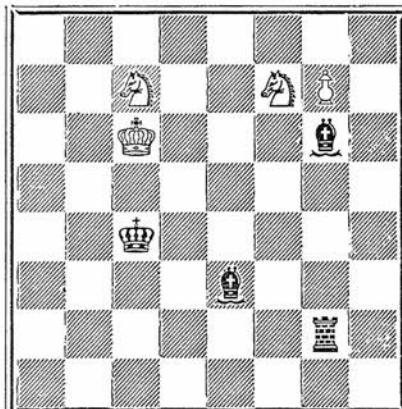
1. D3R+, R3C; 2. D×P+, R4C;
3. D3R+, R3C.

* * *

F. LAZARD

Y el último problema es para resolver desde el principio hasta el final.

(Ver soluciones en página 65)



Las blancas ganan

Nº 12

* * *

COMBINACIONES DE MATE

Así se denominan las combinaciones que terminan en mate. Se entiende que si la combinación es correcta, la parte activa puede realizar grandes sacrificios materiales.

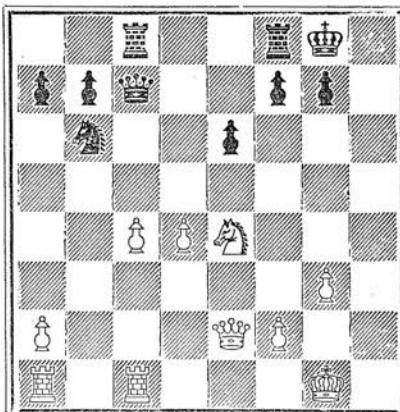
Al empezar la combinación hay que imaginar la posición concluyente de mate. Únicamente así estamos en condiciones de jugar en forma centrada y exacta. Con las combinaciones de mate, a menudo se entrelazan también otras ideas combinatorias, las que, sin embargo, están supeditadas a la idea de declaración de mate.



Analicemos las siguientes combinaciones que a veces hallamos en la práctica.

Match, 1939

LANDAU



SPIELMANN

En esta posición juegan las blancas. Al gran maestro Spielmann le era muy claro, que si las negras logran mediante 1., C2D acercar su caballo al flanco rey, la lucha será larga.

Pero, las blancas disponen de un golpe relámpago:

1. C6A+, P×C;
2. D4C+, R1T;
3. R2C.

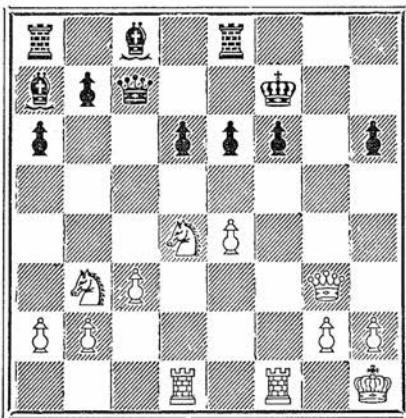
Las negras abandonaron ya que no hay defensa contra T1T mate.

Sacrificando el caballo las blancas obligaron a su adversario a debilitar los peones que defendían al rey, lo que destruyó la estructura defensiva del segundo jugador. Ya que es demoledor el ataque combinado de la dama y de la torre contra el rey desguarnecido, está claro el método preparatorio en estas combinaciones de mate: mediante el sacrificio hay que destruir la cobertura de peones o de figuras que protejan al rey. Si esto se logra, las figuras pesadas concluyen la batalla rápidamente.

* * *

Riga, 1965

MILEIKA

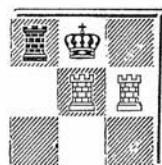


SKUIA
Las blancas ganan

1. T×P+, R×T;
2. T1A+, R2R;
3. D4T+!, R2D;
4. T7A+, T2R;
5. D×T mate.

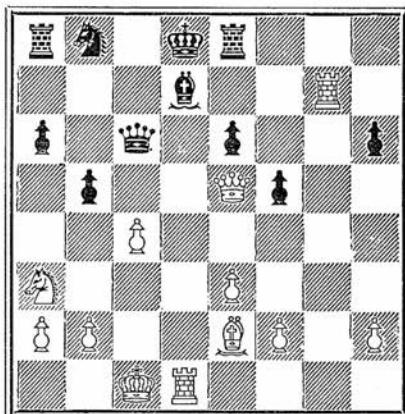
* * *

Será demoledora la acción conjunta de las torres, si ellas logran irrumpir en la penúltima o última línea horizontal.



Lieja, 1937

LINBARSKI



SOULTANBEIEFF

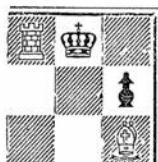
Juegan las blancas

Han notado que en las combinaciones que llevan al mate, el rey adversario se encuentra ya en peligro. Queda solamente encontrar la dirección en la cual será asestado el golpe a las piezas que defienden su posición.

En la situación dada el alfil negro en 2D cumple una importante función defensiva. Precisamente contra él están dirigidos los potentes golpes combinatorios de las blancas. Su plan se divide en tres partes: primero, las blancas, mediante un sacrificio distraen a la dama de la defensa del alfil, luego, sacrificando a su dama, liquidan a la última figura defensora: el alfil, y por último, las torres asestan el golpe mortal:

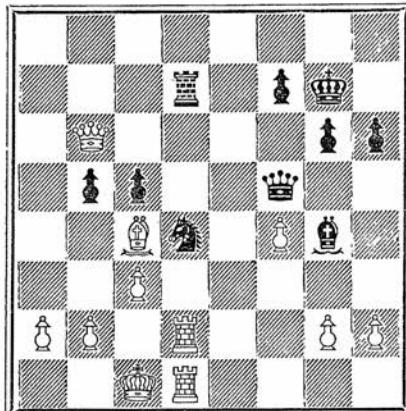
1. A3A!, Dx A; 2. DxC+!, Tx D;
 3. T(1)×A+, R1A; 4. T7A+, R1D;
 5. T(7C)7D mate.

卷二



Campeonato de Letonia, por correspondencia, 1968

STRAUTINS



DRIKSNA

En dicha posición las negras logran su fin mediante dos golpes combinatorios.

1. , D7A+!

El propósito de dicha jugada es distraer a la torre de la defensa de la otra en 1D.

2. T×D, C6C+!

Las blancas abren con ímpetu la línea D. Tal método se llama «ataque abierto». En dicho caso la figura que retrocede ataca a alguna otra (en este caso al rey), abriendo de esta forma el camino para el golpe a otra figura (torre). Resulta un golpe con dos figuras al mismo tiempo, y defenderse del mismo no siempre es sencillo, y en dicha posición es imposible.

3. A×C, T×T mate.

卷二



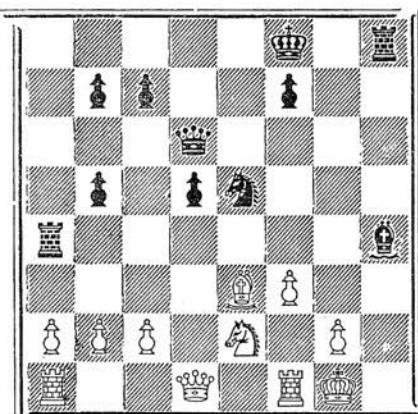
El esquema del cuadro de mate, mostrado en el diagrama, ayudó a las negras a construir la combinación de mate en el siguiente ejemplo.

(Véase el diagrama siguiente)

Presten especial atención a la segunda jugada de las negras. Sacrificando a la dama atraen al rey a la vertical peligrosa. El sacrificio de

Riga, 1901

BOL



ELERT

Juegan las negras

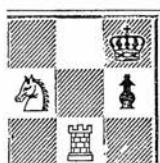
atracción es un método frecuente en las combinaciones de mate.

1., C5C!

Abiendo camino a la dama.

2. P×C, D7T+!!; 3. R×D, A7A+ desc.; 4. A6T+, TxA mate.

* * *

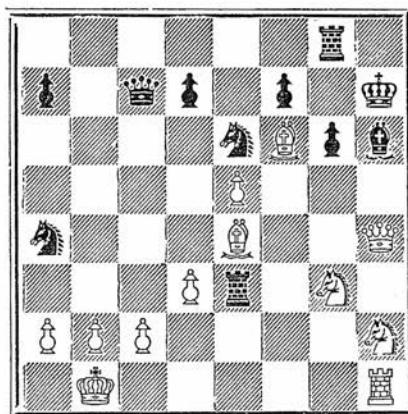


Ejemplo de Estudio de
A. Konstantinopolsky

(Véase el diagrama siguiente)

1., T8R+!

Es la llamada idea de bloqueo. Como se verá más adelante es importante para las negras bloquear el



Juegan las negras

punto 8R con una pieza blanca y hacerlo inaccesible para el rey blanco.

2. TxT, DxP+!; 3. RxD, C5D+;
4. R1C.

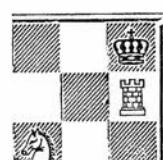
Aquí es donde se hacen sentir las consecuencias de la primera jugada de las negras. Ahora no sirve 4. R1D, ya que la torre blanca ocupa la casilla 1R y las negras darían mate mediante 4., C×P mate.

4., C6A+!

Obligando a abrir la columna CD, ya que no se puede 5. R1T, debido a 5., C7A mate.

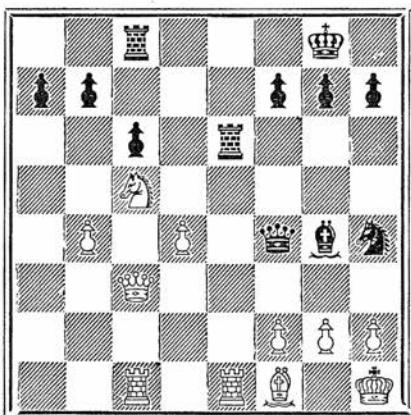
5. P×C, T1C+; 6. R1T, C7A mate.

* * *



**Campeonato de la U.R.S.S.,
por equipos 1964**

KLOVAN



FURMAN

Juegan las negras

Se cierne tormenta sobre el ala rey del primer jugador. Tres figuras negras amenazan al rey. La torre negra está también lista para un ataque decisivo. Pero, para empezar, el segundo jugador debilita el flanco rey del adversario.

1., C6A!; 2. P3C.

Por supuesto, no se puede capturar al caballo: 2. $P \times C?$, por 2., T3T; etcétera.

2., T3T.

Lanzando con ímpetu la torre a un ataque decisivo. No se puede, por supuesto 3. $P \times D$, debido al mate térmico 3., $T \times P$ mate.

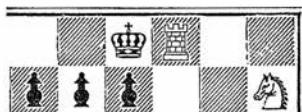
3. P3T, T×P+!

Atrayendo al alfil bajo la clavada (vea el capítulo correspondiente).

4. A×T, D3T.

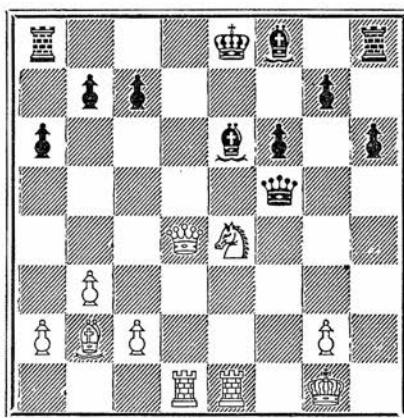
El mate es inevitable.

* * *



Buffalo, 1893

CONSULTANTES



POLLOCK

Juegan las blancas

Hasta una evaluación superficial de dicha situación permite establecer que, aunque las negras tienen superioridad material, sus cosas andan mal. Ellas se retrasaron en el desarrollo, su rey se atascó en el centro, y el alfil de 3R ocupa una posición inestable. Las blancas no han logrado llevar sus torres a las columnas de fuego. La dama y el caballo blancos están dispuestos en el centro en forma activa.

No es extraño pues, que las blancas tengan todas las premisas para una combinación victoriosa.

Los adversarios de Pollock tenían apenas una vaga idea sobre los principios de estrategia y táctica y no es de extrañar que fueran seriamente castigados.

1. D7D+!

Este sacrificio con fines de distracción, abre a la torre la columna del rey, lo que permite a las blancas tender, mediante un jaque doble, la red de mate al rey negro. A propósito, es una situación característica en las combinaciones: sacrificando una figura o un peón acrecentamos significativamente el poder combativo del resto de las figuras activas.

1., A×D; 2. C6D+ d.

Aquí tenemos el mecanismo del jaque doble. El rey es atacado simultáneamente por dos figuras y está obligado a retroceder.

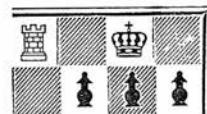
**2., R1D; 3. C7A+, R1A;
4. T8R+!**

Apartando al alfil de la defensa del punto crítico 8D.

4., A×T; 5. T8D mate.

La combinación del primer jugador es muy elegante, pero tiene una falla. Las blancas podían haber ganado simplemente mediante 1. C3C. Nos invade una completa satisfacción estética en las combinaciones si nos guía un único camino hacia la meta. Las «soluciones laterales» disminuyen sustancialmente el valor artístico de las combinaciones.

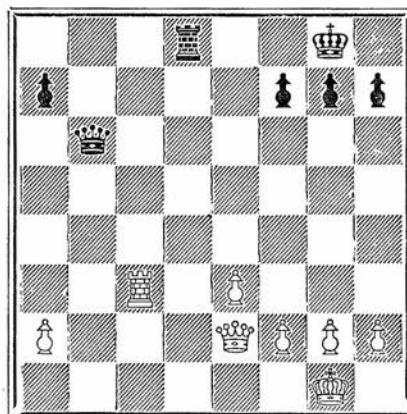
* * *



La torre da mate sola, por cierto no sin la ayuda de los peones negros, que obstruyen al rey todas las salidas. La debilidad de la octava horizontal es aprovechada generalmente mediante el sacrificio de distracción.

Moscú, 1914

CAPABLANCA



BERNSTEIN

Juegan las negras

No sirve ahora 1., D8C+; 2. D1A, T8D??; debido a 3. T8A+.

1., D7C!

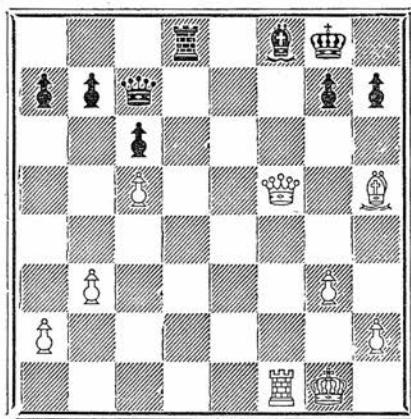
Las blancas abandonaron. Todo está claro sin comentarios.

* * *

Con la ayuda de la idea del desvío las blancas ganaron en el ejemplo siguiente.

Nueva York, 1924

BOGOLJUBOW



RETI

Juegan las blancas

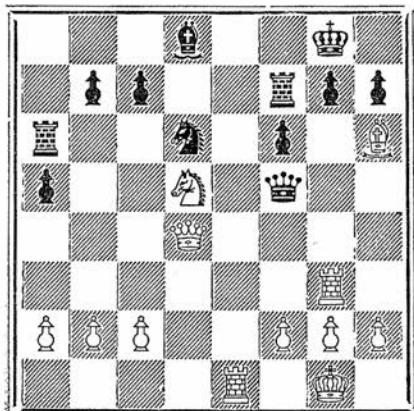
1. A7A+, R1T; 2. A8R!!

El alfil obstaculizó la octava horizontal y las negras no tienen defensa contra 3. D8A+ o 3. DxA+, seguido de mate.

* * *

1937

POLIAK



KORCHMAR

Juegan las blancas

Pienso que todo ajedrecista tiene su combinación preferida, la que lo excita más y no tiene por qué ser una combinación propia.

A mí, por ejemplo, me gusta mucho la combinación producida durante la partida entre Korchmar y Poliak y que me perdone el lector si no me separo de ella en mis libros e incluso en éste.

La misma comienza con una especie de «bombardeo» en el cual las tres primeras jugadas están relacionadas, cada vez, con una nueva idea combinatoria.

No es difícil notar que el «talón de Aquiles» de las negras es su primera horizontal. Contra los defensores de dicha horizontal las blancas dirigen la lanza de su ataque.

1. C4C.

Un ataque abierto a la torre 3TD y al caballo 3D.

1., P×C; 2. D×C.

Liquidación de la defensa. La dama blanca es, por supuesto, invulnerable.

2., D2D; 3. D5D!

Una jugada de rara belleza. La dama es invulnerable, como antes. Las negras no pueden liquidar al «enemigo», que ata a la torre 2AR, ya que deben defender simultáneamente su primera horizontal. La dama negra está sobrecargada de obligaciones y no puede cumplir con todas ellas.

3., R1A.

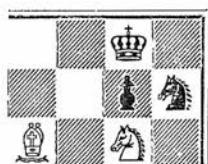
A la movida 3., P3CR, el primer jugador hubiera ganado mediante 4. T(3C)3R!

4. $T \times P$, $D \times D$; 5. $T8C+$.

Las blancas concluyen la lucha mediante el sacrificio de distracción.

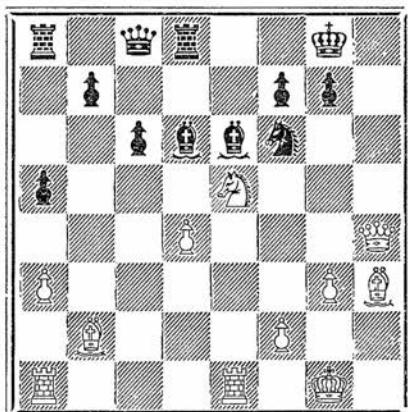
5., $R \times T$; 6. $T8R+$, $T1A$; $T \times T$ mate.

* * *



Leningrado, 1950

KUSMINICH



TAIMANOV

Juegan las blancas

Y en esta posición las figuras ligeras tejen implacablemente las redes de mate en armónica acción.

1. $C6C!$, $C2T$.

Obligada, ya que no se puede: 1., $P \times C$, debido a 2. $A \times A+$ y $A \times D$.

2. $T \times A!$, $P \times T$; 3. $D \times T+$!

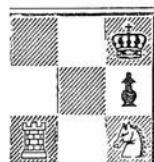
Una idea de distracción ya conocida por nosotros.

3., $D \times D$.

3., $C1A$ únicamente demoraba la resistencia inútil.

4. $A \times P$ mate.

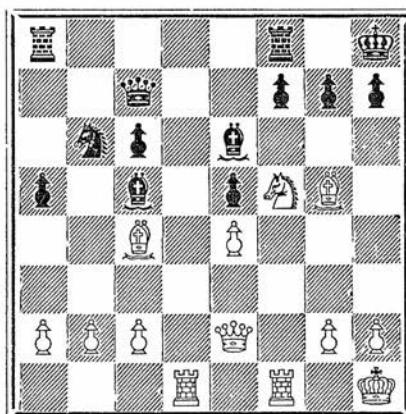
* * *



Como motivo para la combinación de las blancas en el ejemplo siguiente, resultó ser otro esquema de mate.

Estocolmo, 1962

PORFISCH



STEIN

Juegan las blancas

1. $C \times P!$, $A \times A$; 2. $A6A!$

La esencia de la combinación. Amenaza 3. C5A+, R1C; 4. C6T mate.

2., A2R; 3. D3A!

Las negras abandonaron. No hay defensa contra 4. C5T+.

Son innumerables las combinaciones de mate. Todas ellas no sólo no pueden ser analizadas, sino ni siquiera mencionadas. Pero los métodos básicos de su construcción, supongo, ya han sido vistos. Con estas combinaciones nos vamos a encontrar aún en los trabajos prácticos.

* * *

NUESTROS EJERCICIOS PRACTICOS

III

Como habrán podido convencerse, a disposición de la parte activa existe, por lo general, un rico arsenal de fuertes medios de persuasión, los que estrechan en forma drástica la elección de formas defensivas a seguir. Dicha circunstancia facilita notablemente el cálculo de variantes. Así, por ejemplo, cada jugada con declaración de jaque obliga al contrincante a tener en cuenta únicamente dicha jugada, ya que es indispensable la defensa del rey. También obligan la elección de continuaciones la amenaza de mate, el ataque simultáneo de dos objetivos, canjes forzados. Y, por último, el sacrificio. Este último, como ya han podido persuadirse, confiere a la lucha un carácter concreto y forzado.

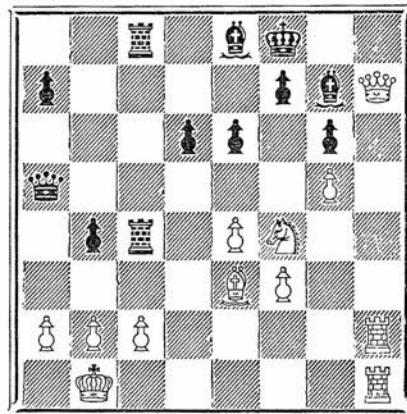
Si han dominado los métodos de la lucha combinatoria, que obliguen al adversario a someterse a su vo-

luntad, sabrán entonces resolver los siguientes problemas.

A excepción del último ejemplo, comienzan las blancas.

Hungría, 1967

SAPI

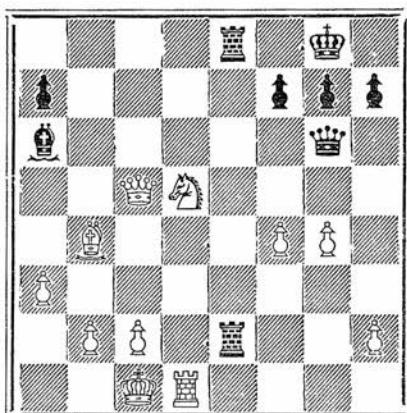


RIGO

Nº 13

ZNOSKO-BOROVSKY

Kiev, 1903

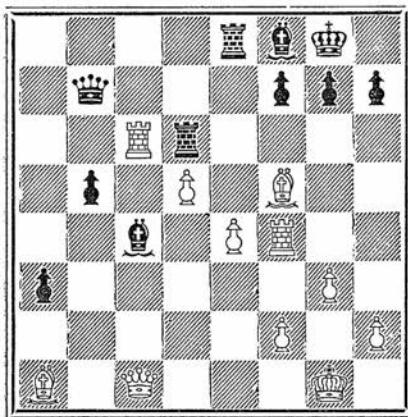


CHIGORIN

Nº 14

Alma-Ata, 1969

CHEREPKOV

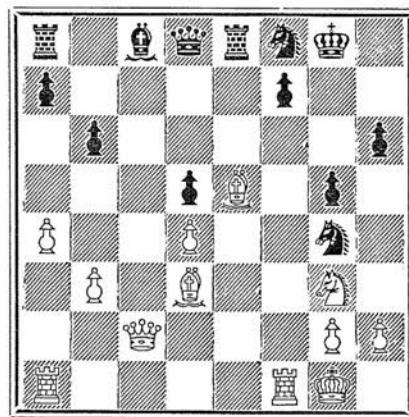


ZAJAROV

Nº 15

Moscú, 1957

BEREZIN

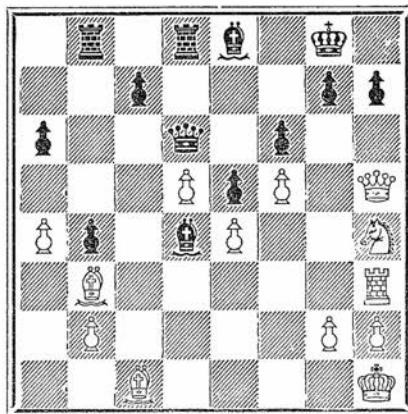


ZELEVINSKY

Nº 16

Berlín, 1932

AFICIONADO

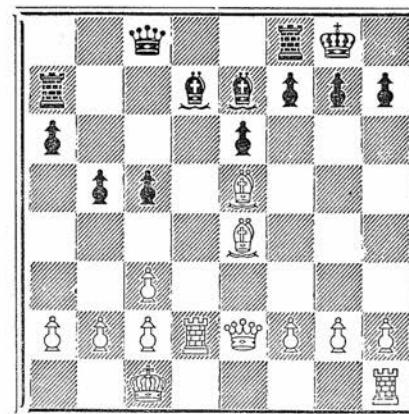


AHUES

Nº 17

Beverwijk, 1965

CRABBENDAM

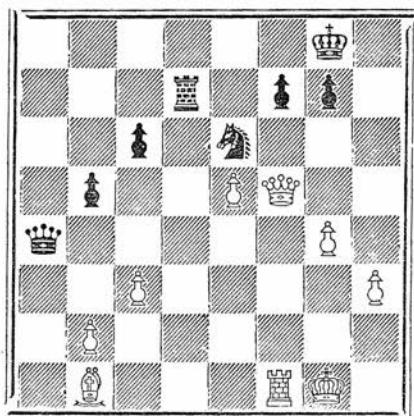


DE ROI

Nº 18

Match, 1911

SCHLECHTER

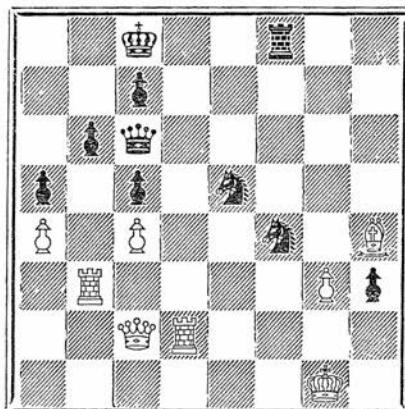


TARRASCH

Nº 19

San Remo, 1930

MONTICELLI



BOGOLJUBOW

En este final empiezan las negras

Nº 20

* * *

COMBINACIONES PARA EL LOGRO DE SUPREMACIA MATERIAL

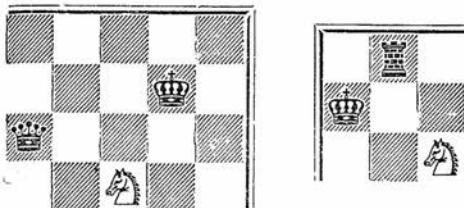
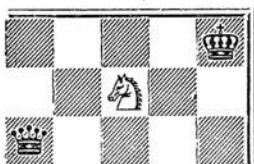
La mayoría de estas combinaciones están basadas en la idea del golpe doble, en el cual la figura o peón crean simultáneamente dos amenazas. En ellas, a menudo, una de las amenazas está dirigida contra la posición del rey enemigo.

Ofrecemos seguidamente características del golpe doble.

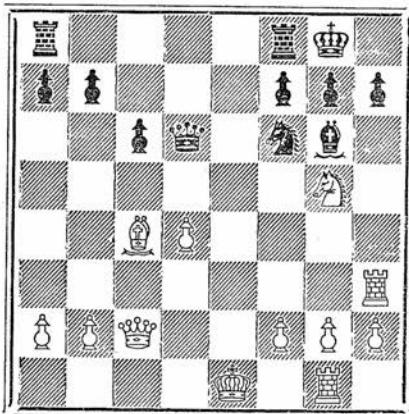
No en vano comenzamos la exposición de este tema con los golpes

dobles de caballo o la llamada horqueta de caballo. Con su salto especial, propio de él, el caballo del adversario puede crearle al principiante malos momentos, por eso muchos tratan de conseguirlo a cualquier precio. Y, claro está, es conveniente estudiar su astuto «carácter».

Las horquetas de caballo son las más efectivas e inesperadas.



Análisis de G. Lövenfisch

**1. D×A!**

Un poderoso «acorde» primario da comienzo a una combinación que terminará con horqueta de caballo. La jugada cumple una doble función: debilita al punto 7AR y abre la columna TR.

1., PT×D; 2. A×P+.

Provocando a la torre al punto 7AR.

2., T×A; 3. T8T+!

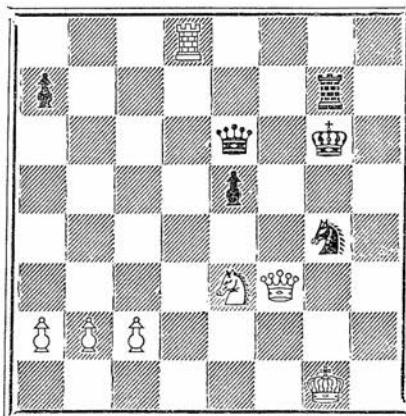
Atrayendo al rey a la casilla 8T, distrayéndolo al mismo tiempo de la defensa de la torre.

3., R×T; 4. C×T+, con el consiguiente C×D.

* * *

Variante de la partida jugada en Nueva York, 1924.

TARTAKOWER



RETI

En este ejemplo las figuras negras son atraídas dos veces a las casillas críticas.

1. T6D!, D×T.

Primera atracción.

2. D×C+, R2T; 3. D×T+, R×D+.

Segunda atracción.

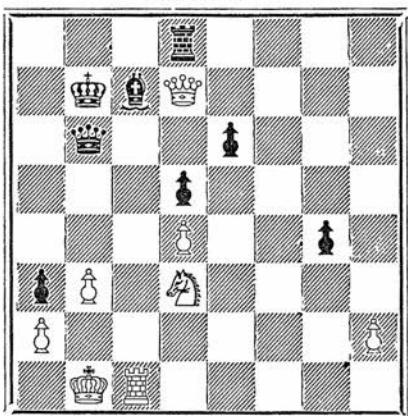
4. C5A+, con el consiguiente C×D.

No se puede 1. C×C?, debido a 1., D3C+ y D×T.

* * *

La Haya, 1929

ALEKHINE



BOGOLJUBOW

Aquí con la ayuda de la horqueta de caballo, las blancas logran simplificar la posición y volcar el juego a un final ganador.

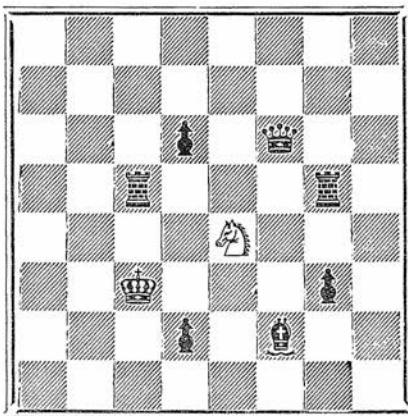
1. **T×A+!, D×T;** 2. **C5A+, R3C.**

Si 2., R1C, entonces 3. C6T+.

3. **D×D+, R×D;** 4. **C×P+.**

* * *

La siguiente cómica situación ilustra la invulnerabilidad del caballo.



* * *

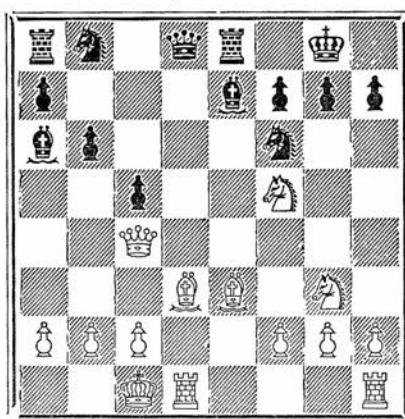
No necesita especiales aclaraciones el papel de la dama en asentar golpes dobles, ya que dicha figura combina las jugadas de la torre y del alfil.



* * *

Kecskemet, 1927

TARTAKOWER



ALEKHINE

Precedió al golpe doble temático una preparación bastante complicada de armas pesadas.

1. **C6T+!, P×C;** 2. **A×P+.**

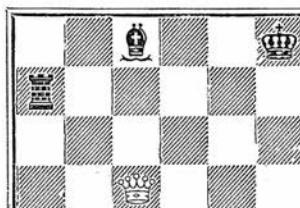
Una posición típica para el ataque abierto.

2., **C×A;** 3. **D4C+, R1T;**
4. **T×D, T×T.**

Las negras recibieron mucho material a cambio de la dama, pero el golpe doble sobre la torre y el alfil garantiza a las blancas la supremacía.

5. D4R!, C3A.

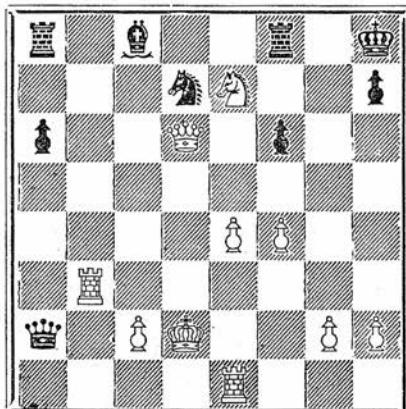
Más adelante siguió: 6. D×CD, A1AR; 7. C5A, A5A; 8. A×PT, A4D; 9. D7A, T(1)1A; 10. D4A, T3A; 11. A×A, T×A; 12. D5R+, C3A; 13. C6D! Las negras abandonaron.



* * *

Reykjavik, 1957

KOLAROV



TAL

Como surge del cálculo de las fuerzas, el jugador de Riga «no perdió la oportunidad» de sacrificar algunas piezas, obteniendo una iniciativa peligrosa.

1. D5D!, T2T; 2. C6C+, R2C.

Golpe doble. No se puede por supuesto P×C, debido al ataque abierto a 3. T3T+ y D×D.

3. C×T, R×C; 4. P5R!, C×P; 5. D5A+.

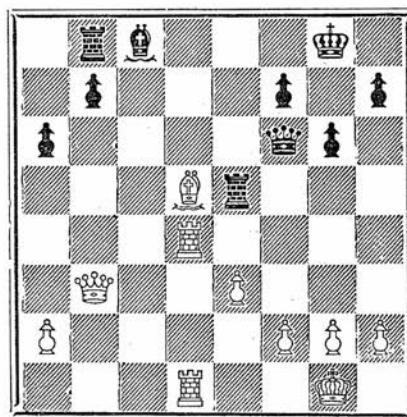
Ahora el golpe doble fue asesistado por la dama.

5., R1C; 6. D×A+, R2C; 7. P×C y después de algunas jugadas, las negras abandonaron.

* * *

Leningrado, 1934

CHEJOVER



YUDOVICH

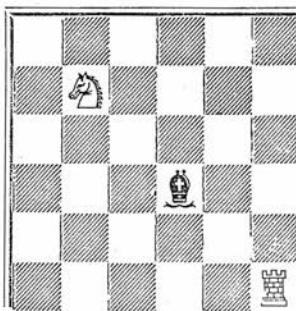
La posición indefensa de la torre negra en 1C, permitió a las blancas realizar la siguiente combinación.

1. A×P+!, D×A; 2. T8D+, R2C; 3. D3A, D3A.

La única posibilidad de rechazar la amenaza es 4. P4A.

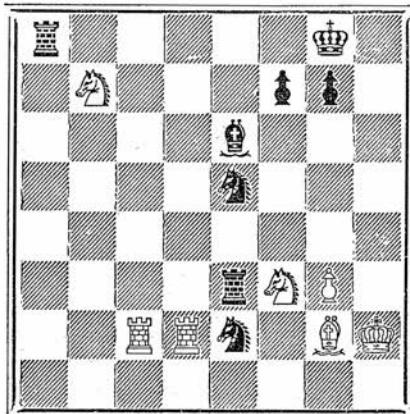
4. D7A+, con el consiguiente D×T.

* * *



Baden-Baden, 1925

ALEKHINE



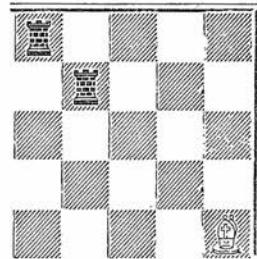
RETI

Con un hermoso golpe doble Alekhine concluyó la partida:

1., T×C;
2. T×C, C4C+;
3. R3T, C6R+ desc.;
4. R2T, C×T;
5. A×T, C5D;
6. T2AR, C×A+;
7. T×C, A4D!!

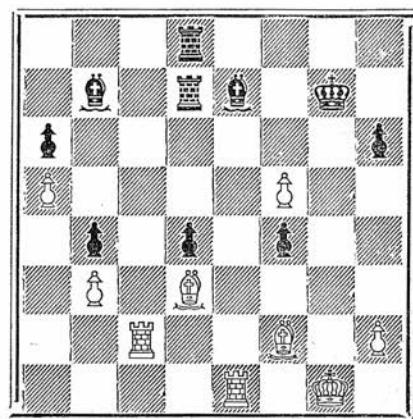
Las blancas abandonaron.

* * *



Match, 1929

BOGOLJUBOW



ALEKHINE

1. T×A+!, T×T;
2. A4T.

Coloca a las negras en una posición crítica. Ello se debe a que no se puede 2., T2D, debido a 3. A×T, T×A; 4. T7A+, ganando el alfil mediante un ataque doble. Y si 2., T(1)1R, entonces sigue horqueta de peones 3. P6A+!

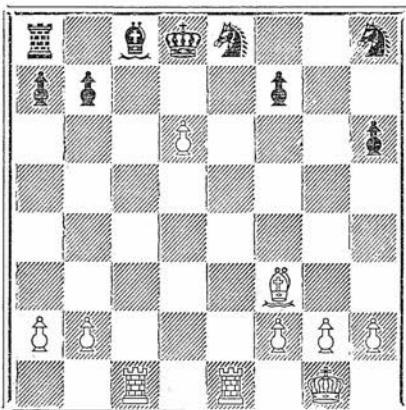
2., R2A;
3. A×T, R×A;
4. T7A+, T2D;
5. P6A+, R1R;
6. A6C+, R1D;
7. P7A.

Las negras abandonaron.

* * *

Hungría, 1957

FORINTOS



KIKOVICH

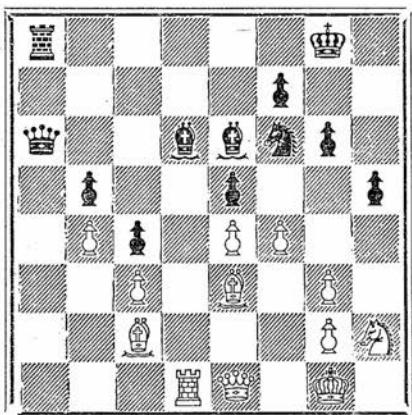
1. $T \times A + !$, $T \times T$;
2. $P7D!$, $R \times P$;
3. $A4C +$, $R2A$;
4. $A \times T$.

Las blancas quedaron con calidad de más.

* * *

1958

DONNER



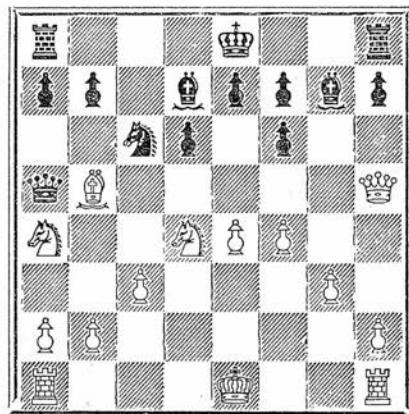
BLAU

1. $T \times A !$, $D \times T$; 2. $P \times P !$, y resultó que la dama no puede retomar dicha horqueta ya que después de 2., $D \times P$ sigue 3. $A4A$, y la dama negra está copada.

Como conclusión veremos un ejemplo en el cual se captura la figura más fuerte: la dama. Está claro que el método básico de ganancia consiste en cortarle a la dama todas las vías de retroceso. Inesperadamente, en forma rápida las blancas lo logran en la siguiente partida.

Torneo de clasificación, 1961

IOFFE



LIBERMAN

1. $C6R !$, $A1AR$.

De esta manera el caballo blanco logró cortarle a la dama negra todos los puntos para el retroceso. Sólo queda por asestar el golpe definitivo. No servía 1., $A \times C$ por la 2. $A \times C +$ y $D \times D$.

2. $P4CD$, $C \times P$.

Desesperación.

Todavía siguió 3. $A \times A +$, $R \times A$; 4. $C \times A +$, $T(R) \times C$; 5. $D \times D$, etc.

* * *

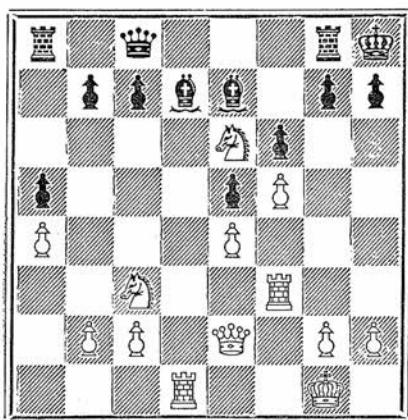
NUESTROS EJERCICIOS PRACTICOS

IV

En los primeros siete ejemplos que siguen juegan las blancas

París, 1858

BOJE

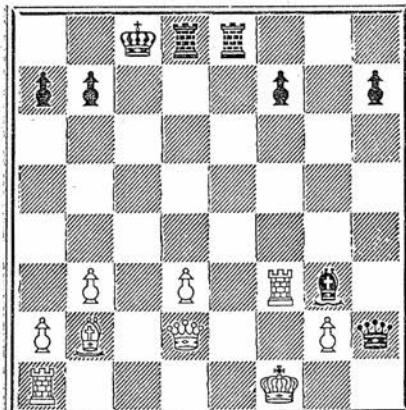


MORPHY

Nº 21

San Petersburgo, 1914

ALEKHINE

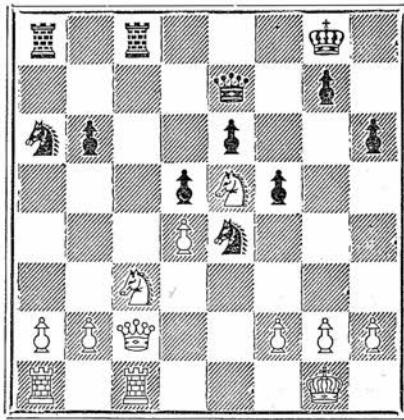


NIMZOVIDCH

Nº 23

Moscú, 1958

LYSKOV

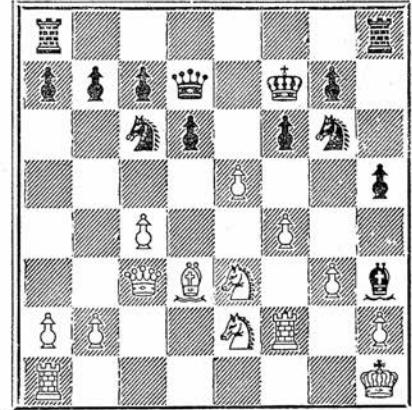


VOLKEVICH

Nº 22

Benscheim, 1948

JUNG

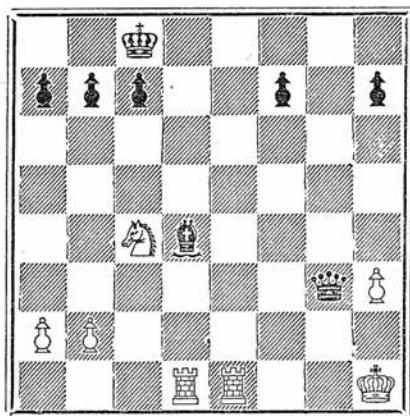


BEKKER

Nº 24

1949

SACHETTI

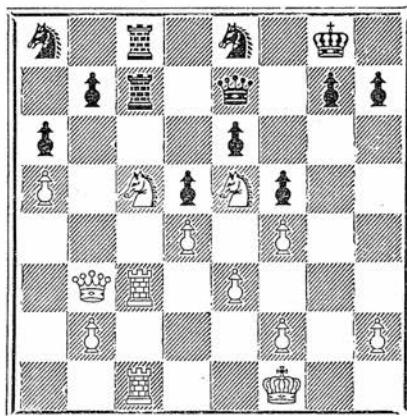


KOFMAN

Nº 25

Leningrado, 1948

LISITZYN

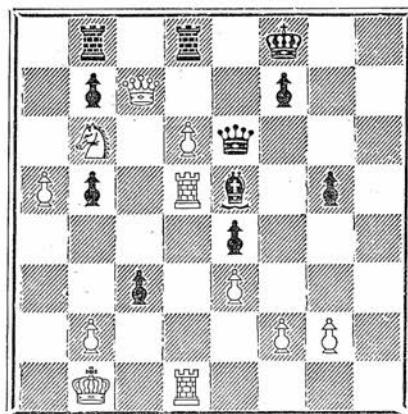


TAIMANOV

Nº 26

1961

JOLMOV

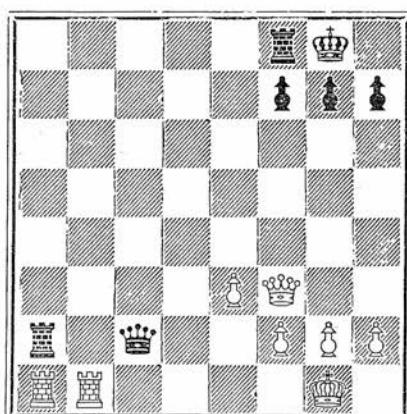


LOMAJA

Nº 27

Budapest, 1950

BALOGH



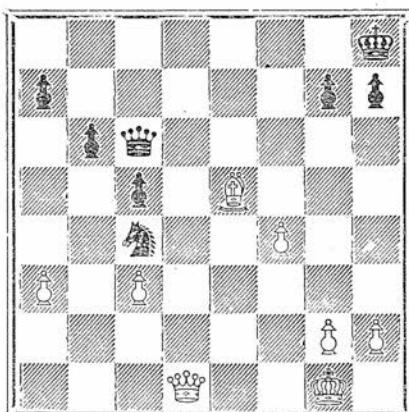
FÜSTER

Las negras juegan y ganan

Nº 28

Nüremberg, 1906

MARSHALL



SWIDERSKI

En este final juegan las negras

Nº 29

* * *

DIFERENTES METODOS TACTICOS

ATAQUE ABIERTO

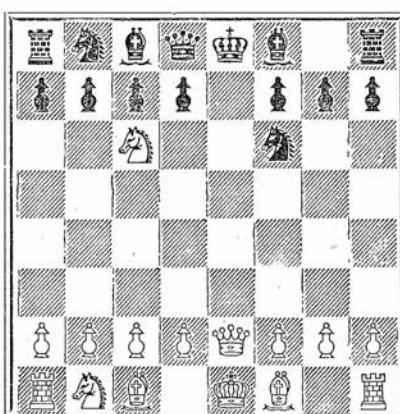
Ya hemos visto este tema. Pudieron convencerse de que si, mediante la jugada de una figura o de un peón, se abre el camino para asestar el golpe con otra figura, entonces no es sencillo defenderse contra tales agresiones.

Con el ataque abierto se encuentran los principiantes, por ejemplo, en la partida rusa, llamada también Defensa Petrov. Si después de 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AR; 3. CXP las negras juegan apresuradamente 3., CXP, entonces las blancas prosiguiendo 4. D2R, C3A; 5. C6A+, retirando su caballo de la columna

En la posición ilustrada en este diagrama, tienen que resolver el siguiente problema: ¿conviene a las negras ganar un peón mediante 1., DXP+?; 2. RxD, C6R+ y CxD?

(Ver soluciones en páginas 66 y 67)

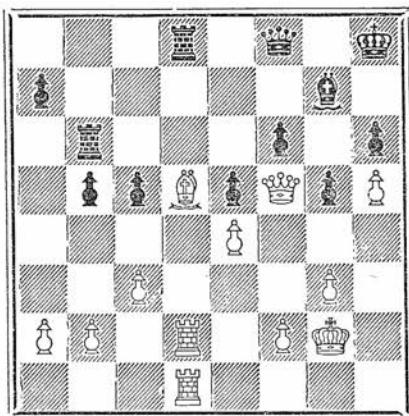
rey, no sólo declaran jaque, sino también atacan a la dama.



Espero que esto no les suceda a ustedes.

Beverwijk, 1962

AARON



TRIFUNOVIC

Las blancas han asentado un golpe demoledor.

1. A8C.

Las negras abandonaron. Ya no hay defensa contra 2. D7T mate o 2. T×T. Las negras no pueden rechazar ninguna de estas dos amenazas.

* * *

En el ataque abierto la única posibilidad de salvación es la jugada intermedia relacionada con el jaque. Así, si en esta posición, en 2AR de las blancas no estaría el peón, sería mala la jugada 1. A8C, debido a 1., T×T+.

(Véase el diagrama siguiente)

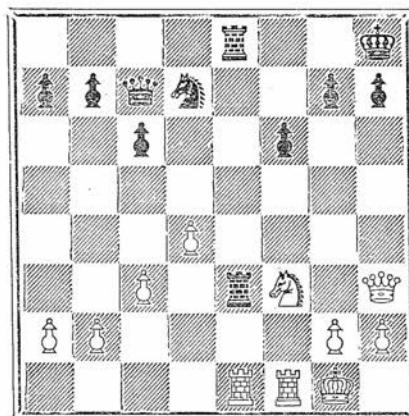
1. C5C!

Atacando a la torre y al punto 7T. La dama blanca está invulnerable ya que la torre 6R no puede descubrir la casilla 1R, donde está ubicada la otra torre negra.

1., P×C.

Moscú, 1962

VASIN



ZLOTNIK

Eligiendo de dos males el menor...

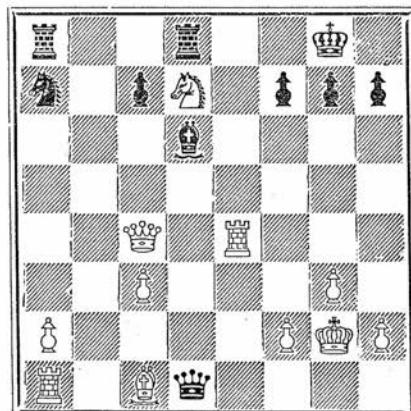
2. T×T, T×T; 3. D×T, C3A;
4. C8R+!

Sacrificio de distracción. No se puede 4., C×D debido a 5. T8A mate. Las negras abandonaron.

También el siguiente ejemplo es típico para ilustrar el tema tratado.

Moscú, 1962

BARCZA



VASIUKOV

1. C6A+, R1T.

Completamente malo es 1., $P \times C$, debido a 2. T4C+, R1T; 3. A6T, DXTD; 4. D \times PAR y las negras no escaparán del mate. Pero también, después del retroceso del rey, las blancas ganan con la ayuda del ataque doble.

2. A6T!, D \times T; 3. D \times PAR, T1CR;
4. A \times P+!

Las negras abandonaron. Después de 4., TXA; decide inmediatamente 5. T8R+!

* * *

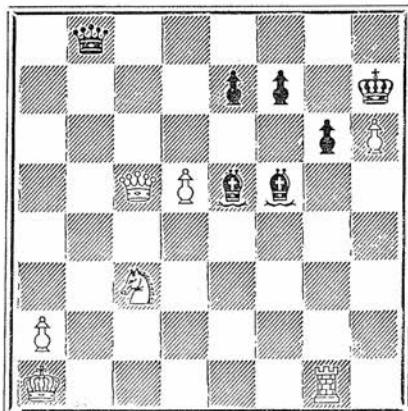
LA DISTRACCION (UN TEMA DE LA COMBINACION)

Dichas combinaciones se encuentran muy a menudo en la práctica. Las hemos visto numerosas veces en el presente trabajo.

En ellas la parte activa, mediante un sacrificio, distrae a las fuerzas adversarias de la defensa de puntos importantes.

Leningrado, 1954

TOLUSH



BYVSHEV
Juegan las negras

La dama blanca realiza una importante función, defiende al rey del mate. Por vía combinatoria, las negras tratan de distraer a la dama de la defensa del punto 3AD.

1., D2T!

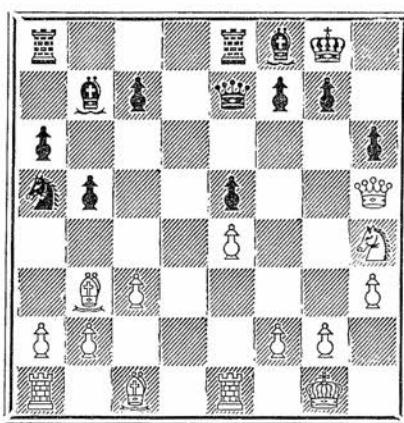
Las blancas abandonaron. Para su desgracia, la dama, para defender el punto 3AD puede retroceder únicamente a la casilla 4CD, pero entonces queda descubierta la torre.

* * *

Más camuflada está la idea de distracción, en el ejemplo siguiente.

Moscú, 1967

PORFISCH



GELLER

1. A5C!, D2D.

No se puede 1., P \times A, debido a 2. C6C, y tampoco 1., D \times A, a causa de 2. D \times P+ y D8C mate.

2. TD1D, A3D; 3. A \times PT!, P \times A.

Sólo ahora se descubre la idea de las blancas. Ellas necesitaban, aprovechando la debilidad del punto

7AR, obligar al segundo jugador a sacar a su alfil del punto 1AR de las negras. A 3., C×A; es posible 4. A×PC!, R×A; 5. C5A+, etc. Despues de la jugada de la partida las blancas empiezan un ataque arrollador sobre el rey adversario.

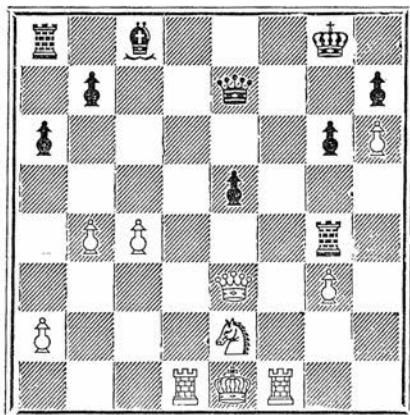
4. D6C+, R1A; 5. D6A.

Es la llamada jugada «lenta». Está unida a amenazas 6. C5A o 6. C6C+. Desesperadas, las negras contestaron aún con 5., R1C, pero después de 6. T3R! se rindieron inmediatamente. Frecuentemente el sacrificio de distracción se completa con el sacrificio de atracción.

* * *

Inglaterra, 1962

BRINE



STEFENSON

1. T8D+!

Para comenzar se distrae a la dama.

1., D×T;
2. D×P, D2D;
3. D8T+!!

El rey negro es atraído ahora a la red de mate.

3., R×D; 4. T8A mate.

* * *

LA ATRACCION (OTRO TEMA DE LA COMBINACION)

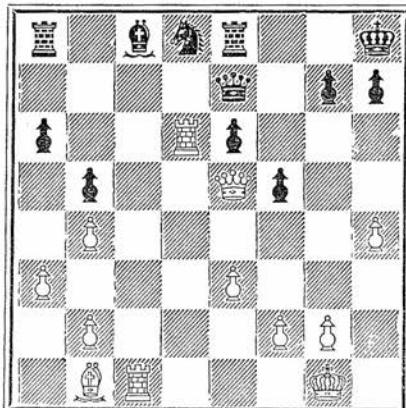
Esta combinación se caracteriza porque con la misma obligamos a la figura contraria a que ocupe una posición desventajosa. La jugada 3. D8T+, del último ejemplo, era típica para el sacrificio de atracción, como resultado de la cual el rey resultó atraído en la red de mate.

En el capítulo que trata de golpes dobles de caballo, la figura del adversario es atraída mediante el sacrificio, a las casillas en las que succumbe debido a la horqueta de caballo.

En la siguiente posición las blancas han decidido la lucha en forma inmediata, con el sacrificio de atracción.

París

DEVOS



MUFFANG

Juegan las blancas

La posición de las negras es, por supuesto, muy difícil. Ya se puede ganar el peón mediante 1. AXP, pero las blancas han elegido un camino más energico.

1. T7A!, D×T.

La dama está atraída, con lo que se cumplió la meta prevista.

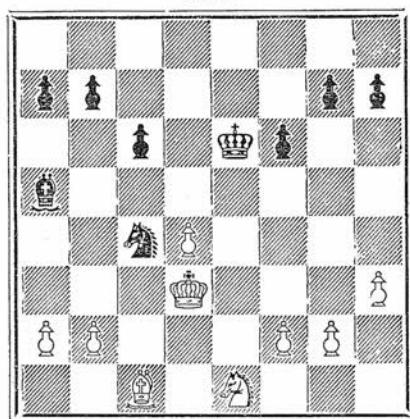
2. T×C!

Las negras abandonaron.

* * *

Nottingham, 1936

EUWE



LASKER

Juegan las blancas

Con la última jugada, al colocar el alfil en 4T, las negras dejaron bajo el fuego a su caballo en 5A, contraatacando al caballo en 1R. Pero Lasker contestó inesperadamente:

1. P4CD, A×P; 2. C2A.

Con lo que, tanto el caballo como el alfil atraído a 5C, se encontraron bajo el fuego. Las negras abandonaron.

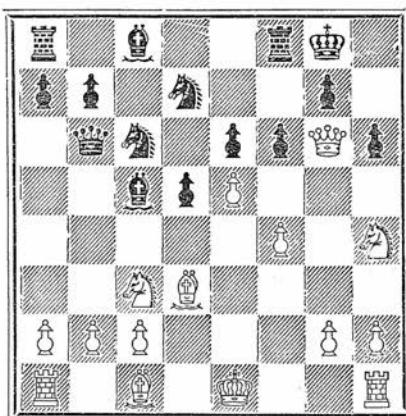
* * *

CUANDO UNA FIGURA ESTÁ SOBRECARGADA

Al imponer a una figura o peón la obligación de defender un objeto determinado, hay que pesar cuidadosamente qué éxito tendrá en el cumplimiento de dicha obligación. Si la figura o peón están obligados a cumplir con varias tareas ello puede llevar a una sobrecarga.

Campeonato de Letonia por correspondencia, 1968/69

JURIKIVI



PETUKHOVA

Juegan las blancas

No cabe duda de que las figuras blancas apuntan al rey enemigo, aunque el ataque rectilíneo no conduce a la meta:

1. D7T+, R2A; 2. A6C+, R2R; 3. D×P+, R1D; 4. C3A, P×P; 5. P×P, T×C; 6. P×T, A7A+ y las negras tienen un peligroso contrajuego.

Pero el golpe combinatorio obliga a las negras a capitular en forma inmediata.

1. C×P!

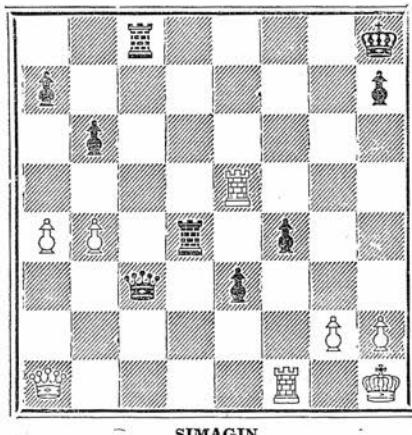
Resulta que el peón negro 3R está sobrecargado al cumplir con dos funciones, defender al peón 4D y quitar al caballo blanco el punto 5AR.

Después de la jugada de la partida amenaza el mate en dos jugadas y si 1., P×C, entonces decide la elemental 2. C5A.

* * *

Kislovodsk, 1968

NICOLIC



SIMAGIN

1. T8R+!

Las negras hubieran capturado con gran placer a la torre enemiga pero su propia torre está sobrecargada al tener que defender la casilla 1R y a la vez a su dama en 6AD. Por lo tanto la respuesta de las negras es obligada:

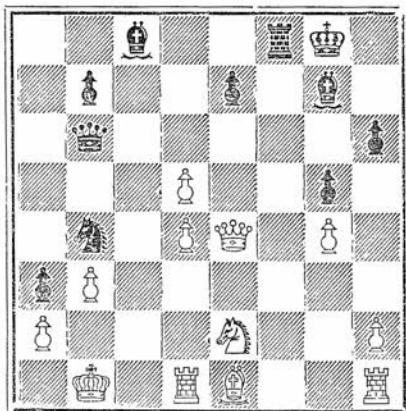
1., R2C; 2. T×T.

Pero ahora resulta sobrecargada la dama; no puede tomar la torre blanca y además defender a su propia, ubicada en 5D.

* * *

Leningrado, 1954

KOPYLOV



TOLUSH

Juegan las negras

1., A×PC.

Inesperado y efectivo. Como verán, la dama resultó sobrecargada al tener que defender al peón 4CR y cubrir la diagonal 1CD-7TR.

2. A×C.

La mejor chance práctica, ya que después de 2. D×A, las negras ganan mediante 3., D3C+!; 4. R1T, C7A+; 5. R1C, C×P+; 6. R1T, C7A+; 7. R1C, C5C+, con mate inevitable.

2., A4A; 3. D×A, T×D;
4. A×PT, D3T. Golpe doble.

Es curioso cómo las blancas tratan de rechazar mediante contragolpes, los golpes dobles del adversario.

5. C3C, T7A; 6. C4R.

Las blancas podrían intentar salvar a la figura mediante 6. A2C, pero entonces hubiera seguido 6., D3C+; 7. R1T, D7A; 8. T1CD, A×P!

6., T5A!

Es inevitable la pérdida del material y las blancas se rinden.

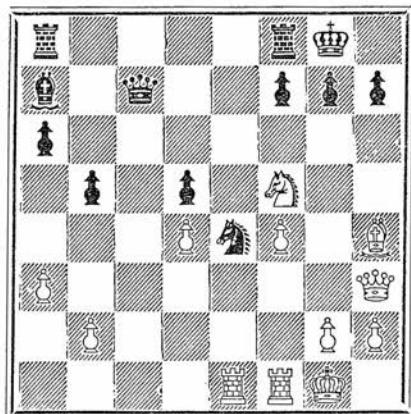
* * *

ELIMINACION DE LA DEFENSA

En tales combinaciones, las figuras contrarias que cumplen importantes funciones defensivas, son eliminadas mediante el sacrificio.

Leipzig, 1960

NAJDORF



TAL

Juegan las blancas

Las blancas lograron movilizar por completo sus figuras, reuniendo en el flanco rey significativas fuerzas. Pero es difícil fortalecer el ataque debido a la poderosa posición que ocupa el caballo negro en 5R. Las blancas dirigen contra el mismo su primer golpe.

1. T×C!, P×T; 2. A6A!

Esto ya es el comienzo del ataque decisivo. Lo que siguió es fácilmente comprensible.

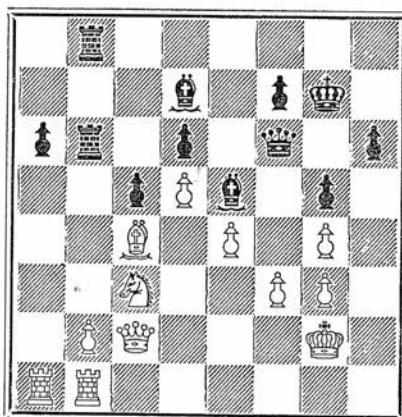
2., D3C; 3. A×P, T1R; 4. A5R, D3C; 5. C6T+, R1A ;6. P5A.

Las negras abandonaron. Si jugando 6., D4C, entonces con 7. C×P!

* * *

Campeonato de la República Democrática de Alemania, 1969

GOLTZ



BINDRICH

Juegan las negras

1., TxP !

Resulta que el peón blanco 2C era el pivote en el cual se basaba la defensa de las blancas. Después de su captura, toda la edificación defensiva de las mismas se derrumba inmediatamente.

2. T×T, T×T; 3. D×T, A×C; 4. D7C, A×T.

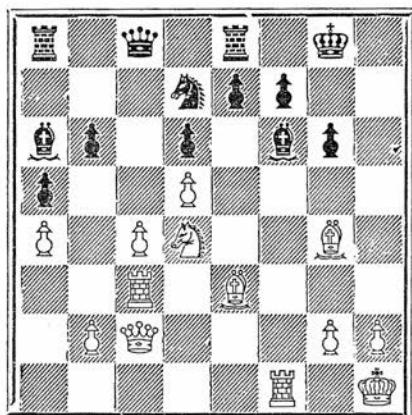
Las blancas se rindieron. Si 5. D×A, entonces 5., D7C+; 6. R3T, D8A!

* * *

En el siguiente hermoso ejemplo, los golpes blancos, asentados sobre la muralla defensiva del flanco rey, sirven de introducción al ataque demolidor.

1962

BANNIK



JOLMOV

1. A6R!, R2C; 2. A6T+!, R×A;
3. C5A+!!

Obligando a las negras a debilitar el ala del rey.

3., P×C; 4. D2D+, A4C;
- 5.. T3T+, R3C; 6. A×P+. Las negras abandonaron.

* * *

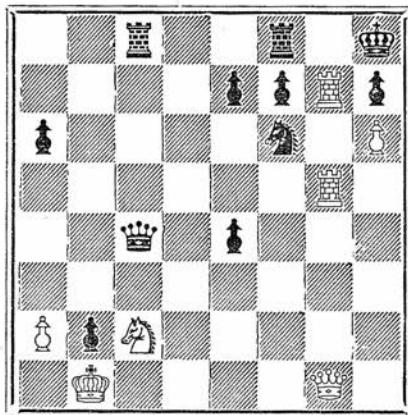
LIBERACION DE CASILLA

Al analizar el estudio de A. Seletzky, nos hemos convencido de que a veces las propias piezas pueden prestar un magro servicio taponando la casilla, imprescindible para el retroceso de otra pieza. A veces la disposición inoportuna de las piezas molesta tanto en el retroceso así como también en una ventajosa operación

táctica. En tales casos hay que ver, si no es posible, mediante un sacrificio, liberar dicha casilla.

República Democrática Alemana,
1958

HEISSENBUTTER



HAMSOHN
Juegan las blancas

Parece que su ataque a lo largo de la línea CR se atascó, mientras que las amenazas de las negras en el flanco dama tomaron contornos reales. ¿Qué deben hacer las blancas? Un estudio atento de la posición muestra que una debilidad real en el campo de las negras resulta ser su punto 2CR, pero, las propias torres impiden a la dama blanca llegar al mismo.

Una vez que lo comprendamos la cosa será muy sencilla.

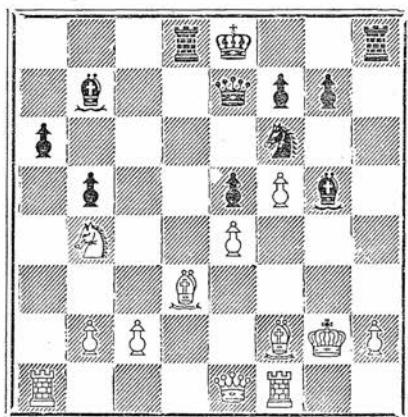
1. T5AD!

Las blancas despejan el camino para su dama y al mismo tiempo cubren la columna AD. Las negras abandonaron. No hay defensa contra dos amenazas.

* * *

1962

SERGUEVSKY



GURGUENIDZE

Juegan las negras

La debilidad del flanco rey consiste en una posición amenazadora del alfil negro en 2CD y en la columna TR abierta. Son factores evidentes de que la posición de las blancas es crítica. Para llevar a cabo la combinación de mate, las negras deben despejar su casilla 4CR para su dama. Por eso han jugado:

1., A7D.

Las blancas están obligadas a capturar al alfil, dejando a su peón 4R sin defensa.

2. D×A, C×P; 3. D3R, D4C+!

Es ahora cuando se hizo necesaria la casilla 4CR.

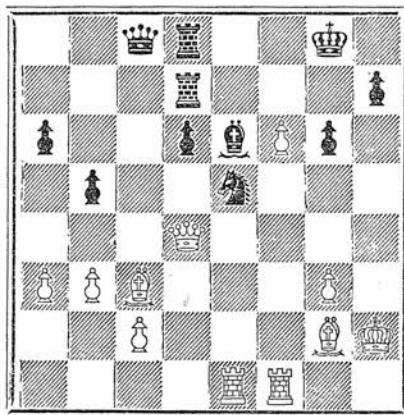
4. D×D, C×D+.

Después de 5. R3C, T6T+; 6. R4C, A6A+; 7. R×C, el rey blanco cayó víctima de un demoledor ataque.

* * *

A veces es necesario abrir para sus figuras no solamente una casilla, sino todo un complejo de ellas; por ejemplo, para activar a los alfiles o la vertical para la acción de figuras pesadas.

MAKOGONOV



PANOV

Juegan las blancas

Con este ejemplo podrán convenirse una vez más, que la principal meta de los sacrificios en el ajedrez consiste en el acrecentamiento de poder combativo de las figuras que quedan en el tablero.

Mediante el sacrificio de calidad, las blancas aumentan la presión a lo largo de la diagonal 1TD-5R.

1. T×C!, P×T; 2. P7A+.

Gracias a dicha jugada, la dama y el alfil blancos, pueden «respirar» a pleno pulmón. Debido a una distribución poco feliz de las fuerzas, no dejamos desarrollarse a las figuras y éstas se ahogan en su propio campo. ¿Acaso el mate «ahogado» no es un ejemplo evidente y llamativo?

Analicen atentamente las mejores partidas de Spassky, Tal, Keres,

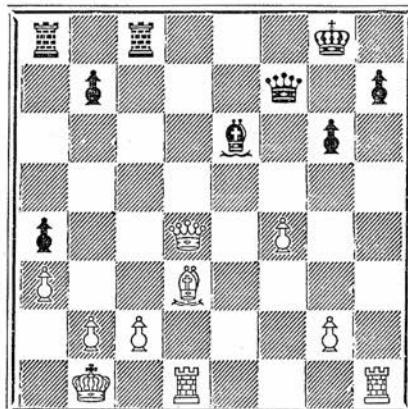
Stein. Sus figuras «respiran» libremente en las diagonales y columnas abiertas y están listas para irrumpir en cualquier momento en el campo adversario, buscando para ello una brecha.

2., T×P; 3. D×P, R1A; 4. D7C+, R2R; 5. A4C+. Las negras abandonaron.

Ya hemos visto cómo se abren las columnas en las combinaciones de mate, pero para un cabal esclarecimiento del tema, presentamos otro ejemplo más aleccionador.

Moscú, 1956

GOLDBERG



STARCHENKO

Juegan las blancas

La columna TR ya está abierta para las figuras blancas pesadas, pero un paulatino aumento de presión, mediante el doblamiento de torres, sería demasiado lento. Las blancas encontraron una notable idea para definir el juego.

1. P4CR.

La amenaza 2. P5A, obliga a las negras a aceptar el regalo.

2., A×P; 3. TD1C, A4A; 4. T×PT!!

Sólo después de este sacrificio de la torre, se hace claro el significado de la columna CR, abierta. Ya que no se puede 4., R×T, debido a 5. T1T+ y T8T mate, la dama debe abandonar la defensa del alfil, y después de su liquidación se derrumban todas las fortificaciones defensivas de las negras.

4., D×T; 5. A×A, T2A.

Es curioso, que después de 5., T3A; 6. A4R! cualquier retroceso de la torre está unido con pérdidas materiales.

6. A×P, D5T; 7. A4R+, R1A; 8. T1T.

Las negras abandonaron.

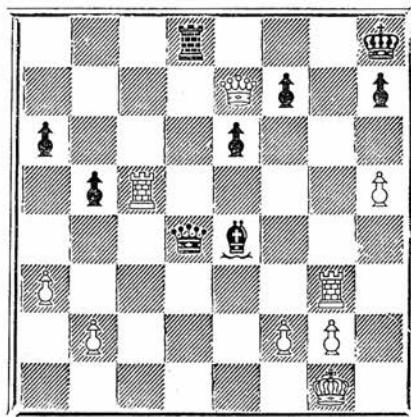
Al retroceso de la dama sigue T8T+ y T×T.

OBSTRUCCION

En las combinaciones de este tipo se interfiere la unión entre las figuras del enemigo que cumplen importantes funciones defensivas.

Austria, 1931

HÖLZL



ELISKASES

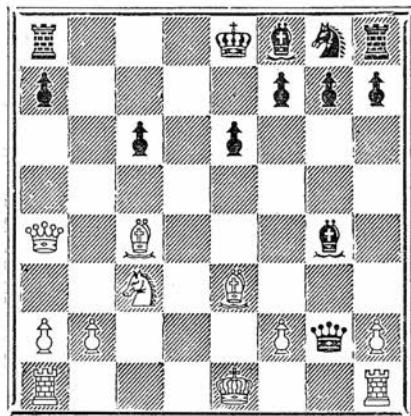
1. T5D!!

Mediante un solo golpe las blancas han cortado las comunicaciones de las figuras negras. Si 1., A×T o 1., P×T, entonces la unión entre la dama y la torre negras está interrumpida y la torre se pierde. No se puede 1., D×T, debido a 2. D6A mate, y la 1., T×T, no sirve debido a 2. D8A mate.

Es menos efectiva, pero típica la interferencia (obstrucción) en el siguiente ejemplo.

Nüremberg, 1896

SCHALLOP



JANOVSKI

1. A5D!, PR×A.

La diagonal principal está obstruida y la dama no defiende más al peón A.

2. D×P+, R1D.

Después de 3. D×T+, R2D; 4. D7C+, R3R; 5. D6A+, A3D; 6. A4A, las negras abandonaron.

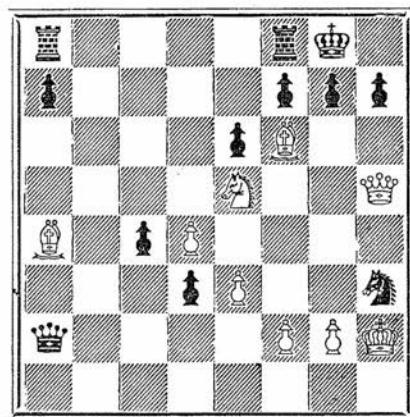
* * *

EL BLOQUEO

En estas combinaciones son bloqueadas, o sea ocupadas por figuras, los puntos de vital importancia para el adversario. Con figuras o peones creamos un peculiar escollo que impide al adversario el traslado de sus fuerzas combativas.

Nüremberg, 1904

HOFFER



NIMZOVICH

Es crítica la posición de las negras, ya que las blancas tienen gran supremacía en las figuras en el flanco rey. Pero hay que actuar rápidamente, ya que amenaza D×P, lo que podría dificultar considerablemente la prosecución del ataque. Nimzovich ha elegido una continuación notable.

1. A8R!!

A primera vista una jugada incomprendible.

1., TD×A.

Si 1., P×A, entonces 2. C4C!

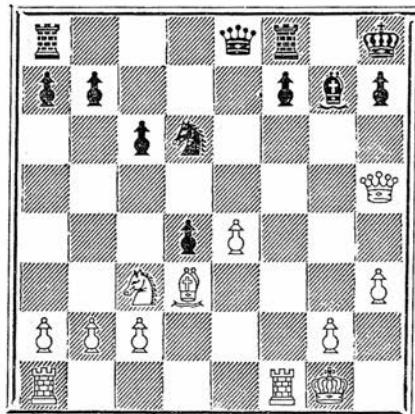
2. D6T!!, P×D; 3. C4C.

Después de esta jugada tranquila las negras han abandonado. Es inevitable el mate en 6TR, ya que la torre 1R impide avanzar a la torre AR y el peón 3T bloquea al peón 2TR.

* * *

Nueva York, 1963

BENKÖ



Juegan las blancas

Después del prosaico retroceso del caballo blanco a 2R, las negras esperaban liquidar la presión del adversario en el ala del rey mediante 1., P4AR. Sin embargo las blancas han jugado más fuerte.

1. T6A!!

Luego de esta jugada bloqueante, las negras están imposibilitadas de impedir la jugada P5R. Sería errónea la jugada standard 1. P5R, por la respuesta 1., P4AR!

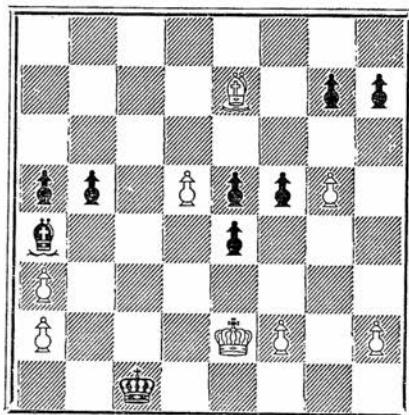
1., R1C; 2. P5R, P3TR; 3. C2R.

Las negras abandonaron.

* * *

En el siguiente estudio, las blancas, mediante múltiples bloqueos, impiden en forma ingeniosa que las negras tomen posesión de las diagonales.

Estudio de A. Herbstman



Juegan las blancas

Las blancas amenazan coronar su peón libre dama. Las negras tienen esperanza mediante P5C o con la maniobra A8D+–4T-1R, impedir su realización. Pero, al bloquear estas diagonales importantes, las blancas ganan.

1. P6C, P×P.

Ya está bloqueado un camino hacia 8R.

2. A4C!, A8D+.

Después de 2., P×A, también estaría cerrada por completo la segunda diagonal. La jugada del texto, está dictada por la esperanza de encontrar una brecha en la posición de las blancas.

3. R1R, A5C.

Las negras intentan salvarse mediante P5A. Pero las blancas son implacables.

4. A2D+, R7A; 5. A4A!

Al bloquear en forma segura al peón AR, las blancas ganan, ya que después de 5., P×A; continúa 6. P6D y el peón se corona.

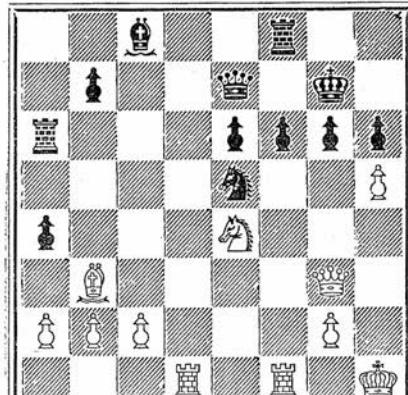
* * *

LA CLAVADA

Cuando una figura o peón están clavados, su acción se paraliza. No pueden escapar, ya que su retiro deja bajo fuego a la figura que cubren. Si dicha figura es el rey, hay clavada absoluta. Si la figura clavada cubre a la dama o a la torre, hablamos de una semi-clavada. Esta diferencia hay que tenerla en cuenta ya que en el primer caso la figura clavada está paralizada por completo mientras «viva» la figura causante. En el segundo caso se puede intentar asestar un golpe con la figura clavada, aún a cambio del objeto cubierto por la misma.

Mishkoltz, 1963

BILEK



TAL

1. T×P, T×T; 2. D×C.

Está concluida la primera etapa de la combinación. La torre está clavada por completo. Ahora se cierre la amenaza T1AR. ¿Cómo deshacerse de la desagradable clavada?

2., P×A; 3. PT×P, P3C.

Las negras han decidido, mediante 4., T4T-4A-4D, deshacerse de la inoportuna dama. Un segundo método de liquidar la clavada consiste en la jugada 3., R2A, pero en este caso las blancas hubieran ganado mediante 4. C×T, D×C; 5. D7A+ y D×A.

4. P4C.

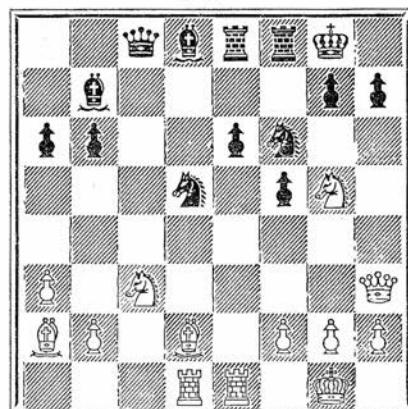
Las blancas están a la expectativa. Con esta jugada eliminan la posibilidad de las negras de quedar en libertad y a causa de la amenaza 5. T1AR, las negras abandonan.

* * *

En el ejemplo siguiente, mediante el sacrificio de calidad, las blancas atrajeron a la torre negra a la clavada, lo que condujo al derrumbe de toda la posición de las negras.

Bakú, 1961

SAVON



GIPSLIS

1. $T \times P$, $T \times T$; 2. $C \times C$, $P3T$.

Resulta que el caballo negro está sobrecargado. No puede capturar en 4D y a la vez defender el punto 2T. Las negras están obligadas a cubrir el punto 2TR y ahora la clavada del alfil blanco 2TD se torna mortífera.

3. C×C+, R1T.

Tampoco se puede 3., $T \times C$,
debido a 4. $C \times T$, $T \times C$; 5. $D \times P$.

4. D×P, T8R+; 5. T×T, D×D;
6. C7A+!

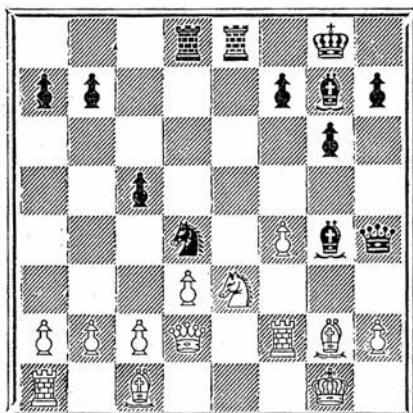
Las negras abandonaron. Si juegan 6., T×C, entonces las blancas dan mate mediante 7. T8R+.

* * *

También es típico el siguiente ejemplo:

Budapest, 1961

BULEK



Juegan las negras

1. ..., T×C!; 2. D×T, C×P!

Mediante este segundo sacrificio, las negras obligan a las blancas a

descubrir la diagonal 7TD-1CR, en la cual deberá perecer la dama blanca, atraída a 3R (e3).

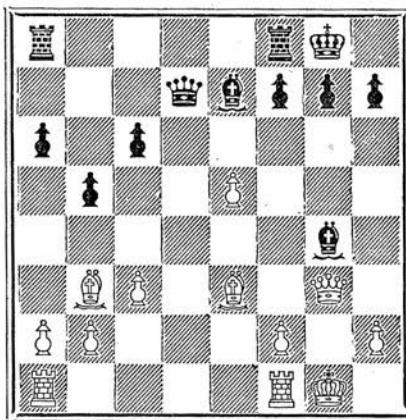
3. T \times C, A5D.

La dama se pierde y las blancas se rindieron después de algunas jugadas.

* * *

Berlín, 1956

SCHILTZ



DAL

Las blancas ganaron de la siguiente manera:

1. P6R!, A×P; 2. A4D, P3A; 3. D4C!

Las negras se rinden.

A 3., R2A decide 4. TD1R.

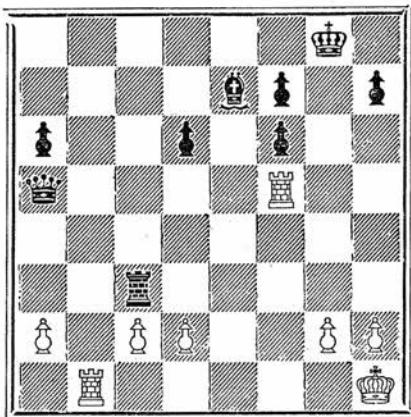
Aquí tenemos dos clavadas al mismo tiempo. El alfil negro 3R está clavado por dos diagonales a la vez.

* * *

Para terminar veremos dos ejemplos, en los cuales las negras logran ignorar la semi-clavada gracias a contraamenazas.

Belgrado, 1962

GLIGORIC



MARIC

Juegan las blancas

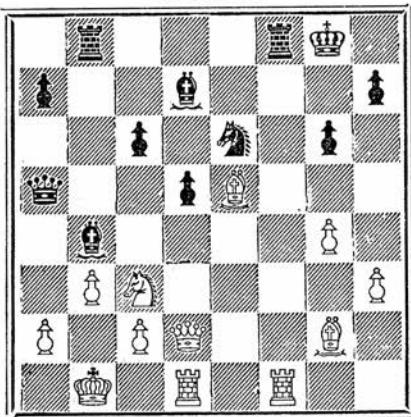
1., T6CD!!

Las blancas colgaron inmediatamente las armas, por no poder evitar una gran pérdida material, ya que todas sus figuras quedaron bajo fuego simultáneamente.

* * *

Belgrado, 1952

TRIFUNOVIC

FUDERER
Juegan las blancas

Es muy desagradable la clavada del caballo en 3A. Las negras amenazan mediante 1., P5D; 2. A×PD, C×A; 3. D×C, A×C; 4. D×AD, D6T, dar mate al rey blanco.

1. A×P!, P×A; 2. C×P!, D4A.

Las negras no pueden capturar a la dama que despreció la clavada, ya que el mate es más importante: 2., A×D; 3. C7R mate. La partida terminó en forma prosaica: 3. T×T+, T×T; 4. D×A, y después de algunas jugadas las negras se rindieron.

* * *

CORONACION DEL PEON

La fase culminante de estas combinaciones consiste en la transformación del peón en dama. En el final, cuando la mayoría de las figuras están canjeadas y hay pocos escollos en el camino de los peones, dicho tema resulta ser fundamental. Pero, en el juego medio el peón libre logra coronarse en contados casos. Pero si se logra penetrar profundamente en el campo adversario, son posibles las combinaciones inesperadas.

Un hermoso ejemplo, que ilustra dicho tema es la victoria de R. Teichmann, lograda en una partida libre.

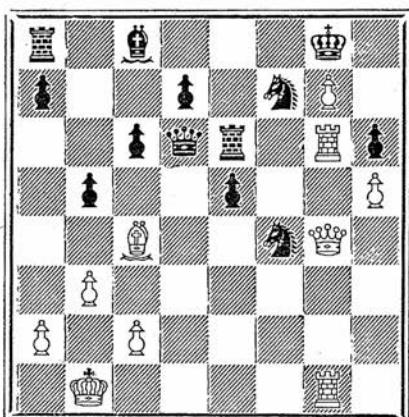
(Véase el diagrama siguiente)

1. T×P!!

Comienza la batalla decisiva contra la figura bloqueante, que es el rey.

1., C×T; 2. D5C, C2A;
3. D8D+!!

Un sacrificio de distracción.



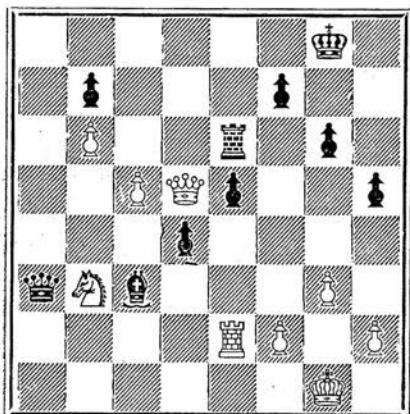
3., C×D; 4. P6T!

Ahora se hizo posible esta jugada, aparentemente discreta. Las negras abandonaron, ya que no hay defensa contra P7T+.

* * *

Jarkov, 1967

SHURAVLEV



TAL

Para lograr coronar un peón, las blancas sacrifican dos figuras.

1. D×PC!, D×C;
2. D8A+, R2C;
3. P7C, D8D+;
4. R2C, D×T;
5. P8C=D, R3A;
6. D8T+, R4A;
7. D(8C)8C, T3AR.

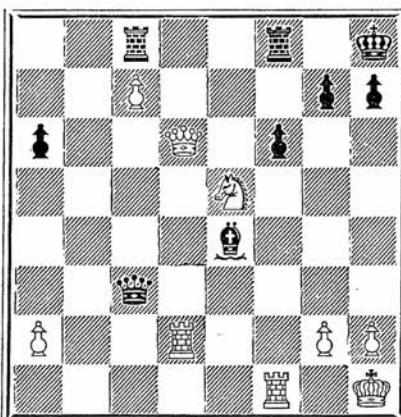
Si 7., D5R+; 8. P3A, D7R+; 9. R3T, D8A+; 10. R4T, etcétera.

8. D(8C)7C.

Las negras abandonaron.

* * *

Ejemplo de estudio de
A. Konstantinopolsky



Juegan las blancas

El peón blanco muy avanzado, la columna D abierta y el caballo centralizado, son los motivos para búsquedas combinatorias.

1. C7A+!, T×C.

A 1., R1C, hubiera seguido
2. D6R!, D×T; 3. C6T+ d., R1T;
4. D8C+!, T×D; 5. C7A mate.

2. D8D+, T1A;
3. D×T8AD, A×P+!

La mejor chance. Pero las blancas, por ahora, no aceptan el regalo.

4. R1C!, D6R+; 5. T(2)2A, D8R+;
6. R×A, D5R+; 7. T3A, D3C+;
8. R2A, T×D; 9. T8D+, D1R;
10. T×D+, T×T; 11. T3D!

Y no hay defensa contra T8D. Un ejemplo aleccionador.

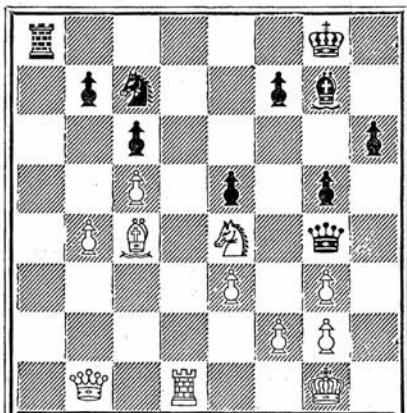
* * *

GANANCIA DE TIEMPO

En estas combinaciones la parte activa sacrifica material, ganando tiempo para una provechosa agrupación de fuerzas.

Hastings, 1968/69

FULLER



SMYSLOV

1. C6A+!, A×V; 2. D6C+.

Las blancas con tiempo «llegaron» hasta el punto débil 7AR.

2., A2C; 3. D×P+, R1T;
4. T7D. Las negras abandonaron.

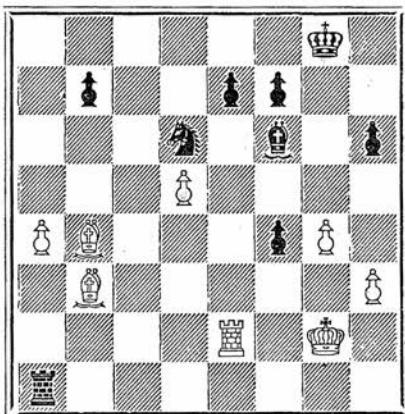
* * *

LA JUGADA INTERMEDIA

Al perseguir la idea combinatoria, a veces desestimamos el significado de jugadas intermedias. Es típico el siguiente ejemplo.

Portoroz, 1958

SHERWIN



ROSSETTO

Juegan las negras

1., T8CD; 2. A×C.

Las blancas capturaron al caballo tranquilamente, suponiendo que después de la automática 2., P×A, retrocederán con el alfil 3C y sin dificultad lograrán tablas.

2., P6A+!

Una aguda jugada intermedia. Las blancas abandonaron, ya que después de 3. R×P, T×A+ y 4., P×A, pierden una figura.

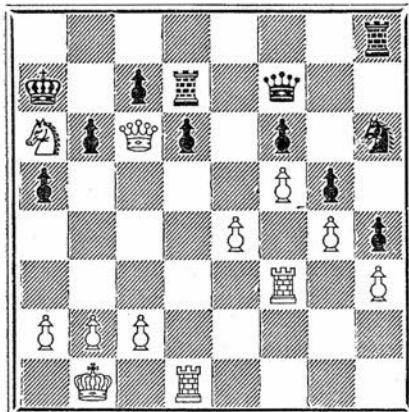
* * *

SACRIFICIO DE DESESPERACION

En estas combinaciones las figuras condenadas a muerte, se sacrifican, pero al mismo tiempo tratan en lo posible de empeorar la posición adversaria.

Tbilisi, 1947

MIKENAS



KERES

Juegan las blancas

El caballo está perdido, pero su sacrificio después de 1. C5A, obligó a las negras a abandonar. A 1., PC×C, gana 2. T3T.

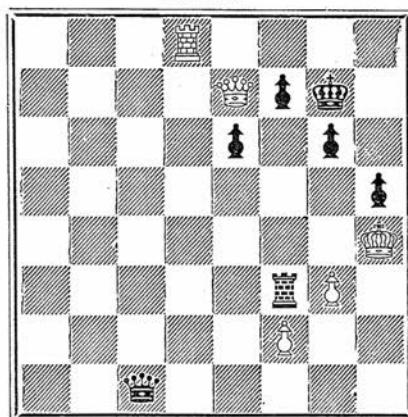
* * *

COMBINACIONES DE EMPATE POR AHOGO

En una partida práctica se las encuentra bastante a menudo, pero, sin embargo no tanto como las combinaciones de otros tipos. El alcance de dichas combinaciones es la salvación en posiciones difíciles.

Riga, 1936

ZEMITIS



LAZDINS

1. D8A+, R3A; 2. D8T+, R4A;
3. P4C+, P×P; 4. T5D+, P×T;
5. D8A+!, D×D.

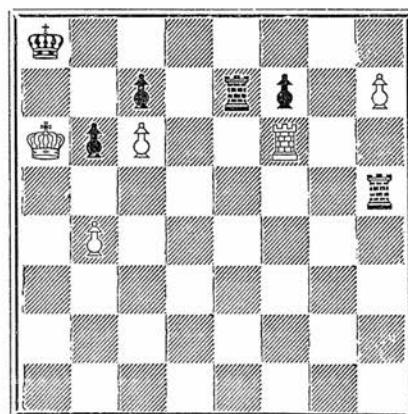
¡Tablas por ahogo!

* * *

En el siguiente ejemplo las blancas han encontrado un inesperado camino hacia la salvación.

Nueva York, 1923

MC KLJUR



MARSHALL

- 1. T6T!!; T×T; 2. P8T=D+, T×D;
3. P5C!**

¡Las blancas han amurado a su rey! Lo ahogaron completamente, y las negras no lo pueden liberar, salvo con 3., T2D?; 4. P×T, P4AD; 5. P×P a.p., R1C; 6. R×P±.

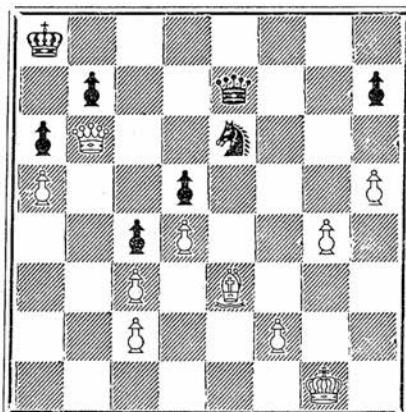
* * *

CELADAS

Estas combinaciones son incorretas en principio, pero contienen un elemento de tentación para el adversario y están basadas en la suposición de que éste no lo descubrirá. Por lo general se arriesga a una trampa cuando no existe otra salida.

Match U.R.S.S.-Yugoslavia, 1963

IVKOV



BANNIK

Las negras han jugado «inocentemente».

- 1., P3T.**

Aquí se debería proseguir con 2. R1A, pero las blancas cayeron en la red de una astuta trampa.

- 2. A×P?, C5A!; 3. A×C, D8R+;
4. R2C, D8T+!**

Es la llamada «dama rabiosa» (a veces también la torre persigue a la figura contraria, e insiste en sacrificarse).

- 5. R3C, D6T+!; 6. R×D.**

Tablas por ahogo.

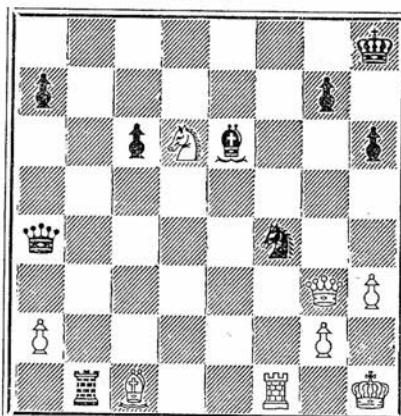
En el ejemplo analizado se hizo evidente otra particularidad más de la trampa —el adversario no está obligado a aceptar el reto.

* * *

En el ejemplo siguiente M. I. Chigorin colocó una trampa al contrario quien no la descifró hasta el final.

Viena, 1898

MARCO



CHIGORIN

Juegan las blancas

Amenaza 1., T×A y 2., C7R con el consiguiente C×T y D×P. Pero Chigorin jugó:

- 1. R2T!**

Alegrándose de que el adversario «cayó»; las negras contestaron instantáneamente.

1. , T×A?

Entonces siguió.

2. T×T, C7R; 3. D5R!, C×T;
4. C8R!

Las negras abandonaron.

No hay defensa contra el mate. Si Chigorin no hubiera hecho la primera jugada R2T, y el rey estaría ubicado en 1T, las negras se habrían salvado mediante 4., D8D+ y 5., D2D.

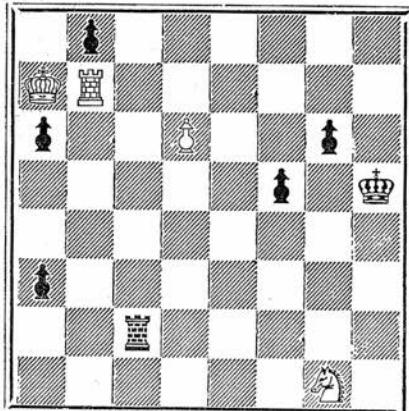
Por supuesto, no hay que exagerar en la colocación de trampas, pero si éstas, aún siendo resueltas no empeoran nuestra posición, son admisibles. Mas las trampas que al ser resueltas por el adversario empeorarán nuestra posición, no son recomendables en un juego serio.

* * *

NUESTROS EJERCICIOS PRACTICOS

V

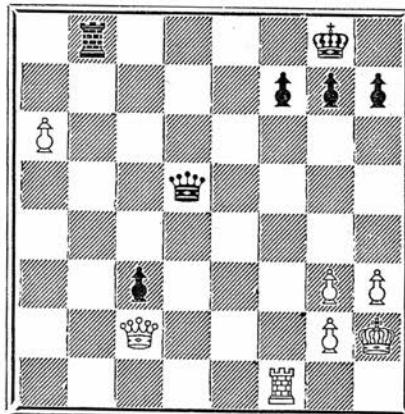
H. RINCK



Juegan las blancas

Nº 30

EJEMPLO PARA ESTUDIO DE A. MASON



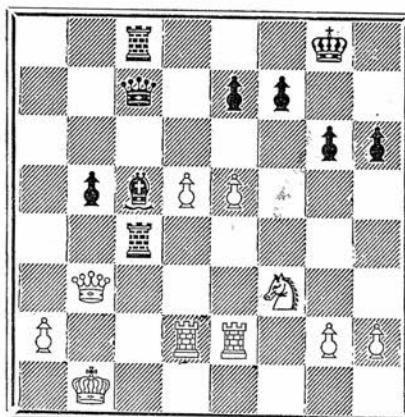
Juegan las negras

¿Se puede jugar 1., T7C?

Nº 31

Moscú, 1960

SEVASTIANOV



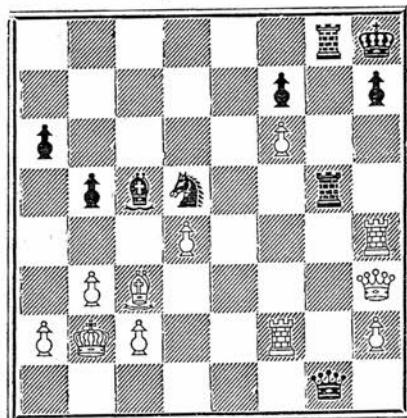
SHUGAEV

Juegan las negras

Nº 32

Halle, 1967

MINEV



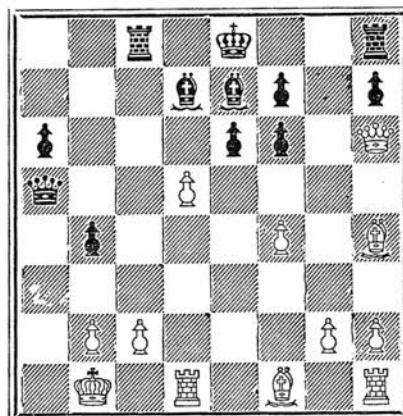
ZINN

Juegan las negras

Nº 33

Campeonato de DSO «Trud», 1960

BAKULIN



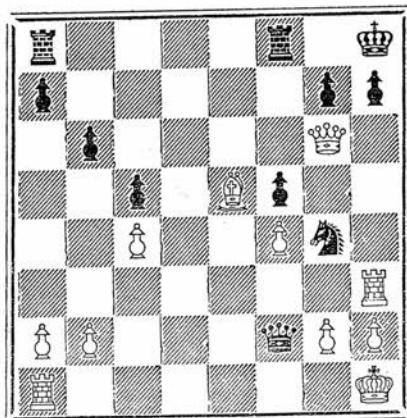
TOLUSH

Juegan las negras

Nº 34

1954

JODSCHA



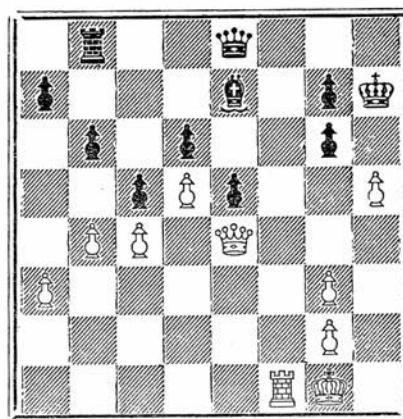
WEITMAN

Juegan las negras

Nº 35

Moscú, 1901

CONSULTANTES



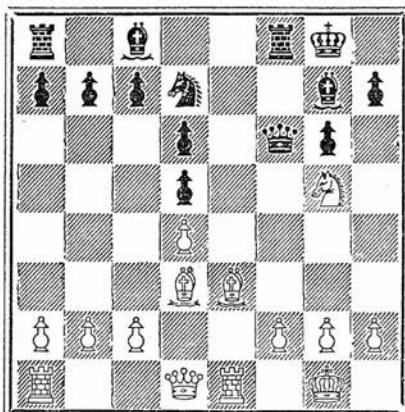
CHIGORIN

Juegan las blancas

Nº 36

Francia, 1969

JIN



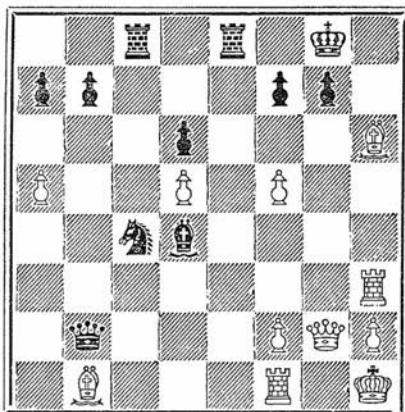
TODORZEVICH

Juegan las blancas

Nº 37

Moscú, 1961

ESTRIN



MUCHNIK

Juegan las blancas

Nº 38

(Ver soluciones en páginas 67 y 68)

* * *

SACRIFICIOS INTUITIVOS

En las combinaciones analizadas la parte activa recuperada en forma forzada el material sacrificado con ventaja o declaraba mate al adversario. Pero, existen los sacrificios combinatorios, después de los cuales la parte activa se contenta en las primeras fases únicamente con la iniciativa, sin recibir un acompenamiento material plena por el material sacrificado. Más aún, todas las consecuencias del sacrificio, a veces, no se pueden apreciar con exactitud. Es posible también, que la parte pasiva tenga mayores recursos para la defensa luego de la aceptación del sa-

crificio, a diferencia de combinaciones analizadas, en las cuales las jugadas obligadas forzaban al defensor a limitar sustancialmente su elección.

A los sacrificios que se basan en la persuasión intuitiva del atacante de que la iniciativa debe ofrecer sus frutos, aunque la posterior situación no esté del todo clara, llamamos nosotros sacrificios intuitivos.

Ellos siempre están unidos con riesgos, ya que sus consecuencias pueden ser determinadas con un cierto margen de error, pero no con exactitud. Efectuar tales sacrificios

requiere valentía y saber mirar el peligro de frente. Esto se debe a que si la iniciativa no asegurara ventajas reales será inevitable la supremacía material del adversario.

En los sacrificios intuitivos se realiza una completa evaluación de las fuerzas, y la escala corriente del valor de las figuras resulta sólo un punto de apoyo, que permite de una manera concreta observar la magnitud relativa del sacrificio realizado.

En la práctica de todo ajedrecista adeptos más fervientes de los sacrificios intuitivos, pero no de todos ellos resultan éstos ser rasgo característico su estilo. Según creo entre los adeptos más fervientes de los sacrificios intuitivos hay que mencionar ante todo a R. Spielmann y entre los ajedrecistas actuales a M. Tal.

Spielmann dividía los sacrificios en «aparentes» y «reales».

«La diferencia consiste —expresaba el ajedrecista austriaco— en que con los sacrificios aparentes el material es entregado por tiempo determinado, y en los sacrificios reales por tiempo indeterminado. Los sacrificios aparentes no están unidos con riesgo alguno. En el momento de realizarlos todas las consecuencias están exactamente calculadas. De esta manera, cada uno no representa un sacrificio en el pleno sentido de la palabra, sino un procedimiento seguro y útil en ese momento».

Aunque el Gran Maestro escribía más adelante que no quiere subestimar el significado de los sacrificios aparentes y que la subdivisión hecha por él es subjetiva, en la literatura del ajedrez no prevaleció su punto de vista. Y esto se explica. No es deseable convertir en maniobras seguras y ventajosas todas las com-

binaciones forzadas que nos brindan con su ingenio y brillo, tanta satisfacción estética.

La teoría de sacrificios intuitivos no ha sido estudiada a fondo aún, ni tampoco es el fin de este capítulo hacerlo. Mi intención es ayudar al lector a lograr una noción aproximada de la particularidad de los sacrificios intuitivos.

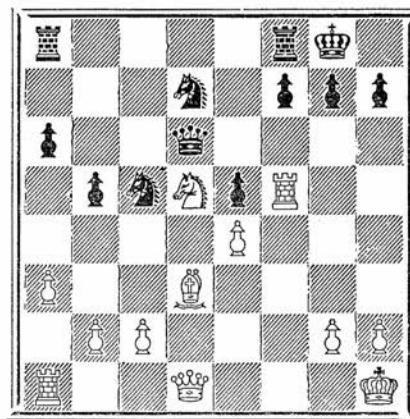
* * *

ALGUNAS COMBINACIONES DE M. TAL

Considero que sería conveniente basar el capítulo de sacrificios intuitivos sobre el material de las partidas del gran maestro de Riga. Este pensamiento lo fundamento sobre las particularidades de su estilo ajedrecístico, ampliamente conocido.

Riga, 1954

PASMAN



TAL

Juegan las blancas

19. D4C.

Introducción a una combinación de muchas jugadas, con sacrificio de dos figuras. Presten atención a que las blancas tienen una disposición más activa de fuerzas. A su disposición está la columna abierta AR; el caballo en 5D ocupa una posición más activa que el caballo 2D de las negras. También en el ala del rey las blancas tienen supremacía: los peones negros están bajo el fuego de las figuras pesadas.

Nos detuvimos en la valoración general de la posición para subrayar que los sacrificios intuitivos no surgen inesperadamente. Aquí también son necesarias las predisposiciones posicionales.

**19., P3C; 20. T(1)1AR, P3A;
21. P4TR!, R1T; 22. T(5)3A, P4A;
23. P×P!?**

Al sacrificar dos figuras, el mismo autor de la combinación no estaba convencido de la corrección de su idea. Tal tuvo que pensar, que no era posible prever todas las consecuencias, y que había que tener muy, pero muy en cuenta la supremacía material de las negras. Pero, iba hacia el sacrificio sin temor sabiendo que su iniciativa sería prolongada y peligrosa.

**23., D×C; 24. P×P, T×T;
25. P7C+, R1C; 26. A×P+!**

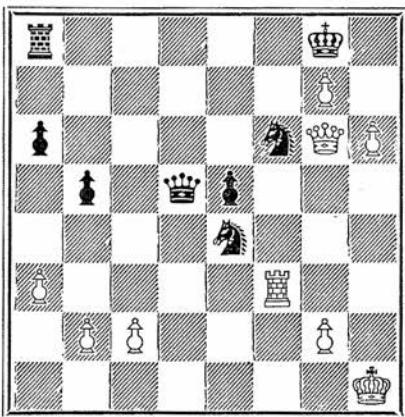
Lo más importante es despejar el camino para su peón TR.

26., R×A; 27. T×T, C5R!

Trasladando sus fuerzas para el bloqueo del peón TR.

**28. P5T, C(2)3A; 29. D6C+, R1C;
30. P6T.**

Es justamente esta posición a la que quería llegar Tal al comenzar la combinación en la jugada 23.



Por supuesto, creía que los peones muy avanzados, apoyados por dama y torre, obligarán a las negras, por lo menos, a resolver problemas muy complicados. En los ejemplos que siguen, observarán que, aunque Tal no se preocupe a veces por los grandes «gastos» materiales al hacer sus sacrificios intuitivos, siempre se queda con alguna ventaja posicional real.

30., T2T.

Es un error, aunque perdonable. Las negras han trazado un lógico plan de defensa: colocar a la torre en 2R, al caballo en 2T, bloqueando totalmente al peón 6T. Pero la jugada 30., T2T debilita la primera horizontal de las negras, lo que Tal aprovecha inmediatamente. Algun escéptico diría «Tal tuvo suerte; fue una chance que se presentó por casualidad». Pero, en dichas «casualidades» de Tal existe también una especie de regularidad. Primero porque es más difícil defenderse que

atacar. Segundo porque los sacrificios inesperados, cambian por completo la imagen de la batalla y psicológicamente es difícil cambiar hacia la defensa. Tercero, porque a menudo sucede que, aún logrando rechazar las amenazas en un determinado sector del tablero las figuras de Tal mantienen una secreta fuerza dinámica. En algún lugar aparece la debilidad, que es aprovechada por el jugador de Riga.

Las negras podían haber logrado tablas mediante 30., C2T. Por ej.: 31. T8A+, C×T; 32. P×C+, R×P; 33. D7C+, R1R; 34. P7T, D8D+; 35. R2T, D4T+, con jaque perpetuo.

31. R2T!

Con esta jugada tranquila, las blancas preparan una combinación camuflada.

31., T2R.

Merecía atención 31., D1T.

32. T3T!, C2T; 33. T3D, D1T;
34. D×C(5)!

Con este nuevo sacrificio las blancas logran apartar a la dama contraria de la última horizontal. Después de la aparición de una nueva dama blanca, el rey negro cae en una red de mate.

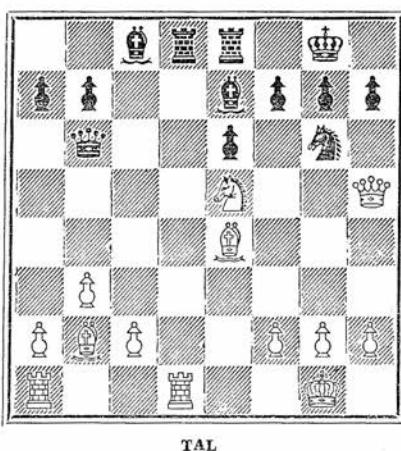
34., D×D; 35. T8D+, R2A;
36. P8C=D+, R3A; 37. T6D+, R4A;
38. D6C+, R5A; 39. P3C+, R6R;
40. T3D+, D×T; 41. D×D+.

Las negras abandonaron.

* * *

Moscú, 1967

FILIP



TAL

19. C×P!, R×C; 20. D×P, P4R;
21. T×T, T×T; 22. D5T!

Desde el punto de vista de una razonable escala de valores, las blancas tienen una compensación insuficiente: dos peones por caballo. Pero el sacrificio no está construido «sobre arena»: la situación del rey negro es insegura y la clavada del caballo ata la acción de sus figuras. Pero, lo que es característico en los sacrificios intuitivos de Tal, es que esta compensación dinámica no lleva automáticamente hacia la victoria, sino que exige una máxima tensión, búsqueda de nuevos golpes tácticos, nuevos recursos de ataque. Al mismo tiempo el adversario tiene gran elección de planes de defensa.

22., D3R.

Amenazando mediante 23., D5C, aliviar la presión.

23. P3TR, A4A; 24. R1T!

Ahora las negras deben tener en cuenta la amenaza P4AR.

24., A5D.

No se puede, por supuesto, 24., A×P, debido a 25. T1AR.

25. T1D.

Todas las figuras tienen que «trabajar»!

25., T3D; 26. A3T, T3T.

Las negras han notado, que no pasa 26., T1D; en vista de 27. P3AD!, A3C; 28. T×T, A×T; 29. P4AR! y no se puede 29., P×P, debido a 30. A5D. Pero, si no se toma al peón, la amenaza P5A, es mortal.

27. T×A!

Las negras abandonaron, ya que después de 27., P×T; 28. A5D, T×A; 29. D5A+!, las blancas logran una gran superioridad material.

A propósito, es curiosa la particularidad de los sacrificios intuitivos: primero la parte activa sacrifica el material para lograr ventajas dinámicas, y luego trata de sustituirlas por ventajas materiales.

* * *

El tiempo es la compensación más «frágil» por el material sacrificado. Con relación a esto, recuerdo la partida entre Tal y Simagin, en uno de los torneos internacionales. La partida había terminado hace mucho y sin embargo, los Grandes Maestros seguían analizando la posición.

—¿Acaso las negras deben perder? —preguntó desconfiado Simagin.

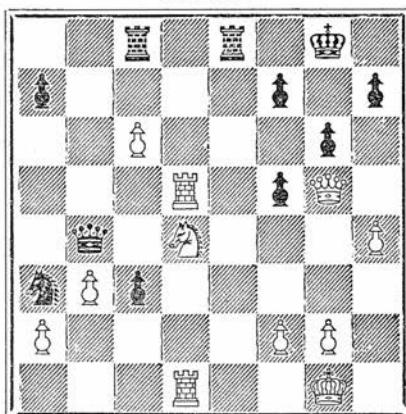
—Yo tengo un caballo de más!

—Sí, ¡pero su caballo está tan lejos! —contestó Tal.

He aquí la posición que analizaban los Grandes Maestros.

Moscú, 1963

SIMAGIN



TAL

En la partida siguió inesperadamente:

28. T7D, P7A; 29. C×PAD, C×C; 30. P7A.

Las blancas recibieron sólo un peón por el caballo! Cuál era el estímulo que indujo a las blancas a realizar dicho sacrificio? La posibilidad de aprovechar el alejamiento temporal del caballo negro y el poder de su muy avanzado peón 7A. Amenaza T8D, aparte de tener las blancas una perspectiva real de ataque combinado en el flanco rey.

30., T8R+.

Siguiendo automáticamente el principio que dice que cuanto menos figuras, tanto más fácil es conducir la defensa. Pero, esta jugada debilita a la octava horizontal. A la 30., R2C, las blancas querían contestar 31. P5T!, y a la 30., D6A, hubieran seguido con 31. D4A, conservando las amenazas T8D y P5T(6T).

31. T×T, D×T+; 32. R2T, C5D.

El caballo se apresta a prestar ayuda, pero ya es tarde...

33. D6A!, C6A+; 34. R3C.

Las negras abandonaron.

**VERIFIQUEN SUS SOLUCIONES DE NUESTROS EJERCICIOS
PRACTICOS**

I (ver págs. 11, 12 y 13)

- Nº 1. E. Carpenter: 1. D3TR.
- Nº 2. S. Loyd: 1. R5A.
- Nº 3. W. Shinkman: 1. T1D.
- Nº 4. J. Gottschall: 1. A5A.
- Nº 5. I. Eikvist: 1. T4A.
- Nº 6. W. Pauly: 1. D7CD, R4A; 2. D×P, R3A; 3. D3A mate. 1., P6C; 2. R6D!, R4A; 3. D3A+ mate.
- Nº 7. F. Lindgren: 1. D5D, P×A; 2. D4A+, R4T; 3. A8D mate. 1., P4C; 2. D5A!, P×A; 3. A2A mate. 1., R5C; 2. A7R+, R6A; 3. D3D mate.
- Nº 8. D. Dietrich: 1. T4TD!, amenazando T(1)4D y T(D)4A mate. 1., P4R; 2. T4R!, R3A; 3. T4A mate.
- Nº 9. F. Lindgren: 1. D3A, R4C (R4A); 2. D4A, R4A (R4C); 3. P6D mate. 1., R5C(R5D); 2. R6C, R5A; 3. T4T mate.

II (ver páginas 19 y 20)

- Nº 10. H. Rinck. 3. R6T! Después de esta jugada de expectativa, las negras se encuentran en «zugzwang», y están simplemente obligadas a realizar una jugada, pero cualquier continuación lleva a la derrota. Si 3., D×T, entonces 4. D8A mate. A la 3., T×T se pierde la dama después de 4. D8A+ y D×D.
- Nº 11. V. Bron: 4. A×C+, D×A; 5. D×P+, R4C; 6. R7C!, y el mate es inevitable. O 4., R×A; 5. P4C+, R3C; 6. D×P+, R4C; 7. D3R+, R3C; 8. D7R!!, ganando.
- Nº 12. F. Lazard: 1. C5R+, R5D (1., R5C o R6A?; 2. C5D+ y P8C=D); 2. P8C=D, A5R+; 3. R6D, T×D; 4. C5C mate.

III (ver págs. 28, 29 y 30)

- Nº 13. Rigó-Sapi. Las blancas logran liquidar al principal defensor del rey y atraparlo en la red de mate: 1. D×A+!, R×D; 2. T8T! El rey está en una trampa. No hay defensa contra 3. T(1)7T mate.

- Nº 14. Chigorin-Znosko-Borovsky. 1. C7R+, T(1)×C; (si 1., T(7)×C, entonces 2. D×T!); 2. T8D+, T1R; 3. D8AR+! Una acción «pasante» a través de la figura adversaria, se llama «radiografía» 3., T×D; 4. T×T mate.
- Nº 15. Zajarov-Cherepkov. 1. A×P+. Un sacrificio distracto. 1., R×A; 2. T×T. Las blancas quieren llevar a cabo el golpe principal contra el punto 7CR, por lo tanto en este momento es importante apartar al alfil de la defensa del flanco rey. 2., A×T; 3. T4T+, R1C; 4. T8T+!, R×T; 5. D6T+, R1C; 6. D×P mate.
- Nº 16. Zelevinsky-Berezin. Está debilitada la posición del rey negro. Todas las figuras blancas están distribuidas en forma activa. Siguió: 1. A7T+! (atrajendo al caballo a 7TR). 1., C(1)xA!; 2. T×P! Sacrificio de distracción. 2., R×T (si 2., C1A; decide 3. T7C+, R1T; 4. T7D+ y T×D); 3. D×C+, R3R; 4. A7A!, D2D; 5. T1R+. Con un efecto decisivo es incluida en la lucha la última reserva —la torre 1T.
- Nº 17. Ahues-Aficionado. 1. D×P+!, R×D; 2. C6C+, R1C; 3. T8T+, R2A; 4. T8A+!, D×T; 5. P6D mate. Resultó que la dama negra estaba sobrecargada. No sólo tenía que bloquear al peón 5D, sino también que defender la casilla 1AR y no estaba en condiciones de cumplir ambas funciones.
- Nº 18. De Roi-Crabbendam. El método de lucha en semejantes posiciones ya les es conocido: primero se destruye las defensas del rey enemigo y luego se somete a éste al ataque masivo de figuras pesadas. 1. A×P+, R×A; 2. D5T+, R1C; 3. A×P!, R×A (tampoco salva el rechazo del sacrificio: 3., P4A; 4. D8T+, R2A; 5. D7T!); 4. T3D, P4A; 5. T3C+. Ahora comienza la «tradicional» caza del rey desamparado. 5., R3A; 6. D6C+, R4R; 7. T3D!, estrechando la red de mate. 7., A3AD; 8. T1R+, A5R; 9. P4A+, R×P; 10. D3C mate.
- Nº 19. Tarrasch-Schlechter. 1. D7T+, R1A; 2. D8T+, R2R; 3. T×P+!, R×T; 4. A6C+!; atrayendo al rey a la red de mate. 4., R×A; 5. D5T mate.
- Nº 20. Bogoljubow-Monticelli: 1., C7R+!; 2. T×C. Aquí la torre prestará a su rey un mal servicio bloqueándole el camino de escape. 2., T8A+!; 3. R×T, D4T+; 4. R2A, C5C mate.

IV (ver páginas 36, 37 y 38)

- Nº 21. Morphy-Bogié. 1. T3T, P3T (no 1., A×C, por la 2. T×P+!, R×T; 3. D5T mate. Si 1., T1R; entonces 2. D5T, P3T; 3. C×PC!, R×C; 4. D×P+, R2A; 5. D6C+ y T8T mate). 2. D2D! Un golpe doble. Amenaza 3. T×P+ y D×A.

- Nº 22. Volkevich-Lyskov. 1. $C \times P!$, $P \times C$ (si 1., D2C; entonces 2. C7R+ y 3. D×T+, etc.); 2. $D \times T+$, $T \times D$; 3. $T \times T+$, $R2T$; 4. $T8T+!$ atrayendo al rey a la horqueta del caballo. 4., $R \times T$; 5. $C6C+$ y 6. $C \times D$.
- Nº 23. Nimzovich-Alekhine. Parecía que no había defensa a, D8T+. Pero las blancas se salvan mediante 1. $A4D!$, $T \times A$; 2. $D3A+$, $R1C$; 3. $D \times T$, $A4R$; 4. $D7D$, $T1AD$; 5. $T \times P$, $D8T+$; 6. $R2A$, $D5T+$; con jaque perpetuo.
- Nº 24. Bekker-Jung: 1. $P6R+$, $D \times P$; 2. $A \times C+$, $R \times A$; 3. $P5A+$, $A \times P$; 4. $C4A+$.
- Nº 25. Kofman-Sachetti. Las blancas se rindieron, pero podían haber ganado mediante: 1. $T8R+$, $R2D$; 2. $T3R!$, $D5T$; 3. $T \times A+!$, $D \times T$; 4. $T3D!!$, $D \times T$; 5. $C5R+$ y 6. $C \times D$.
- Nº 26. Taimanov-Lisitzyn: 1. $C \times PC!$, $T \times C$; 2. $D \times T$, $D \times D$; 3. $T \times T$, $R1A$; 4. $T8C!$ El quid de la combinación. Gracias a la amenaza del golpe doble, las blancas logran con tiempo irrumpir en el campamento del adversario con su segunda torre. 4., $D2R$; 5. $T \times C8T$, $P3C$; 6. $T(7)8A$, $R2C$; 7. $T \times C$, etc. Es curioso que después de 4., $D2T$; 5. $T(7)8A$, $CD2A$, se captura inesperadamente a la dama mediante 6. $C6A$.
- Nº 27. Lomaja-Jolmov. 1. $T \times A!$, $D \times T$; 2. $D \times T(8C)!$ Las negras abandonaron. No salvaba 2., $P7A+$; 3. $R \times P$, $D4A+$; 4. $R3C$, $D \times C$, por la 5. $D7A!$, etcétera.
- Nº 28. Füster-Balogh. Después de 1., $D7C!$ se pierde una de las torres, ya que no se puede 2. $D1D$ por la 2., $D \times P+$ y $D \times P$ mate. La dama inesperadamente resultó sobrecargada.
- Nº 29. Swiderski-Marshall. No conviene, ya que después de 1., $D \times P+$; 2. $R \times D$, $C6R+$; 3. $R3A$, $C \times D$; 4. $P4A$, el caballo cae en la trampa. Lo mismo que en el ejemplo de Taimanov-Lisitzyn, la capacidad del caballo en el borde del tablero decae considerablemente.

V (ver páginas 57, 58 y 59)

- Nº 30. H. Rinck: 1. $T7T+$, $R5C$; 2. $P7D$, $T7D$; 3. $T4T+!$, $R6C$; 4. $T4D!$ (obstrucción!), 4., $T \times T$; 5. $C2R+$ y 6. $C \times T$ ganando.
- Nº 31. El ejemplo para estudio de A. Mason. No sirve 1., $T7C?$ Esta jugada debilita a la primera horizontal. 2. $T1D$, $D1T$ (2., $T \times D$; 3. $T \times D$, $P3C$; 4. $P7T$, $T7T$; 5. $T8D+$ y $P8T=D$); 3. $D4R!$, $T1C$; 4. $T1CD!$, $P7A$ (4., $T1AR$; 5. $D \times D$, $T \times D$; 6. $P7T!$); 5. $T \times T+$, $D \times T$; 6. $P7T$, $D1DA$; 7. $P8T=D$, $P8A=D$; 8. $D8R+!$ Rayos X! 8., $D \times D$; 9. $D \times D$ mate.

- Nº 32. Shugajev-Sevastianov. 1., T8A+!; 2. R2C. (Si 2. R×T, entonces es demoledor el jaque doble 2., A6T+ d.) 2., A5D+!; 3. C×A, T8C+!; 4. R3T, D4T+. Las blancas abandonaron.
- Nº 33. Zinn-Minev: 1., A6T+!; 2. R×A, P5C+!; 3. R4T (3. A×P, D8A+!; 4. R4T, C3C mate); 3., C3C+!; 4. R×P, T4C+; 5. R3T, D8A+; 6. A2C, C5A+!; 7. R4T, C×A+; 8. R3T, C5A+ d. y D3T mate.
- Nº 34. Tolush-Bakulin: 1., T×P!; 2. R×T, P6C+; 3. R3D, D×P+; 4. R2R, D5R; 5. R2A, A4A+; 6. R3C, T1C+; 7. A5C, P×A; 8. P×P, D6R+; 9. R4C, T3C; 10. D5T, P4A+; 11. R4T, A2R; 12. P3C, D×P4C!; 13. D×D, T3T mate.
- Nº 35. Weitman-Jodscha: 1., D8R!; 2. T×D, C7A+; 3. R1C, C×T+; 4. P×C, P×D.
- Nº 36. Chigorin-Consultores. 1. P×P+, D×P; 2. T5A!! (amenaza 3. T5T+); 2., R1C; 3. T8A+!, ganando. Si las negras no toman al peón, entonces después de 1., R1C; gana la maniobra 2. T7A; 3. D4C y 4. D5T.
- Nº 37. Todorzevich-Jin. 1. C×P!, R×C; 2. D5T+, R1C; 3. A×P, T2A; 4. D7T+, R1A; 5. A6T!, A×A; 6. D×A+, D2C; 7. T8R+!
- Nº 38. Muchnik-Estrin: 1. T3CD, D8T (1., D×T; 2. A×P, A×A; 3. P6A); 2. P6A, A×P3A; 3. A×P!, A×A; 4. A7T+, R1T (si 4., R×A, entonces 5. T×D, A×T; 6. T3T mate); 5. T×D, A×T; 6. A4R!, A2C; 7. T3T+ y 8. T7T.



I N D I C E

Prefacio	5
Este mundo tan maravilloso	7
Nuestros ejercicios prácticos I	10
Del laboratorio creativo de un práctico	14
Nuestros ejercicios prácticos II	18
Combinaciones de mate	20
Nuestros ejercicios prácticos III	28
Combinaciones para el logro de supremacía material	30
Nuestros ejercicios prácticos V	36
Diferentes métodos tácticos	38
Ataque abierto	38
La distracción (un tema de la combinación)	40
La atracción (otro tema de combinación)	41
Cuando una figura está sobrecargada	42
Eliminación de la defensa	44
Liberación de casilla	45
El bloqueo	48
La clavada	50
Coronación del peón	52
Ganancia de tiempo	54
La jugada intermedia	54
Sacrificio de desesperación	55
Combinaciones de empate por ahogo	55
Celadas	56
Nuestros ejercicios prácticos V	57
Sacrificios intuitivos	59
Algunas combinaciones de M. Tal	60
Verifique sus soluciones de «Nuestros ejercicios prácticos»	65

ESTE LIBRO
SE TERMINO DE IMPRIMIR
EN OCTUBRE DE 1978
EN ARTES GRAFICAS OMEGA S.A.C.I.F.I.
QUIRNO COSTA 5244/50
1824 — LANUS (PCIA. DE BUENOS AIRES), ARGENTINA
TIRADA: 3.000 EJEMPLARES

