

VIKTOR MOSKALENKO

REVOLUCIONA TU AJEDREZ I

FINALES

Conceptos del juego dinámico.
Habilidades personales del aprendizaje



Un gran avance en la enseñanza del ajedrez escrito por el ex campeón de Ucrania y Gran Maestro internacional Viktor Moskalenko, que proporciona en este libro un nuevo método para la evolución del ajedrez.

Este nuevo método enseña a los practicantes de este juego a desarrollar sus aptitudes personales mediante cinco nuevas claves básicas.

- Clave 1: Material.
- Clave 2: Desarrollo.
- Clave 3: Colocación y/o disposición de piezas y peones.
- Clave 4: Posición del rey.
- Clave 5: Tiempo.

En este primer volumen de una serie de tres, además de la teoría de Finales, se desarrollan los Conceptos del juego dinámico y las Habilidades personales, esenciales para el autor en el aprendizaje del juego.

Este elemento dinámico, tan característico del ajedrez moderno, es su más importante aportación a las famosas teorías de Steinitz y Nimzowitsch. Pero hay más: Moskalenko proporciona a los jugadores ya iniciados instrumentos para evaluar sus habilidades personales e incorporar factores como la intuición, la psicología y la concentración para medir su progreso.

Los diagramas y ejemplos de partidas ayudan en la comprensión de todos estos aspectos. Para quien quiera obtener lo mejor de su ajedrez, este libro será un gran paso adelante.

Revoluciona tu ajedrez I

Revoluciona tu ajedrez I

FINALES

Viktor Moskalenko

Traducido por Mila Moskalenko





UN SELLO DE EDICIONES ROBINBOOK
información bibliográfica
Indústria, 11 (Pol. Ind. Buvisa)
08329 — Teià (Barcelona)
e-mail: info@robinbook.com
www.robinbook.com

Título original: Revolutionize Your Chess

© 2010, Victor Moskalenko

© 2010, Ediciones Robinbook, s. l., Barcelona.

Diseño de cubierta: Regina Richling

Fotografías de cubierta: Gustaf Brundin / iStockphoto

Diseño interior: Igor Molina Montes

ISBN: 978-84-9917-086-2

Depósito legal: B-37.540-2010

S.A. DE LITOGRAFIA,
Ramón Casas, 2 esq. Torrent Vallmajor, 08911 Badalona (Barcelona)

Impreso en España - *Printed in Spain*

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.»

¡Dedico este libro a mi querida hija Mila, la mejor estudiante de todos los tiempos, y también a todos los jugadores de ajedrez del mundo!

Índice

Símbolos de ajedrez	10
Prefacio. Del ajedrez estático al ajedrez dinámico	11
Capítulo 1. Test de Moskalenko sobre las habilidades de un jugador de ajedrez	19
Capítulo 2. Las cinco claves de Moskalenko	33
FINALES	
Capítulo 3. Propiedades de piezas, peones y casillas (PPPC)	71
Parte 1. Rey, peones y casillas – ♔ ♙ ♚	81
Parte 2. El caballo – ♘ ♞	95
Parte 3. Alfil contra alfil: dos colores – ♗ ♝	103
Parte 4. Alfiles contra caballos – ♗ vs ♞	119
Parte 5. La torre – ♖ ♜	129
Parte 6. La dama – ♕ ♛	149
Índice de jugadores	156
Epílogo. Mi manera de escribir esta serie de libros para todos los jugadores de ajedrez	157
Bibliografía	159

Símbolos de ajedrez

±	Pequeña ventaja blanca.	??	Muy mala jugada.
∓	Pequeña ventaja negra.	!?	Jugada interesante.
±	Clara ventaja blanca.	?!	Jugada dudosa.
∓	Clara ventaja negra.	Δ	Con la idea de.
+ -	Decisiva ventaja blanca.	x	Debilidad / Mal ubicado.
- +	Decisiva ventaja negra.	□	Jugada única.
#	Mate.	△	Es mejor.
∞	Juego incierto.	田	Centro.
∞	Compensación.	↗	Diagonal.
↑	Iniciativa.	↔	Columna.
→	Ataque.	»	Flanco de rey.
↠	Contra juego.	«	Flanco de dama.
○	Ventaja de desarrollo.	⊥	Final.
○	Ventaja de espacio.	♟	Pareja de alfiles.
⊙	<i>Zugzwang</i> .	♞	Alfiles de color opuesto.
!	Buena jugada.	♜	Alfiles del mismo color.
?	Mala jugada.	♟	Peón pasado.
!!	Excelente jugada.	⊕	Tiempo.

Prefacio.

Del ajedrez estático al ajedrez dinámico

«No te fíes de los clásicos.»

Gran maestro Luís Comas Fabregó, *Mentiras arriesgadas en ajedrez*

Gracias a las décadas de investigación y desarrollo de los programas informáticos, la teoría del ajedrez se encuentra muy avanzada en cuanto a las aperturas y los finales. Sin embargo, una vez alcanzado un cierto nivel, la mayoría de los jugadores son incapaces de progresar de verdad. Centran sus estudios en las aperturas, una cantidad limitada de estáticos temas estratégicos y clásicas tácticas en el mediojuego, y en una colección de finales estándares. Lo cual quiere decir que no entienden demasiado qué es lo que realmente están haciendo cuando se sientan delante del tablero y se enfrentan a los verdaderos problemas del ajedrez.

¿Cómo es posible? La respuesta es simple: **todavía no se han descubierto las normas generales del juego**. Reconocidos investigadores de ajedrez habían desarrollado varios sistemas universalmente aceptados en el mundo del ajedrez. Pero estos sistemas son demasiado teóricos y no suelen ser muy realistas. Necesitamos un moderno y dinámico sistema. Y mi intención con el presente libro es ofrecérselo.

Las habilidades de un jugador de ajedrez pueden ser divididas en tres categorías principales:

- 1) Conocimiento general del ajedrez, Habilidades personales y rasgos de carácter.
- 2) Capacidad de valorar *íntegramente* cualquier posición, que supone algo más que el mero conocimiento de la estrategia o la táctica.
- 3) Una buena comprensión de las propiedades de las piezas, peones y de las casillas.

Si se quiere ser un jugador de ajedrez completo, no se puede prescindir de ninguna de estas tres categorías. Éstas deben estar en la base de cualquier sis-



Wilhelm Steinitz (1836-1900), el padre de la escuela posicional ortodoxa.

tema de ajedrez, y en efecto, están en la base y fundamento de este libro.

El primer ajedrecista que empezó a pensar en términos de leyes de ajedrez que determinan todos los planes posicionales fue Wilhelm Steinitz (1836-1900). El primer campeón mundial produjo la primera revolución del ajedrez, y por eso se le considera con razón el padre del ajedrez moderno.

«Al principio de mi carrera de ajedrez solía atacar sin pensar, jugando magníficas partidas que perdía muy a menudo. Más tarde, mi estilo se volvió más defensivo. Entonces mis partidas se hicieron más difíciles y menos agradables para jugar, pero yo ganaba más y más, y llegué a ser el Campeón del mundo», escribió Steinitz sobre sí mismo.

Por alguna razón —quizás porque en aquellos días el conocimiento teórico todavía se encontraba en su infancia— el primer Campeón del mundo no logró completar un estudio exhaustivo sobre las leyes básicas del ajedrez. Pero en sus escritos hizo mención a una serie de pequeñas ventajas que tenían que ser acumuladas antes de que pudiese ser conquistada la fortaleza del oponente. Más tarde, en su libro *Juega como un Gran maestro*, el soviético Gran maestro Alexander Kotov presentó una lista muy similar, afirmando que era propiedad suya. El origen de esta teoría es todavía incierto.

Elementos de Steinitz

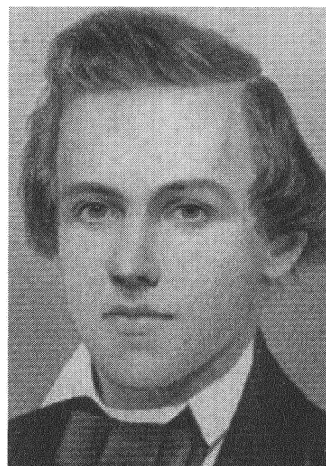
1. Ventajas permanentes

- ventaja material
- mala posición del rey (del oponente)
- peones pasados
- peones débiles (del oponente)
- casillas débiles o complejos de color (del oponente)
- grupos de peones (menos islas de peones)
- fuerte centro de peones
- pareja de alfiles en posición abierta
- control de una fila

- control de una diagonal
- control de una columna

2. Ventajas temporales

- mala posición de piezas (del oponente)
- falta de armonía en la composición de las piezas del oponente
- ventaja en desarrollo
- concentración de piezas (como resultado de presión) en el centro
- ventaja de espacio



Paul Morphy (1837-1884), hijo y símbolo del ajedrez dinámico: «Ayuda a tus piezas y ellas te ayudarán a ti».

Estos elementos son, en general, muy útiles en el juego práctico, y la presente lista no ha variado mucho en la literatura del ajedrez hasta la actualidad. Sin embargo, creo que el principal problema de la teoría de Steinitz es la falta de mención del **ajedrez dinámico**, donde la regla fundamental es: ¡Dar jaque mate!

De hecho, en una partida dinámica, **muchas de las ventajas permanentes se vuelven temporales y las ventajas temporales pueden llegar a ser permanentes en cualquier momento**. Steinitz no debía ser consciente de ello. Pero sí debía haber conocido las partidas de Paul Morphy.

Este legendario maestro romántico de América, descendiente de una familia criada en Nueva Orleans, demostró ser el jugador más fuerte del mundo durante su visita a Europa en 1858, antes de que Steinitz se hubiera elevado a los rangos más altos. Morphy fue el primero en entender de verdad la importancia de la armonía entre las piezas. Sorprendió al mundo entero con su ajedrez dinámico y convirtiéndose en un jugador inmortal.

Aquí se presenta un gran ejemplo del ajedrez dinámico de Morphy.

☐ **Paul Morphy**

☒ **Adolf Anderssen**

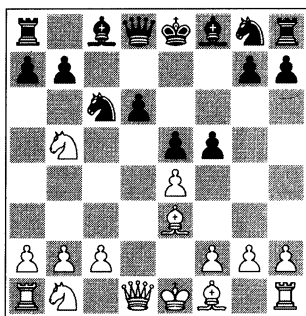
París, 2 de marzo, 1858 (9)

☐

(Diagrama en página siguiente.)

8.♘1c3!

«Morphy intuye que la lógica del ajedrez está de su lado y apuesta por una refutación inmediata de la prematura actividad de las negras», es-



cribe Garry Kasparov en *Mis Grandes Predecesores I*. En realidad, el estilo de Morphy era muy similar al de los Grandes maestros modernos.

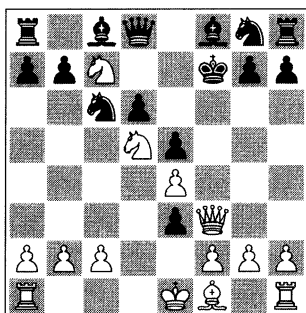
8...f4

El ataque al caballo 8...a6 se encuentra con 9.♘d5! axb5 10.♙b6! ¡y el caballo con el alfil blanco colaboran en perfecta armonía!

9.♘d5! fxe3

No hay vuelta atrás.

10.♘bc7+ ♜f7 11.♞f3+!



Por supuesto, Morphy no quiere dejar de tener el rey negro como objetivo.

11.♘xa8 era menos fuerte.

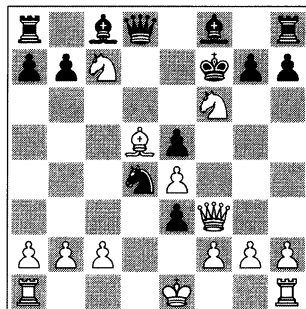
11...♘f6 12.♙c4 ♘d4!?

En una posición difícil, Anderssen busca un contrajuego táctico.

12...♜g6 13.♞g3+→.

13.♘xf6+ d5!

La única jugada. Después de 13...♜g6 14.♞h5+ ♜xf6 15.♘e8+ (15.f4!→) 15...♞xe8 16.♞xe8, las negras están indefensas ante la nueva ola de ataque.



14.♙xd5+

El momento clave de esta histórica batalla.

14...♜g6?

Esta ambiciosa jugada de Anderssen pierde de inmediato.

14...♞xd5 era la opción más segura, aunque las blancas tienen una ventaja en el final: 15.♘fxd5+ ♘xf3+ 16.gxf3 exf2+ 17.♜xf2±.

Después de la mejor defensa 14...♜e7!? 15.♞h5! gxf6 16.♞f7+ ♜d6 17.♘xa8, las complicaciones aún deben resultar favorables a las blancas.

15.♞h5+ ♜xf6 16.fxe3!

La abierta columna f termina con la vida del rey negro.

16...♘xc2+

Ó 16...♞xc7 17.0-0.

17.♜e2

1-0

«¡Una demolición impresionante del jugador más fuerte de Europa! Morphy no se molestó en explicar la superioridad de su método. Tan solo

la mente poderosa de otro gigante del ajedrez, Wilhelm Steinitz, podría sistematizar las profundas normas posicionales que crearon una nueva perspectiva en el progreso del ajedrez». (Kasparov).

El segundo campeón mundial **Emanuel Lasker** (1868-1941) fue quien sistematizó estas reglas en su libro *Manual de ajedrez de Lasker*, adjudicando al sistema el nombre de Steinitz:

1. En el ajedrez, solo gana quien ataca.
2. El derecho a atacar está a disposición del jugador que tiene la mejor posición.
3. El lado con la ventaja (blanco o negro), no tan solo tiene el derecho, sino el deber de atacar, de lo contrario corre el riesgo de perder su ventaja.
4. El defensor debe estar preparado para defender y hacer concesiones.
5. Los medios de ataque en el ajedrez son dos: combinativo y estratégico.
6. El ataque debe ser dirigido contra el punto más débil del oponente.

El problema radica en que lo explicado por Lasker son conceptos filosóficos. ¿Qué puede hacer con estas ideas concretamente, cuando esté sentado delante de un tablero?

Aún en días de Lasker, el Gran maestro Aaron Nimzowitsch (1886-1935) publicó su libro *Mi sistema*, que se hizo muy popular y se consideró una especie de revolución en el mundo del ajedrez. Nimzowitsch avanzó sobre los secretos de las piezas, los peones y las casillas en el tablero, pero cometió muchos errores significativos. Por ejemplo, calificó motivos como *jaque doble* o *jaque descubierto* como estrategia, ¡mientras que son trucos tácticos! Las partidas analizadas en *Mi sistema* son bastante estáticas, sin demasiadas posibilidades tácticas, y en cada capítulo encontramos posiciones muy simplificadas.

Los elementos de la estrategia del ajedrez según Aaron Nimzowitsch son:

1. El centro
2. Jugar en las columnas abiertas
3. Jugar en las filas séptima y octava
4. Los peones pasados
5. La clavada

6. Jaque descubierto
7. Cambio
8. La cadena de peones

Aquí no encontramos casi nada sobre la *colocación de las piezas*, pero hay muchas explicaciones en los comentarios de las partidas. Nimzowitsch investigó sobre las posibilidades teóricas y prácticas del ajedrez dinámico. En la parte 2, por ejemplo, el capítulo «Peón de dama aislado» trata sobre «el poder dinámico del Isolani».

Así, el libro de Nimzowitsch datado en 1925, con casi cien años de antigüedad, fue un primer intento, interesante, pero bastante equivocado. ¡Ahora estamos jugando en el siglo XXI —sin duda, estos conceptos clásicos pueden ser actualizados! Vamos a ver algunos intentos.

Hay dos libros más o menos recientes que tratan el tema de la dinámica. En *Estrategia del ajedrez dinámico* (1991), Mihai Suba escribe capítulos sobre «repensar la estrategia del ajedrez» y «estrategia dinámica en defensa». En *Cómo jugar al ajedrez dinámico* (2004) de Valery Beim, los principales temas son: «*dinamismo, desarrollo, movimientos del rey con propósito de ataque, ruptura o golpe e iniciativa*». Los factores importantes son «la calidad del desarrollo» y «la coordinación de las piezas». Pero Beim también escribe que, a veces, un jugador tiene que olvidarse de los elementos estáticos a favor de la dinámica. Ambos libros son una gran mezcla de partidas comentadas y debates abiertos sobre el ajedrez y contienen muchos ejemplos bien analizados. Pero no presentan un marco teórico.

Han habido intentos más didácticos, por ejemplo, el famoso entrenador Mark Dvoretsky y el popular «modernista» John Watson. Pero no ha habido mención alguna de los **principios del ajedrez dinámico**. Tampoco están en el intento más reciente, *La estrategia de ajedrez para el jugador de club* (2009) de Herman Grooten. Por otra parte, este libro es muy útil para determinar qué posiciones son malas y cuáles son buenas.

En el presente libro haremos el esfuerzo de sistematizar este enfoque dinámico del juego. En el capítulo 1, explicaré el concepto de las «Habilidades de un jugador de ajedrez», y cómo nosotros podemos reconocerlas y mejorarlas. En el capítulo 2 presento mis «Elementos para el siglo XXI: Las cinco claves de Moskalenko», que habilitan al jugador para hacer una valoración fiable de cualquier posición. En el capítulo 3 trataremos las «Propiedades de las piezas, peones y casillas en los finales», donde se hacen especialmente bien visibles

(véase también en «Habilidad de ajedrez» núm. 3 en el capítulo 1). A partir del libro II, vamos a aplicar este nuevo sistema exhaustivo a ejemplos prácticos para cada una de las fases del juego.

¡Revoluciona tu ajedrez para ser un mejor jugador!

Viktor Moskalenko,
Barcelona 2010

Capítulo 1

Test de Moskalenko sobre las habilidades de un jugador de ajedrez

Para jugar bien una partida, en primer lugar, un jugador debe usar el conocimiento de los diversos aspectos objetivos del juego: apertura, mediojuego y final; estrategia y táctica. Llamaremos a estos distintos niveles de conocimiento objetivo como Habilidades ajedrecísticas.



El VI Open Master Internacional 2009 fue ganado por Viktor Moskalenko con 8,5 puntos en 11 rondas.

En segundo lugar, cada jugador dispone de sus propias Habilidades personales; cualidades prácticas y rasgos de carácter que lo distinguen de los demás, pero también nociones como la intuición, que son más difíciles de controlar. Estas Habilidades personales forman un arsenal particular, y mediante su correcto uso, uno puede mejorar considerablemente su juego.

Para poder mejorar y luego perfeccionar estas Habilidades ajedrecísticas y personales, primeramente cada jugador debe evaluarlas de forma adecuada. Para ello he desarrollado una plantilla de test que aplico en mis clases de entrenamiento: el Test de Moskalenko.

A) Habilidades ajedrecísticas

1. Conocimiento de las aperturas

Disponer de un buen repertorio de aperturas es muy importante para jugadores de todos los niveles. Los mejores ajedrecistas tienen un repertorio bas-

tante amplio, pero éste debe estar de acuerdo con el estilo del jugador. Mi recomendación es estudiar los grandes y completos sistemas que están llenos de recursos y que pueden ser utilizados durante toda nuestra vida ajedrecística. Practicarlos también ayudará a comprender los distintos tipos de posiciones. Contra 1.e4 encontramos las defensas como la Siciliana, que ofrece muchas líneas atractivas, la Ruy López, una apertura clásica, la Flexible francesa e incluso la compacta y sólida Caro-Kann. Contra 1.d4, el Gambito de dama ofrece una gran cantidad de líneas sólidas, y la India de rey es un sistema bastante universal. Otro sistema estable y universal es la Defensa holandesa, Muro de piedra (Stonewall), que será examinado en el libro III.

He aquí un ejemplo de una catástrofe en apertura donde tuve la oportunidad de aplicar mis conocimientos generales de aperturas contra una defensa poco habitual.

□ Moskalenko, Viktor

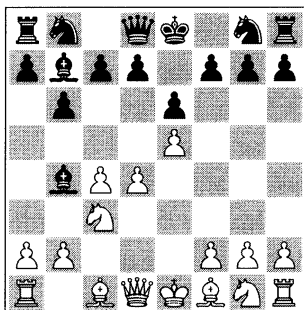
■ Rahal, Michael

Barcelona (5), 1999

**1.d4 e6 2.c4 b6 3.♘c3 ♙b7 4.e4
♙b4**

Esta posición ya era nueva para mí, pero tras algunas reflexiones descubrí ciertos motivos de la Defensa francesa. Así que jugué:

5.e5!?



¡Tras este sorprendente avance de peón mi rival se atragantó!

5...♙xc3+



TRUCO: Si ahora 5...d6?

6.♙a4+ ♘c6 7.d5 ganando una pieza.

6.bxc3 d6 7.♙g4!

Es la maniobra similar al ataque en la Francesa Winawer.

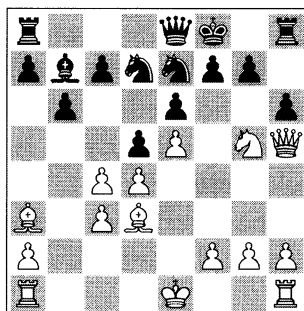
7...♙f8 8.♘f3

Las blancas están mucho mejor.

8...d5?

Esta jugada solo incrementa mi ventaja.

**9.♙a3+ ♘e7 10.♘g5!? h6 11.♙h5
♙e8 12.♙d3 ♘d7**



13.♘xe6+!

1-0

**13...fxe6 14.♙g6 ♙d8 15.♙f3+ ♙g8
16.♙f7#.**

Merece la pena estudiar partidas importantes en las que el ganador muestra un correcto juego de apertura, como mejores ejemplos son las partidas de los campeonatos mundiales: Anand-Kramnik (2008) y Kramnik-Kasparov (2000).

En esta serie de libros el tema de las aperturas será de influencia en cada capítulo, pero también presentaremos por separado algunos esquemas difundidos en el libro III.

2. Conocimiento del mediojuego

Una buena comprensión de las posiciones de mediojuego determina en gran medida el éxito. Por ejemplo, es vital saber cuándo usar la táctica (4) y cuándo es tiempo de estrategia (5). Resulta de gran utilidad estudiar el mediojuego en relación a la apertura, a lo que nos dedicaremos en los libros II y III.

Mi enfoque personal se centra en estudiar y jugar aquellas aperturas que conducen a un mediojuego donde en las posiciones críticas hay más de una forma de proceder.

3. Conocimiento de los finales

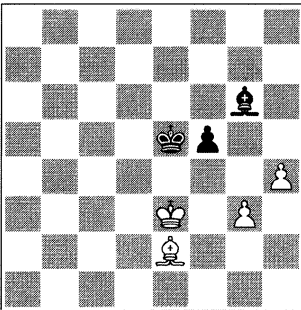
En el ajedrez moderno, con sus rápidos controles de tiempo, la mayoría de los finales se juegan mal en condiciones de apuros de tiempo. El estudio de los finales es una buena inversión que permite adquirir varios puntos extra en los torneos. Aquí tenemos un ejemplo:

□ Moskalenko, Viktor

■ Barrientos, Sergio

Barcelona Sants (8), 2005

□

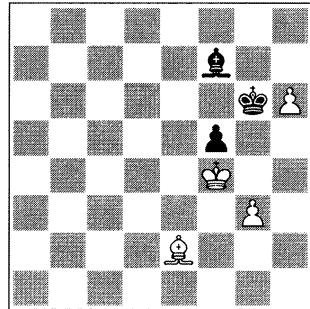


La posición es un empate, pero todavía hay algunos recursos. Siempre debemos buscar oportunidades prácticas.

62.h5! ♖f7

62...♔h7? 63.♕c4 con *zugzwang*. El rey de las negras tendrá que retroceder.

63.h6 ♖f6 64.♖f4 ♕g6??



Una jugada automática en apuros de tiempo.

65.♕h5+! ♖f6 66.♕xf7

66.h7! también gana.

66...♖xf7 67.♖xf5 1-0

Existen numerosos manuales sobre la teoría y la práctica de los finales. Mi recomendación es estudiar los finales, principalmente con el objetivo de aprender sobre las propiedades de las piezas, peones y las casillas, y con ello, mejorar la técnica. Trataremos este tema en el capítulo 3.

Las dos siguientes habilidades a menudo se asocian con el mediojuego (2), pero ambas son aplicables en cada una de las tres fases del juego.

4. Habilidades tácticas

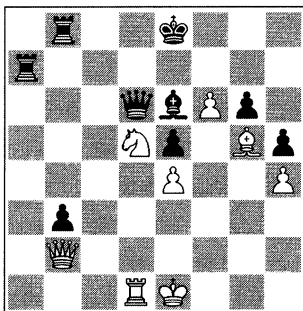
En general, es imposible ganar una partida u obtener una ventaja sin táctica. He aquí un ejemplo de una táctica decisiva.

□ Viktor Moskalenko

■ Karen Movsziszian

Sitges (7), 2007

□



Parece ser que mi oponente está dominando con sus fuertes piezas mayores, pero conseguí encontrar un paradójico recurso táctico:

39.f7+!!

¡Ahora las negras tienen cinco respuestas, pero ninguna de ellas va a salvarles!

39...♔xf7

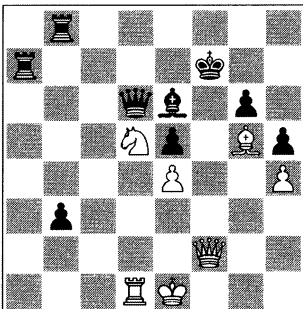
39...♖xf7 40.♘f6+; 39...♕xf7 40.♘f6+; 39...♗d7 40.♘f6+; 39...♗f8 40.♕h6+ ♔xf7 41.♖f2+.

40.♖f2+!

Un jaque geométrico con efecto mágico. La dama domina todo el tablero.

40...♔g8 41.♘f6+! ♔h8 42.♖xa7+

Y poco después, con una pieza demás y manteniendo la iniciativa, gané un punto entero sin complicaciones.



Algunos jugadores tienen una gran capacidad de cálculo natural, lo que les hace ganar muchos puntos. Sin embargo, existen muchos ejercicios atractivos en todos los niveles que ayudan a los jugadores a progresar en este ámbito.

Además, jugar partidas a ciegas puede ayudarnos a desarrollar esta habilidad, como también puede favorecer a la imaginación y la fantasía.

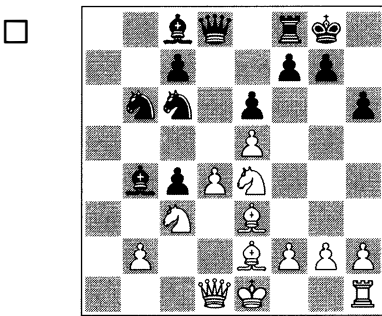
5. Habilidades estratégicas

El ajedrez es principalmente un juego de estrategia. Tú eres el general del ejército y debes ganar la guerra. Hay muchos consejos y conceptos que te ayudarán en adelante con la estrategia. ¡Sin embargo, es fundamental saber cómo utilizarlos durante la partida o el análisis!

☐ **Francisco Vallejo Pons**

☒ **Etienne Bacrot**

Morelia/Linares (10), 2006



Hemos llegado a la culminación de esta partida de alto nivel.

16.g4??

Un grave error estratégico que casi hace perder la partida. El ataque de las blancas es inexistente, admiten demasiadas debilidades en su propia posición. Era necesario completar el desarrollo con 16.0-0, para tener un juego equilibrado.

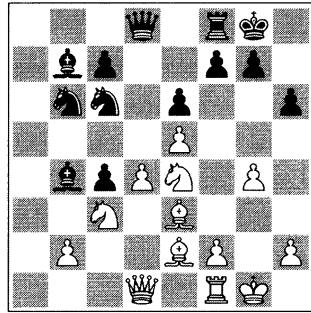
16...♙b7

Inmediatamente las negras inician el castigo por la diagonal h1-b7.

Mi consejo al lector es tratar de mejorar sus Habilidades estratégicas y tácticas mediante el análisis de sus propias partidas. También resulta útil el estudio de las partidas clásicas acompañadas de comentarios realizados por jugadores

17.0-0

Finalmente las blancas hacen enroque, reconociendo su descuido. ¡Pero ya es demasiado tarde!



17...♘e7 18.♘d2 ♙xc3 19.bxc3 ♘ed5 20.♖c1 ♘xe3 21.fxe3 ♖g5!

Ahora las negras dominan el flanco de rey. ¡Una vez que se haya movido el peón, éste nunca podrá regresar a su casilla original!

22.♗f4 ♘d5 23.♗e4 ♘e7 24.♗f4 ♘g6 25.♗f2 ♖xe3

Ganando material, y seguidamente, la partida.

fuertes que poseen una buena comprensión del juego. Puedo recomendar las obras del gran David Bronstein, o cualquier otro libro escrito por un campeón mundial. También es bueno estudiar la revista *New In Chess*, con sus numerosos análisis y selectos comentarios de los jugadores de élite. El tema de la estrategia se desarrollará en otros capítulos de esta serie de libros, especialmente en la sección sobre el Mediojuego (libro II).

6. Conocimiento general de las normas del ajedrez

La mayoría de los jugadores no logran hacer progresos reales debido a su ignorancia de las normas básicas del ajedrez. En mis clases, durante años, llevé con éxito mi propia teoría a la práctica. Esta teoría, aplicable a todas las fases del juego y que incluye tanto Táctica (4) como Estrategia (5), se explicará en el capítulo 2: Las cinco claves de Moskalenko.

B) Habilidades personales

Por supuesto, un ajedrecista puede utilizar tan solo las Habilidades del ajedrez, y esto será suficiente para jugar una partida. Pero para poder progresar de verdad en el ajedrez, así como en otros aspectos de la vida, es esencial ser consciente de las propias Habilidades personales, hacer un buen uso de ellas y mejorarlas.

En mi partida contra David Bronstein en Wijk aan Zee en el año 1992, el grandioso maestro me demostró el principal problema con sistema Benoni. Pero siguiendo la partida más adelante, tuve la oportunidad de demostrarle que jóvenes como yo sabemos jugar al ajedrez dinámico. Aquel día, cuando gané a Bronstein, por supuesto que estaba muy contento, pero al mismo tiempo, me di cuenta de la tensión de un Gran maestro que había perdido una buena posición debido a la falta de energía. Así que también sentí cierta preocupación. Aprendí que el ajedrez puede llegar a ser un deporte muy cruel, y que si uno presenta debilidad en algún momento, su nombre no siempre le va a salvar.

1. Memoria - intuición

Al estudiar y practicar mucho, se puede desarrollar la intuición —predisposición especial para el juego, que probablemente es estrechamente vinculada a la memoria—. Así que esto también permitirá preparar y jugar las variantes largas. Se conoce que el ajedrez resulta muy útil contra la enfermedad de Alzheimer.

2. Disposición

Para ser un ganador hay que reforzar la voluntad de ganar. ¡El ajedrez es un deporte! Una disposición optimista y combativa puede conseguirnos muchos puntos. Viktor Kortchnoi es el maestro activo más veterano en el mundo. ¿Alguna vez ha considerado la posibilidad de retirarse de la arena? Esto es lo que Viktor «el Terrible» tiene por respuesta: «Lo pienso cada vez que pierdo. Después de una derrota creo que no entiendo de ajedrez y que debería dejarlo, pero siempre regreso, porque tengo la energía para continuar».



Viktor Kortchnoi «el Terrible».

Mi personalidad favorita del ajedrez de todos los tiempos es el gran luchador estadounidense Bobby Fischer, que una vez dijo: «Existen los jugadores duros y los buenos muchachos. Yo soy un jugador duro».

3. Habilidades psicológicas

La psicología es de gran influencia en nuestras vidas, y también en el ajedrez. Hay muchos trucos, y los matches de los campeonatos mundiales han sido importantes campos de batalla de la guerra psicológica. Son conocidos los ejemplos como el match Spassky-Fischer, el match de 1978 Karpov-Kortchnoi, y la «guerra del WC» entre Kramnik y Topalov, Elista 2006.

Durante la partida, el jugador no solo se enfrenta con los problemas del ajedrez, también con sus presiones individuales como son el miedo, la falta de confianza, los sentimientos negativos, etc. Éste sin duda es un recurso importante para la mejora de la personalidad. El Gran maestro soviético Nikolai Krogius ha escrito mucho sobre la psicología en el ajedrez.

4. Condiciones físicas

Un jugador fuerte debe mantener una buena condición física. Esto puede llegar a ser incluso más importante en el ajedrez que en otros deportes. Hay una enorme presión mental; personalidades extrañas, jugadores nerviosos, e incluso algunos «casos mentales». Con una buena condición física, se tendrá

más energía para hacer frente a la presión. El Campeón del mundo Mikhail Botvinnik era famoso por sus nervios de hierro; su fantástica preparación física le trajo muchos puntos. Ver el juego Bronstein-Botvinnik en el libro II.

5. Disciplina

¡Ésta es la clave para todo lo que hay sobre el tablero y mucho más allá! Supone cuestiones como evitar los apuros de tiempo, o también evitar jugar demasiado rápido.

Cuando era joven, no disponía de una buena disciplina para estudiar. Prefería el ajedrez práctico, torneos o partidas rápidas. Cuando empecé a participar en los torneos serios, aprendí que sin un trabajo analítico no puede haber progreso. Así que dediqué más tiempo al análisis de los sistemas para ampliar mi repertorio. También disfruté de los análisis de partidas aplazadas en jornadas. En los años 1980-1990 no disponíamos de ninguna ayuda informática para esto. Conseguí ganar muchos puntos gracias a la gran calidad de mi análisis durante aplazamientos.

Siempre me había quedado impresionado por la gran disciplina y la capacidad para aprender de Vasily Ivanchuk. Sin falta, Vasily llevaba consigo un cuadernito lleno de difíciles problemas de ajedrez para el desayuno. Me sorprendió lo rápido que encontraba las soluciones, mientras yo tomaba mi café.

6. Concentración total

Un ejemplo típico del buen comportamiento concentrado es el de un jugador que parece tener mucha suerte durante un torneo, mientras que la verdad está simplemente en actuar con total concentración, explotando al máximo todos los puntos fuertes.

Un jugador bien concentrado tiene un acceso más fácil a la comprensión de la posición y a los motivos tácticos. Y por tanto, más confianza durante la partida.

Evalúa tus habilidades

No existe el jugador de ajedrez ideal. Pero si se quiere avanzar, es imprescindible evaluar las propias habilidades, manteniendo el registro de cada una de ellas, y tratar de optimizarlas.

Personalmente, evalué mis habilidades después de cada torneo, sobre todo aquellas que usé de forma inadecuada.

Como entrenador, primero estudié las partidas de mis alumnos, sus puntos fuertes y sus debilidades. Solo después soy capaz de ofrecerles mis consejos.

El Test de Moskalenko – Un ejemplo

Aquí tenemos un ejemplo de test realizado por uno de mis alumnos que incrementó su puntuación ELO de 2200 a 2300 en tan solo un año. Tenía 40 años cuando hizo esta prueba. Se pidió que el alumno calificara su comportamiento en todas las habilidades en una escala que va de 1 a 10. Cada ensayo es una instantánea en el proceso. Así que los puntos otorgados no dan un cuadro completo: para ver si un jugador avanza o empeora, es necesario hacer comparación de varias pruebas.

A) Habilidades del ajedrez

1. **Apertura:** 7 puntos. Creo que he mejorado bastante, sobre todo cuando se trata de establecer la relación entre los planes en la apertura y el mediojuego.
2. **Mediojuego:** 5 puntos. He mejorado mucho en este aspecto, ya que anteriormente solía jugar sin un plan.
3. **Final:** 3 puntos. Esta es la parte del juego donde soy más fuerte, pero no he jugado a mi nivel habitual, probablemente debido a que subestimé a mis oponentes y jugué demasiado rápido. ¡Esto no debe volver a ocurrir!
4. **Táctica:** 5 puntos. Me adjudico los 5 puntos inmerecidos solo porque he mejorado, pero soy consciente de que este es el aspecto que tengo que trabajar más a fondo.
5. **Estrategia:** 5 puntos.
6. **Normas de ajedrez:** 6 puntos.

Interpreto las preguntas 5 y 6 como continuación de la pregunta número 2. Estudio mucho y creo que conozco bastante bien los conceptos, pero no estoy tan seguro de que siempre sé cómo usarlos...

Nota del profesor: Mi alumno tuvo problemas con la calificación, ya que las preguntas que le hice no llevaban más explicaciones. Pero sus observaciones ponen de manifiesto una falta de comprensión de las normas básicas del ajedrez. ¡Todavía tenemos que trabajar en ello!

B) Habilidades personales

1. **Intuición, memoria:** 3 puntos. Tengo que trabajar más duro en esto. Para ello, estudio muchas posiciones del mediojuego, con la esperanza de que su conocimiento me ayude a encontrar las jugadas más fuertes gracias a mi intuición.
2. **Disposición:** 4 puntos. Siempre había sido un jugador temeroso, y dada la oportunidad, aceptaría tablas antes de empezar la partida. He mejorado en este aspecto, gracias a ti, maestro, pero todavía tengo que trabajar en esto. No soy demasiado optimista, y solo me convierto en luchador cuando mi posición en la partida es mala. En este último caso me veo especialmente motivado si siento que mi oponente es inferior.
3. **Psicología:** 6 puntos. Si conozco a mi rival, siempre intento jugar las líneas que le molestan más, pero cuando juego un torneo abierto no puedo utilizar el mismo método, ya que no conozco las partidas de mi oponente.
4. **Condiciones físicas:** 6 puntos. Estudio mucho sobre temas muy diversos, y solo puedo hacerlo si me robo algunas horas de sueño, así que muchas veces me siento muy cansado.
5. **Disciplina:** 8 puntos. Soy muy disciplinado cuando estudio. También trato de serlo a la hora de jugar, pero todavía debo mejorar.
6. **Concentración:** No categorizada por el momento.

Epílogo

Ganar y perder

Cuando ganamos, el ajedrez es arte: ¡qué hermosa partida! Nuestras partidas se disponen en internet y se publican en las revistas. Cuando perdemos, nuestro oponente nunca tenía la menor idea. Ellos no entienden de ajedrez y nosotros siempre tenemos que culpar a alguien. Estamos insatisfechos y sufrimos mentalmente. Sin lugar a dudas, perder es un golpe duro para un jugador profesional, pero lo mismo vale para un aficionado. Así que tenemos que lidiar con ello, aprender de nuestros errores, recuperar la energía perdida y seguir luchando. Y, por último, tenemos que entender que ésta no será ni nuestra primera, ni última derrota. Si se sigue más o menos con los mismos pensamientos tras una derrota, se tiene entonces el carácter adecuado para ser un jugador de ajedrez profesional, o incluso un Gran maestro.

Relación con otros jugadores profesionales

Creo que un verdadero jugador de ajedrez profesional no puede permitirse el lujo de tener un montón de amigos entre sus colegas. ¿Cómo puedes vencer a tu amigo, si cualquier resultado, salvo un empate, hará daño a vuestra relación? Tal vez uno se podría permitir tener simpatía personal por otro, pero nada más.

En los libros de los jugadores clásicos de la escuela rusa, Botvinnik, Petrosian, Smyslov y, por supuesto, el gran Viktor «el Terrible» Kortchnoi, podemos encontrar comentarios sobre el aspecto psicológico: no es conveniente que la atmósfera de un encuentro —una partida de ajedrez— sea demasiado amable, si aceptamos que estamos frente a una lucha donde uno debe ganar y el otro perder. Algunos maestros incluso se dedican a buscar algo en sus rivales que pudiera desagradarles, con el fin de «enfadarse», y con ello estar más motivado y alerta en el sentido deportivo.

Capítulo 2

Las cinco claves de Moskalenko

«Siempre hay que hacer la jugada que nos pide la posición.»

Aaron Nimzowitsch

«El ajedrez dinámico es el arte de usar la estrategia y la táctica conjuntamente.»

Viktor Moskalenko

Momento de historia

Wilhelm Steinitz fue el padre de la ortodoxa escuela posicional. Sus sucesores, Lasker, Capablanca, Alekhine y Euwe encontraron nuevos elementos con su práctica, y con ello nuestro juego se volvió más rico y dinámico, preparándose para la nueva era de Botvinnik.

En la década de los años treinta, en un breve período de tiempo, los jugadores de la época clásica prácticamente desaparecieron. Se creó la Escuela Soviética; el ajedrez dogmático se fue para siempre y apareció un nuevo estilo pragmático con los sistemas del patriarca Mikhail Moiseyevich Botvinnik. Había llegado una nueva generación de fuertes y bien preparados jugadores de ajedrez.

El ajedrez dinámico con las cinco claves

Este «estilo pragmático» considera las normas del ajedrez clásico de una forma más dinámica. Las ventajas pueden cambiar durante la partida, o incluso pueden llegar a ser anuladas por una posición de rey en peligro, o por el factor que hasta ahora había sido descuidado en los trabajos teóricos: Tiempo. Este factor dinámico debe ser incluido en cualquier sistema de ajedrez, si queremos llamarlo concluyente. Y este sistema de normas básicas tiene que ser dominado por cualquier fuerte jugador de ajedrez, constituye la «Habilidad de ajedrez» número 6 del capítulo anterior.

A continuación voy a presentar mi esfuerzo de crear un sistema para hacer la disección de cualquier posición de acuerdo a las «Cinco claves». Los jugadores fuertes siempre utilizamos estas claves para evaluar una posición en las partidas y en los análisis. ¡Lo hacemos de una manera intuitiva, sin saberlo!

Más adelante en el libro, el término de las «Cinco claves» será abreviado con «clave 1-5».

Las cinco claves:

Clave 1 MATERIAL

Clave 2 DESARROLLO

Clave 3 COLOCACIÓN O/Y DISPOSICIÓN DE PIEZAS Y PEONES

Clave 4 POSICIÓN DE REY

Clave 5 TIEMPO

La ventaja en uno de estos factores se señala con (+), y la desventaja con (-).

Cada uno de estos factores es valorable **recurso real de juego**, pero alguno de ellos puede prevalecer sobre el otro. Durante la apertura, el objetivo principal es el buen desarrollo (*clave 2*), pero en el mediojuego y en el final prevalece la acción dinámica de acuerdo con la *clave 5 TIEMPO*. Ahora, al manejar las piezas, ya no nos concentramos en el DESARROLLO (*clave 2*), sino en las posiciones de todas las piezas y peones, y en la importancia de algunas casillas (*clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES*).

Si un jugador moderno quiere entender y jugar al **ajedrez dinámico**, debe comprender todas las «Cinco claves» pero, sobre todo, «sentir» cuando el factor TIEMPO (*clave 5*) es prevalente, con el fin de conseguir un firme dominio en los momentos clave de la partida.

Clave 1 – MATERIAL

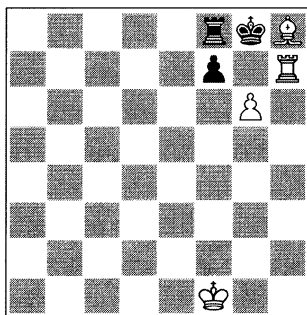
El material sobre el tablero se compone de las piezas de nuestro ejército (16, frente a las 16 oponentes). Si tenemos más material en general, o solo en una determinada región del tablero, tenemos una buena oportunidad de forzar nuestra voluntad contra la del oponente. Podemos:

- ganar material.
- defender material (por ejemplo, proteger la ventaja material).
- sacrificar material.
- explotar la ventaja material.

El sacrificio de material es el más difícil de aprender, ya que este concepto es ajeno a nuestra mente.

(Diagrama en página siguiente.)

□



Éste es un buen ejemplo de la «trampa mental» en la que caemos si no tenemos en cuenta los sacrificios. La mayoría de los jugadores no encuentran rápidamente la fácil solución a este problema.

1. ♖g7+!

El alfil debe ser sacrificado para vaciar la casilla h8. Después de 1.g7?! la partida debería resultar empate, ya que el único plan para las blancas es el avance de su rey, pero no serán capaces de cambiar las torres a la octava fila, debido a la respuesta ... f7-f5!, y el peón-f es imparable.

1... ♜xh8 2. ♖h7+ ♜g8

Ahora la solución es simple.

3.g7!

Ganando la torre.

3... ♜e8

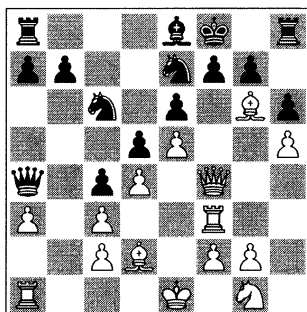
3... ♜xh7 4.gxf8 ♚.

4. ♖h8+ 1-0

Podemos crear una **práctica ventaja material** poniendo más piezas en la parte del tablero donde queremos atacar. De esta manera, combinamos la estrategia (colocar las piezas en las correctas posiciones) con la táctica (el ataque real). Un ataque exitoso requiere una fuerza que duplique o triplique las fuerzas defensivas. En toda la serie de libros *Revoluciona tu ajedrez*, y especialmente en *Mediojuego* (libro II), veremos bastantes ejemplos de esto.

Si no tenemos ninguna ventaja práctica de material en la parte del tablero donde atacamos, la defensa tiene buena oportunidad de éxito:

□



15... ♜d8!

¡Después de esta retirada, el ataque de las blancas fracasa: lo sentimos, pero no hay más recursos de ataque! Aunque sus tres piezas (dama, torre-f3 y alfil-g6) están agresivamente colocadas, aquí las blancas no tienen ventaja práctica de MATERIAL.

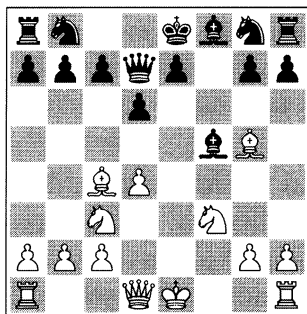
Ver partida 2.4.

Clave 2 – DESARROLLO

El *desarrollo* se basa en un ritmo según el cual, en la apertura, sacamos fuera no tan solo nuestras piezas, sino nuestro ejército entero. Las piezas bien desa-

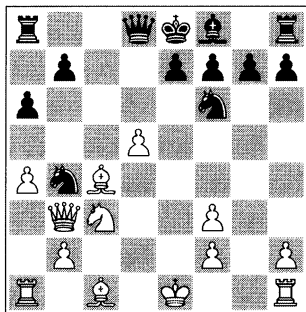
rolladas pueden lanzar un ataque contra la parte cercana del tablero. Los peones avanzados conquistan espacio sobre el tablero y pueden ser usados como piezas de ataque. Y en el final de la partida, un rey bien colocado puede funcionar como cualquier otra pieza atacante y/o defensiva. Aunque esto ya pertenece al ámbito de *clave 4 – POSICIÓN DE REY*, como veremos más adelante.

Muchos sistemas de apertura, en especial, las partidas abiertas y los gambitos, se centran primeramente y ante todo en el *desarrollo*. En un Gambito, realizamos un sacrificio material (*-clave 1 MATERIAL*) con el fin de obtener tiempo (*+clave 5 TIEMPO*), que se invierte en DESARROLLO (*+clave 2*) con el propósito de activar las piezas (*+clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES*), y luego atacar el rey (*-clave 4 POSICIÓN DE REY a cuenta del enemigo*), o simplemente para obtener la iniciativa sobre el tablero o una parte de él.

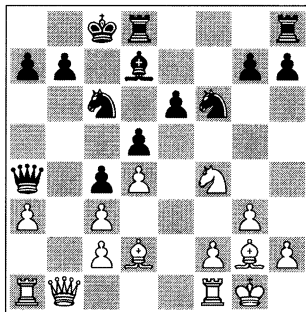


Después del temático sacrificio del peón a la anti-holandesa **1.d4 f5 2.♘g5!? d6 3.e4**, podemos observar en el diagrama a continuación lo que en pocas jugadas les puede pasar a las negras. Basta con comparar el DESARROLLO (*clave 2*) de ambos ejércitos. Ver partida 2.3.

Dos ejemplos para aprender lo que significa el *sobre-desarrollo* de las piezas:



El caballo b4 está bien desarrollado (*+clave 2 DESARROLLO*), pero no recibe ayuda del resto de su ejército (*-clave 2*), y por tanto, no está seguro en b4 (*-clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES: sobre-desarrollo*). Ver partida 2.1.



El caballo blanco está colocado en una casilla casi perfecta, f4 (*+clave 2 DESARROLLO*), pero después de la respuesta negras 14...g5!, debe marcharse. Ver partida 2.5.



Para recordar

DESARROLLO (*clave 2*) sirve para llevar su ejército al campo de batalla, pero con esto no se garantiza la victoria. Para atacar, y también defender, con éxito necesitamos entender mejor *clave 3*: COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES. Se puede adquirir una comprensión más profunda de estas dos claves practicando y estudiando muchas aperturas (y por tanto posiciones) diferentes.

Clave 3 – COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES

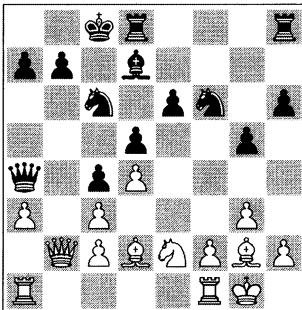
«Ayuda a tus piezas y ellas te ayudarán a ti».

Paul Morphy

El valor de cada pieza o peón puede variar, dependiendo de su ubicación sobre el tablero. Esta clave está estrechamente relacionada con el capítulo 3, sobre las propiedades de piezas, peones y casillas.

La actividad de las piezas (+*clave 3* COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES) significa que las piezas están colocadas en las buenas casillas. A lo largo de la partida, debemos considerar las maniobras que sirven para mejorar nuestras piezas. A veces, un mismo movimiento puede suponer +*clave 2* DESARROLLO pero -*clave 3* COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES (pasivo o mala colocación), o +*clave 2* y +*clave 3* (listo para la acción). O incluso podemos hacer un movimiento de DESARROLLO (+*clave 2*) que estropea el posicionamiento de otra pieza o peón, o del rey.

Aquí tenemos fragmentos de una misma partida que ilustran acertadamente la diferencia entre *clave 2* DESARROLLO y *clave 3* COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES:

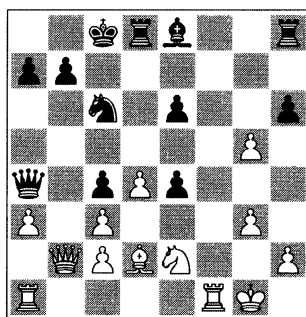
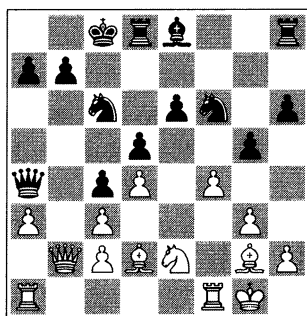


pasiva (-*clave 3* COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES). Para activarlo, las negras juegan **16...♔e8!?**, con la idea de

17...♔g6, atacando a lo largo de la diagonal h7-b1 (que sería +*clave 3* COLOCACIÓN, perfecta para el alfil). Sin embargo, después de la reacción de las blancas

17.f4...

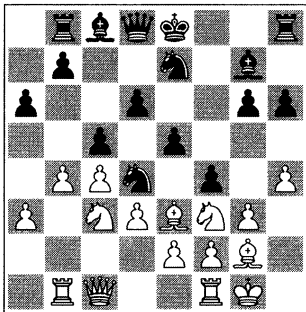
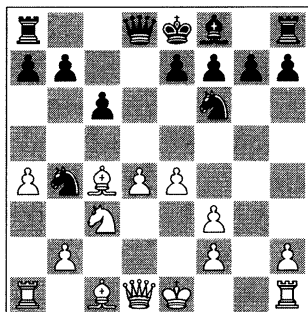
El alfil «francés» ha sido desarrollado a d7 (*clave 2* DESARROLLO casi completo), pero sigue siendo una pieza



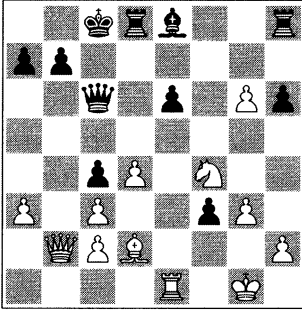
...ahora las negras no disponen de tiempo para mejorar su alfil (-*clave 5*): el factor de Tiempo es prevalente; la posición del caballo negro en f6 es demasiado pasiva e insegura (-*clave 3* COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES: las blancas amenazan con 18.fxg5). Pero después de **17...♖e4!**, entra en juego de una forma dinámica (+*clave 3* COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES), atacando el alfil d2 y defendiendo frente a la formación de peones g5/h6.

Después de estudiar los últimos dos fragmentos, pasando de *clave 2* DESARROLLO a *clave 3* COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES, ahora uno debería encontrar por sí mismo la forma de mejorar la colocación del caballo negro de c6 dos jugadas más adelante en la partida, demostrando así la comprensión de estas dos claves. Para la solución, observar la jugada 19 de negras en la partida 2.5. Este mecanismo, muy bien ilustrado a lo largo de toda la partida 2.5, debe ser ejercido con el mayor número de piezas y peones posible.

Al igual que en *clave 2* DESARROLLO, los peones avanzados conquistan espacio sobre el tablero y se convierten en piezas de ataque, posibilitando *rupturas*, y estas acciones constituyen el paso de *clave 2* DESARROLLO a *clave 3* COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES:

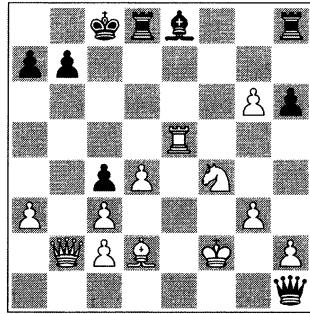


Después de la dinámica **9.d5!** en lugar de la natural 9.♘e3!?, el peón d se convierte en héroe. Ver partida 2.1.



¡El avance-ruptura **14...f4!?**, deja descubierta tanto la posición del rey blanco, como la del rey negro! Ver partida 2.2.

A continuación, la entrada de la dama **25...♛h1!** (+ *clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES*), hace que el rey blanco quede indefenso (-*clave 4 POSICIÓN DE REY* de contrario). Ver partida 2.5 .2.2.



Aquí las negras encontraron **23...e5!** y luego **24...f2!**, sacrificando sus dos mejores soldados para entrar en la fortaleza de las blancas con el resto de su ejército (-*clave 1 MATERIAL* pero + *clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES* y *clave 5 TIEMPO*. Por otro lado, -*clave 4* para el rey de enemigo).



Para recordar

- *Clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES* incluye factores como la ventaja del espacio y de la iniciativa, y las debilidades de ambos lados.
- El jugador que se defiende debe cambiar o atacar las piezas activas de su oponente, mientras que el jugador atacante tiene que evitar los intercambios.
- Son importantes los recursos de *zugzwang* y oposición: ¡no permitir al enemigo jugadas buenas o activas! (véase también el capítulo 3) y también las jugadas profilácticas.
- Un buen estudio de la colocación de piezas y peones puede elevar cualquier jugador de ajedrez de nivel básico al nivel de un buen jugador, con perspectivas de lograr unos avances rápidos.

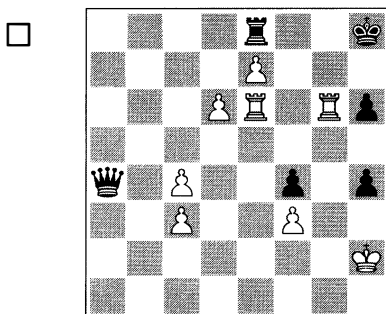
Clave 4 – POSICIÓN DE REY

La exposición del rey durante la apertura y en el mediojuego es un factor tan importante como lo es su poder en el final. Véase, por ejemplo, la fase en torno a la jugada 27 en la partida 2.2.

- En el final, una calidad del rey es su actividad, pero la otra es el recurso defensivo de *abogado* (para todas las propiedades del rey véase capítulo 3, parte 1).
- El táctico recurso defensivo por excelencia en el mediojuego es el *jaque continuo*.
- A veces, el rey como pieza atacante puede ayudar a su ejército durante el mediojuego, especialmente en las posiciones cerradas: **+clave 4** contra **-clave 4** POSICIÓN DE REY de enemigo. Hay muchos ejemplos buenos de enfrentamientos entre reyes. A continuación voy a presentar uno.

□ Viktor Moskalenko
■ Xavier Duran Albareda

Barcelona, Cataluña equipos, 2002



Las blancas están mejor gracias a sus peones avanzados (**+ clave 3**). Hay algunas formas tácticas de ganar, pero aquí se presenta una especial:

48.♔h3!?

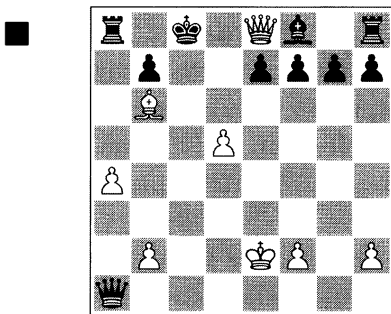
Un nuevo recurso: el rey avanza para ayudar a su ejército y se convierte en una poderosa pieza de ataque (**+clave 4** POSICIÓN DE REY).

48...♚d1 49.♔g4! ♚g1+

49...h3 50.♔h5! h2 (50...♚xf3+ 51.♙g4! ganando) 51.♙xh6+ ♔g7 52.♙eg6+ ♔f7 53.♙h7#.

50.♔h5 ♚c5+ 51.♔xh6 ♚c6 52.♙ef6

Con mate en cuatro jugadas. Esta fue una lucha de **+clave 4** frente a **-clave 4** POSICIÓN DE REY!



Las negras tienen dos torres de más (enorme **+clave 1** MATERIAL), pero su rey recibe mate en e8 (**clave 4** POSICIÓN DE REY: fracasa). Ver partida 2.1.

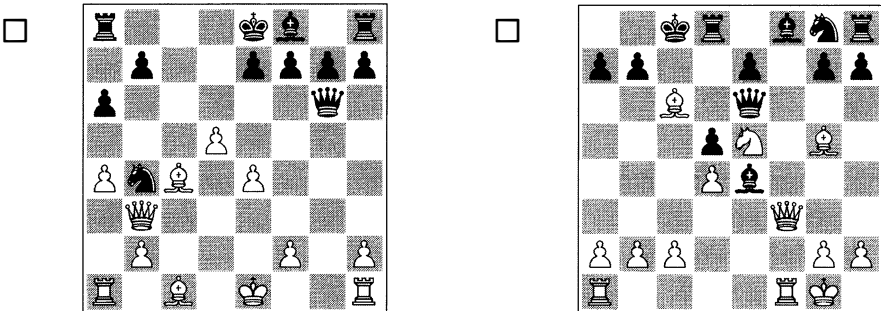
Clave 5 – TIEMPO

¡Esta es la clave del juego dinámico, que permite ser el primero en alcanzar la posición deseada! Con tiempo suficiente (+clave 5) incluso se puede llegar a mejorar las otras claves, o atacar.

- «Muchos cambios se han producido en el ajedrez moderno, por ejemplo, en cuanto a las nuevas ideas sobre las debilidades, los relativos fuertes de las piezas menores, el valor del intercambio y la consideración del tiempo y el dinamismo», John Watson, *Secretos de la Estrategia en el Ajedrez Moderno*.
- «El factor de tiempo en el ajedrez moderno es uno de los muchos temas interesantes que se tratan», Paul Motwani, *The Scotsman*.

El concepto de Tiempo es típicamente importante en posiciones dinámicas, con motivos como:

- todas las combinaciones, sacrificios y táctica.
- jugadas intermedias.
- *clavadas*.
- *doble jaque* o *jaque descubierto*.
- ataque o ataques en los flancos opuestos.
- maniobras forzadas de piezas.
- peones pasados, sobre todo en los finales (ver capítulo 3).



¿Puede la dama blanca tomar el caballo de b4? ¿Tienen las blancas el tiempo suficiente (*clave 5*) para ello? Para la solución ver partida 2.1, jugada 14.

Las blancas aprovechan su enorme ventaja de Tiempo (+clave 5) con varias jugadas intermedias: ganando material (+clave 1) o atacando al rey negro (-clave 4). Ver partida 2.3, jugada 14.

Fuertes jugadores de ajedrez con un estilo activo siempre intentan ganar Tiempo, utilizando los recursos ofrecidos por las ventajas que han obtenido con las otras cuatro claves. Tal juego dinámico fue demostrado por los campeones mundiales del pasado como Alekhine, Mihail Tal y Kasparov, y los jugadores modernos como Anand, Topalov, Morozevich, Shirov y Mamedyarov.

Por otra parte, en las posiciones estáticas o poco desarrolladas, sin contra-juego, así como en las posiciones cerradas o bloqueadas, el factor Tiempo está bastante dormido. Observad como ejemplo típico la partida 2.3 así como otros ejemplos a lo largo del libros I-III.



Para recordar

- En la mayoría de libros sobre reglas de ajedrez el concepto de Tiempo es simplemente ignorado, y en la práctica, estas normas ajedrecísticas no funcionan —o no tienen mucho sentido— por esta precisa razón. Éste puede ser el principal problema de los autores clásicos, ya que casi siempre llevan al análisis solamente las **posibilidades estáticas** de una posición.
- La colocación de Piezas y de Peones y Tiempo (*clave 3* y *clave 5*) son los temas más importantes en este libro, especialmente en la sección sobre Mediojuego. Juntos forman las bases de la Estrategia y la Táctica en el ajedrez.
- Al evaluar una posición, cada jugador debe revisar tanto sus propias ventajas y desventajas como las de su contrario —pero **siempre debe considerar cada una de las «Cinco claves»**.

Las «Cinco claves» en la práctica - Partidas

Ahora comienza la parte más importante de nuestro estudio. Aquí nos concentramos en el aspecto práctico: observando una posición, ¿cómo vamos a determinar cuál de las claves es la que prevalece? ¿Deberíamos fijarnos en las cinco y sumar las ventajas y desventajas? O bien, ¿la debilidad en un aspecto nos indicará que debemos concentrarnos en otro? Vamos a ver.

Partida 2.1

Rápida Intuición

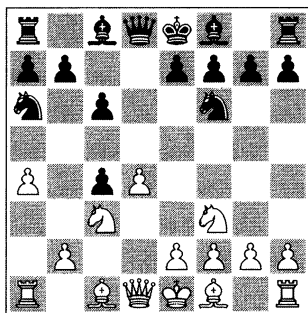
□ Viktor Moskalenko

■ Daniel Barria

Bilbao, torneo semi-rápidas (6), 2005

Blitz y las partidas rápidas aparecieron como una manera espectacular de incrementar la popularidad del ajedrez, pero también ayudaron a los jugadores a desarrollar su intuición. Ahora vamos a jugar una partida rápida donde no hay mucho tiempo para calcular todas las variantes, así que atenderemos exclusivamente a la forma en que las «Cinco claves» funcionan en la práctica.

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.♗c3 dxc4 5.a4 ♗a6?!



Las negras desarrollan su caballo de una manera extraña. La idea de ...♗a6-♗b4 debe ser equivocada, ya que se gasta demasiado tiempo (–clave 5 TIEMPO y retraso de clave 2 DESARROLLO) en la apertura.

Clave 1 MATERIAL

Clave 2 DESARROLLO

Clave 3 COLOCACIÓN

DE PIEZAS Y PEONES

Clave 4 POSICIÓN DE REY

Clave 5 TIEMPO

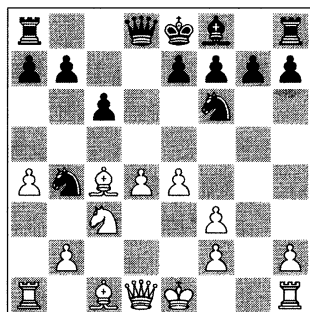
6.e4 ♗g4 7.♗xc4 ♗xf3

Las negras gastan dos tempos más (–clave 5 TIEMPO y –clave 2 DESARROLLO), para cambiar ♗x♗.

8.gxf3

Pero con el intercambio consiguen mejor estructura de peones. (–clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES a cuenta de las blancas).

8...♗b4



La posición crítica de esta apertura. Ahora las blancas pueden elegir.

9.d5!?

¡Es una señal de juego dinámico! Escogí este avance ambicioso para luchar por el espacio, lo que al mismo tiempo obstaculiza el desarrollo del flanco de rey de las negras, (clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES contra clave 2 DESARROLLO). Por supuesto, después de la natural 9.♗e3 las blancas tienen mejores oportunidades, pero después de 9...e6!? la po-

sición está bastante cerrada, y para las blancas no será fácil aprovechar su ventaja en el desarrollo.

9...cxd5?

Éste debe ser un error decisivo, ya que debilita b5 (con la amenaza de ♖b5+) y con ello, la posición del rey (–clave 4). Pero, ¿cómo hay que jugar? La mejor solución para las negras era el contraataque dinámico 9...e6!? 10.dxe6 ♖xd1+ 11.♔xd1 fxe6 12.♙e3 con ligera ventaja de blancas.

10.exd5 a6

Las negras no han resuelto sus problemas de apertura y ahora gastan otro tempo (–clave 5 TIEMPO y –clave 2 DESARROLLO) para defenderse contra el peligroso jaque en b5.

11.♖b3!

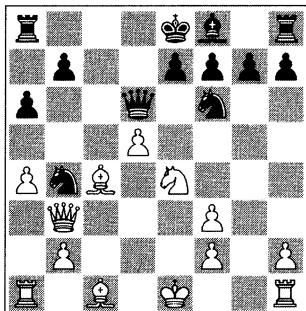
El caballo negro está bien desarrollado (+clave 2 DESARROLLO), pero no está seguro en b4 (–c3: sobre-desarrollo). Así que las blancas empiezan su ataque decisivo.

11...♖d6

Las negras se están quedando sin defensas. 11...♖b6 12.0-0!.

12.♙e4

De nuevo, escogiendo la opción más dinámica. Pero esta vez, 12.♙e3!± era una sólida alternativa (+clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES).



12...♙e4 13.fxe4

Las blancas amenazan con ♙d2 y puntúan mejor en todas las claves, excepto en la que se refiere al material (clave 1).

13...♖g6?

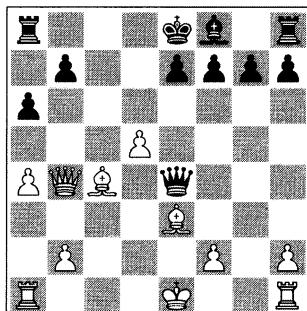
Pasando directamente a la táctica. Las negras también optan por juego dinámico, complicando la partida. Ha llegado el momento de la verdad, y con el fin de refutar el sospechoso sacrificio de mi oponente, tuve que encontrar una bonita combinación utilizando las claves y mis habilidades de cálculo.

La defensa más tenaz era 13...♖c8! (+clave 2 DESARROLLO y +clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES) 14.♙d2 e6 15.♖c1! exd5 16.exd5 ♙e7 17.♙b5+ ♔d8 18.♙c4, y las blancas mantienen la iniciativa.

14.♖xb4!

¡Sorpresa! Las blancas toman material de su oponente sacrificando algo de su propiedad (clave 1 contra clave 1 MATERIAL). Pero en esta situación tienen un tempo extra (+clave 5), que pueden invertir para atacar el rey del enemigo (+clave 4 POSICIÓN DE REY). Defenderse con 14.f3? ahora sería una pérdida de tiempo (–clave 5). Con 14...♖g2! las negras crean un doble ataque 15...♖xh1+ y 15...♙c2+.

14...♖xe4+ 15.♙e3!!



Desarrollo y Colocación combinados: +clave 2 y +clave 3, sacrificando clave 1, y luego ganando por clave 4 y clave 5.

15...♖xh1+

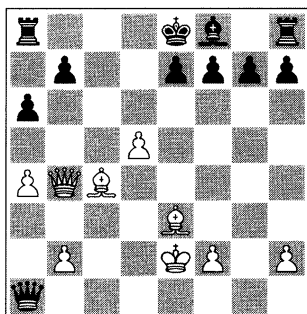
La captura de la torre es forzada.

16.♕e2

La dama negra es atacada por la torre en a1. Las negras no tienen tiempo para defender la posición de su rey (-clave 5 y -clave 4).

16...♖xa1

16...♖xh2 se encontrarían con la misma respuesta.



Ahora viene el castigo.

EJERCICIO: Las blancas dan mate en 4 jugadas.

17.♕b5+!

El resto del ejército blanco comienza un ataque imparable.

17...axb5

O bien 17...♕d8 18.♕b6+ ♖c8 19.♖c5+ ♕b8 20.♖c7#.

18.♖xb5+ ♕d8 19.♕b6+ ♖c8

20.♖e8#



Para recordar

Obviamente, mantener en cabeza una puntuación en cada una de las «Cinco

claves» es difícil, si no imposible. Sin embargo, con algo de práctica en análisis de las partidas mediante este sistema, cualquier jugador puede mejorar su nivel de entendimiento en muchas posiciones hasta llegar a **comprenderlas intuitivamente**, al igual que cuando se conduce una bicicleta o un coche, y esto le ayudará a entender completamente el juego dinámico, especialmente en los momentos críticos de la partida.

A partir de aquí, seguiremos con análisis, evaluando las posiciones de acuerdo con las «Cinco claves».

Partida 2.2

Belleza

□ Nikolay Kulinskiy

■ Viktor Moskalenko

Kharkov, c-UCR maestros jóvenes (1), 1984

Os presento una partida que había ganado el premio de la más bella del torneo de acuerdo con el juicio del Gran maestro Vladimir Savon. En la ceremonia de clausura, el conocido G M veterano dijo que en el futuro ve el ajedrez como «una lucha hasta el final, por todos los medios y con todos los recursos disponibles».

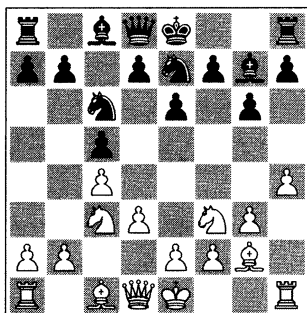
Este premio fue una sorpresa para mí, ya que me acuerdo que lo único que deseaba era no empezar el torneo con unas tablas. Ahora, cuando analizo la partida de nuevo, usando mi conocimiento de las «Cinco claves», me parece que es más interesante de lo que pensaba, y comienzo

a entender mejor las palabras del viejo Maestro.

1.♖f3 c5 2.c4 g6 3.g3 ♕g7 4.♕g2 ♜c6 5.♜c3 e6 6.d3

La forma moderna de jugar esta posición es 6.0-0 ♜ge7 7.d4!? cxd4 (7...♜xd4!?) 8.♜b5 d5 9.cxd5 ♜xd5 10.♜fxd4 0-0 11.e4 ♜xd4 12.♜xd4 ♜b6 con oportunidades para ambos colores, Hausrath-P.Nielsen, Bundesliga 2006/07; o incluso 6.d4!? cxd4 7.♜b5 d5 8.cxd5 ♖a5+ 9.♖d2 ♖xb5 10.dxc6 queda poco claro, B. Savchenko-Kokarev, Serpukhov 2008.

6...♜ge7 7.h4!?



¿Un ataque? ¿Debería preocuparme? Tranquilo: se trata de un avance anticipado. Supongo que la intención de mi oponente es atacar el flanco de rey. Pero carece de ventaja en cualquiera de las «Cinco claves» para tener éxito.

7...h6!

Una típica jugada de bloqueo, después de la cual el peón h no puede progresar más.

8.♕f4 d6

8...e5 9.♕d2 se parece a la partida.

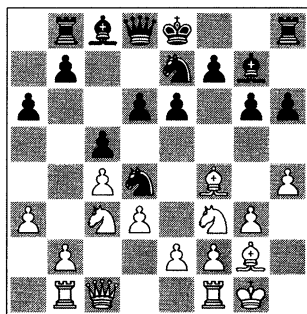
9.♖c1!?

Ahora resulta claro que la idea detrás de 7.h4 de las blancas consiste en molestar a los planes de enroque de las negras (*clave 4*: su POSICIÓN DE REY).

9...a6 10.0-0 ♖b8

Un interesante contraplan era 10...f6!?, preparando ...g6-g5 (+*clave 3* COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES: mejora de la estructura de los peones); 11.♜e4 e5 12.♕d2 g5, con un contrajuego.

11.a3 ♜d4 12.♖b1



12...e5!

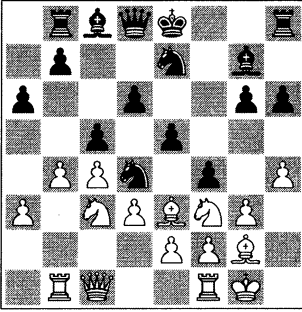
Ganando más tiempo y espacio.

13.♕e3

Este retiro para mí fue una señal de empezar el juego dinámico. En caso de 13.♕d2, le sigue 13...♜b3, continuado por el favorable cambio ♜x♕.

13...f5

A partir de este punto en adelante, la posición se complica y se vuelve incierta (–*clave 2* y –*clave 3*), pero encontré una oportunidad de contraatacar el flanco de rey. La alternativa 13...♜ef5!? era sin duda más sólida, jugando por +*clave 3*; o incluso 13...b5! con un contrajuego.

14.b4! f4!!

¡Esta ruptura abre la fortaleza del rey blanco, así como la mía propia! (*clave 4* contra *clave 4* POSICIÓN DE AMBOS REYES).

15.gxf4 ♖ef5 16.fxe5 0-0!

Perdiendo un tempo, pero mejorando en *clave 2* DESARROLLO –*clave 4* POSICIÓN DE REY.

17.bxc5

Me estoy quedando sin peones (horrible *clave 1* MATERIAL).

17...♗xf3+ 18.exf3 ♖xh4!

Las piezas negras se acercan al rey de las blancas (+*clave 3* y +*clave 4*).

18...dxe5 parece un dramático desperdicio de tiempo (–*clave 5*).

19.♕xh6

Desafortunadamente para mi oponente, no se puede llevar todos los peones en una sola jugada.

19...♖f5

¡Esta maniobra con la torre debió de ser demasiado optimista. (+Habilidad personal 4: disposición), pero la posición es muy rica y abierta a todo tipo de táctica! Por ejemplo, una alternativa muy interesante era 19...♗xf3+!? 20.♕xf3 ♖xf3, y las cosas se ponen extremadamente complicadas.

20.♗e4!

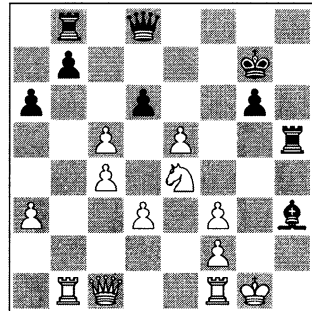
Mejorando la posición del caballo (+*clave 3* COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES).

20...♗xg2 21.♖xg2

Después de 21.♕xg7 ♗f4! las amenazas de las negras son más poderosas gracias a que sus piezas son más activas: 22.♕f6 ♖f8! 23.♖e1 ♖h6!, con ideas de mate como ...♗h5 o ...♖h3.

21...♖h5 22.♕xg7 ♕h3+!

ARMA: Las jugadas intermedias son un recurso muy importante en el ajedrez dinámico.

23.♖g1 ♖xg7

En esta posición esperaba llegar a ser el primero en dar jaque-mate: *clave 5* contra *clave 5* TIEMPO.

24.♗g3 ♖h4!

No hay vuelta atrás.

¡Prosigamos! (+*claves 1-3* por mi ataque –*clave 4* a cuenta de mi oponente)

25.c6T

Los dos nos encontrábamos en apuros de tiempo. ¡En una situación así, tan solo los ordenadores mantienen la sangre fría!

25.e6 o 25.f4 eran las dos opciones interesantes para las blancas. Pero no 25.♟xh5+? gxf5!, y el rey blanco termina en una red de mate.

25...b5

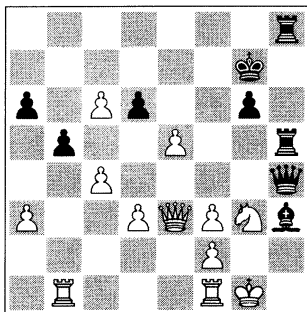
Tuve muy poco tiempo para encontrar algo mejor (Habilidad personal 6: disciplina inestable). Mi idea consistía en liberar la torre en b8 y tener disponible el recurso de ... $\text{\textcircled{B}}\text{h8}$. No preví 25... $\text{\textcircled{Q}}\text{g4!}$? 26. $\text{\textcircled{Q}}\text{hx5+}$ $\text{\textcircled{K}}\text{hx5}$ 27. $\text{\textcircled{W}}\text{f4!}$ (única defensa; 27.fxg4?? $\text{\textcircled{W}}\text{xg4+}$ 28. $\text{\textcircled{Q}}\text{h1}$ $\text{\textcircled{K}}\text{h8+}$), con empate tras 27... $\text{\textcircled{Q}}\text{xf3}$ 28. $\text{\textcircled{W}}\text{h2}$ $\text{\textcircled{W}}\text{g4+}$ 29. $\text{\textcircled{W}}\text{g3}$ $\text{\textcircled{W}}\text{h5=}$.

26. ♔e3!?

(+clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES). Mi oponente tenía miedo de coger más peones.

26...♖bh8!

Continuando la guerra psicológica (Habilidad personal 3), y ordenando una batería por la columna h (+clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES).



27.exd6

Después de 27.♖fe1!?, de acuerdo con la computadora, no hay mate.

27...♙g2!!

Un gran recurso, cual tenía en la mente durante las últimas jugadas.



 **ARMA: Cuatro piezas vs rey**
enemigo, es una garantía de mate, es una regla de ataque bien conocida.

28. ♔e7+??

El error decisivo en el gran apuro de reloj. 28.♖a7+ era la única jugada: 28...♙h6 29.♚e3+ ♔g7 30.♖a7+ con un *jaque continuo* (recurso de *clave 4* POSICIÓN DE REY).

28. ♖xh5+?? pierde a 28... ♗xh5
29. ♔a7+ ♕h6 30. ♔e3+ ♗g5 (horrible
clave 4 POSICIÓN DE REY).

28...♔xe7

Por último, las negras llegan a realizar su deseado mate (mediante el uso de su excedente en Tiempo).

29. xh5+

29.dxe7 ♖xf3 es lo mismo.

29...♖xh5 30.dxe7 ♙xf3

Aquí las blancas abandonan debido a mate en h1 (*–clave 4*). ¡Entre tanto, el peón que está ahora en e7 había empezado desde e2!

El juego de los humanos nunca llegará a ser perfecto, pero esta partida fue muy combativa, dinámica y dramática.

Partida 2.3

Las claves y las habilidades personales

☐ **Viktor Moskalenko**

■ **Semon Palatnik**

Kiev, campeonato Ucrania (14), 1984

Mi amigo el Gran maestro Alexander Huzman, que estuvo de espectador en este torneo comentó después de esta

partida: «Viktor, ganaste esta partida como mínimo entre 3 y 5 veces!». Lo cierto es que esta partida fue muy importante para mi clasificación en el torneo lo cual influyó en mis habilidades personales (-4, disposición) en muchos momentos críticos.

1.d4 f5 2.♖g5!?

Mi discurso teórico en esta partida fue muy corto: el Ataque de Trompowsky contra la Defensa holandesa. Mi artículo teórico sobre esta variante Anti-holandesa está publicado en Yearbooks 94 y 95.

2...d6

Las negras planean primero ...♞bd7 y luego ...♜gf6. Pero para mí este pasivo desarrollo (-clave 5 TIEMPO y -clave 2 DESARROLLO) era la indicación para atacar.

2...h6 3.♖f4!?. No es recomendable 2...♜f6?! 3.♖xf6!, estropeando la estructura de peones del enemigo (-clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES): 3...exf6 (3...gxf6? 4.e4) 4.e3 d5 5.c4 dxc4 6.♖xc4.

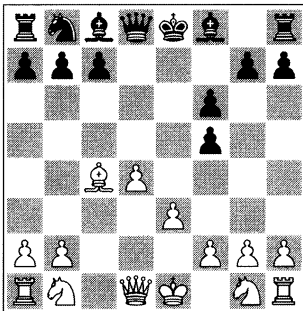
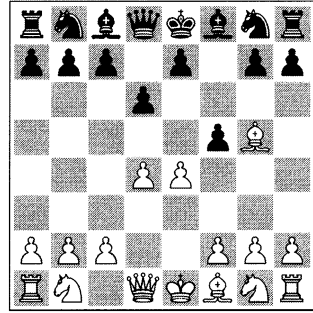


Diagrama de análisis

Una posición incómoda para las negras; presentan muchas debilidades y

también un gran retraso en el desarrollo (-clave 2). Con resultado 1-0 (en 26 jugadas), Moskalenko-Bosch Porta, Badalona 2001.

3.e4!?



Con este temático sacrificio de peón mi rival fue invitado a un juego creativo. (-clave 1 MATERIAL con el fin de mejorar en las otras claves; ver el ejemplo de gambito).

3...fxe4 4.♜c3 ♖f5?!

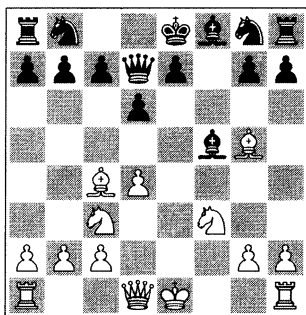
Éste podría ser un grave error. La defensa del peón extra en e4 con el alfil, aquí no sería aplicable. (-clave 2 DESARROLLO, -clave 5 TIEMPO y una mala utilización de las propiedades de alfil de las negras, para este tema ver capítulo 3).

Una idea más natural habría sido 4...♜f6 (la norma estratégica es: primero desarrollar los caballos, y luego, los alfiles) 5.f3 (5.♞e2!?) 5...exf3 6.♜xf3, con una muy buena compensación por el peón.

5.f3!

Ésta me pareció ser la jugada más útil, ya que gana tiempo para el desarrollo y abre más columnas para las torres (+clave 2, +clave 5 y +clave 3).

5...exf3 6.♘xf3 ♔d7 7.♙c4!



Ahora la fortaleza de las negras contiene muchas debilidades. (–clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES y desastroso clave 2 DESARROLLO).

7...c6

Preparando ...d6–d5, para proteger la diagonal c4–g8, pero: –clave 5 TIEMPO y –clave 2 DESARROLLO.

8.0-0

Ahora el ejército de las blancas está preparado para el ataque.

8...d5 9.♘e5 ♔e6 10.♘xd5!?

Por aquel momento, mi estilo de juego era bastante forzado, jugando más o menos «jugada tras jugada» (inestables Habilidades personales), y por supuesto que mi conocimiento estratégico era casi nulo. Actualmente jugaría de una manera más sencilla, pero también más práctica y de acuerdo con las normas generales, 10.♙d3 ♙xd3 11.cxd3! (o 11.♖xd3 ♘f6 12.♞ae1, y las blancas dominan en el centro; –clave 1 MATERIAL, pero ganando según casi todas las otras claves +c2–c5) 11...♘f6 12.♙xf6 exf6 13.♖h5+ etc.

10...cxd5 11.♙b5+ ♘c6 12.♖f3

Parece como si la partida pronto se vaya a terminar, pero yo me encontraba bajo presión de obtener un resultado.

12...0-0-0 13.♙xc6 ♙e4 14.♖xf8

No pude encontrar nada más suficientemente efectivo u original (malas Habilidades personales). Cualquiera otra jugada con la dama habría ganado con más facilidad: 14.♖a3, 14.♖e2, 14.♖c3 (jugando por +clave 4 POSICIÓN DE REY) o 14.♖f7 (ganando +clave 1 MATERIAL).

14...♘f6

(+clave 2 DESARROLLO). La única jugada, aparte de abandonar.

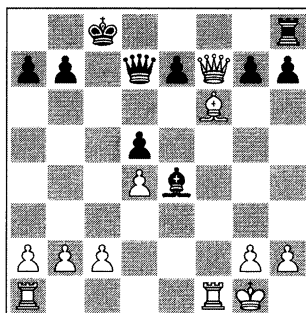
15.♖f7 ♖d6 16.♙d7+!

Un alfil complicado.

16...♞xd7

Si 16...♘xd7 17.♙xe7.

17.♘xd7 ♖xd7 18.♙xf6



Para mí, éste fue el momento más complicado de la partida.

Después de ganar material (+clave 1), de repente decidí cambiar de estrategia, no luchando más por la iniciativa, y tan solo simplificando. Aun así, las negras tienen su alfil firmemente fijado en e4 como compensación (+clave

3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES).

18...gxf6 19.♖g7 ♜d8 20.♟f2

Regresamos a un lento juego técnico (*clave 1 MATERIAL contra clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES*).



ARMA: En ocasiones cuando ya no queda dinamismo en la posición, normalmente +clave 1 significa una ventaja a largo término.

20...♞e6 21.♞h6

21.♞e1 ?.

21...♞g8 22.♞e1 ♘d7 23.♞e3 f5

24.♞ee2 b5

Las negras intentan bloquear el flanco de dama, pero esto no es posible.

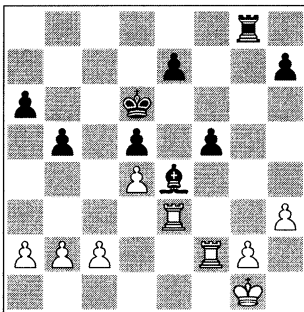
25.h3 a6 26.♟f4

Para avanzar, el plan de las blancas será abrir cualquier columna en el flanco de dama y atacar (+c4 POSICIÓN DE REY).

Por esta razón, mi oponente jugó:

26...♞d6 27.♞xd6+ ♘xd6 28.♞e3!

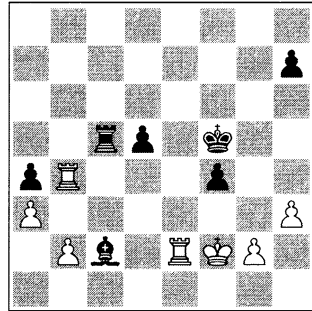
Técnicamente la posición está ga-



nada por las blancas, gracias a la estable + *clave 1 MATERIAL*. Lo cual a menudo resulta decisivo para los finales.

28...e5 29.♞a3 ♞a8 30.dxe5+ ♘xe5 31.♞c3 ♞a7 32.♞c8 b4 33.♘f1 a5 34.♘e1 ♞g7 35.♘f1 a4 36.♞b8 ♞c7

37.♞xb4 ♙xc2 38.♞d2 ♞c5 39.♘e2 f4 40.♘f2 ♘f5 41.♞bd4 ♘e5 42.♞b4 ♘f5 43.a3 ♘e5 44.♞e2+ ♘f5



45.g3!

Finalmente la posición se abre favorablemente a las blancas.

45...fxg3+ 46.♘xg3 ♞c6 47.♞f4+ ♘g6 48.♞d4 ♙b3 49.♞f2 h5 50.♘h4 ♞c4 51.♞xc4 ♙xc4 52.♞f4 ♙d3 53.♘g3

1-0

Resumiendo esta importante partida de torneo:

- Todavía tenía que aprender a jugar de manera universal en ciertas posiciones, lo que ahora me permiten las «Cinco claves».
- Cuando uno pierde la iniciativa o ya no puede seguir atacando, es necesario buscar nuevos recursos, aplicando el conocimiento de las «Cinco claves», las «Habilidades personales y las Propiedades de piezas, peones y casillas» (PPPC, ver capítulo 3).

Partida 2.4

Blues de Dama

Clave 1 MATERIAL

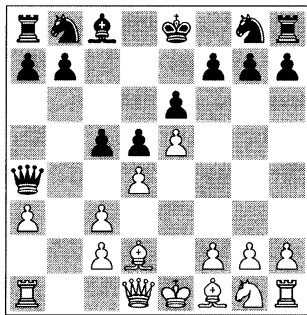
Clave 2 DESARROLLO

Clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS

Y PEONES

Clave 4 POSICIÓN DE REY

Clave 5 TIEMPO



□ Manuel Pena Gómez

■ Viktor Moskalenko

Mallorca, torneo magistral (9), 2008

La siguiente partida es de carácter más estratégico (y quizás más complicado), pero este ejemplo muestra que un entendimiento adecuado de las «Cinco claves» y de las Propiedades de las piezas (tal como será explicado en el capítulo 3) puede ser más útil que la ayuda del ordenador.

1.e4 e6

La Defensa francesa produce desequilibrios y posibilidades de ganar en muchas líneas (gracias a la mejor estructura de peones de las negras y el carácter cerrado de la partida). La clave está en tener una mentalidad de contraataque, y la paciencia de «absorber» la agresividad de las blancas, como si tratara de la lucha en el deporte japonés Aikido. Se invita a que el oponente actúe agresivamente, y luego se le desequilibra.

2.d4 d5 3.♘c3 ♙b4 4.e5 c5 5.a3
♙xc3+ 6.bxc3 ♛a5 7.♙d2 ♛a4

(Diagrama siguiente.)

Estamos en el Sistema Winawer, en la variante del «Blues de Dama Negra», analizado en mi libro *La Flexible francesa*. En esta moderna línea, las negras usan el gran poder de la dama. Lo que más me gusta de esto es que a las blancas se les previene de jugar una cantidad variantes. En lugar de preocuparse uno mismo por 7.♛g4, se puede forzar que sean las blancas las que se preocupen por 7...♛a4 (propiedades de dama contra propiedades de dama, ver capítulo 3).

8.h4!?

La primera señal de un juego dinámico. En vez de dedicarse a completar el desarrollo de sus piezas menores (-clave 2), las blancas hacen uso de un recurso agresivo. El peón h empieza a actuar en el flanco de rey y activa la torre h1 (♜h3).

El problema con 8.♛g4 es que después de 8...g6 o 8...♙f8, la dama tiene que retroceder a d1 para proteger su débil peón en c2.

Aquí la jugada más popular es 8.♛b1; ver la siguiente partida.

8...♖c6!

Una ventaja de desarrollo (+clave 2) es lo que quieren las negras.

Es sospechoso jugar por material 8...cxd4?! 9.♖g4 g6 10.♙d3 con iniciativa de las blancas.

9.h5 h6!

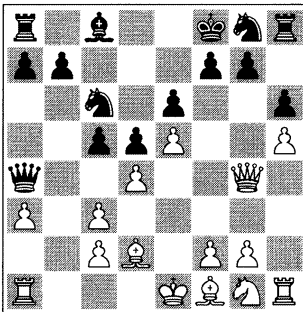
Esta es una natural y muy humana jugada de bloqueo. La posición que surge si a las blancas se les permite jugar h5-h6 es difícil de evaluar. Aquí hace falta un análisis más profundo. Por ejemplo: 9...cxd4?! 10.♖g4!? ♜f8 11.h6!.

10.♖g4

10.♖b1 lleva de nuevo a la línea de bloqueo tras 10...c4.

10...♜f8

Una defensa habitual en la Francesa; las negras usan la propiedad de su rey, que también puede defender peones. Ahora las negras amenazan con ganar material (+clave 1) de tres maneras diferentes: ...♖xc2, ...cxd4 o ...♜xe5!. 10...♞h7!? también funciona gracias a la táctica: 11.♙d3? ♜xe5!.



11.♞h3

Finalmente las blancas apuestan por el ataque, arriesgando la partida (–clave 2 DESARROLLO y –clave 1 MATERIAL contra clave 4 POSICIÓN DE REY de enemigo).

11...♜ge7

+clave 2 DESARROLLO, otra jugada humana, defendiendo contra 12.♞g3 (12...♜f5!). El ordenador se apropia de material con 11...♜xe5!?, pero después de 12.♖f4 pasa por un momento difícil decidiendo donde colocar el caballo: 12...♜c6 o 12...♜d7. Por cierto, tuve el mismo problema durante la partida.

12.♖f4 ♙d7!?

Otro paso para mejorar el desarrollo.

12...c4 era una opción interesante con el fin de evitar ♙d3. En general, no me gusta jugar por material (Habilidad personal 2: disposición agresiva) con 12...♖xc2 13.♙d3 ♖b2 14.♞b1 ♖xa3 15.dxc5↑.

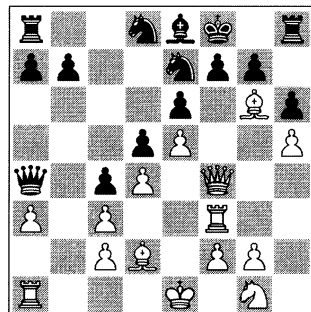
13.♙d3?!

Entiendo perfectamente las intenciones de mi oponente (la máquina no!): no le gusta entrar en el final típico de la Francesa con 13.dxc5 ♖xf4 (13...♖e4+!? 14.♖xe4 dxe4 con oportunidades para ambos lados) 14.♙xf4. Aquí, los dos ejércitos tienen sus ventajas.

13...c4! 14.♙g6

Tras esta jugada no hay vuelta atrás. Sin embargo, 14.♙e2 ♖xc2 favorece a las negras.

14...♙e8 15.♞f3 ♜d8!





Para recordar: *Para conseguir el mate necesitamos superar en material. En esta posición las blancas no tenían nuevos recursos de ataque.*

16.g4!?

Este refuerzo llega tarde (*-clave 5 TIEMPO*).

16...♙g8 17.♖h3 ♜xg6

La máquina es más codiciosa, y prefiere ganar más material: 17...♙d7!? 18.g5 (18.♙f5 ♖c8!?) 18...fxg6. Pero aquí no veía una clara continuación después de 19.♙f8+!? (19.gxh6?! ♜f5) 19...♙h7 20.gxh6 ♖xf8 21.♜g5+ ♙xh6 22.♖xf8 gxh5 23.0-0-0 ♜f5 24.♜xe6+ ♙h7 25.♜g5+ ♙g6 26.♖g1. Según modelo de análisis, las negras mantienen una gran ventaja, pero aquí la única jugada es: 26...h4!.

18.hxg6 ♖xc2 19.gxf7+ ♜xf7 20.♙f1 ♖g6

Jugando sólidamente (*+clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES*).

20...♖b2!? 21.♖e1 ♖xa3+ (*+clave 1*) es bueno para el estómago de la máquina.

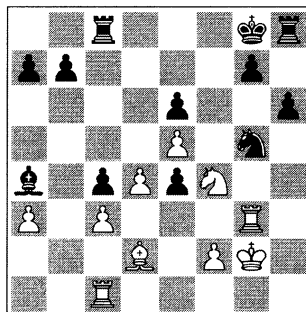
21.♙g2 ♙a4!

Pocos jugadores llegan a entender que la mejor pieza de las negras en la Defensa francesa es el ♙c8 (*+clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES y Propiedades de las piezas*).

22.♖c1 ♖c8 23.♖e3 ♖xg4+ 24.♖g3 ♖e4+!?

Pensé que aquí estaba técnicamente ganando. (Habilidad personal 2: confianza en mi técnica).

24...♖f5 propuesto por Fritz y Rybca.
25.♖xe4 dxe4 26.♜f4 ♜g5!



 **ARMA:** *Un típico ejemplo donde el jugador sacrifica en una clave para ganar en otra: las negras realizan un intercambio para activar el resto de las piezas y estabilizar su ventaja. (*-clave 1 MATERIAL, pero +clave 3 COLOCACION DE PIEZAS Y PEONES*).*

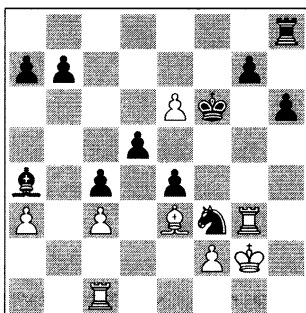
27.♜g6 ♜f3!

Acabamos de observar el baile del caballo (una propiedad que distingue esta pieza).

28.♙e3 ♙f7 29.♜xh8+ ♖xh8 30.d5?!

Mi oponente decide seguir jugando en el estilo que había aplicado al principio de la partida, para evitar tener que librar una pasiva defensa.

30...exd5 31.e6+ ♙f6!



El resto de la partida es simplemente el disfrute de la negras de sus grandes ventajas estratégicas y el castigo de los errores de las blancas.

32. ♖xa7 ♜e8 **33.** ♙f1 ♜xe6 **34.** ♙e2 h5! **35.** ♜b1 ♙c6 **36.** ♙b6 g5 **37.** ♜h3 h4 **38.** ♜hh1 ♙f5 **39.** ♙e3 ♜e8 **40.** ♙c5 g4 **41.** ♙d6 ♜g8 **42.** ♜b2 ♙e6 **43.** ♙c7 ♜a8 **44.** ♜a2 ♙f5 **45.** ♙d6 ♙a4 **46.** ♙e7 ♜e8 **47.** ♙d6 ♜e6 **48.** ♙c7 ♙b3 **49.** ♜b2 ♜a6 **50.** ♜a1 b5 **51.** ♜bb1 ♜c6 **52.** ♙b8 ♜c8 **53.** ♙d6 ♙a4 **54.** ♜b2 ♜c6 **55.** ♙b8 d4+!

Banzai! / Venga!

56. cxd4 c3 **57.** ♜b4 c2 **58.** ♜c1 ♜c3+ **59.** ♙e2 ♜d3 **60.** ♜xc2 ♙xc2 **61.** ♜xb5+ ♙e6 **62.** ♙e5 ♙xd4+ **63.** ♙xd4 ♙d1+!

0-1

Muchas veces, cuando estoy dando una clase y analizamos las partidas con jugadores novatos, surge el mismo problema: la mayoría de mis alumnos no saben cómo defender sus posiciones, o cómo distinguir un ataque real de uno falso. Las partidas jugadas por los clásicos y nuestra propia experiencia pueden ayudar mucho a mejorar nuestro nivel de comprensión de estos temas. ¡Sin embargo, al combinar el conocimiento de las «Cinco claves» con las propiedades de las piezas podemos hacerlo mucho más fácilmente!

Aquí veremos una partida «rápida» donde se hace un buen uso de todos estos factores en la Defensa francesa.

Partida 2.5 Rock de Dama

□ Vladimir Potkin

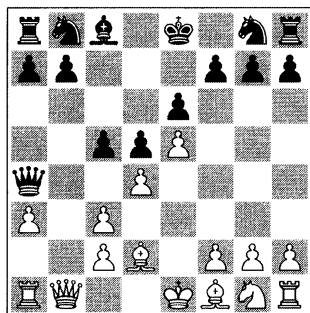
■ Viktor Moskalenko

Tenerife Sauzal, rápidas (6), 2008

1. e4 e6 **2.** d4 d5 **3.** ♘c3 ♙b4 **4.** e5 c5 **5.** a3 ♙xc3+ **6.** bxc3 ♜a5 **7.** ♙d2 ♜a4

De nuevo estamos en la variante del Blues de la Dama Negra.

8. ♜b1



Con esta maniobra, las blancas amenazan con ♙b5+, y prácticamente fuerzan que las negras cierren la posición.

8...c4

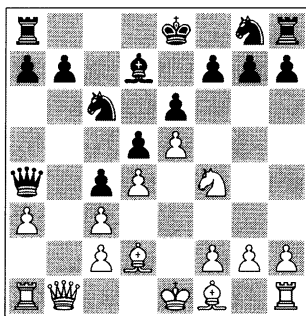
Los dos alfiles blancos se quedan temporalmente fuera de juego. Así es como empiezan las partidas típicas en esta línea.

9. ♘e2!?

Una jugada flexible, las blancas llevarán el caballo a f4 (traspasando de +clave 2 DESARROLLO a +clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES).

9...♘c6 10. ♘f4 ♙d7!

(Diagrama siguiente.)



Preparando el enroque en el flanco de dama (+clave 2 DESARROLLO), seguido por ...f7-f6, que iniciará la acción en el centro y en el flanco de rey (+clave 5).

11.g3

Si 11.♘h5 g6, y el caballo debe volver atrás.

11.♙xb7 no es peligroso: 11...♖b8

12.♙c7 ♗xc2 con un contrajuego satisfactorio.

11...0-0-0 12.♙g2

El desarrollo más natural. Hay dos interesantes alternativas recientes:

A) La dinámica 12.h4!? f6! 13.♙h3 ♖e8 14.exf6 ♘xf6 15.0-0 ♗a5 16.♙d1 e5!? con contrajuego, Felgaer-Moskalenko, Benidorm Masters 2008;

B) La más estática 12.♙h3 g6 13.0-0 h6 14.♙c1 ♖f8 15.♙g2 g5 16.♘h5 f5 17.exf6 ♘xf6 18.♘xf6 ♖xf6 19.f4 g4 20.f5 exf5 21.♙xd5 ♘e7 22.♙g2 ♙c6=, Vehi Bach-Moskalenko, Estartit 2008/09.

12...f6!

Una típica *rotura* francesa que ataca el centro y ayuda que las negras obtengan contrajuego (+clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES: peones en accionamiento).

13.exf6 ♘xf6! 14.0-0 g5!

En la Defensa francesa, las negras siempre combinan el juego de peones con el juego de las piezas. (clave 3 y Propiedades de piezas y peones).

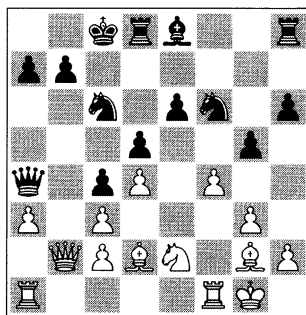
15.♘e2 h6 16.♙b2 ♙e8

Con el objetivo de activar el alfil con ...♙g6 (mejorando clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES).

16...♘e7 también era interesante: 17.♖ab1 ♙c6; o la directa jugada 16...♘e4!?

17.f4

Incluso 17.♖ab1 era posible: 17...b6 18.f4 ♘e4!♞, parecido a la partida.



Con este avance, se concluyen los planes estratégicos y empieza el juego dinámico con alguna gran táctica. ¡Empieza la lucha!

17...♘e4!

No hay tiempo para jugadas pasivas (+clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES, el caballo ya está en acción): 17...g4? 18.f5!↑.

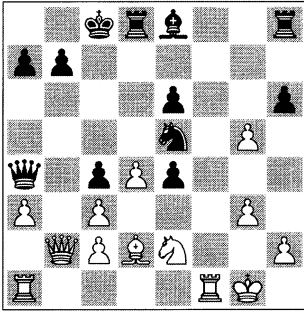
18.♙xe4

Muy arriesgado desde el punto de vista estratégico, que debilita las casillas blancas en el flanco de rey (-clave 4 POSICIÓN DE REY). Sin embargo, las blan-

cas han decidido no perder el tiempo para su propio ataque (+*clave 5* TIEMPO y +*clave 1* MATERIAL).

Si 18.♔e3 ♔h5 19.♖ae1 ♕a5 o 19...♗hg8, con un contrajuego satisfactorio.

18...dxe4 19.fxg5 ♜e5!↑



Una inesperada y destacable maniobra que de pronto cambia el curso del juego (+*clave 3* COLOCACION DE PIEZAS Y PEONES: otro caballo en acción).

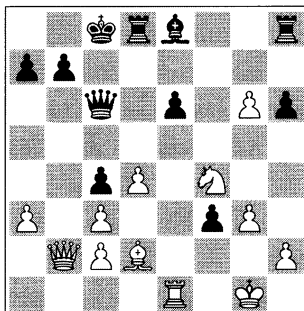
20.♜f4 ♕c6!

Primero mejorando la posición de dama (+*clave 3*).

21.g6

Si 21.gxh6 ♗xh6, con ataque.

21...♜f3+ 22.♖xf3 exf3 23.♗e1



Vamos a analizar esta posición de acuerdo a las «Cinco claves».

clave 1 MATERIAL: desequilibrado (piezas diferentes), pero igualado por valor;

clave 2 DESARROLLO: equilibrado;

clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES: bastante equilibrado;

clave 4 POSICIÓN DE REY: equilibrado.

La única clave donde las negras tienen ventaja es *clave 5* TIEMPO; esto les permite desequilibrar la partida y llegar antes a la posición deseada. De manera que jugué:

23...e5!

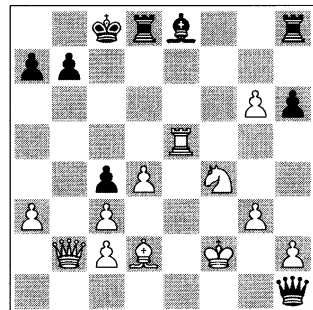
Un nuevo recurso en mi contraataque, con la idea de desviar la torre blanca y de sacrificar dos peones (-*clave 1*, pero +*clave 3* y +*clave 4*).

No me gustaba 23...♗d6∞ porque pierdo velocidad en el ataque.

24.♗xe5 f2+!

Aquél que dice «A» también tiene que decir «B».

25.♜xf2 ♕h1



Esto no se parece tanto al «Blues de Dama», como a «Rock de Dama»! Es destacable que hace poco la dama estaba inactiva en a4. Ahora, *clave 3* COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES ha mejorado considerablemente: la posición

de la dama en h1 asegura el éxito de *petite combinaison* de las negras. El rey blanco está indefenso (-clave 4 POSICIÓN DE REY).

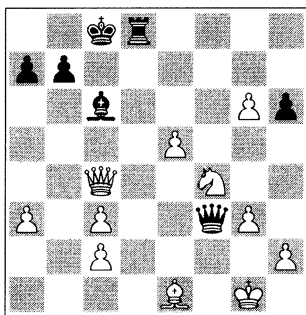
26.♘e1 ♘c6!

Finalmente el alfil francés tiene Tiempo (+ *clave* 5) para entrar en el juego (+ *clave* 3)

27. ♔b4 ♖he8!→

Movilizando todas las piezas (enorme
++clave 3). 27...♖f3+!? 28.♕g1 ♜hf8!
29.d5 (la única jugada) 29...♞xf4 30.gxf4
♞xd5 31.♞xd5 ♙xd5 32.♖f8+ ♔d7! es la
solución que da la computadora.

**28. ♔xc4 ♖xe5 29. dxe5 ♔f3+
30. ♔g1**



Ha llegado el momento decisivo de la

De esta manera, si vamos a analizar partidas de cualquier jugador de ajedrez, no tardaremos en descubrir su estilo y su relación con las «Cinco claves».

En general, los jugadores más fuertes consideran las «Cinco claves» conjuntamente a la hora de jugar, y esta es la razón por la que son prácticamente invencibles por un aficionado.

Jugadores de élite y las «Cinco claves»

Vamos a ver ahora varios grandes maestros de élite a través de la historia del ajedrez y en relación a las «Cinco claves».

Alexander Alekhine en sus famosas combinaciones de ataque, así como el joven Mikhail Tal, y actualmente Alexey Shirov y Shakhriyar Mamedyarov, a

partida pero... jugué **30...♔h1+** y acordé tablas ya que tan solo me quedaba un minuto, un problema habitual para las partidas rápidas.

Una lástima, ya que después de 30...♖d1! 31.♙e2 (la única defensa; 31.♙f1 ♖e3+) 31...♙xe2 32.♜xe2 ♗xe1+ 33.♜f2 ♖d1 34.♜d4 ♕e4 35.g7 ♕h7, debería haber ganado bastante fácilmente.

Resumen: En esta partida logré obtener la iniciativa sin calcular muchas variantes, aplicando mi conocimiento de la apertura y de las «Cinco claves»:

- Preparé mis piezas para habilitarlas a atacar mejor (+clave 3);
- Sacrifiqué material para ganar algún tempo (−clave 1 pero +clave 5);
- y finalmente activé todas mis piezas para atacar el rey blanco (+clave 3 que lleva a −clave 4 Rey de enemigo). De todas maneras, para concluir la partida adecuadamente, me faltaron ciertas ¡Habilidades personales (hum...), debería haber jugado más rápidamente!

menuda usaban, o usan, sacrificio de material (- *clave 1*) para obtener la iniciativa (+ *clave 5*), mientras que otros jugadores fuertes, como Vasily Smyslov, Tigran Petrosian, Boris Spassky, Anatoly Karpov y Vladimir Kramnik, construyeron, o construyen, su juego más bien en los principios y primero tienden a mejorar su posición (+ *clave 3*). Sin embargo, Alekhine y Garry Kasparov (y en nuestros días, Magnus Carlsen y, por ejemplo, Viswanathan Anand) siempre habían tenido un mejor sentido del tiempo (*clave 5*), y esta es la razón por la que sus partidas parecen ser más universales, más ricas y más dinámicas que las de los otros jugadores fuertes.

Grandes jugadores como Shirov, Mamedyarov y Alexander Morozevich no parecen «respetar» el primer y el tercer factor (- *clave 1* y - *clave 3*), pero aplican sus ventajas en las Habilidades del ajedrez, como son el conocimiento de las aperturas y las habilidades tácticas, y también Habilidades personales como agresividad e intuición. Las partidas de estos jugadores normalmente son atractivas, pero sus resultados en los torneos no son muy estables.

Un ejemplo famoso es el de Garry Kasparov en su match de Campeonato Mundial contra Anatoly Karpov. Kasparov puntuaba perdiendo 0-5 y todavía tenía que aprender sobre las posiciones de las piezas y de los peones (*clave 3*); esta era la única clave en la que Karpov le superaba. En el segundo match, un año más tarde, Kasparov mejoró muchísimo.

Clave 1 MATERIAL

Clave 2 DESARROLLO

Clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES

Clave 4 POSICIÓN DE REY

Clave 5 TIEMPO

□ Karpov, Anatoly

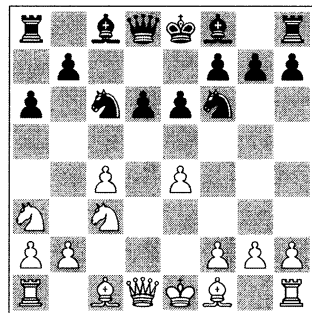
■ Kasparov, Garry

Moscú (16), 1985

Vamos a seguir los pasos de Kasparov.

**1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4
4.♗xd4 ♘c6 5.♗b5 d6 6.c4 ♗f6
7.♗1c3 a6 8.♗a3**

Esta posición había surgido tres veces entre Karpov y Kasparov. Para el segundo match Garry había preparado:
8...d5!?



Un dinámico sacrificio de peón bastante adecuado con la situación en el tablero (-*clave 1*), que lleva al equili-

brio. Las negras abren la partida, aprovechando la mala posición de del caballo en a3 (- *clave 3* para las blancas). En el primer match se había jugado 8...♙e7 9.♙e2 0-0 10.0-0 b6 11.♙e3 ♙b7 12.♙b3 ♘a5?! (- *clave 3* por el caballo en a5).

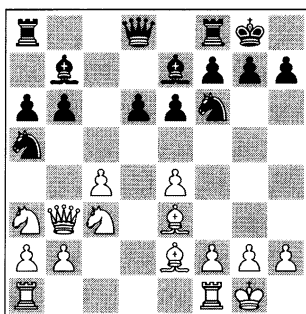


Diagrama de análisis

Como siempre, Kasparov busca juego dinámico, pero aquí las claves no le dejan recursos para ello! Era mejor defender b6 con 12...♘d7=.

13.♙xb6 ♘xe4 14.♘xe4 ♙xe4 15.♙xd8 ♙xd8 16.♙ad1 d5? (El ejército de las negras no está preparado para la acción: -*clave 3*) 17.f3! ♙f5 18.cxd5 exd5 19.♙xd5 ♙e6 20.♙d6 ♙xa2 21.♙xa6± y las blancas realizan bien su ventaja en (+ *clave 1*), Karpov-Kasparov, Moscú 1984.

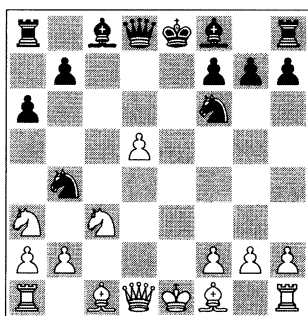
Ésta fue la primera derrota de Kasparov frente a Karpov, y era bastante significativa.

9.cxd5 exd5 10.exd5 ♘b4

(Diagrama siguiente.)

11.♙e2

Ésta era la mejora introducida por Karpov y su equipo. En la partida 12



de este segundo match, había jugado 11.♙c4, pero a las blancas no les conviene mucho defender el peón: 11...♙g4 12.♙e2 (12.f3 ♙f5±) 12...♙xe2 13.♙xe2+ ♙e7 14.♙e3 ♘bxd5 15.♘c2 ♘xe3 16.♘xe3 ♙e6 17.0-0 ♙c5 18.♙fe1 0-0 ½-½, Karpov-Kasparov, Moscú 1985.

11...♙c5

De acuerdo con sus propias Habilidades personales y la estrategia de match, Kasparov optó por la disposición más activa. Pero es demasiado activa. Era mejor 11...♙e7= o bien 11...♘bxd5=.

12.0-0

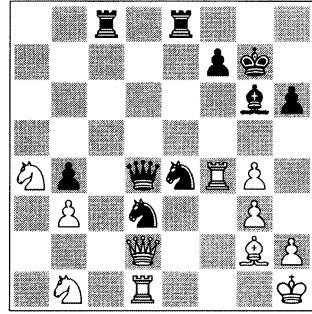
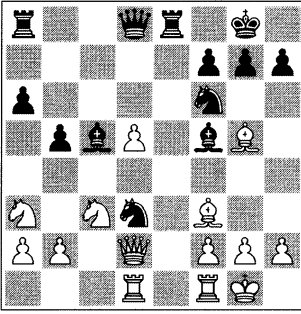
Buen desarrollo (+ *clave 2*), pero mal ritmo (*clave 5*). La idea dinámica frente a la agresiva ...♙c5 era 12.♙e3!?, observar: 12...♙xe3 13.♙a4+ y las blancas están ligeramente mejor, Karpov-Van der Wiel, Bruselas 1986.

12...0-0 13.♙f3?!

Un plan bastante pobre para un campeón mundial. Karpov quiere proteger su material extra, dejando de lado su desarrollo (- *clave 2* y malas Habilidades personales). Era mejor 13.♙g5 (+ *clave 2*).

13...♙f5! 14.♙g5 ♙e8 15.♙d2 b5

16. ♖ad1 ♜d3!



Este diagrama de posición es una perfecta demostración del dominio total de las piezas negras (+ *clave 3*; y - *clave 3* para las blancas)

17. ♜ab1 h6 18. ♙h4 b4 19. ♜a4 ♙d6 20. ♙g3 ♖c8 21. b3 g5!?

Continúa paralizándolo a su rival.

22. ♙xd6 ♖xd6 23. g3 ♜d7 24. ♙g2 ♖f6 25. a3 a5 26. axb4 axb4 27. ♖a2 ♙g6 28. d6 g4 29. ♖d2 ♙g7 30. f3?!

Esto les permite a las negras empezar un ataque directo (- *clave 4* para las blancas). Pero, ¿qué pueden hacer las blancas? Sus dos caballos aún están fuera de juego.

30... ♖xd6 31. fxg4 ♖d4+ 32. ♙h1 ♜f6 33. ♖f4 ♜e4!

El final es muy duro para las blancas. Las negras ganan en todas las claves, pero en esta partida las bases se formaron por el gran comando de las piezas y peones de Kasparov (+ *clave 3*: perfecto).

34. ♖xd3 ♜f2+ 35. ♖xf2 ♙xd3 36. ♖fd2 ♖e3! 37. ♖xd3 ♖c1 38. ♜b2 ♖f2! 39. ♜d2 ♖xd1+ 40. ♜xd1 ♖e1+ 0-1

Ésta fue una victoria clave de Kasparov sobre Karpov. Finalmente mostró su gran aprendizaje: un entendimiento dinámico de las claves, y una mejor preparación, Habilidad personal.

En sus matches más tardíos Kasparov también aprovechará las peores Habilidades personales de Karpov: en el juego del 12^a campeón mundial, prevalecía la clave 3, pero a veces su juego carecía de dinamismo, el último sentido: con el uso de **cada una de las «Cinco claves»**.

Una comparación con los elementos de Steinitz y los conceptos estratégicos de Nimzowitsch

Si observamos detenidamente las ventajas permanentes (VP) y las ventajas temporales (VT) de los Elementos de Steinitz en el sistema de las «Cinco claves», obtenemos unos resultados interesantes:



Una buena lección de Anatoly Karpov en el primer match de 1894; pero un año más tarde, Gary Kasparov mejoró muchísimo en la tercera clave.

Clave 1 – MATERIAL

VP - ventaja de material

Aquí no estoy de acuerdo con Steinitz: en el ajedrez dinámico ésta es más bien una VT (ventaja temporal).

Clave 2 – DESARROLLO

VT - ventaja en desarrollo: estoy de acuerdo

Clave 3 – COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES

VP - peones pasado

VP - peones débiles (del oponente)

VP - casillas débiles o débiles complejos de color (del oponente)

VP - grupos de peones (menos islas de peones)

VP - fuerte centro de peones

VP - pareja de alfiles en una posición abierta (ventaja de dos alfiles)

VP - control de una columna

VP - control de una diagonal

VP - control de una fila

De acuerdo con el punto de vista dinámico, casi todas las ventajas aquí son VT (temporales) y no VP (permanentes), y pueden mejorar o empeorar.

VT - mala colocación de piezas (pobre posición de las piezas del oponente)

VT - falta de armonía en el conjunto de las piezas del oponente

VT - concentración de las piezas en el centro (presión de las piezas en el centro)

VT - ventaja de espacio (debido a los peones avanzados)

Clave 4 – POSICIÓN DE REY

VP - mala posición de rey (o poca favorable posición de rey del oponente)

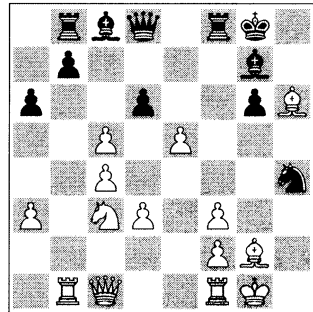
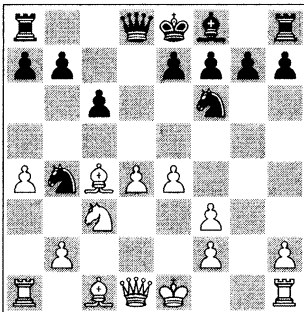
Esto es VT (temporal) según el enfoque dinámico.

Clave 5 – TIEMPO

Es una VT (ventaja temporal) en posiciones dinámicas; y casi ausente en las posiciones estáticas.

Desafortunadamente, para Steinitz y, tal como hemos observado, para Nimzowitsch (cuyas Habilidades personales, de esta manera, eran bastante inestables) en sus libros *Mi sistema* y *Chess Praxis*, ¡el factor Tiempo no existía! Desde luego sería interesante conocer qué pensaban sobre esta norma: ¿debería ser Temporal o Permanente?

Evidentemente, las claves 1-4, y especialmente clave 3, son de un carácter completamente estratégico, mientras que la clave 5 es de naturaleza táctico-dinámica. Ahora bien, el mayor problema con la gran parte de los autores que escriben sobre las normas del ajedrez consiste en trabajar principalmente con las reglas estratégicas (*claves 1-4*), sin combinarlas con (*clave 5 - TIEMPO*). A causa de este importante lapsus, sus conceptos no nos ayudan mucho para entender el moderno juego dinámico, y es posible que en este sentido, tales autores fallan incluso en el desarrollo del juego ajedrez en general. Así que el principal defecto de los Elementos de Steinitz y del Sistema de Nimzowitsch está en la falta de una correcta evaluación de las posiciones, como las dos siguientes presentadas anteriormente en el libro, ya que no incluyen todos los recursos y posibilidades:



En cada partida hay ciertas posiciones críticas donde antes de decidir una determinada jugada, una línea o un plan es imprescindible **una revisión de todas las ¡Claves conjuntamente!**

Ahora, como un experimento, vamos a elaborar comentarios para una partida jugada por Nimzowitsch casi hace 100 años, una «inspección de las Cinco claves». Los comentarios indicados con «AN» son de Aaron Nimzowitsch; y los «VM» son míos.

Clave 1 MATERIAL

Clave 2 DESARROLLO

Clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES

Clave 4 POSICIÓN DE REY

Clave 5 TIEMPO

□ Efim Bogoljubov

■ Aaron Nimzowitsch

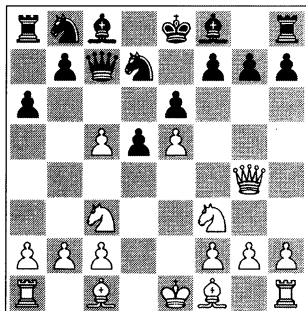
St Petersburg 1913

**1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.e5
♗fd7 5.♙g4 c5 6.♗f3 a6**

AN: Esto evita astutamente la variante 6...cxd4 7.♗xd4 ♗xe5 8.♙g3 que yo no conocía.

VM: Nimzowitsch optó por un juego cerrado.

7.dxc5 ♙c7



8.♙g3

VM: ?! una jugada dudosa, descuidando *clave 2* y *clave 5*. 8.♗f4! (+*clave 2* y +*clave 5*) era más lógico.

8...♗xc5 9.♗d3 g6 10.♗f4

AN: Sin darse cuenta (esta norma todavía no había sido descubierta) adopta mi estratagema de sobre-protección!

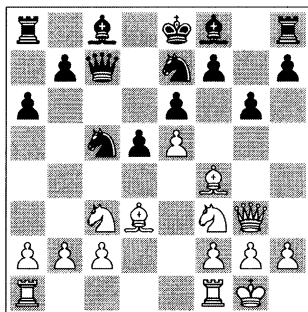
VM: Otro desperdicio de tiempo: sorprendentemente para un crack de ataque como Bogoljubow, no encontró la simple idea de 10.h4!?. Actualmente, en ajedrez moderno esta jugada se emplea por 9 de 10 jugadores de cualquier nivel.

10...♗c6 11.0-0 ♗e7

AN: Está maniobrando. Después de 11...♗g7 y entonces ...0-0 las piezas sobre-protegidas ganarían efectividad como piezas de ataque, por ejemplo con ♖fe1, ♙h4, ♗h6 etc.

VM: Una maniobra sospechosa (–*clave 2* y –*clave 5*). En realidad creo

que Nimzowitsch temía la táctica idea de dxd5 . Así que, $11... \text{g7}$ era una jugada más natural y mejor.



12. Bac1!

AN: Una ingeniosa medida preventiva frente a lo planeado $... \text{dxd3}$ y luego $... \text{d5}$.

12... g7 13. b4!

AN: Para salvar el alfil de una vez por todas. Por supuesto que ello hace que el flanco de dama sea algo débil.

VM: $13. \text{Bfe1!}$? era más en el espíritu de «sobre-protección»: $13... 0-0$ $14. \text{Wh4!}$ con iniciativa de blancas.

13... d7

VM: $13... \text{dxd3!}$? era preferible: $14. \text{cxd3 Bb6=}$.

14. de2 0-0 15. ed4

VM: ahora $15. \text{c4!}$ era opción más dinámica (+ clave 5).

15... dc6 16. dxc6 bxc6 17. c4

AN: Bogoljubov toma la correcta decisión de no continuar con el despreocupado ataque sobre el rey.

VM: Debería haberlo hecho antes!

17... dxc4!!

AN: Un método heroico, que culmina con un sacrificio de peón. Lo

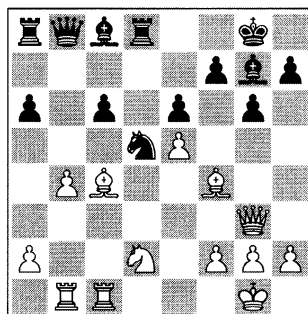
que sigue ahora es un poderoso duelo entre... ¿los dos jugadores? No, entre la centralización y la sobreprotección. En esta ocasión la sobreprotección es el lado perdedor.

18. xc4 Bb8 19. Bb1 db6 20. dd2

AN: Una jugada anti-sobreprotección!

20... d8 21. Bfc1 dd5!

AN: Centralización! Después de $22. \text{dxd5 Bxd5}$ $23. \text{Bxc6 b7}$ $24. \text{Bd6 Bc7}$ (amenazando $25... \text{Bc2}$); entonces la partida estaría aproximadamente igualada.



22. Be1?

AN: La jugada correcta era $22. \text{dxd5}$. Después de la jugada textual las cosas van rápidamente cuesta abajo.

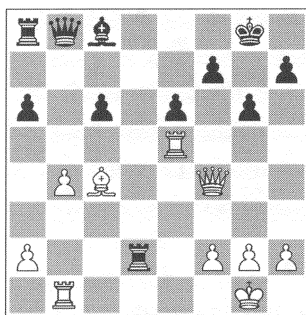
VM: A pesar de este fallo táctico, las cosas todavía no están claras. La jugada correcta era $22. \text{df3}$ con una posición equilibrada.

22... dxf4 23. Bxf4 de5! 24. Bxe5 Bxd2

(Diagrama siguiente.)



Aaron Nimzowitsch: un jugador de ajedrez mundial en su época, ideó un sistema que consideraba la dinámica, pero fue imperfecto en la descripción de conceptos.



VM: el último momento clave de esta clásica partida.

25. ♖g5?

AN: Todavía se podría ofrecer cierta resistencia con 25. ♜xd2 ♜xe5 26. ♜d8+.

VM: En realidad, después de 25. ♜xd2 ♜xe5 26. ♖e1 ♜f6 27. ♜d1! Las blancas consiguen suficiente compensación (*-clave 1 pero +claves 2-5*). Las negras nunca podrán resolver los problemas de desarrollo en su flanco de dama.

25... ♜d6 26. ♜be1 ♜d4

AN: Continuando con la centralización.

27. ♙f1 ♜xf2+ 28. ♙h1 f6 29. ♜e3 fxe5

0-1

Hemos visto un juego bastante pobre en todas las fases de la partida por parte de ambos Gran maestros clásicos. Las negras ganaron incluso sin desarrollar su torre y alfil de flanco de dama. ¿Por qué pudo ocurrir esto? La respuesta es obvia: no había conceptos apropiados a disposición de estos jugadores. Bogoljubov prefirió defenderse en lugar de atacar (Habilidad personal -2). Aún así, los antiguos comentarios de Nimzowitsch tan solo distraen el lector moderno de la realidad sobre el tablero y de conocer la verdad.

¿Significa esto que Nimzowitsch fue un jugador dogmático en su era? La respuesta es: no lo creo. Estaba en búsqueda de nada menos que nuevos elementos estratégicos, que en aquellos tiempos todavía quedaban por descubrir... de la misma manera como ahora estoy haciendo yo con este libro. Solo que tengo acceso a más elementos.

De todos modos, el libro *Mi sistema* de Nimzowitsch todavía es muy útil y ayuda a la comprensión de las estrategias básicas en el ajedrez.

Pero es de extrañar que los modernos autores de la estrategia repitan dogmáticamente los antiguos conceptos de los clásicos escritos, estudiando la estrategia y la táctica por separado. No consiguen descubrir lo obvio: que ambas son la misma cosa, y que para jugar al ajedrez con éxito no es suficiente el uso de tan solo uno de estos conceptos.

Desarrollaremos este tema más adelante en la sección sobre Mediojuego (libro II), y por supuesto a lo largo de toda serie de los libros sobre *Revoluciona tu ajedrez*.

Epílogo

Este sistema puede servir de ayuda a muchos jugadores de ajedrez del siglo XXI para hacer progresos reales. Algunos alumnos pueden carecer de determinadas habilidades personales, pero estoy seguro de que a partir de un cierto nivel, con la ayuda de las «**Cinco claves**», ¡cualquier jugador será capaz de entender las jugadas de los grandes maestros mucho mejor, y sin ninguna ayuda del ordenador!

Es hora de pasar a la tercera parte de nuestro sistema: el estudio de las Propiedades de piezas, peones y casillas, capítulo 3. Como había señalado anteriormente, estas propiedades se hacen más presentes en los finales. Por esta razón, empezaremos a tratarlas con esta parte de la partida. Comenzando con el libro II, nos moveremos «hacia atrás» al mediojuego y a la apertura (libro III).

Leyendas claves

Clave 1 MATERIAL

Clave 2 DESARROLLO

Clave 3 COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES

Clave 4 POSICIÓN DE REY

Clave 5 TIEMPO

Finales

Capítulo 3

Propiedades de piezas, peones y casillas (PPPC)

«Mi pieza favorita es aquella con la que gano.»

Bobby Fischer

«José Raúl Capablanca explicaba que el estudio de los finales no tan solo es relevante para los finales, sino para el ajedrez en general. En los finales podemos estudiar cada pieza en su forma pura y adquirir una comprensión más íntima de sus propiedades individuales», Mihail Marin, *Aprende de las Leyendas*.

Este entendimiento beneficiará al jugador de ajedrez activo en cada una de las partes de la partida.



Campeón mundial José Raúl Capablanca (1888-1942), héroe del ajedrez clásico y rey de los finales.

Piezas y casillas

El tablero de ajedrez tiene 64 casillas, distribuidas entre los colores blanco y negro. La mitad del tablero está ocupada por 32 piezas. Existen seis tipos de piezas (♔ ♚ ♜ ♞ ♟ ♡), todas ellas cuentan con propiedades distintas.

Es imprescindible poseer un buen conocimiento de las propiedades de cada pieza, incluidos los peones. Como la colocación de las piezas también es importante (ver capítulo 2), asimismo lo es el estudio de las propiedades de las diferentes casillas sobre el tablero. Todas juntas, las llamaremos Propiedades de piezas, peones y casillas. A lo largo del resto de los libros nos vamos a referir a éstas como «PPPC».

He aquí una lista de evaluación de los distintos tipos de piezas:

1. Rey – ♔ = sin puntos
2. Dama – ♕ = 8-10 puntos
3. Torre – ♖ = 5 puntos
4. Alfil – ♗ = 3 puntos
5. Caballo – ♘ = 3 puntos
6. Peón – ♙ = 1 punto

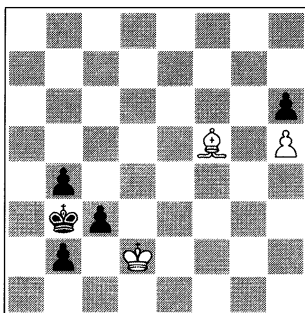


Para recordar

El valor real de cada pieza cambia a lo largo de la partida, ya que siempre depende de su posición sobre el tablero.

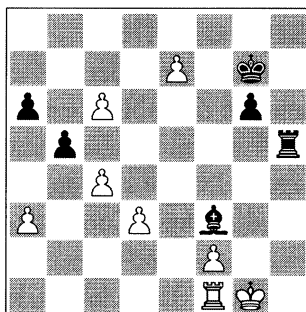
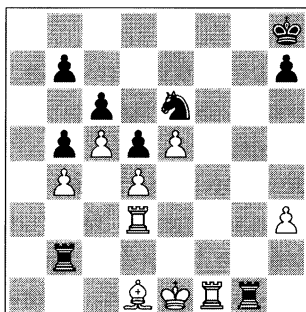
Importante relación entre piezas y peones en los finales

- Mientras que en el mediojuego una pieza menor tiende a ser mejor que tres peones, en los finales tres peones a menudo son más poderosos. Son muy peligrosos, y en ciertas posiciones incluso pueden sobrepasar una torre.



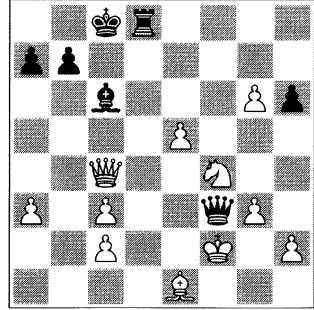
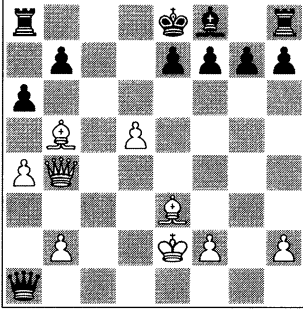
Un solo alfil no puede defender frente a varios peones pasados (posición final de la partida Pinter-Moskalenko presentada en la parte 4 de este capítulo).

- Como norma general, torre y alfil coordinan mejor que caballo y torre, pero en la práctica todo depende de la posición.

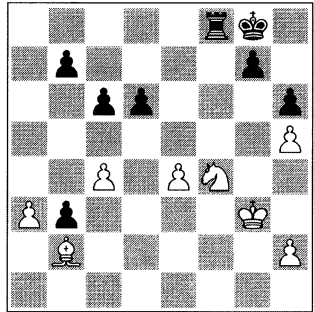
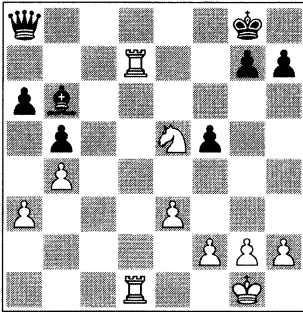


Ver parte 4, Alfiles contra caballos y capítulo 2, final de la partida 3.2.

- La dama se combina mejor con un caballo que con un alfil... pero no en mis partidas (ver capítulo 2).



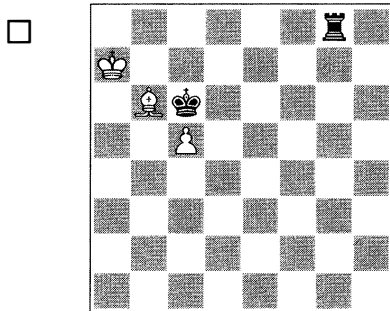
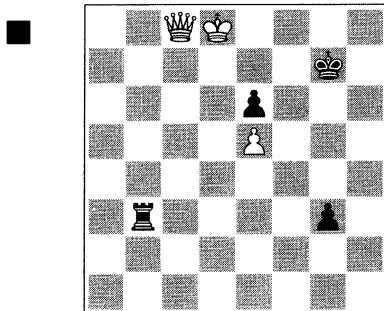
- Dos torres casi siempre superan una dama si están coordinadas y se sitúan activamente:
- Una torre y un peón superan un alfil y un caballo tan solo al final de partida, pero no en el mediojuego:



Ver el fragmento en libro II (capítulo Combinaciones): Moskalenko-Pérez Mitjans.

Ver el fragmento de Cossin-Moskalenko en la parte 5 de este capítulo.

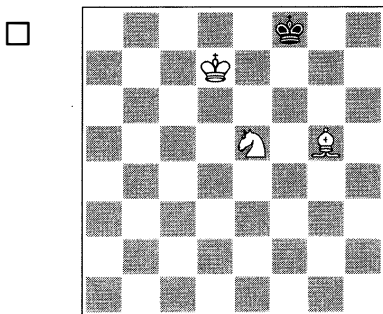
- Dama y rey normalmente vencen a torre y rey, pero existen posiciones de *abogado* y ciertos jaques de torre que deben ser evitados; mientras que en determinadas posiciones, una torre y un peón tienen buenas oportunidades defenderse contra la dama.
- En un final de torre contra alfil, el rey que se defiende debe intentar desplazarse a la casilla de rincón de color diferente al del alfil. Un curioso contra-ejemplo:



Un fragmento con estos motivos puede ser encontrado en una partida que contiene una mezcla de motivos, en la parte 5 de este capítulo (Moskalenko-Vaisser).

Mi oponente jugó **111.♔a6??**, pensando que no había peligro (111.♕a5 era la única defensa). Pero tras **111...♖a8+ 112.♕a7 ♚c7!** abandonó a causa de *zugzwang* (*-clave 3*), Cosin-Moskalenko, El Ejido 2008.

- Alfil y caballo contra un solo rey únicamente pueden dar mate en el rincón del alfil (casillas a1 y h8 para el alfil negro, h1 y a8 para el alfil blanco). Vamos a ver un ejemplo.



Esta es la colocación ideal de las piezas (+ *clave 3*). El rey negro no puede acercarse al alfil y caballo blancos. Estos dos pueden permanecer allí donde están, mientras que el rey blanco lleve a su colega negro al rincón de mate, con un fácil mate en pocas jugadas.

El arte del juego de los finales y las «Cinco claves»

«Los finales son la parte del juego donde las ventajas conseguidas en la apertura y el mediojuego se convierten en victorias».

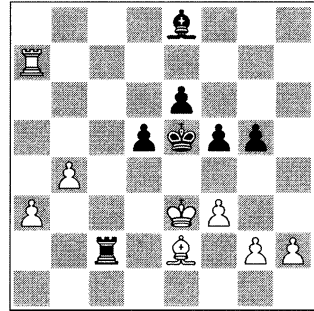
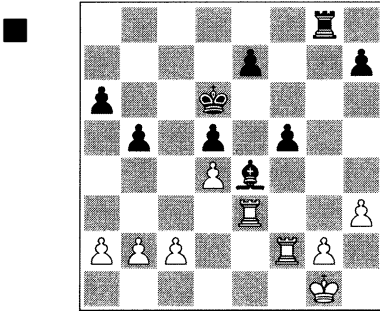
Paul Keres, *Ajedrez Esencial*

En la actualidad no es difícil encontrar material sobre la teoría general y la práctica de los finales. En este capítulo presentaré específicamente algunos

fragmentos prácticos que demuestran las calidades dinámicas y geométricas de las piezas sobre el tablero. En estos ejemplos de finales, extraídos principalmente de mi propia experiencia, también continuaremos usando el revolucionario método analítico de las «Cinco claves».

Clave 1 – MATERIAL

A menudo este factor es decisivo para los finales, en las posiciones estáticas. Pero nunca en las altamente dinámicas, en las que cada uno de los cinco factores ejerce su influencia.

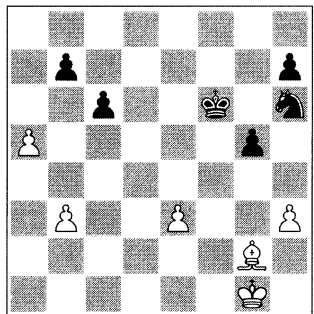
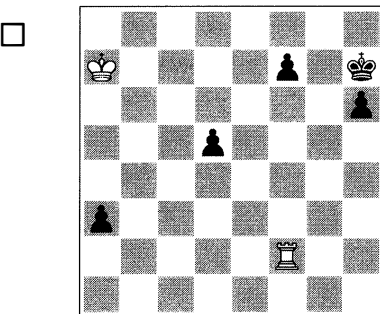


La posición está técnicamente ganada por las blancas, gracias a la estable +clave 1. Recordar partida 2.3 del capítulo 2, Moskalenko-Palatnik.

Muchas veces en los finales complejos, el número de peones no es el factor decisivo para la victoria, sino más bien una formación dinámica tanto de los peones como de las piezas (no -clave 1, sino +clave 3).

Clave 2 – DESARROLLO

Las piezas y peones poco desarrollados (¡y sobre desarrollados!) son una notoria debilidad en los finales.

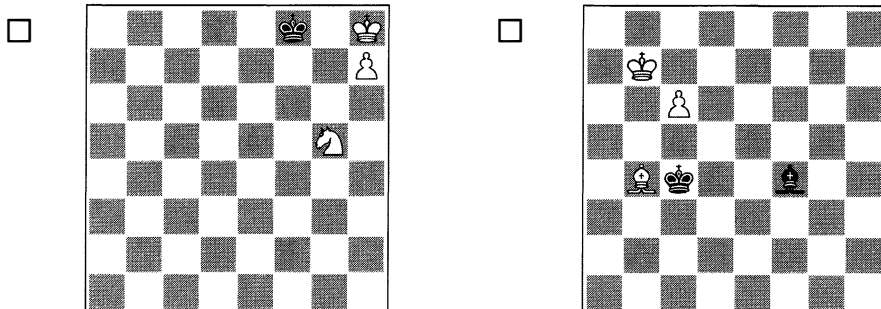


Aquí tenemos algunos de los ejemplos que podremos encontrar más adelante en este capítulo.

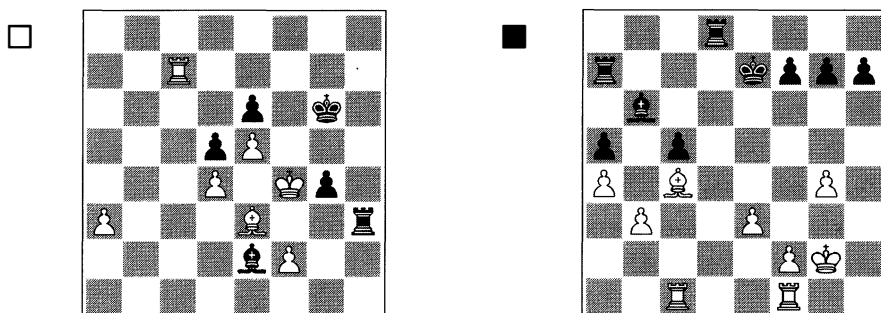
Clave 3 – COLOCACIÓN DE PIEZAS Y PEONES (EN RELACIÓN CON LAS PROPIEDADES DE LAS CASILLAS)

Una buena coordinación de todas las piezas es un factor clave en el ajedrez (cuando la *clave 3* y las PPPC son perfectos). Vamos a ver brevemente algunos importantes motivos finales relacionados con la *clave 3*.

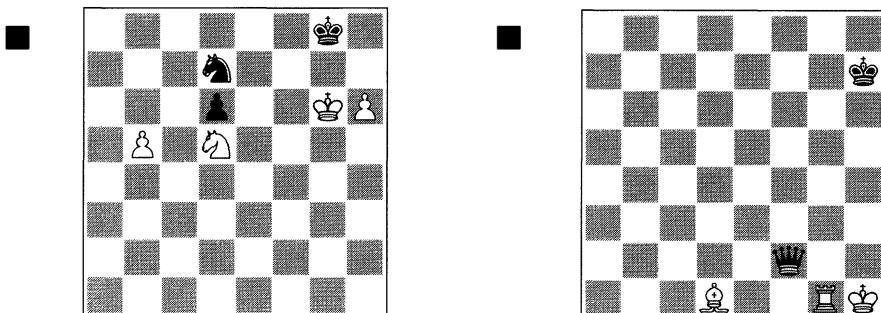
* Oposición y/o zugzwang



* Colocación activa/pasiva de piezas y peones

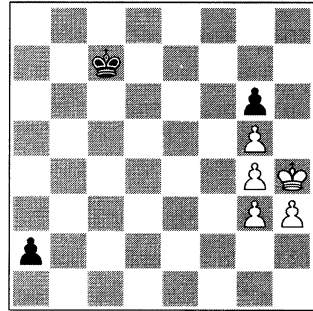
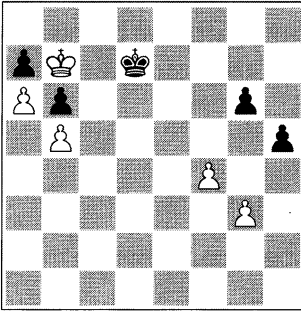


* Dominio («poncho de caballero»)



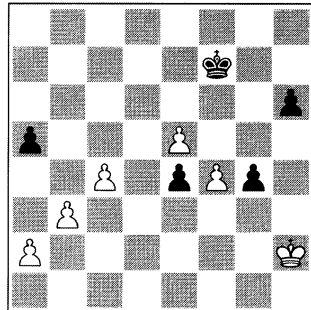
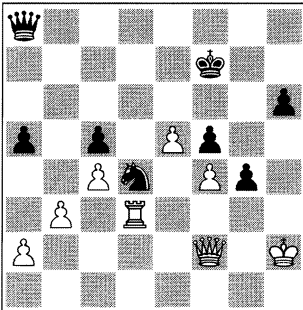
Clave 4 – POSICIÓN DE REY

Los finales son la fase donde el rey realmente empieza a jugar, y también acaba.



Clave 5 – TIEMPO

Todos los conceptos que se mencionan en el capítulo 2 también son aplicables aquí. Además, a veces debemos planear transposiciones dinámicas a los finales difíciles de calcular y evaluarlos.



Transposición que va desde posiciones con diferentes piezas (diagrama de la izquierda) a un final de peones con peones pasados (derecha).

Tiempo (*clave 5*) es la esencia de las carreras de peones. Ver parte 1, Moskalenko-Torrecillas, y partidas a lo largo del capítulo 3.



Para recordar

En los finales complejos debemos combinar el juego de acuerdo a las *claves 3, 4 y 5*: a veces sacrificando en las otras dos: material (*clave 1*) y desarrollo (*clave 2*).

En las seis partes sobre las distintas piezas de ajedrez, presentaré una colección de importantes posiciones, numerosos ejemplos interesantes y curiosos

(de mis mejores y peores finales) y ejercicios. De la misma manera, también he incluido dos completas partidas comentadas.

En casi cada una de las partes, deberíamos estudiar los finales con material mezclado, tanto para aprender sobre la relación entre las piezas (*clave 3 + PPPC*), como también para aprender sobre las transposiciones (*clave 5: táctica*) y la técnica general (Habilidad de ajedrez).



Para recordar

El nivel de cada jugador siempre corresponde a su conocimiento y comprensión de las Propiedades de piezas, peones y casillas.

Parte 1

Rey, peones y casillas



Cuantas menos piezas hay sobre el tablero, más importantes llegan a ser los peones y el rey.

A. El Rey – ♔

«Una buena movilidad del rey es una característica fundamental en cualquier estrategia de finales.»

Aaron Nimzowitsch

«¡El rey es una pieza poderosa, utilízala!»

Reuben Fine

Propiedades del rey en los finales

- El rey puede ganar una oposición, dejando el rey opuesto en *zugzwang*.
- El rey puede realizar una triangulación con el fin de forzar la jugada de su oponente.
- Un recurso remarcable en muchos finales es el *ahogado* del rey.



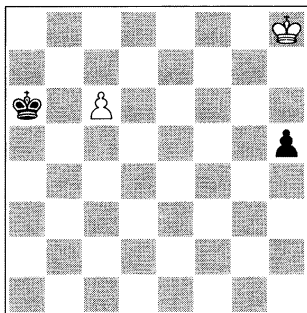
Para recordar (*clave 4*)

- El jugador que presente una posición inferior, casi siempre debe defenderse, ¡pero no es así en el caso de los finales!
- Rey es capaz de atravesar el tablero entero y alcanzar cualquier casilla en 7 jugadas y, además, usando distintas casillas. El conocimiento de este hecho puede facilitar el cálculo en los finales.

Ejemplos

Aquí tenemos algunos ejemplos de luchas dinámicas de reyes, combinadas con juego de peones.

Estudio de Richard Réti (1921)



Uno de los mejores ejemplos de las posibilidades del rey y de las propiedades de las casillas es la famosa posición Réti. La posición de las blancas es dramáticamente mala y sus recursos defensivos están limitados: el peón en c6 no puede actuar (- *clave 3* y horrible *clave 5*), y el rey blanco se encuentra muy alejado de éste (- *clave 4*).

Las maniobras del rey de Réti son bien conocidas actualmente, pero cuando yo era joven, esta idea me sorprendía más que cualquier otra.

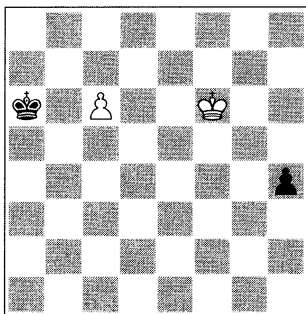
1.♔f7!

La geometría del tablero puede ser engañosa: a veces, el camino más corto entre dos puntos no es una línea recta, ¡tal conocimiento de PPC puede ser un recurso muy importante en el ajedrez! **1...h4**

El peón-h parece imparable.

Otra opción es 1...♔b6 2.♔f6 h4 3.♔e5! h3 4.♔d6 h2 5.c7 h1♚ 6.c8♚= con tablas evidentes.

2.♔f6!



El momento clave de los análisis de Réti: la posición del rey de las blancas ahora ha mejorado, y la partida se hace más dinámica, gracias a las propiedades del rey y de las casillas del tablero.

2...♔b6

Si 2...h3, entonces 3.♔e7 (o bien 3.♔e6=, y los dos peones llegan a dama) 3...♔b6 4.♔d6 h2 5.c7 h1♚ 6.c8♚=.

3.♔e5 ♔xc6

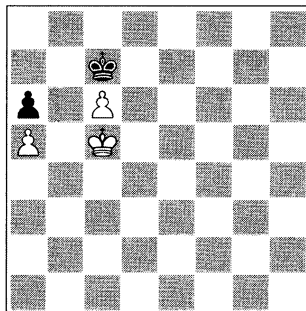
3...h3 4.♔d6 h2 5.c7=.

4.♔f4

¡Y el rey aniquilará el peón-h: tablas!

¡Un fantástico regalo de ajedrez de parte de Réti!

Final de peones – 2♠ contra 1♠



Un final clásico que sucede en varias partidas, donde las blancas no siempre encuentran la forma de ganar.

¿Qué está pasando?

1.♔d5 ♔c8

La única jugada. Después de 1...♔d8 2.♔d6 la oposición favorece al rey de las blancas: 2...♔c8 3.c7 ♔b7 4.♔d7.



TRUCO: 4...♔a7! (la última oportunidad) 5.♔d8!, coronando con la siguiente jugada. Pero no la inmediata 5.c8♔...

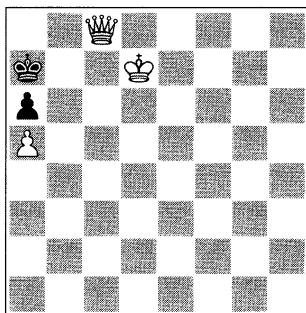


Diagrama de análisis

... *abogado!*

2.♔d4

O 2.♔c4 ♕d8 3.♕d4, también ganando.
2...♔d8 3.♔c4 ♕c8 4.♕d5 ♔c7
 Si 4...♕d8 5.♕d6 ♕c8 6.c7 etc.
5.♕c5

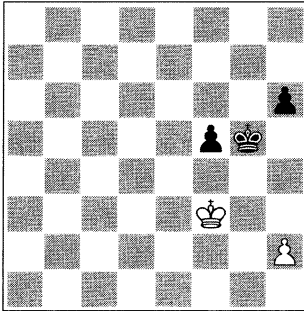
Ganado fácilmente, gracias a la triangulación (PPPC + clave 4).

□ **Rafael Vaganian**

■ **Jaime Sunye Neto**

Río de Janeiro 1979

□



Este ejemplo es más complicado que el previamente mostrado. Como aquí el principal problema es el *zugzwang* recíproco (también llamado «oposición de rey»), veamos cuáles son las casillas correspondientes.

Si el rey de las negras se desplaza a la 4a fila con el peón en h4 o h6, el rey de las blancas debe responder tomando la oposición. Si el peón está en h5, la oposición es auténtica, las blancas deben tomar la «anti-oposición».

1.♔g3?

1.♕e2!! era la única casilla defensiva (+PPPC): 1...♔g4 (si 1...h5, entonces 2.♕e3= o 2.♕f1=) 2.♕e3! (2.♕f2? ♕f4!?) 2...h5 (o bien, por ejemplo, 2...f4+ 3.♕f2 h5 4.♕e2 ♕f5 5.♕f3 ♕e5 6.♕f2 ♕e4 7.♕e2 f3+ 8.♕f2 ♕f4 9.♕f1! ♕e3 10.♕e1 f2+ 11.♕f1 ♕f3

12.h3! ♕g3 13.h4=; y si 2...♔h3 3.♕f4 ♕xh2 4.♕xf5=) 3.♕f2.

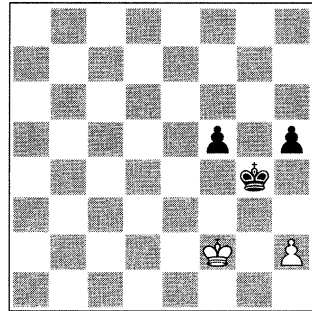


Diagrama de análisis

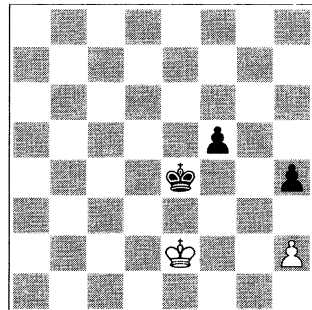
El rey de las blancas ha alcanzado la anti-oposición con el peón en h5.

3...♕f4 4.♕e2 ♕e4 5.♕f2 h4 (con el peón en h5, flanqueando con 5...♕d3 no funciona: 6.♕f3 h4 7.♕f4=) 6.♕e2 (*zugzwang*: oposición a favor de las blancas) 6...f4 7.♕f2 f3 8.♕e1 ♕e3 9.♕f1 f2 (9...h3 10.♕e1=) 10.h3=.

1...h5! 2.♕f3

Si 2.♕g2, las negras deben jugar 2...♕f4!; y en caso de 2.♕f2, entonces 2...♕g4! 3.♕e3 (3.♕g2 h4 4.♕f2 ♕f4 ganando) 3...♔h3 4.♕f4 ♕xh2 y las negras ganan.

2...h4 3.♕g2 ♕g4! 4.♕f2 ♕f4 5.♕e2 ♕e4



Zugzwang: ahora la oposición favorece a las negras.

6.♕f2 ♕d3!! 7.♕f3 h3!

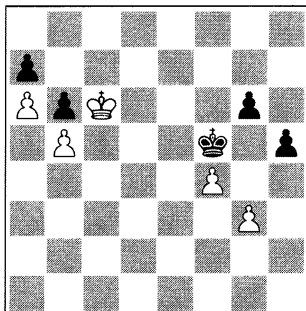
0-1

□ Viktor Moskalenko

■ Andras Adorjan

Alushta 1994

□



Las negras salvan la partida, haciendo uso de las propiedades de casillas y la agilidad de su rey (PPPC + *clave* 4).

40...♔e6!

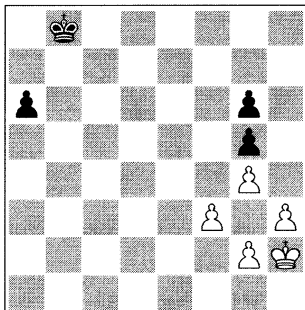
«*Black is OK!*», como solía escribir Andras Adorjan. En caso de 40...♔g4?, las blancas llegan antes (+ *clave* 5 y una posición de peones avanzada; + *clave* 3): 41.♔b7 ♔xg3 42.♔xa7 h4 43.♔xb6 h3 44.a7 ganando.

41.♔c7 ♔e7 42.♔b7 ♔d7 43.♔xa7 ♔c7 44.♔a8 ♔c8 45.♔a7

Tablas. 45.a7?? llevaría al desastre ya que después de 45...♔c7 Las blancas deben empezar a mover sus peones, con un bonito *mate* en cinco: 46.f5 (46.g4 h4!) 46...gxf5 47.g4 h4! 48.g5 h3 49.g6 h2 50.g7 h1 ♚#.

Sarcófago - Recursos defensivos

□



El peón-a es imparable, mientras que el rey negro aun puede detener a los peones en el flanco de rey. ¡Las blancas deben usar todas las PPC que puedan reunir!

1.f4!!

En caso de 1.h4? gxf4 2.f4 ♔c7 las negras ganan.

1...♔c7

Única respuesta. 1...gxf4? 2.h4+ -; 1...a5? 2.h4! gxf4 3.f5 gxf5 4.g5+ -.

2.fxf5 a5 3.♔g3!

¡Creándose a sí mismo un sarcófago!

3...a4 4.♔h4 a3 5.g3 a2

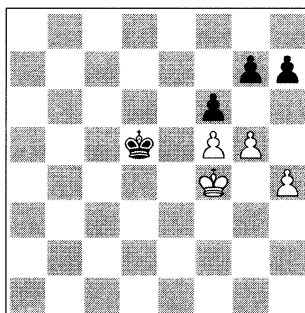
Y hasta la vista, el rey blanco está *abogado*. Existen varias grandes composiciones usando el sarcófago, algunas de las cuales pertenecen al conocido autor G. Kasparian.

□ Mikhail Chigorin

■ Siegbert Tarrasch

Ostende 1905

□



Blancas juegan y salvan la partida: un importante recurso defensivo donde el rey se ahoga a sí mismo.

En esta clásica partida, las blancas pierden rápidamente tras:

1.gxf6??

Una mala técnica por parte de Chigorin (-3 Habilidad de ajedrez). Po-

dría haber salvado la partida con
1.♔g4! ♕e4 2.g6! h6 (2...hxg6 3.fxg6
f5+ 4.♔g5=) 3.♔h5!=

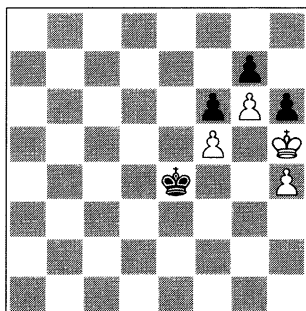
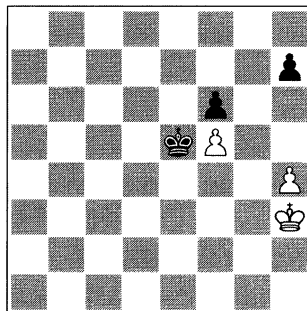


Diagrama de análisis

La más dura resistencia habría sido
ofrecida por 3.♔h5 ♕xf5 4.♔h6 ♕g4
5.♔xh7 ♕h5!-+.



Con una fortaleza o ahogado después
de 3...♔xf5.

Si 1.h5? h6-+.

1...gxf6 2.♔g4 ♕e5 3.♔h3?

3...♔f4

0-1

El camino más sencillo: Las negras
mantienen el rey blanco fuera de la
defensiva casilla g3 y primero van a
por el peón-h.

B. Peón (es) – ♖ ♜

«Los peones son el alma del ajedrez».

Philidor

«Pero también son soldados».

El autor

Propiedades

- Desde sus casillas originales, los peones tan solo defienden sus piezas, pero cuando se desplazan a la octava casilla, pueden convertirse en cualquier otra pieza, exceptuando el rey.
- Los peones avanzados son más fuertes, ya que ganan espacio en tablero y también llegan a ser piezas de ataque (+ *clave* 3).
- Hay que tener cuidado al mover los peones; son las únicas piezas que no pueden retroceder.
- Un peón puede bloquear a dos peones enemigos cuando uno de ellos está retrasado.
- Los peones habilitan al jugador para hacer *rupturas*.

Estructura de peones y formaciones (clave 3: ver también sección sobre Mediojuego):

- peones pasados (los peones pasados son más fuertes si además están conectados)
- peones doblados
- peones aislados
- peones colgantes
- cadena de peones
- mayorías y minorías de peones

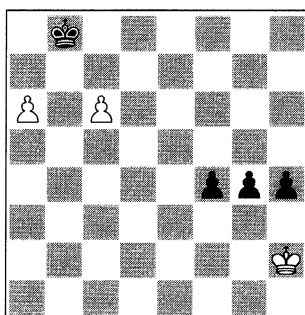


Para recordar

- Los peones aislados, atrasados o doblados suponen una seria debilidad estratégica, especialmente en los finales (- *clave 3*).
- La creación de peones pasados es un recurso importante en el ajedrez. También es la clave para ganar en la mayoría de los finales.

Finales de peones – Ejemplos/Ejercicios

Aquí están algunos finales complejos con un elevado número de peones.



La paradoja consiste en que aquí dos peones blancos tienen más poder que los tres negros (+ *clave 3*). Si juegan las blancas, ganan; pero su primera jugada debe ser correcta, ya que de lo contrario pueden llegar a perder.

Mediante adecuadas maniobras con su rey, las blancas pueden conseguir *zugzwang*, utilizando las PPC + *clave 4*.

Vamos a ver la continuación ganadora:

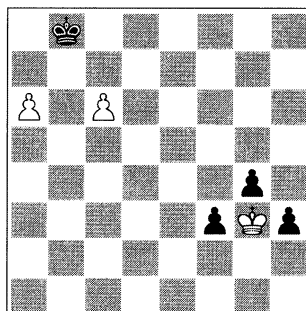
1.♔g1!

Con esta aparentemente extraña jugada, las blancas ganan a pesar de su desventaja de material. Cualquier otra jugada conduciría a la derrota. Por ejemplo, 1.♔g2? sería un grave error en vista de 1...g3!- +. Otra jugada equivocada sería 1.♔h1 en vista de 1...f3 2.♔g1 h3, y las negras ganan.

1...f3

El mismo resultado se consigue tras 1...h3 2.♔h2 g3+ 3.♔xh3+ -.

2.♔f2 h3 3.♔g3+ -



Zugzwang.

**3...h2 4.♔xh2 f2 5.♔g2 g3 6.♔f1
♔c7**

Evidentemente, si 6...♔a7 7.c7.

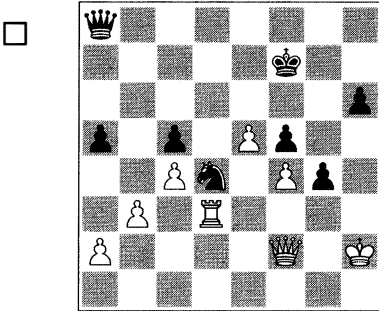
7.a7

Las blancas coronan y ganan la partida.

□ **Viktor Moskalenko**

■ **Antonio Torrecillas Martínez**

Barcelona Sants (4), 1999



Las blancas ejecutan una dinámica liquidadación hacia un final de peones favorable:

42.♖xd4! cxd4 43.♔xd4 ♔e4!?

La última oportunidad de las negras para complicar. ¿Pueden las blancas cambiar las damas? ¿Cuál sería el resultado final?

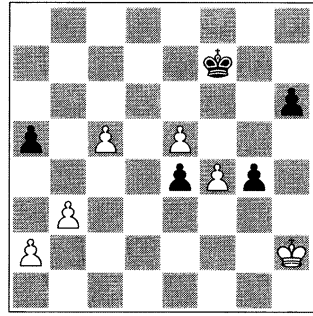
44.♔xe4!

Durante la partida, también debemos calcular hasta conseguir las posiciones clave y evaluarlas correctamente (Habilidad de ajedrez 5). 44.♔d5+? ♔e7+.

44...fxe4 45.c5!

(Diagrama siguiente.)

Empieza el maratón de los peones! ¿Quién llegará primero? (*clave 5 vs clave 5*)



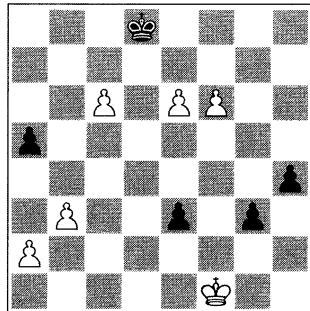
45...e3 46.♔g2!

La idea es ganar un tiempo importante evitando jaques y atendiendo así las *claves 4 y 5*. Después de 46.♔g2?! las negras pueden complicar la victoria entrando en un final de damas con 46...h5 47.c6 h4 48.c7 h3+ 49.♔h2 e2+.

46...g3 47.♔f1!

Y llegamos a una posición bastante similar al clásico ejemplo previo 3 vs 2.

47...h5 48.c6 ♔e8 49.e6! ♔d8 50.f5 h4 51.f6



Ahora está claro que la masa de los peones blancos llega primera (+*clave 5*).

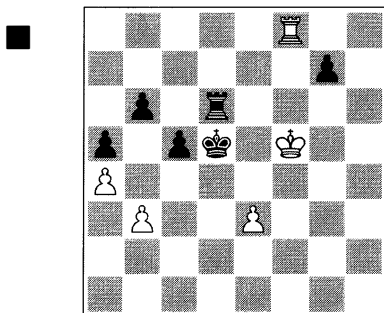
51...g2+ 52.♔xg2 h3+ 53.♔xh3

Matando a dos «kamikazes».

53...e2 54.e7+ ♔e8 55.c7 **1-0**

Uno para todos y todos para uno!

□ Vitaly Scherbakov
 ■ Viktor Moskalenko
 Blagoveschensk 1988



Las negras ejecutan una liquidación estándar:

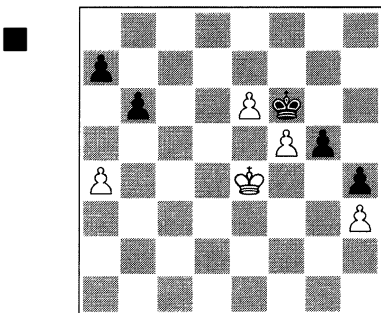
50...♖f6+! 51.♖xf6 gxf6 52.♔xf6 ♕e4 53.♔e6 ♕xe3 54.♔d5 ♕d3 55.♔c6

Obteniendo un punto tras:

55...c4!

Pero no 55...♔c3? 56.♔xb6 ♕xb3 57.♔xc5 ♕xa4 58.♔c4= tablas.

□ Viktor Moskalenko
 ■ Aimen Rizouk
 Santa Coloma, rápidas (5) 2005



En partidas rápidas, son muy habituales los errores en cálculo. Éste es un ejemplo bastante instructivo.

44...a6??T

Ambos jugadores se encontraban en apuros de reloj. Pero las negras podrían haber aprovechado la dinámica posición de sus peones (+ *clave 3* y + *clave 5*) para ganar con la ruptura-golpe 44...g4!

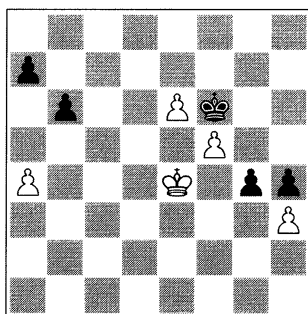


Diagrama de análisis

45.hxg4 (quizás, la opción más práctica era 45.♔d5!? gxh3 46.♔d6 h2 47.e7 h1♖ 48.e8♖ y las negras deberían ganar este final de damas, pero aun hay algunas complicaciones) 45...h3 46.♔f3 (46.g5+ es parecido) 46...a6! (esta jugada se había escapado de mi atención) 47.g5+ ♔e7 48.g6 ♔f6 49.♔g3 b5 50.axb5 axb5 51.♔h3 b4, el peón-b es imparable y las negras ganan.

45.♔d5!

Ahora la partida acaba a mi favor, gracias a + *clave 5* y + *clave 4*.

45...g4

Es demasiado tarde.

46.♔d6! gxh3

O 46...g3 47.e7 g2 48.e8♖ g1♖ 49.♖f8+ ♔g5 50.♖g7+, ganando dama en g1.

47.e7 h2 48.e8♖ h1♖ 49.♖g6#

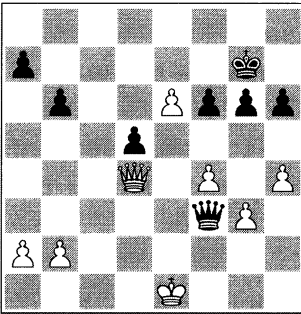
Un dramático final.

¡Sorprendentemente, durante todo final de la partida mi oponente pensaba que estaba perdido! Tendría que comprobar seriamente sus Habilidades personales; debe presentar problemas con su disposición o con su capacidad de cálculo.

□ German Kochetkov

■ Viktor Moskalenko

Moscú (1), 1995



Trasposición a final de peones que puede concretizar una ventaja posicional (+ *clave 3*):

33...♖e4+! 34.♗xe4 dxe4

El peón blanco en e6 está «sobreavanzado» (-*clave 3*) y no tiene ningún refuerzo por parte de su ejército.

35.g4

35.h5 f5! es similar.

35...f5 36.h5!?

Complicando un poco las cosas, pero este intento no tiene éxito.

36...gxh5

También era bueno 36...fxg4+.

37.gxf5 h4

Una partida clásica de «pantalones largos» contra «cortos».

38.♔f2 h3 39.♔e3 h2

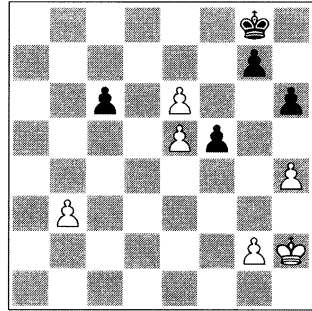
0-1

□ Viktor Moskalenko

■ Sasha Belezky

Badalona Magistral (5), 2003

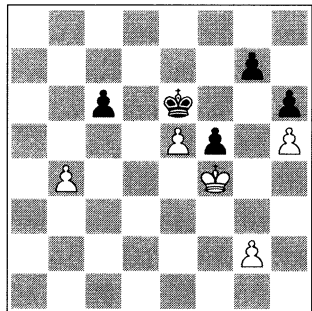
□



44.h5!

Un poco de Nimzowitsch. Después de fijar la estructura de peones de las negras (h6-g7-f5), las blancas consiguen fácilmente el punto. Habría sido un grave error 44.♔g3? g5! con igualdad, ya que las negras recuperan el peón e6.

44...♔f8 45.♔g3 ♕e7 46.♔f4 ♕xe6 47.b4!



De nuevo, *zugzwang*.

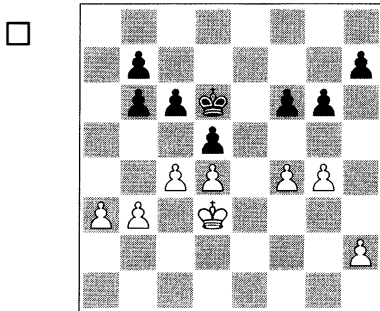
47...c5 48.bxc5 ♔d5 49.♔xf5 ♕xc5 50.♔e6

1-0

□ Viktor Moskalenko

■ Omar Almeida

Solsona (4), 2003



Durante el torneo Open de Solsona (Cataluña), algo extraño me había ocurrido: no conseguía ganar unas posiciones complicadas, ni siquiera cuando yo tenía ventaja, pero logré un buen resultado final gracias a mi buena técnica, y la mala técnica de mis oponentes (+3 Habilidad de ajedrez).

33.a4!

La posición parece empate, pero tengo una pequeña oportunidad de explotar los peones doblados en b6 y b7 (-clave 3 para las negras).

33...♙e6 34.♙c3

Más tarde encontré la idea ganadora 34.c5. Pero aquí tan solo serían tablas: 34...bxc5 35.dxc5 g5!.

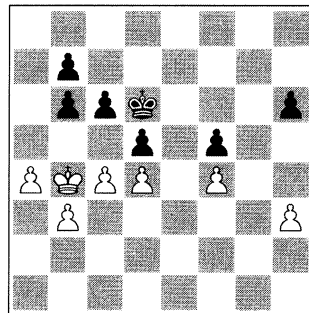
34...♙d6 35.♙b4 h6 36.h3 f5??

Las negras no sienten el peligro y cometen el error decisivo. La mejor defensa era 36...c5+ 37.♙c3±.

37.gxf5 gxf5

O 37...c5+!? 38.♙b5! cxd4 (38...gxf5 39.dxc5+ bxc5 40.cxd5 ♙xd5 41.a5+ -) 39.fxc6 ♙e7 40.cxd5 (40.♙b4!?

también gana) 40...d3 41.d6+, y las blancas coronan primero.



EJERCICIO:

Comprueba tus dogmas.

38.c5!+ -

¡Una gran sorpresa! Mi oponente no esperaba perder con su protegido peón pasado en d5.

38...♙c7

Tan solo aquí las negras se dan cuenta de lo que había ocurrido. 38...bxc5+ 39.dxc5+ ♙c7 40.♙c3+-, sería parecido a la partida.

39.♙c3

Zugzwang. El peón-b6 debe moverse.

39...h5 40.h4 bxc5

Debe tomar el peón. Si 40...b5 41.axb5 cxb5 42.♙b4 ♙c6 43.♙a5+ - .

41.dxc5 ♙d7 42.♙d4 ♙e6 43.b4

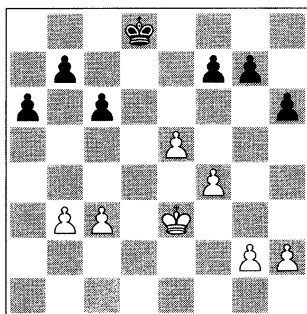
1-0

Las blancas ganan el peón f5 después de 43.b4 ♙f6 44.b5 ♙e6 45.b6 ♙e7 46.♙e5+, etc.

□ Viktor Moskalenko

■ Jorge González Rodríguez

Barcelona Sants (5) 2007



Durante la partida no podía encontrar un plan efectivo. Pero la siguiente jugada y la idea que está detrás son de suma importancia aquí.

30.g4?!

La mejor idea consistía en bloquear el flanco de dama con peones: 30.c4!! y las negras no tendrían tiempo para cerrar la posición (-clave 5): 30...b6 (30...♙d7 31.c5±; 30...♙e7 31.c5 ♙e6 32.♙e4±; 30...b5 31.b4! – no 31.♙d4? b4 32.♙c5 a5=) 31.c5! (esta ruptura es el principal recurso y una importante propiedad del peón) 31...bxc5 (31...b5 32.b4!) 32.♙d3

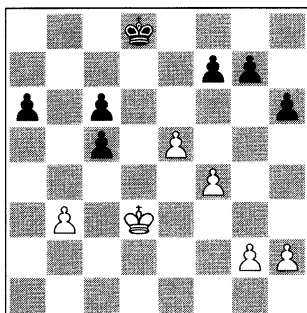


Diagrama de análisis

Con una posición ganadora, ya que las negras no pueden defender sus

mal colocados peones en el flanco de dama (- clave 3).

30...♙e7 31.f5?

Otro avance natural pero equivocado, que pierde todas las ventajas. 31.c4! aun era la mejor oportunidad.

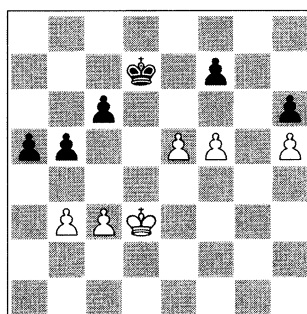
31...a5!

Ahora las negras pueden construir una inexpugnable fortaleza.

32.h4 g6 33.h5 gxh5 34.gxh5 b6 35.♙d3 ♙d7 36.♙c2 ♙c7 37.♙b2 ♙d7 38.♙a3 b5! =

Justo a tiempo. 38...♙c7? perdería después de 39.♙a4! ♙d7 40.c4+ -, y sigue con c4-c5.

39.♙b2 ♙c7 40.♙c2 ♙d7 41.♙d3 ♙e8 42.♙d4 ♙d7 43.♙d3



Las blancas no pueden progresar aquí. Es extraño, pero los módulos de computadora todavía no valoran correctamente esta posición y adjudican ventaja a las blancas, pero 43.♙c5 ♙e7 44.c4 b4! también está igualado.

1/2-1/2

Parte 2

El caballo



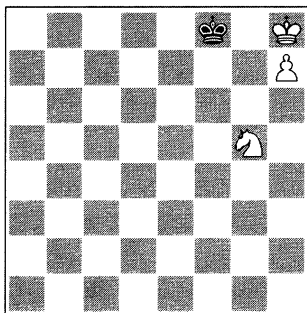
Propiedades

- Los caballos son más poderosos que los alfiles en posiciones cerradas y estáticas.
- Los caballos son piezas de corto alcance, hay que evitar colocarlos en los extremos del tablero (el caballo está mal colocado cuando se encuentra lejos del centro).
- Los caballos coordinan mejor con la dama que los alfiles.
- Un caballo es la mejor pieza para bloquear un peón, sobre todo, cuando se trata de los peones centrales.
- No sirve para parar avanzados peones pasados, especialmente en una columna de la torre.



Para recordar

- Muchas veces, los conceptos en los finales de caballos son bastante similares a los de finales de peones.
- Tras cada jugada el caballo cambia el color de su casilla, y es por eso que en las situaciones de oposición resulta difícil ganar con éste (PPPC).



Las blancas no pueden ganar esta posición:

1. ♖e6+ ♕f7

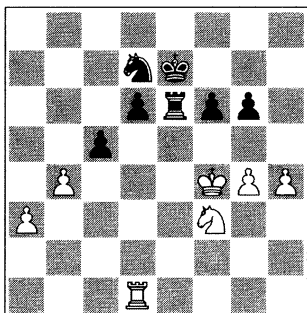
Y las piezas blancas están en *zugzwang*. A partir de aquí, el caballo puede atravesar el tablero entero, pero no es capaz de ganar tempo, así que la oposición nunca podrá cambiar a su favor.

Ejemplos

□ **Viktor Moskalenko**

■ **Mark Paragua**

Villa Salou (4), 2000



Después de una tensa lucha en el ataque de los Cuatro peones, llegamos a un final favorable para las blancas (+clave 3 y +clave 4):

35.h5!

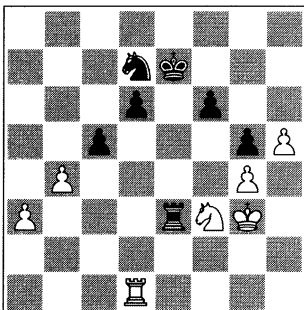
Cuanto más avanzados están los peones pasados, mejor.

35...g5+?!

Esta jugada no puede ser buena, ya que fija una mala estructura de peones de las negras. Una alternativa mejor era 35...gxh5 36.gxh5 ♖f7 y ahora: 37.b5!?

♖b6 38.h6! ♜g6 39.♖h4+ ♜xh6 40.♞xd6
 ♞xd6 41.♖f5+ ♜g6 42.♖xd6 (*zugzwang*)
 42...♙d5+ (42...c4 43.♜e3+ -) 43.♜f3 f5
 44.♖c4± con buenas oportunidades de
 ganar el punto.

36.♜g3 ♞e3



37.♞e1±

Cambiando la pieza más activa de las
 negras. Sin torres, las negras no ten-
 drán contrajuego.

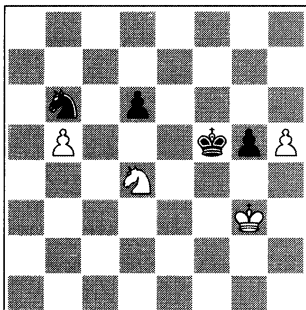
37...♞xe1 38.♖xe1 cxb4

Si 38...d5, el camino más fácil sería
 39.bxc5!? ♖xc5 40.♖c2± y luego
 ♖d4, con una posición estratégica-
 mente ganada.

39.axb4 f5 40.♖f3

Apuros de tiempo. Tácticamente era
 mejor 40.gxf5! ♜f6 41.h6!+ -, un tí-
 pico truco de dos peones (PPPC).

40...♜f6 41.b5 ♖b6 42.gxf5! ♜xf5 43.♖d4+

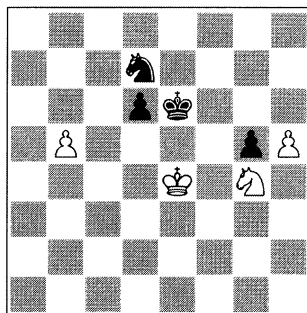


El plan ganador consiste en llevar el
 ♖ a g4 y el ♜ a e4 (+ *clave* 3 y PPPC).
 Mientras tanto, los peones negros no
 pueden moverse.

43...♜f6 44.♜f3 ♖d5?

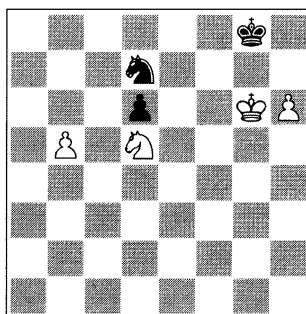
Esta jugada permite que las blancas
 concluyan la partida sin ningún pro-
 blema técnico. La opción más tenaz
 era 44...d5! 45.♖c2!?± y luego ♖e3-
 ♖g4, etcétera.

45.♖c2! ♜e6 46.♖e3 ♖b6 47.♜e4 ♖d7 48.♖g4+ -



Llegando a la posición deseada (*clave*
 5). El resto puede jugarse automáti-
 camente.

48...♖b6 49.h6 ♜f7 50.♜f5 ♖c8 51.♜xg5 ♖b6 52.♖e3 ♜g8 53.♜g6 ♖d7 54.♖d5 1-0



El caballo blanco domina el tablero
 entero.

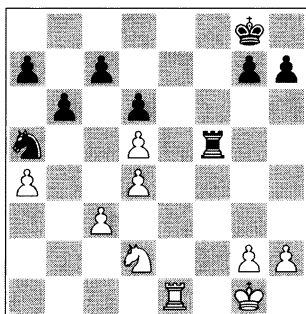
Clave 3 y PPPC: Tal como hemos visto en muchos ejemplos, en la mayoría de los finales los peones pasados son más peligrosos si están lejos. De todos modos, cuanto más avanzados estén (+ *clave 5*), ¡mejor!

□ **Viktor Moskalenko**

■ **Walter Arencibia Rodríguez**

Holguín, Memorial Capablanca (2), 1989

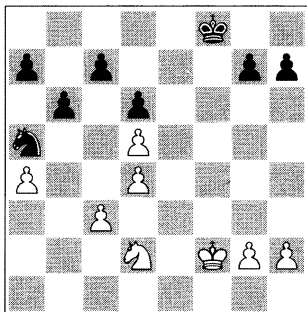
□



24.♞e8+!

La única manera de luchar por la ventaja es forzando las negras a cambiar las torres y entrar en un final de caballos.

24.. ♝xf8 25.♝xf8+ ♔xf8 26.♔f2±



La ventaja temporal de las blancas consiste en que su caballo y rey están mejor colocados (+*clave 3* y +*clave 4*).

Pero la característica más importante de esta posición es la ventaja de espacio de la que disponen las blancas (los peones centrales avanzados +*clave 3*), que les permite hacer un mejor uso de las propiedades de sus piezas y peones. Las negras estarán bastante pasivas.

26...c6

Mi oponente está buscando algún contrajuego, mejorando su caballo, evidentemente jugando de acuerdo a su propias Habilidades personales. Todavía era posible una actitud de esperar-a-ver: 26...♔e7 27.♔f3 ♔f6, y no está claro cómo a partir de aquí las blancas pueden progresar.

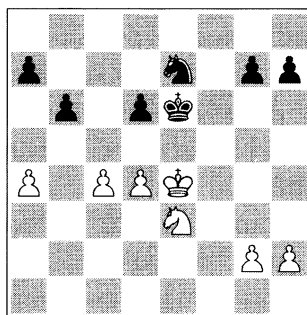
27.dxc6 ♖xc6 28.♔e3

28.d5!?

28...♔e7 29.♔e4 ♔d7 30.♖c4!

+ *clave 3*.

30...♖e7 31.♖e3 ♔e6 32.c4!



Las blancas empiezan a avanzar sus peones, incrementando sus ventajas con cada paso (+*clave 3* y PPPC).

32...♔d7 33.h4! ♖g8 34.g4! ♖f6+

35.♔f4 ♔e6 36.d5+!

Ganando más espacio.

36...♔f7 37.♖f5 ♖e8

Las negras se asfixian.

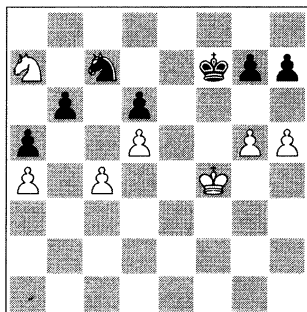
38.♖d4 ♜c7 39.h5!

Un paso más allá.

39...♙f6 40.♜c6 a5

Si 40...a6 41.g5+ ♙f7 42.♜a7+ -; la siguiente jugada será 43.♜c8, atacando b6 y d6.

41.g5+ ♙f7 42.♜a7±



Preparando ganar material con 43.♜c8. Las negras no pueden esperar más, así que ahora la partida entra en la fase dinámico-táctica (*clave 5* contra *clave 5*)

42...♜a6

Un contraataque al peón a4.

43.♜c8 ♜c5 44.♜xd6+ ♙f8

45.♙e5 ♜xa4 46.♜e4!

El caballo blanco está dominando.

46...♜b2

O, por ejemplo, 46...♙f7 47.d6! ♜c5 48.♜xc5 bxc5 49.♜d5 a4 50.♙c6 y las blancas son primeras en coronar, con un final de damas ganado.

47.d6!

El resto de los factores ahora no son tan importantes.

47...♜xc4+

Para hacer un estudio adecuado de PPPC y del juego de las «Cinco claves», es muy recomendable atender a

las variantes que surgen después de 47...♜d3+!?:

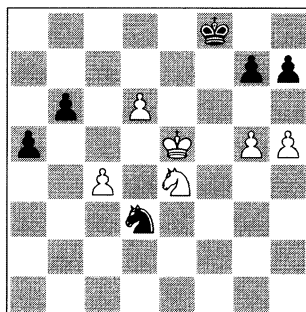
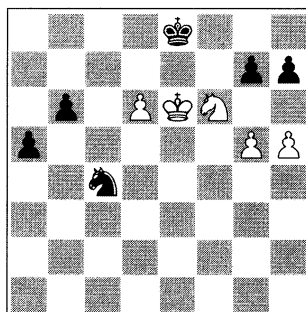


Diagrama de análisis

48.♙e6! ♙e8 (o 48...♜f4+!? 49.♙d7 a4 50.♜c3 a3 51.♙c8 ♜e6 52.d7 ♙e7 53.♜d5+ ♙d6 54.♜c7!+ -) 49.d7+ ♙d8 50.♙d6! a4 (50...♜b2 51.c5!; 50...♜c5 51.♜xc5 bxc5 52.♙xc5 ♙xd7 53.♙b5 ♙d6 54.c5+!+ -) 51.g6! h6 (51...hxcg6 52.♜g5! con mate) 52.♜g5!+, y el ejército de las blancas domina.

48.♙e6 ♙e8 49.♜f6+!



La táctica siempre ayuda a completar nuestros planes (factores dinámicos, sobre todo la *clave 5*).

49...♙d8

O 49...gxf6 50.g6 hxg6 51.hxcg6, y las blancas coronan uno de sus dos peones.

50. ♖xh7 ♖xd6 **51.** ♗xd6 ♗e8
52. ♗e6 a4 **53.** g6 **1-0**

Ésta fue una partida bastante técnica. Las blancas consiguieron una ligera ventaja que mantuvieron hasta el final.

En ambos finales que acabamos de analizar, las blancas usaron con éxito sus peones, combinando su ventaja espacial con el dominio de su caballo (*clave 3* + la dinámica *clave 5*, y finalmente PPPC).

Parte 3

Alfil contra alfil: dos colores



Debido al alfil, sobre el tablero existen dos tipos de casillas: las que tienen su color, y las que son de color opuesto.

Propiedades

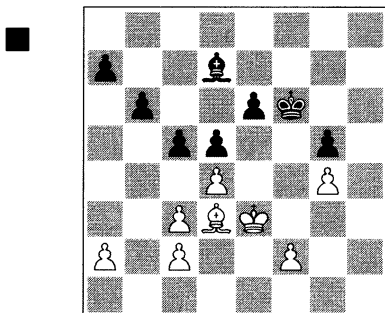
- El alfil es la pieza que únicamente puede desplazarse y atacar por las casillas del mismo color.
- La ventaja de los dos alfiles es principalmente debida a la capacidad de uno de defender las debilidades del otro, y a que pueden controlar y atacar muchas casillas sobre el tablero.
- Los alfiles sirven mejor para jugar en posiciones abiertas.
- La pareja de alfiles es una ventaja significativa en posiciones abiertas.
- En caso de alfiles de colores opuestos, el alfil que ataca tiene una gran ventaja sobre el que está pasivo.
- Los alfiles están mejor colocados detrás de sus peones, o, aun más efectivamente, tras su fianchetto.
- Los peones están mejor colocados en casillas de color distinto al del propio alfil.
- Los alfiles pueden quedar cerrados o bloqueados por peones.
- Hay que intentar cambiar el alfil «malo» al acercarse el final de la partida.

Ejemplos y Ejercicios – Alfiles del mismo color

□ Jorge Iglesias

■ Viktor Moskalenko

Sant Feliú, Barcelona (3), 2001



EJERCICIO: ¿Quién está mejor en esta posición?

Esta estructura es típica para dos frecuentes sistemas de la Francesa: MacCutcheon y Winawer. Los finales en general resultan mejores para las negras debido a la sana estructura de peones (+ *clave 3*).

30...♗a4!

Amenazando ...c5-c4. Las blancas presentan algunos problemas para salvar esta posición.

31.♖d2?!

31.f4? c4 pierde el peón: 32.♗e2 (en 32.♗h7? ♔g7 gana el alfil) 32...♗xc2±; 31.dxc5 bxc5 32.c4 ♕e5!± (+*clave 3* y +*clave 4*). La defensa más

práctica era 31.c4!? dxc4 32.♔e4±; también aquí las negras tienen buenas oportunidades para ganar.

31...e5!

El hecho de mejorar su peón hace que el juego de las negras sea más dinámico (PPPC).

32.dxe5+

32.dxc5 bxc5 33.c4 e4+ + era parecido.

32...♙xe5 33.♙e3 d4+!

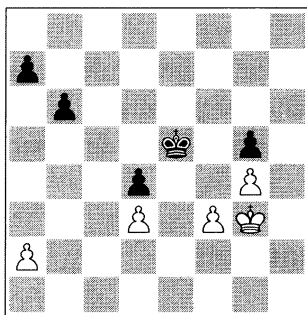
Ahora las negras ganan fácilmente.

34.cxd4+ cxd4+ 35.♙f3 ♔c6+

36.♙g3 ♔e4!

Los alfiles del mismo color son fáciles de cambiar.

37.f3 ♔xd3 38.cxd3



Las blancas pierden debido a su pobre estructura de peones (-clave 3): un peón negro está bloqueando a dos del enemigo (recordar las propiedades del peón).

38...b5!

Vamos a empezar la carrera de peones.

39.f4+!? gxf4+ 40.♙f3 a5 41.g5

Demasiado tarde.

41...b4! 42.g6 ♙f6

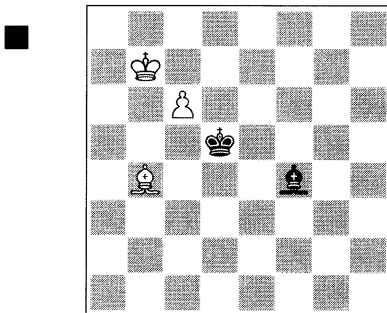
0-1

Un interesante e instructivo ejemplo para aquellos a los que les gusta jugar finales «Franceses» con negras. Podéis verla esta partida completa en mi previo libro, *La defensa francesa*.

□ **José González García**

■ **Viktor Moskalenko**

Barcelona, Magistral EDAMI (8), 2008



EJERCICIO: Las negras juegan y empatan.

Estamos en un final más o menos teórico, pero desafortunadamente, tras una larga partida y con pocos segundos en el reloj, no encontré la solución correcta:

78...♔e5??

Malas Habilidades personales: pobre conocimiento de un final típico! La única manera de defender esta posición es consiguiendo la oposición de reyes en la misma columna: 78...♙c4!. El esquema que se dibuja es muy simple: ♙b7=♙b5 y ♙d7=♙d5. 79.♔d2 ♔e5 80.♙c8 (o también 80.♔e3 ♙b5! 81.♔b6 ♔f4 82.♔c7 ♔e3 83.♔e5 ♔b6=) 80...♙c5! 81.♙d7 (81.♙b7 ♙b5=) 81...♙d5!=. No hay manera de progresar aquí. Todo lo que pueden hacer las blancas es cambiar de diagonales con el alfil, pero esto no es suficiente para ganar.

79.♔c3

Ahora las blancas ganan fácilmente, gracias a la mala oposición del rey negro (- clave 4).

79...♙f4 80.♙a5! ♙e5

No hay tiempo para corregir el error:
80...♗c5 81.♙c7.

81.♙c7 ♙c3 82.♙g3 ♙a5 83.♙f2!
1-0

¡Se acabó! Para evitar el bloqueo de la diagonal a5-d8 con la maniobra clave ♙b6, el rey negro debe estar en b5.

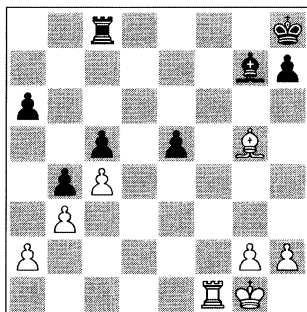
Torres y alfiles

□ Viktor Moskalenko

■ José Antonio Lacasa Díaz

Barcelona Sants (4), 2000

□



EJERCICIO: Este es un final deseable del Ataque de los cuatro peones contra la Defensa India de rey, que también aparecerá en uno de nuestros capítulos sobre aperturas (libro III). ¿Cómo proceder?

Aquí tenemos un bonito final por parte de las blancas. Sin embargo, esto todavía debe ser demostrado.

28.♞d1!

Tácticamente, la columna d es importante tanto para mantener la ventaja de + *clave* 3, como para evitar el contrajuego dinámico de las negras.

28...e4!?

El alfil de la India de rey necesita algo de aire para respirar.

29.♙e3!

Evitando ...♙d4 y preparando un ataque contra la estructura de las negras (el peón c5).

29...♗g3 30.♗f2

No hay prisa. La mejor opción para jugadores impacientes sería 30.♞d5!?. En todo caso, la posición de las negras es desesperada.

30...a5!? 31.♞d5 a4

Las negras usan la *clave* 5 para calentar la posición. La pasiva defensa no ofrece mucho: 31...♙f8 32.♙f4± y 33.♗e3.

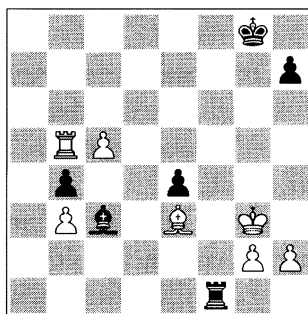
32.♞xc5 ♞f8+

Las negras podrían haber presentado más resistencia con 32...♞a8 33.♞b5 axb3 34.axb3 ♞a2+ 35.♗g3 ♞e2 36.♙c5 ♙e5+ 37.♗h3 ♗f7 38.♞xb4 con una posición técnicamente ganada para las blancas.

33.♗g3! axb3

No hay tiempo para 33...a3 34.♞d5 ♞f1 35.c5+, etc.

34.axb3 ♞f1 35.♞b5 ♙c3 36.c5!



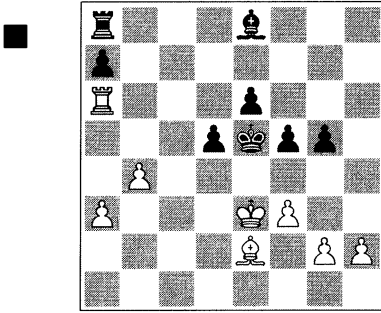
El peón-c es imparable.

36...♞e1 37.♗f2 ♞b1 38.c6 ♞b2+
39.♗f1
1-0

□ Daniel Alsina Leal

■ Viktor Moskalenko

Barcelona Sants (7), 2005



EJERCICIO: Las blancas están presionando por el flanco de dama, preparando cómodamente el avance b4-b5-b6. Por esta razón, las negras deben buscar un contrajuego oportuno, ¿usando cuál de los factores de «Cinco claves»?

La única manera de luchar por la iniciativa es mediante el sacrificio del peón a7 con el objetivo de activar la torre:

35...♖c8!

–clave 1 pero +clave 3. En realidad, este es un recurso importante en casi todos los finales con torres. 35...f4+ 36.♔d2 ♕d7 estaba igualado.

36.♖xa7 ♖c2!

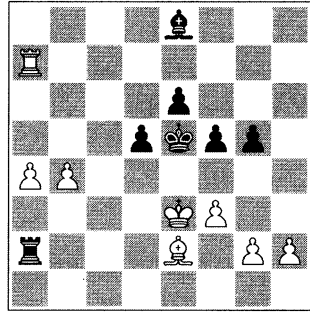
Ahora tenemos una diferencia significativa en la colocación de las piezas (+clave 3), y de esta manera el juego se hace mucho más dinámico.

37.a4

Era realmente difícil encontrar la siguiente idea de un contra-sacrificio: 37.f4+!? gxf4+ 38.♔d3 ♖a2 39.♖a5! ♔f6 40.♕f3 e5! 41.♕xd5 e4+ 42.♕xe4

fxe4+ 43.♔xe4, y el final que siguió ♖+♕vs ♖ debería resultar tablas.

37...♖a2!



Las negras recuperan el material y ganan la iniciativa, gracias a la mejor posición de todas sus piezas.

38.♖a5

Era tácticamente peor 38.♖a6 a causa de 38...♖b2! 39.b5 d4+ 40.♔d3 f4 ♖, ganando el alfil blanco.

38...f4+ 39.♔f2 ♕g6! 40.♔e1 ♔d4!

Tejiendo una red de mate (*clave 4*).

41.♖c5



TRUCO: 41.♖a6? *pierde a* 41...♖xe2+! 42.♔xe2 ♕d3+ y 43...♕x♖.

41...♖xa4 42.♖c6 ♕f5!

De esta manera, el alfil protege sus peones.

43.b5

Si 43.g4, 43...♕d3! debe ser bueno para las negras: 44.♕xd3 ♔xd3 45.♖xe6 ♖xb4 con un favorable final de torres (ver también parte 5 de este capítulo):

(Diagrama siguiente.)

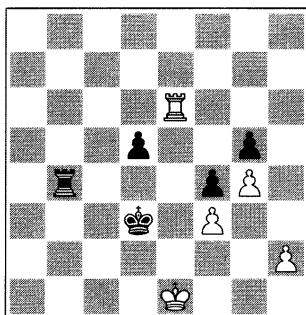


Diagrama de análisis

46.♖e5 d4 47.♗xg5 ♖b1+ 48.♕f2 ♗b2+! 49.♕f1 ♕e3!- + etc.

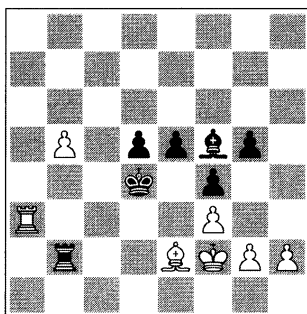
43...♗a1+!

Este jaque es muy útil para mejorar la torre sin perder tiempo.

44.♕f2 ♗a2 45.♗a6 ♖b2 46.♗a3

Para evitar la *clavada* con ...♕d3. Si 46.♕e1 e5!.

46...e5!



La masa de peones centrales inicia su marcha decisiva.

47.♗a4+ ♕c5 48.♕e1 ♕d7

Típicamente, en el ajedrez moderno los finales se juegan sin tiempo en los relojes. 48...d4! sería mejor.

49.♗a7 ♕xb5 50.♕xb5 ♗xb5

Liquidación hacia un final de torres ganado.

51.♗g7 ♖b1+ 52.♕e2 ♖b2+ 53.♕f1

♕d4! 54.♗xg5 e4 55.h4

Si 55.fxe4 ♕e3!.

55...e3 56.h5 ♕c4 57.h6

O, por ejemplo 57.♗f5 d4 58.♗xf4 ♕d3!? 59.g4 ♖b1+ 60.♕g2 e2, y las negras coronan primeras.

57...♖b1+! 58.♕e2 d4 59.h7 d3#

0-1

Resumen de este fragmento:

La posición inicial en la jugada 35 estaba bastante equilibrada. Sin embargo, después de su sacrificio de peón, las negras fueron capaces de sacar ventaja de la actividad y la excelente coordinación de todas sus piezas. Como es habitual en los finales, esto era más importante que el montón de peones.

Ejemplos y Ejercicios - Alfiles de color opuesto

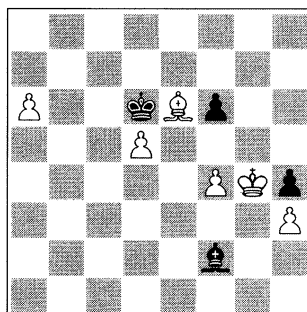
No es correcto reclamar que los alfiles de color opuesto siempre resultan tablas, pero a veces es verdad!

□ Viktor Moskalenko

■ John Emms

Copenhagen BSF (10), 1995

□

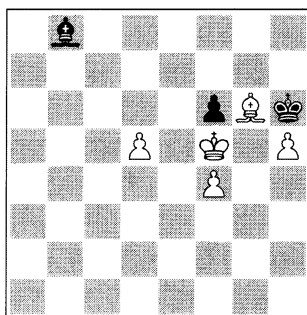


EJERCICIO: Probablemente las blancas están ganando, ¿pero cómo deberían progresar? Tienen dos peones extra, pero la posición todavía está algo cerrada.

61.a7! ♖xa7 62.♗xh4 ♜e7 63.♔g4 ♜b8 64.♜f5

Aquí el plan es bastante simple: avanzar los peones pasados en combinación con llevar adelante el rey blanco.

64...♜d6 65.h4 ♜f8 66.h5 ♜g7 67.♜d7 ♜h6 68.♜e8 ♜c7 69.♜g6 ♜b8



70.♜e4!

Sería un grave error 70.♜xf6?, hay que utilizar el conocimiento de PPC con cuidado! Después de 70...♜xf4 las negras sacrifican su alfil por el peón-d y consiguen un empate teórico contra el ♜ de casillas blancas y el peón-h.

70...♜d6 71.f5!

Este camino es más seguro.

71...♜g5 72.♜d4 ♜f8 73.♜c4 ♜f4

Ahora gana cualquier jugada con los peones pasados.

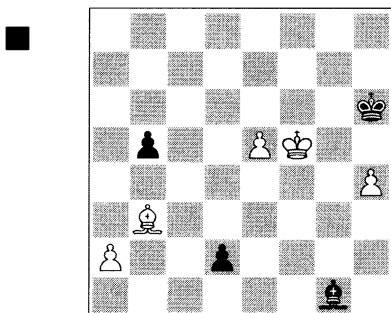
74.h6!? ♜xh6 75.d6 ♜f8 76.♜d5!

1-0

□ Lev Psakhis

■ Viktor Moskalenko

Cap d'Agde (4), 1994



EJERCICIO: Las blancas no pueden vencer frente a la mejor defensa de las negras. ¿Podrías encontrarla?

La verdad es que yo llevaba librando una heroica defensa durante toda la partida, y cuando conseguí llegar a esta posición, buscaba el bien merecido medio punto. Sin embargo, el ambicioso GM Lev Psakhis aun no estaba convencido!

51...♜f2!

La única defensa. 51...♜h5? pierde en vista de 52.e6 ♜c5 53.♜f6 ♜xh4 54.e7 ♜xe7+ 55.♜xe7 ♜g3 56.♜d6 ♜f2 57.♜c5+—, etc.

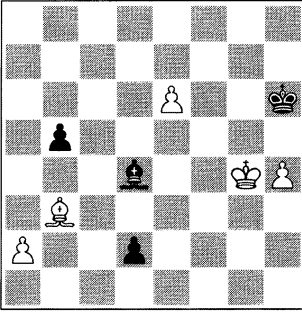
52.♜g4!

Empieza un sutil duelo entre reyes (*clave 4 vs clave 4*). Unas tablas forzadas se consiguen tras 52.♜f6 ♜xh4+ 53.♜f7 ♜g5! 54.e6 ♜f4 55.e7 ♜xe7 56.♜xe7 ♜e5 57.♜d7 ♜d4 58.♜c6 ♜c3 59.♜xb5 ♜b2, con total aniquilación de los peones restantes.

52...♜d4!

La táctica salva a las Negras.

53.e6



EJERCICIO: Las negras juegan y empatan. ¡Mejora tu técnica defensiva!

53...♔g6!

Psakhis esperaba 53...♙c5?? 54.h5 b4 55.♙d1! y el rey blanco llegará a d7, forzando la deseada victoria.

54.♙f4



TRUCO: 54.e7 d1♙+! 55.♙xd1

♙f7=.

54...♙f6

Por supuesto, 54...♙f6 también son tablas.

55.♙c2+ ♔h5 56.♙e4 ♙xh4

57.♙d5 ♙e7 58.♙c6 ♙g5=

Consiguiendo la posición deseada justo a tiempo (*clave 5*). Se acuerdan las tablas.

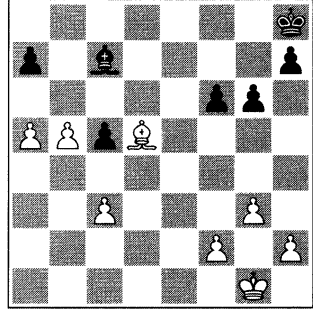
En el siguiente diagrama, llegamos a la posición que tuve como objetivo en apuros de tiempo. A lo largo de las jugadas anteriores cambié las piezas mayores para entrar en un final claramente favorable. Pero mi oponente pensó que no se encontraba en gran peligro. (Habilidad personal -1, -6).

□ **Viktor Moskalenko**

■ **Fernando Peralta**

Terrassa, campeonato Cataluña equipos (7), 2007

□



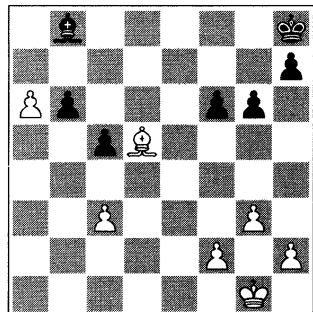
EJERCICIO: ¿Qué deberían jugar las blancas: 32.b6 o 32.a6?

32.b6!

La creación de peones pasados es el recurso principal en la mayoría de los finales (PPPC). Por supuesto que no 32.a6? ♙b6=. Sorprendentemente, algunos programas de ajedrez no entienden estas posiciones. ¿Para qué pagan los fans?

32...axb6 33.a6 ♙b8

El alfil negro no está feliz; debe sobrevivir en un estrecho rincón (*-clave 3*).



EJERCICIO: ¿Qué concepto prefieres? 34.c4, ¿una sólida jugada de bloqueo que, sin embargo, cierra ligeramente la posición? O, ¿quizás, es mejor 34.♙c4, con una dinámica ventaja (clave 3 o clave 5)?

Esta vez había previsto todas las jugadas que siguieron... ¿cómo podía haberme equivocado?

34.♙c4

Preferí parar tácticamente los peones negros (b) y (c) con el alfil, manteniendo la dinámica y por ello inestable ventaja de Tiempo (+clave 5). Ahora no estoy seguro cuál es el mejor método aquí. El otro concepto era jugar por +clave 3, obteniendo una bonita y duradera ventaja estática con 34.c4!. A lo largo de la partida tenía miedo de cerrar demasiado la posición con los peones. Pero analizando tranquilamente en casa, no fui capaz de encontrar la defensa para las negras:

34...♗g7 35.f4!. No necesita preocupaciones. La posición todavía mantendrá huecos para introducir el rey blanco (propiedades de casillas). 35...♙f8 (en caso de 35...f5, el rey blanco encontrará su camino a través de las casillas b5-c6, mientras que el rey negro debe proteger sus peones de flanco de rey) 36.♙f2 ♖e7 37.♙e3 ♙a7 38.♙g8 (38.♖e4!?) 38...h6 39.♖e4 ♔d6 40.♙f7! (el ataque más «seguro», evitando todo contrajuego; 40.♙h7?! b5! 41.cxb5 c4?)

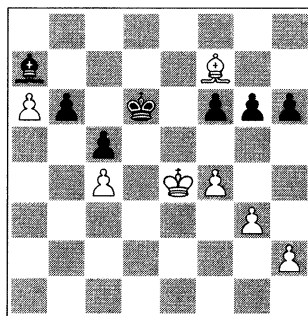


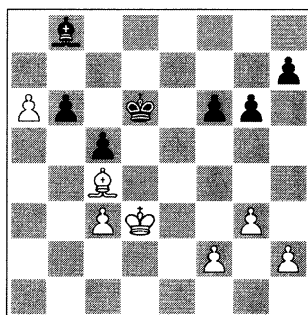
Diagrama de análisis

40...f5+ (40...g5 41.♙f5+ -) 41.♙d3 g5 42.♙g6! ♙e6 43.♙c3+-, y las blancas pronto llegarán a la posición deseada con las jugadas ♙b3-♙a4-♙b5.

34...♗g7 35.♙f1

Una salida equivalente sería 35.♙g2!?

35...♙f8 36.♙e2 ♖e7 37.♙d3 ♔d6



La posición clave del plan con 34.♙c4. A lo largo de nuestro post-análisis mi oponente estaba en búsqueda de algún otro escape, pero no hay un camino fácil. El bloqueo 37...f5 no le salva, porque después de 38.f4! las blancas ganarán combinando el ataque de su alfil (♙g8) con la entrada de su rey (♙c4).

38.♙g8!

Mis pensamientos en este punto eran claros: 1-0, esta vez buena confianza (Habilidad personal +2). Sin embargo, para ganar todavía tengo que averiguar un mejor plan.

38...h6 39.♔f7?!

39.c4!± era el camino más seguro, volviendo al sólido método (+clave 3) sin dejar ningún contrajuego a las negras.

39...g5?

Un reflejo, por supuesto. El control de tiempo moderno permite un incremento de 30 segundos, ¡pero ello no es suficiente para un cálculo profundo! Éste era un buen momento para complicar con 39...b5!

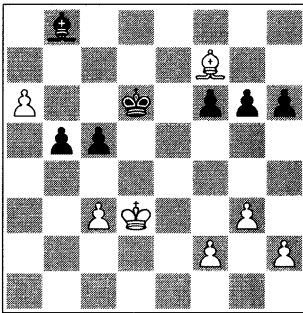


Diagrama de análisis

40.♕xg6 c4+ (también 40...♕c6!?) 41.♕f5 ♖b6 42.♕c8 c4+±) 41.♕e4 ♖c6 42.♕f5 ♖b6 43.♕xf6 ♖xa6 44.f4 ♕c7±, con una posición bastante desequilibrada.

40.♕e4?

Durante la partida pensaba que este era el único camino para progresar, pero no es verdad. Debería haber jugado 40.c4!±. De hecho, el programa sigue prefiriendo 40.♕c4, con muy probable empate.

40...b5!

¡Finalmente mi oponente se vio obligado a realizar una buena jugada!

41.♕f5

Otra posición clave, tanto desde un punto de vista técnico, como psicológico.

41...♕e7??

Una defensa muy pasiva, que pierde la partida. La jugada principal y más dinámica era 41...♕c6!±. Es muy importante atacar el peón de a6 y liberar el alfil encarcelado.

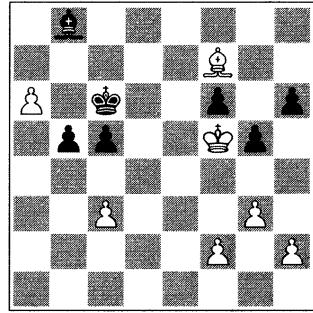
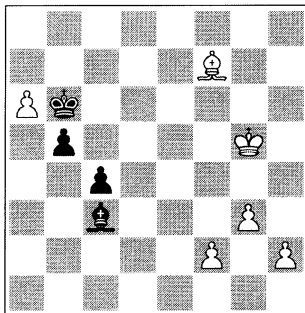


Diagrama de análisis

Ahora no es fácil para las blancas. Es un poco tarde para 42.c4?! b4± y con el peón pasado las negras no deberían perder. Las blancas deben coger el peón, y ahora las próximas jugadas son bastante forzadas (clave 5 contra clave 5). Vamos a ver un poco más profundamente y aprender algo sobre las PPPC en los finales: 42.♕xf6 c4! (42...♖b6!?) 43.♕g6 ♖b6 44.♕xh6 ♕e5 45.♕xg5 ♕xc3.

(Diagrama siguiente.)

Las blancas deben de estar algo mejor aquí, pero ¿cómo continuar? Y

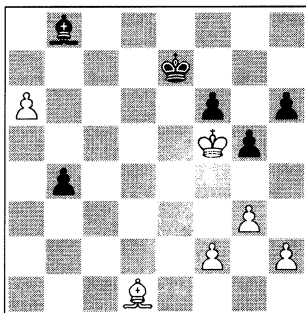


¿cómo conseguir la posición deseada? Estas son preciosas preguntas cuando a uno tan solo le quedan varios segundos en el reloj!

42. ♖h5 b4

42... ♖a7 43.f4!.

43.cxb4 cxb4 44. ♖d1!+ –



Ahora la posición está ganada, después de todo. Las blancas tienen una gran ventaja ya que disponen de muchas jugadas de tempo (+clave 5) con sus peones y rey.

44... ♖a7

44... ♖f7 no ayuda en vista de 45. ♖b3+, y el rey negro debe abandonar la casilla clave para la oposición.

45.f3 h5

Las negras retrasan demasiado su contrajuego: pero las blancas también ganan con +clave 5 después de 45... ♖d6 46. ♖g6! ♖c5 47. ♖xh6.

46.h4!

Ganando el peón en h5.

46...gxf4 47.gxf4 ♖f7 48.f4 ♖g7 49. ♖xh5

También es divertido 49. ♖e6!.

49...b3 50. ♖d1 b2 51. ♖c2 ♖f7 52.h5 ♖f2

Ni siquiera 52... ♖g7 53.h6+ ♖xh6 54. ♖xf6 salva a las negras; el rey blanco corre a b7, ganando el alfil.

53.h6

1-0

Resumen de este fragmento:

¡En los finales, la defensa pasiva llevará a la derrota!

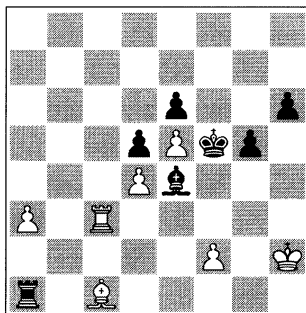
Aquél quien dispone de ventaja debe escoger bien entre los planes estáticos y dinámicos. En las secuencias de jugadas dinámicas, hay que tratar de controlar cualquier contrajuego activo por parte de su oponente.

Curiosamente, jugué otro final interesante con el mismo jugador (ver ejemplo alfiles mismo color), el mismo año, y con la misma apertura, la Defensa francesa, esta vez fue la variante Winawer...

□ **Jorge Iglesias**

■ **Viktor Moskalenko**

Canovelles, Barcelona (4) 2001



EJERCICIO: Me gustaría invitaros al tango de peones, torres y reyes.

48...g4!→

Esta jugada trae el «tango» de las piezas negras. Creando una red de mate en el rincón del flanco de rey (+clave 4).
48...h5!? también era fuerte.

49.♔g3 ♕f3!

La casilla liberada e4 crea un pasaje para el rey negro.

50.♖c6 ♜b1!

La artillería de las negras está preparada para la batalla (la posición de la torre está mejorada).

51.♔h4

Una buena señal. El rey blanco está nervioso en este rincón.

51...♔e4!

Corriendo hacia el centro.

52.♕xh6

Es difícil defenderse aquí. Las blancas podrían haberse liberado con 52.a4!? ♕xd4 53.♕xh6 ♕xe5+, complicando un poco la partida.

52...♔f5

Quería dar un jaque-mate. Las negras tienen cuatro piezas de ataque aquí (♖-♕-♜-♔) contra el pobre rey blanco.

52...♜h1+ probablemente era más prosaico, y luego 53.♔g5 ♜h2, ganando el peón en f2 y la partida.

O incluso 52...♜f1!? 53.♖c1 ♜xf2 54.♜e1+ ♕f5, y las piezas de las negras dominan el tablero (+clave 3 y atacan en clave 4).

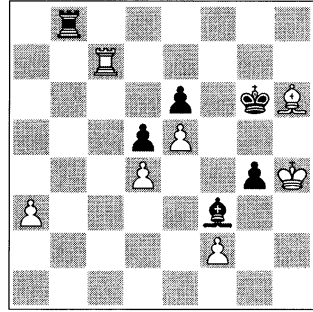
53.♖c1

53.♕c1 ♜b8!-+.

53...♜b8!

Cambiando de dirección.

54.♖c7 ♔g6!

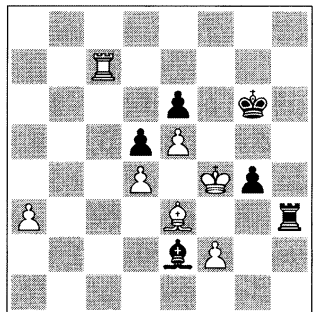


55.♕e3

Este parece ser la retirada más segura, pero no hay ninguna salida.

La variante más dramática habría sido: 55.♕g7!? ♜b1! (otro cambio de dirección) 56.♕f8 (56.♔g3 ♔g5! 57.♕f6+ ♔f5-+) 56...♜h1+ 57.♔g3 ♔f5! 58.♜f7+ ♔e4 59.♜f4+ ♔d3 60.♜f6 ♜h3+ 61.♔f4 ♔e2 62.♜xe6 ♔xf2 63.♜g6 g3 64.e6 g2 (64...♜h4+!? 65.♔e5 ♜g4!) 65.e7 ♕h5!-+, y las negras ganan tácticamente.

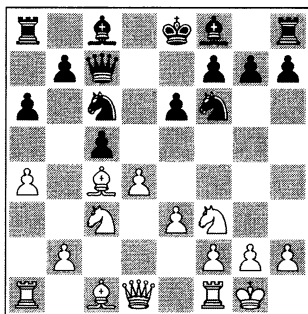
55...♜h8+ 56.♔g3 ♜h3+ 57.♔f4 ♕e2!



El último paso de este elegante tango. No hay defensa contra la doble amenaza táctica de ...♜f3+ seguida por ...♜xe3+ o ...♜f7+, así que las blancas abandonaron.

Resumen:

- Una buena coordinación de todas las piezas es el factor clave en el ajedrez (perfecta *clave 3+PPPC*).
- En los finales con piezas mayores y alfiles de color opuesto (por ejemplo ♖+♗), una segura y/o activa posición de rey (*clave 4*) es de gran importancia.



Partida completa

Finalmente, vamos a ver una lucha de alfiles de color opuesto, sobre el campo de batalla parisino. El Open de París fue un torneo memorable para mí. Allí conseguí la última norma de Gran maestro, ganado el torneo con una puntuación de 8 puntos de 9. Posiblemente encontré mi juego durante la primera partida y mantuve el mismo estilo y ritmo hasta el final.

□ Viktor Moskalenko

■ Julián Estrada Nieto

París (1), 1992

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e3 ♘f6 4.♗xc4 e6 5.♗c3 a6 6.a4!?

Evitando el avance ...b7-b5. La posición que surge tras 6.♗f3 se estudiará en el capítulo 1 de libro II, dentro del Peón aislado.

6...c5 7.♗f3 ♗c6 8.0-0 ♖c7

Las negras no quieren llegar a posiciones típicas de peón aislado después de 8.cxd4 9.exd4 (ver capítulo 1, libro II). Es una cuestión de gustos y Habilidades personales.

9.d5!

El desarrollo debe ser optimizado, y este peón debe ser avanzado de una vez (la señal de un juego dinámico: *clave 5*). 9.♖e2 ♗d6 conduce a una partida más equilibrada.

9...exd5 10.♗xd5 ♗xd5 11.♖xd5

Centralizando la dama en esta etapa crea unas buenas bases para las operaciones tácticas.

11...♗d6

La mejor defensa posiblemente era 11...♗a5 12.♗a2 ♗e6 13.♖e4 ♖c6 14.♖e5!, manteniendo presión e iniciativa.

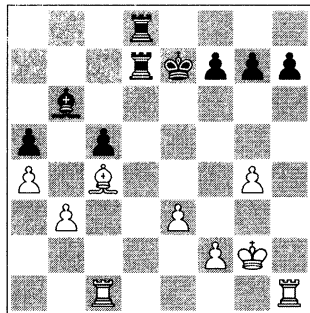
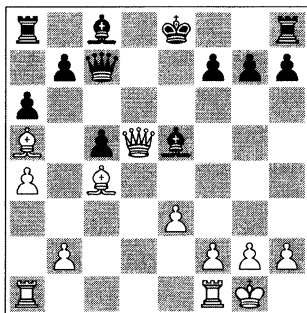
12.♗d2!?

+*clave 2*, desarrollo. Sin embargo, 12.♗g5! era una posibilidad más dinámica: 12...0-0 (12...♗xh2+? 13.♗h1 ♗e5 14.♗e2 h5 15.f4 ♗g4 16.♗c4↑; 12...♗e5 13.♗a2 h6 14.♗d1±) 13.♖e4 g6 14.♖h4 h5 15.f4!, con un ataque peligroso.

12...♗e5 13.♗xe5 ♗xe5

Aquí encontré la manera de llevar la partida a un final favorable (Habilidad de ajedrez 3: técnica de finales).

14.♗a5!



14...♙xh2+!

Ya sabemos que durante la táctica pueden ocurrir las jugadas intermedias! Si 14...♙e7 15.♙d8!, otro truco con el alfil.

15.♙h1 ♙e6!

Y ahora es el turno de las blancas:

16.♙xc7 ♙xd5 17.♙xd5 ♙xc7 18.♙xb7

Esta era mi posición deseada (*clave 5*) cuando empecé la acción con 14.♙a5.

18...♙a7?!

Las negras optan por una defensa pasiva. Probablemente mi oponente pensó que la posición era empate debido a los alfiles de distinto color. Sin embargo, tras 18...♙b8 19.♙xa6 ♙xb2 20.a5! (20.♙fc1!?) 20...♙e7 21.♙c4± las blancas mantienen presión gracias a los peones pasados en la columna-a y su más activo alfil (*+clave 3*).

19.♙d5 ♙e7 20.♙ac1 ♙b8 21.b3 ♙b6

La única jugada para defender el raramente colocado peón en c5.

22.g4!

Ganando espacio en el flanco de rey (*clave 3* + PPPC).

22...♙d8 23.♙c4 a5

Para liberar su torre a7.

24.♙g2 ♙ad7 25.♙h1!

Tras conseguir una significativa diferencia en fuerza entre los alfiles, el plan para las blancas está claro: activar sus torres empezando operaciones por la columna-h.

25...h6 26.f4!

Otra buena jugada. Los peones ganan espacio y se usan como piezas de ataque.

26...♙c7

27.♙f3 ♙d2

28.♙h5 ♙d6

29.g5!

Asegurando la entrada a la fortaleza de las negras.

29...hxg5

30.♙xg5 g6

31.♙h1!

Preparando la artillería para abrir el fuego!

31...♙f8

32.♙h7 ♙e8

33.♙e4

Preparando la ruptura f4-f5, es más que una satisfactoria continuación de ataque. Sin embargo, después de 33.♙g1!? parece ser *zugzwang*.

33...♙d1

34.f5! gxf5+

O 34...♙e7 35.f6! ♙xf6 36.♙xc5 ♙d8 37.♙e5+, capturando casi todos los peones del enemigo.

35. ♖xf5 ♖c1T 36. ♙xf7+ ♖d8

37. ♖d5 ♖c7 38. ♙e6+ ♖c6

39. ♙d7+

Las blancas capturan el alfil «de color opuesto» y ganan la batalla de París.

Las negras abandonan.

Un buen ejemplo, ilustrando muchas normas de los precedentes temas de finales.

Parte 4

Alfiles contra caballos



Propiedades

- Un alfil puede dominar las casillas a las que puede saltar un caballo.
- La superioridad del alfil frente al caballo es más evidente cuando en una posición abierta hay peones tanto en el flanco de rey como en el de dama.
- Un alfil es más fuerte que un caballo cuando da soporte a los peones pasados y lucha contra los peones pasados del enemigo.
- Un alfil no se debe cambiar por un caballo a no ser que ello comporte un claro beneficio en el cambio.
- Sin embargo, en una posición cerrada y bloqueada, el dominio del caballo sobre el alfil también es evidente.



Para recordar

En la mayoría de las ocasiones, el factor decisivo en la lucha del alfil contra caballo es principalmente la posición del resto del ejército, incluyendo la estructura de peones (*clave 3*: prevalente).

Ejemplos y Ejercicios

Aquí están algunos ejemplos típicos de la lucha entre alfiles y caballos.

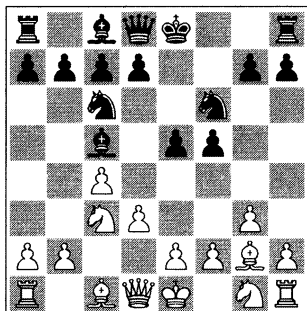
Me gustaría empezar con una completa partida instructiva donde se aplica la estrategia y la táctica en torno al tema de alfil contra el caballo.

□ **Viktor Moskalenko**

■ **Antoaneta Stefanova**

Barbera del Valles 1999 (8)

**1.c4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.g3 f5 4.♙g2
♜f6 5.d3 ♙c5**



Las negras escogieron un conocido y ambicioso esquema contra la Apertura Inglesa. Sin embargo, de acuerdo con mi propia experiencia (por ambos colores) resulta realmente complicado hacer un uso exitoso de la diagonal a7-g1, quedando el alfil negro bloqueado y pasivo en muchas ocasiones. Las alternativas clásicas son 5...♙b4 y el fianchetto con 5...g6.

6.e3!?

Es lógico bloquear el alfil. Ningún GM nunca había optado por 6.♘f3.

6...0-0 7.♘ge2

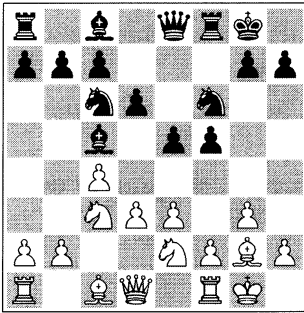
Como veremos, es un flexible contra «set-up» por parte de las piezas y peones blancos.

7...d6 8.0-0

Ambos lados han completado la principal fase de desarrollo (*clave 2*).

8...♔e8?!

Esta conocida maniobra debe ser un error aquí.



Inmediatamente, las negras llevan a cabo un plan agresivo, sin realizar primeramente ningún abastecimiento de algunas necesidades importantes para su ejército. En mi opinión, la mejor opción era asegurar el alfil en c5 con 8...a6 o 8...a5.

9.d4!

La jugada correcta: respondiendo en el centro.

9...♙b6 10.♘a4!

Un favorable cambio ♘x♙ forma parte de la estrategia de la blancas.

10...♙d7

No hay salida: 10...♙a5?! 11.a3!, con el inevitable avance b2-b4.

11.♘xb6 axb6 12.b3 ♖d8

Otra extraña maniobra, la idea es preparar simplificaciones con ...♙c6.

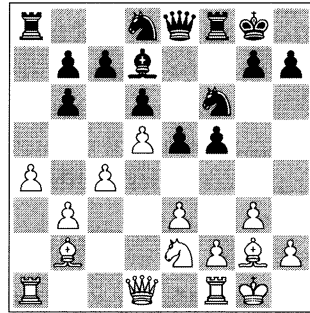
13.♙b2 ♙c6

¿Deberíamos cambiar?

14.d5!

Claro que no. El intercambio alfiles favorecería a las negras (–clave 4: debilita las casillas blancas en el flanco de rey).

14...♙d7 15.a4!



Evitando un posible contrajuego con ...b6-b5.

Resumiendo la apertura: las blancas tienen más ventajas (sobre todo ♙♙), pero aún queda mucho juego por delante.

15...g5?!

Este súper-agresivo avance parece sospechoso (–clave 3), pero por el momento ha servido al estilo de ataque de la ex campeona mundial femenina (una concreta y específica Habilidad personal).

16.f4!

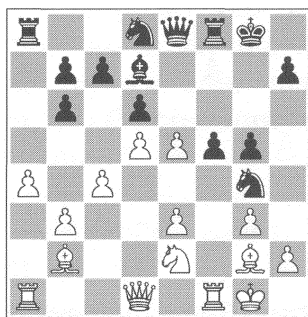
Esta es una respuesta apropiada y correcta para el mediojuego. Uno de los alfiles blancos tendrá una vida activa.

16...♘g4?

Este ataque-falso no funciona a causa de algunos detalles tácticos, pero las jugadoras de ajedrez femeninas son grandes guerreras!

Era necesaria la defensa 16...♘f7: 17.♙d2 ♙e7 18.♘c3±, y las blancas siguen presionando.

17.fxe5!



17...♔h5

Y algunas veces, el juego de una mujer es bastante ingenioso.

18.h3 ♜xe5

Mi punto era 18...♜xe3? 19.♔d3 (19.♔d4!? ♔xe2 20.♖f2+ -) 19...♜xf1 20.e6!, con una gran ventaja.

19.♜d4!

¿Deberíamos cambiar ahora?

19...♔g6

¡No! Psicológicamente, pero también de acuerdo a mi teoría, el intercambio de las damas significará el fracaso de la estrategia de las negras.

20.♔c2

Ejerciendo una fuerte presión sobre el peón f5.

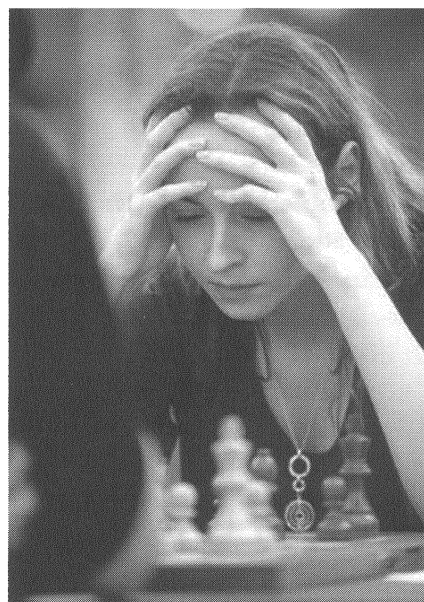
20...♖f6

Buena señal. Antoaneta está defendiéndose otra vez!

21.♖f2 ♜d7 22.♖af1 ♜h6 23.g4!

Este simétrico avance es más efectivo que 15...g5 realizado por las negras.

23...♖af8 24.♜e6!



Ex campeona mundial femenina Antoaneta Stefanova llevó un feroz estilo de ataque en esta partida.



Las piezas blancas disfrutaban de una clara armonía (*clave 3*: perfecto). Su ventaja es decisiva aquí.

24...♔xe6 25.dxe6 c6 26.c5!

La jugada correcta. La idea de esta ruptura debe ser acertada (*+clave 5*). Otra secuencia interesante empieza con 26.a5!?

26...bxc5 27.♔xe5 dxe5 28.gxf5

Me encontraba en *zeitnot*, y no vi la

(Diagrama siguiente.)

solución más clara: 28.♖c4!+ -, ganado tácticamente.

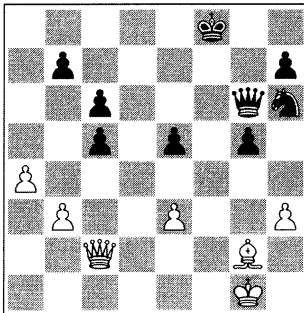
28...♖xf5 29.e7! ♖xf2!

La única defensa.

30.exf8♖+?

Esto casi pierde toda la ventaja. La jugada adecuada era 30.♖xf2! ♖e8 31.♖xc5 ♖f7 32.♖b4+ -, ganado el importante peón en b7.

30...♖xf8 31.♖xf8+ ♖xf8



Después de recorrer algunas tácticas sin éxito (Habilidad de ajedrez -4: cálculo malo), ¡un nuevo recurso tenía que ser encontrado!

32.♖xc5+

Mi tiempo aun era limitado. Aquí podía haber cambiado de dirección con 32.♖xg6!? hxg6 33.a5!±, preparando 34.♙xc6!. Pero de todos modos usé esta idea más tarde.

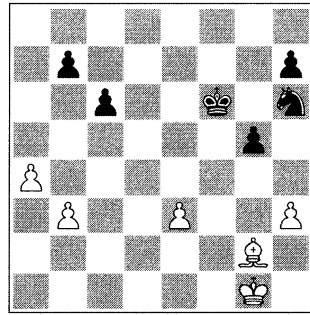
32...♙g7

32...♙e8!?

33.♖xe5+ ♖f6 34.♖xf6+!

Finalmente, encontré en lo qué consistía mi nueva ventaja: +clave 3, colocación del alfil frente a caballo y una mejor estructura de peones.

34...♙xf6



EJERCICIO: ¿Cómo pueden las blancas realizar su ventaja de acuerdo con las claves o las PPPC?

35.a5!+ -

Fijando la estructura c6/b7 y preparando un golpe con el alfil.

35...♖f7 36.♙xc6!

Oo-PPPC. Ahora, tras 36...bxc6 37.a6, se promueve el peón-a.

36...♖d6 37.♙xb7!

El alfil se ha convertido en una fuerza terrible, dominando el caballo.

37...♙e5

Y también es intocable: 37...♖xb7 38.a6+, (floja propiedad del caballo contra el peón de torre).

38.a6+- ♖b5 39.♙f2

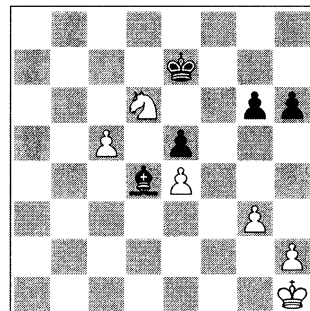
Y las negras abandonan debido a su falta de recompensa de -clave 1.

□ **Viktor Moskalenko**

■ **Javier Campos Moreno**

Mallorca Masters (2), 2005

□



EJERCICIO: Tengo un peón de más. Sin embargo, la ventaja de las blancas no es solo material (+clave 1). ¿En qué consiste su mayor ventaja?

En esta posición, el caballo va a dominar el alfil (PPPC + clave 3).

36. ♖c4!

Contrariamente a la previa partida, la estructura está bloqueada y no habrá peones en los dos flancos. En tales ocasiones (¡si sobre el tablero no hay algunas otras piezas!), el alfil tiende a ser pasivo.

36... ♗d7

36... ♗xc5 37. ♖xe5 g5 38. g4!±.

37. ♖g2 ♗c6 38. ♖d6!

El caballo empieza su mágico baile, cada vez saltando a una casilla de color opuesto.

38... ♗xc5 39. ♖f7 h5 40. ♗f3

Mejorando la posición de su rey (+clave 4). En general, en este tipo de finales estáticos no hay prisa. Pero 40.h4! podría haber sido una opción más profunda.

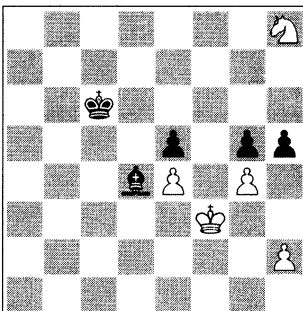
40... ♗c6

40... ♗c3!? ♖ 41. ♗e3 (41.h4!?)

41... ♗c6 42.h3 ♗d7 43. ♖h8 g5

44. ♖f7 g4 45.hxg4 hxg4 46. ♗e2±.

41. ♖h8! g5 42.g4!



Bloqueo: otro rastro de Nimzowitsch.

42...hxg4+ 43. ♖xg4+ –

Las negras no pueden defender a sus peones.

43... ♗e3 44. ♖f7 ♗f4 45.h3 ♗d7

46. ♖f5 ♗e7 47. ♖xe5

Uno...

47... ♗c1 48. ♖f3 ♗f7 49. ♖xg5+

Dos...

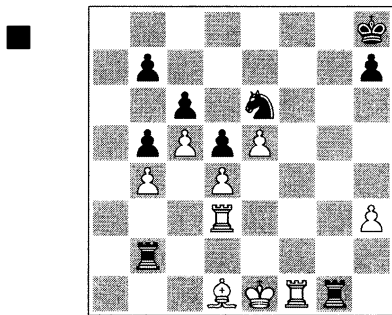
49... ♗g7 50.e5 ♗h6 51. ♖f3

y las negras se rinden pronto.

□ Jozsef Pinter

■ Viktor Moskalenko

Copenhagen BSF (3), 1995



EJERCICIO: ¿Cómo pueden las negras explotar sus ventajas de acuerdo a las claves y PPPC: estático o dinámicamente?

Me encontraba en un horrible apuro de tiempo e hice una jugada automática para cumplir el control.

38... ♗xf1+?!

La solución dinámica era bastante simple: 38... ♖f4! y el caballo entra en juego con un efecto decisivo (+clave 3 para las negras y –clave 4 para el rey blanco), amenazando mate: 39. ♗xg1 ♖xd3+ 40. ♗f1 ♗f2#.

39.♘xf1 ♖xb4

Mi modesta idea era sacrificar el caballo en un cambio por los cuatro blancos peones centrales (+clave 1).

40.♙g4 ♖xd4 41.♖e3 ♖f4+ 42.♘g2 ♜xc5 43.e6 ♖e4!- +

44.♖xe4 ♜xe4 45.e7 ♜f6

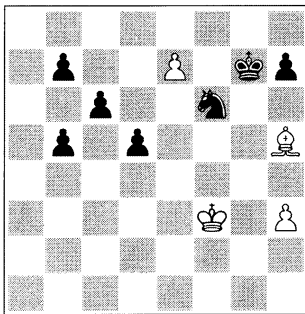
45...♜d6!? es casi lo mismo.

46.♙f3

No hay tiempo para comer peones:

46.♙c8 b4 47.♙xb7 b3- +.

46...♘g7 47.♙h5



El alfil blanco puede molestar a las negras, pero la última ventaja material es abrumadora.

47...b4

¡Avanzar aquí los peones es un auténtico placer!

48.♙e3 c5 49.♙d3 c4+ 50.♙c2 b3+ 51.♙b2 b6 52.h4 h6 53.♙a3 b5 54.♙b2 b4 55.e8♖ ♜xe8 56.♙xe8

Los cuatro peones conectados son los que deciden.

56...♙f6 57.♙c6 ♙e5 58.♙e8 ♙d4 59.♙f7 ♙c5 60.h5 d4 61.♙e6 d3 62.♙c1 ♙d4 63.♙f7 ♙c3 64.♙e6 d2+ 65.♙d1 b2 66.♙f5 ♙b3 67.♙xd2 c3+ 1-0

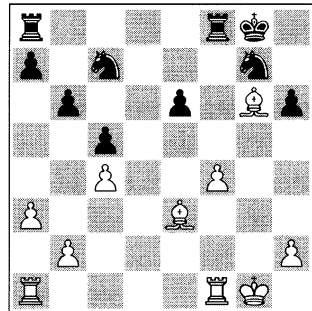
Un solo alfil no puede luchar contra demasiados peones pasados.

□ Viktor Moskalenko

■ Víctor Alcázar Jiménez

Albacete La Roda (3), 2004

□



EJERCICIO: En esta lucha de torres y alfiles contra caballos, ¿qué factor es el que garantiza ventaja a las blancas?

Los dos alfiles y la superior estructura de peones garantizan una clara ventaja para las blancas en este final. (PPPC + clave 3).

27.b4! ♜a6 28.♙d2

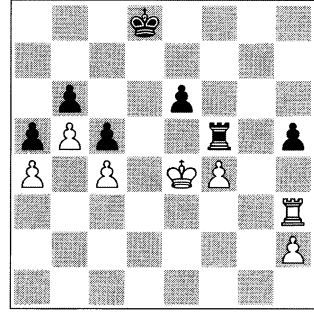
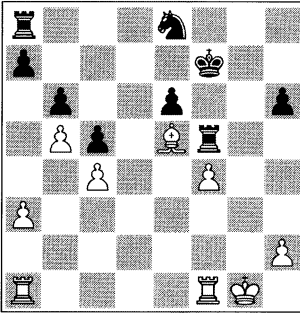
28.♙e4!? ♖ad8 29.♙b7±.

28...♜f5 29.♙xf5!?

Una de las ventajas de la superioridad de una pieza frente a otra está en que siempre existe la posibilidad de cambiarla en circunstancias que resulten favorables. Quizás 29.♙c3! ♜d4 30.♖ae1± era más fuerte.

29...♖xf5 30.♙c3 ♙f7 31.b5 ♜c7 32.♙e5 ♜e8

(Diagrama siguiente.)



Esta vez, el caballo está dominado por el alfil.

33.a4! a5 34.♖ad1!

Colocar las torres en las columnas abiertas es como sacar la artillería.

34...♙e7 35.♗f3 ♖d8 36.♗xd8 ♙xd8 37.♗h3 h5 38.♙f2!

+ *clave 4*, que es una obligación para los finales.

38...♙f6 39.♗xf6+!

Otro cambio favorable que transpone hacia un final ganador gracias a las ventajas en *clave 3* y *clave 4*. **39...♗xf6 40.♙e3 ♗f5?**



Para recordar

En los momentos clave, en casi todos los casos hay que realizar una elección. Aquí la opción dinámica era 40...♗g6!? 41.♗xh5 ♗g1 42.♗h8+ ♙e7 43.♗b8±. Las blancas deberían ganar aquí, pero aún queda mucho trabajo técnico por hacer.

41.♙e4+ –

Llegando a la posición deseada (*clave 5*). Mientras tanto, el rey negro y su torre están demasiado pasivos. El resto es asunto de la técnica, una Habilidad de ajedrez.

41...♙e7 42.♗g3 ♗f7 43.♗g6! ♙d7 44.h4! ♗h7 45.♙e5 ♗f7 46.♗xe6 ♗xf4 47.♗d6+! ♙e7 48.♙xf4 ♙xd6 49.♙f5 1-0

Técnicamente, esta partida era casi perfecta.

Parte 5

La torre



Una pieza muy fuerte con gran potencial de ataque, como la artillería en un ejército.

Propiedades

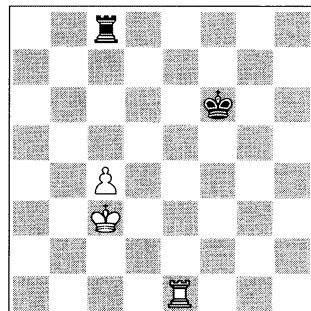
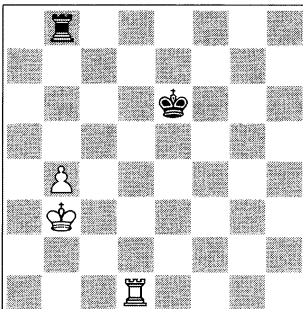
- Las torres necesitan columnas abiertas para maximizar su efectividad.
- En las aperturas se encuentran «apagadas» en sus casillas originales detrás de los peones.
- Las torres deben ser activadas, en colocarlas sobre abiertas o semi-abiertas columnas.
- A parte de las columnas, la mejor colocación de las torres para activarse y/o atacar son las filas 6ª-8ª.
- Conseguir situar una torre en la segunda/séptima fila del enemigo a menudo resulta una gran ventaja, ¡porque hay tanto material allí!
- Dos torres conectadas en la séptima u octava fila tiene un efecto devastador sobre las fuerzas del enemigo.
- La torre puede ser fácilmente encerrada cuando sobre el tablero hay muchas piezas.
- Las torres son lentas empezando, y son más efectivas en el final de la partida, cuando en el tablero hay espacios abiertos.



Para recordar

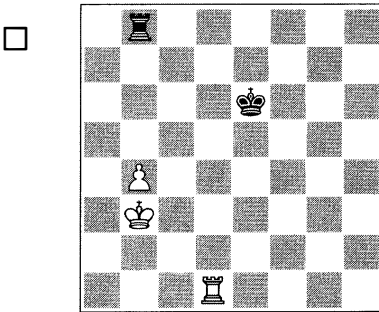
- El mejor sitio para una torre al final de la partida está detrás de sus peones pasados, y también detrás de los peones pasados del enemigo. Las torres resultan de lo más útiles detrás de sus propias cadenas de peones.
- En la práctica, los finales con torres son los que ocurren con la mayor frecuencia. Existen ciertas posiciones teóricas con poco material (o con una mezcla de material: torre contra peón, torre y alfil contra torre, etc.) que recomiendo estudiar de los libros sobre finales, para mejorar así la técnica general.

Ejemplos y Ejercicios – un poco de Teoría



En ambos diagramas, toca jugar a las blancas, pero solo en uno de los casos pueden ganar la partida: ¿cuál es? Estas dos importantes posiciones demuestran perfectamente las propiedades geométricas del tablero y algunas esenciales maniobras de las piezas.

Chéron (1923)



1.♖d4!?

1.♕a4 conduce a ninguna parte. Las negras dan jaques desde el frente y fuerzan la retirada del rey.

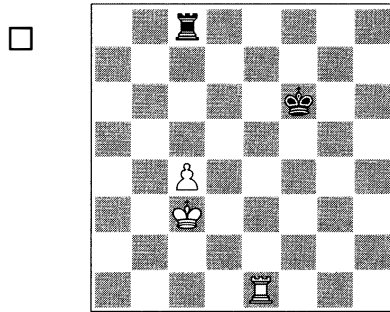
1.♖d2 también es inútil: 1...♕e5! 2.♖d7 ♕e6 3.♖c7 ♕d6 4.♖c5 ♕d7 5.♕a4 ♖a8+ 6.♖a5 ♖b8 7.♖a7+ ♕c6 8.♕a5 ♖b5+ 9.♕a4 ♖b8=.

1...♕e5! 2.♕c3 ♖c8+ 3.♖c4 ♖b8 4.♖c6 ♕d5 5.♖a6 ♖c8+ 6.♕b3 ♖c6! 7.♖a7 ♖c1=

Y el rey de las negras se acerca el peón enemigo.

En el siguiente ejemplo (a la derecha), el rey blanco disfruta de más libertad, posibilitando mejorar su posición decisivamente.

Grigoriev (1937)



1.♕b4! ♖b8+ 2.♕a5 ♖c8 3.♕b5 ♖b8+ 4.♕a6!

Éste es el motivo clave de la posición.

4...♖c8 5.♖c1!

Aquí está la norma: sitúa tu torre detrás del peón pasado. Funciona perfectamente bien.

5...♕e7 6.♕b7 ♖c5 7.♕b6 ♖h5

O 7...♖c8 8.c5 ♖b8+ 9.♕c7+ -.

8.c5 ♕d8 9.♖d1+!?

Un bonito jaque que hace más sencillo ganar.

9...♕c8 10.♖g1!

El único camino.

10...♖h8 11.c6 ♕b8 12.♖g7! ♖f8

13.♖b7+! ♕c8

O 13...♕a8 14.♖a7+ ♕b8 15.c7+, etc.

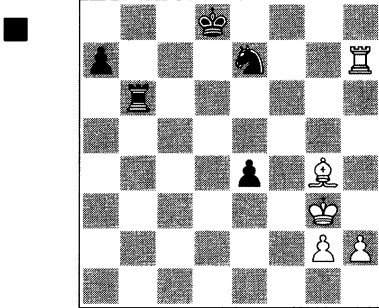
14.♖a7 ♕b8 15.c7+ 1-0

Defendiendo

□ Alexey Dreev

■ Viktor Moskalenko

Lvov, Maestros jóvenes (9), 1985



Tras una tensa partida, las blancas obtienen una ventaja simbólica, pero esperaba conseguir tablas sin demasiados problemas.

41...♖b3+ 42.♔f4 e3 43.♙ f3 ♜d5+!?

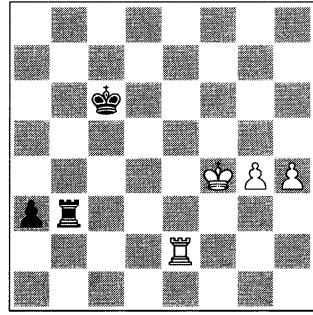
Forzando la transposición a un final de torres.

44.♙xd5 e2 45.♖h8+ ♔d7 46.♙c6+ ♔xc6 47.♖e8 a5!?

El otro peón debe ser avanzado de una vez (*clave 5*). Incluso 47...♖b2 no cambia demasiado las cosas; 48.♔f3 a5 es bastante parecido a la partida.

48.♖xe2 a4 49.g4 a3 50.h4

Recuerdo que tanto Dreev como yo nos encontrábamos en un terrible apuro de tiempo. Es importante que contra el tramposo jaque 50.♖e6+!? la mejor respuesta sería 50...♔c5!; y si 50.♖a2 las tablas se consiguen con 50...♔d6 51.h4 ♔e6 52.♔g5 ♔f7 53.♔h5 ♖b5+ 54.g5 ♖a5 55.♔h6 ♔g8, donde no hay manera de que las blancas progresen.



EJERCICIO: Encuentra el mejor plan defensivo.

50...♖b2?!

Esta trampa táctica tan solo hace las cosas más difíciles para las negras. La correcta defensa era 50...♖b4+! 51.♔f5 ♖a4=, pero no pude calcular y evaluar esta idea correctamente con tan solo unos segundos que me quedaban. (Habilidad personal -5): 52.♖a2 (o 52.g5 a2 53.♖xa2 ♖xa2 54.g6 ♔d7 55.g7 ♖g2 56.♔f6 ♔e8 57.h5 ♖f2+ 58.♔g6 ♖g2+ 59.♔h7 ♔f7 60.h6 ♖g6 61.g8♖+ ♖xg8 ahogado) 52...♔d7 53.g5 ♔e7.

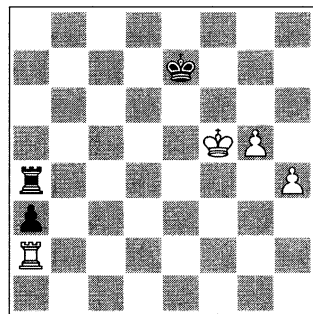


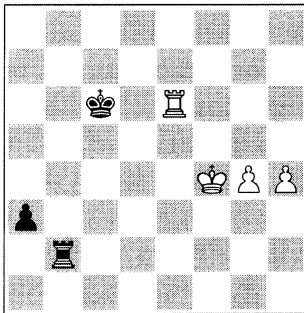
Diagrama de análisis

El rey negro bloquea los peones blancos: 54.♔g6 ♔f8 55.h5 ♔g8=. Sorprendentemente (para mí), esta posición de nuestra partida se presenta en

varios libros de ajedrez sobre finales, como *Tekhnika v shakhmatnoi igre* de Mark Dvoretsky, editorial rusa de 1996 (recientemente *Secrets of Endgame Technique*, Olms 2008). Desafortunadamente, el conocido autor presenta algunos errores tácticos en la primera fase de sus análisis y posiblemente por eso explica los conceptos de la posición de una forma equivocada.

51. ♖e6+!

La única manera de aprovechar mi lapsus. Ahora el rey negro tiene que escoger entre varias casillas y direcciones.



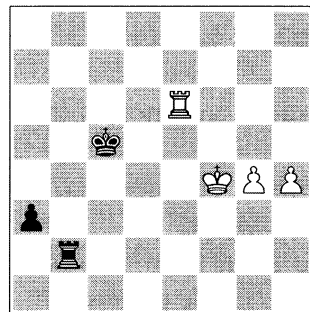
EJERCICIO: Encuentra la mejor casilla para el rey negro y descubre quién tenía razón: ¿Moskalenko, Dreev o Mark Dvoretsky?

51... ♜d7??

Esta pasiva defensa era mi error decisivo en el *zeitnot*. Permite que la torre blanca se coloque detrás de mi peón pasado, ganando de acuerdo con PPPC. Una lástima, porque había jugado bastante bien hasta el momento. 51... ♜b5?? también pierde. Dvoretsky tan solo analiza esta maniobra, y Dreev también la presenta como la única oportunidad de las negras en

Chess Informant. Sin embargo, después de 52. ♖e1! (encontrado por Dvoretsky; 52. ♖e5+?! fue ofrecido por Dreev) 52... a2 53. ♖a1+ –, las blancas ganan porque el rey negro no llegará a tiempo para parar el peón h (-clave 5).

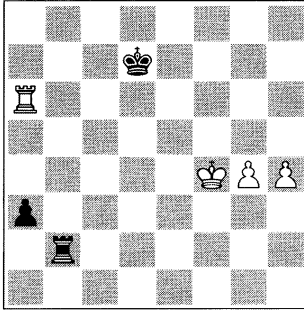
En sus comentarios, Dvoretsky critica los análisis de su alumno y escribe que malentendió el final. ¡De hecho, los dos análisis estaban equivocados! Había una defensa flexible para las negras: 51... ♜c5! (problemas con habilidades de análisis tanto para Dvoretsky como para Dreev; mal cálculo durante la partida por parte de Moskalenko).



Tras la lógica maniobra 52. ♖a6 (52. ♖e1 a2 53. ♖a1 ♜d6= etc.), la dinámica idea de Dvoretsky no funciona debido a *clave 5*: 52... a2, y aquí las negras consiguen tablas: 53. ♜f5 (53. g5 ♜b5!, la maniobra clave, 54. ♖a3 ♖b4+ 55. ♜f5 ♖a4 56. ♖xa2 ♖xa2= y la torre defiende contra dos peones) 53... ♜b5! 54. ♖a3!? ♜b4 55. ♖a8 ♖c2! =. La amenaza de 56... ♖c5+ y 57... ♖a5 obliga que las blancas abandonen su torre, pero

después de esto las negras no pueden ganar con dos peones contra la torre.

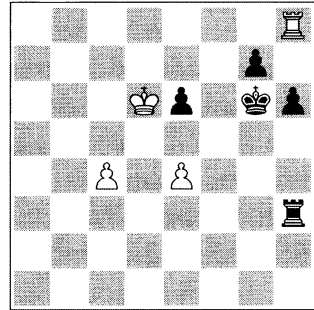
52.♖a6+ –



□ **Viktor Moskalenko**

■ **Anatoli Vaisser**

Las Palmas (8), 1992



2 peones contra 3

Ahora la torre blanca está detrás de los peones pasados de las negras y la victoria es fácil.

52...a2 53.g5 ♔e7 54.♔g4 ♔f7 55.♔h5 ♖h2 56.♖a7+ ♔e6 57.♔g6 ♖b2 58.h5 ♖b8 59.h6 ♖g8+ 60.♔h5 ♔f5 61.♖a5+ 1-0

Resumiendo mis errores en la posición clave:

- Me faltaron algunos conceptos, ya que tuve que llevar la torre detrás de mi peón pasado tan pronto como era posible (una norma de PPPC).
- También me faltó tiempo para intentar y encontrar esta norma defensiva sobre el tablero (Habilidad personal -4: problemas de cálculo).

Aún así, hay algo que está en mi favor: ¡ni Dreev ni Dvoretzky tenían razón en sus respectivos análisis!

Esta memorable (para mí) partida se jugó durante del Open Las Palmas. En esta posición la partida fue aplazada y tuvimos una hora de descanso. Con tan solo una ronda por delante, mi oponente me superaba con un punto, y un grupo de jugadores seguían detrás.

51.c5!

En general, los peones avanzados dan más oportunidades de ganar, pero aquí pensé que tenía una probabilidad de 50% para ganar. En este tipo de finales existen algunos recursos defensivos, como la transposición a un final de torre contra peones.

51...♔f7

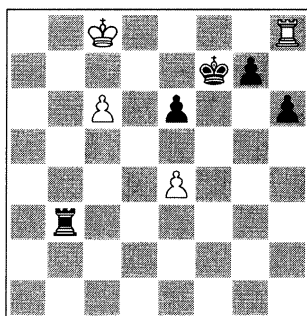
Esta maniobra parece ser forzada. GM Vaisser usó su hora de descanso para analizar la posición en la sala de análisis, mientras que yo decidí descansar y me fui de paseo por la costa de Atlántico: una mente fresca (Habilidad personal +4) contra ha-

bilidades analíticas (Habilidades de ajedrez +4/5/6). 51...♖d3+? 52.♙xe6 tan solo incrementa la ventaja de blancas.

52.c6!

Esta debe ser la jugada correcta. La partida se hace ahora bastante forzada (*clave 5*). 52.♖a8 era una alternativa interesante (+*clave 3*).

52...♖d3+ 53.♙c5 ♖c3+ 54.♙b6 ♖b3+ 55.♙a6 ♖a3+ 56.♙b7 ♖b3+ 57.♙c8!



La única manera de progresar. Supongo que mi oponente había llegado a analizar hasta aquí.

EJERCICIO: ¿Qué defensa escogías para las negras: 57...g5, 57...♙f6, o 57...♙e7?

57...g5?

No hay contrajuego sin avanzar los peones, pero primero debería haber mejorado su rey (*clave 4*).

57...♙e7? sería aun más pasivo: 58.c7 ♖b4 59.♖d8 ♖xe4 60.♙b7+ -, promoviendo el peón-c. Indudablemente, la mejor, y la más dinámica, oportunidad era 57...♙f6! 58.c7 ♙e5! 59.♙d7 ♖b7!.

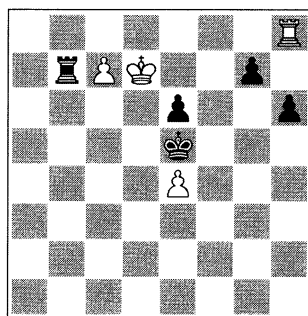


Diagrama de análisis

Con buenas oportunidades de empate, por ejemplo: 60.♖h7 ♖xc7+ 61.♙xc7 g5 62.♖xh6 ♙xe4= con un empate teórico (♖ contra ♙). El rey blanco está demasiado lejos para servir de ayuda.

58.c7!

Ahora las blancas ganan gracias a su ventaja de Tiempo (*clave 5*).

58...♙e7

Es demasiado tarde jugar 58...♙f6 59.♖xh6+ ♙e5 60.♙d7+ -, y las blancas capturan el peón e6 con jaque.

59.e5!?

Una jugada bastante humana. El modulo de computadora piensa que 59.♖xh6+, es más prosaico, ¡pero tiene una cabeza fría y un motor caliente!

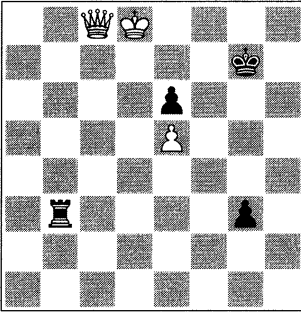
59...g4 60.♖xh6 g3 61.♖h7+! ♙e8 61...♙f8 62.♙d7+ -.

62.♖g7 ♙f8 63.♙d8!

Coronando primero.

63...♙xg7 64.c8♖

(Diagrama siguiente.)



Transponiendo a final de ♔ contra ♚ que muestra grandes habilidades de la dama y sus ventajas en comparación con otras piezas (ver también parte 6).

64...g2 65.♔d7+ ♕g6 66.♔xe6+ ♕h5 67.♔f7+! ♕h4 68.♔c4+!

La agilidad geométrica de la dama es increíble, es como un tiburón en el Atlántico.

68...♕g3

68...♕h5 pierde el peón g2 después de 69.♔e2+, y 68...♕g5 pierde la casa: 69.♔xb3 g1♔ 70.♔g8+.

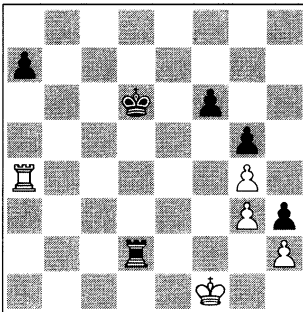
69.♔xb3+ ♕h2 70.♔c2 1-0

□ Viktor Moskalenko

■ Gennady Tunik

Lvov, semifinales ch-URS (10), 1984

□



EJERCICIO: En esta desesperante (para mí) posición la partida fue aplazada, pero acabó con empate, ¡gracias a mi misteriosa «torre submarina»!

Vamos a comprobar nuestras habilidades de análisis. La situación es desastrosa para las blancas: un peón de menos, un «tornillo» negro en h3 y con el rey aislado en la última fila... La mayoría de los participantes de este fuerte torneo preveían una puntuación de 0-1.

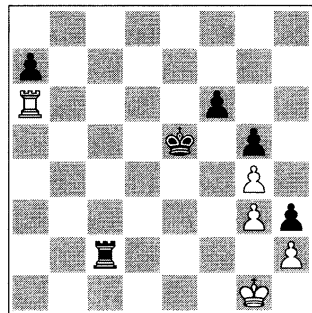
47.♔a6+!?

Mientras analizaba las prácticas oportunidades de defensa en el hotel (hay que tener en cuenta que en 1984 todavía no habían ordenadores personales y estudiaba la posición sobre el tablero, usando mi propia cabeza), encontré algunos puntos clave, y también que mi recurso principal era la actividad de la torre blanca: PPPC.

47...♕e5 48.♕g1!

Se requiere paciencia y defensa pasiva.

48...♔g2+ 49.♕h1 ♔c2 50.♕g1



Aquí mi oponente se puso muy feliz y jugó

50...♔c7!?

Tanto desde perspectiva psicológica como siguiendo los principios de los finales, las negras escogieron un plan seguro, flexible y muy humano, favoreciendo la defensa de su peón pasado en a7, con el objetivo de mantener todas sus ventajas y ganar poco a poco. La principal alternativa era atacar el peón en h2 con 50...♖c1+ 51.♔f2 ♖h1 (éste es el plan escogido por todos los módulos de análisis) 52.♞a5+!? ♔d6 53.♞a6+ ♔c5 54.♞xa7 ♞xh2+ 55.♔f3.

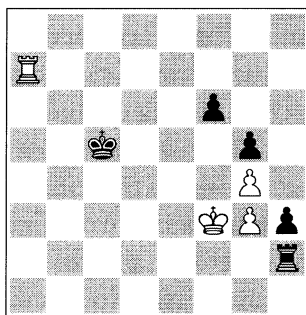


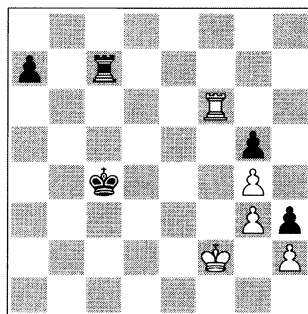
Diagrama de análisis

De acuerdo con los programas de ordenador, ésta es la posición ganadora a la que deben aspirar las negras. Sin embargo, los humanos tendemos a tener más dudas aquí a causa del concepto de los 3 frente a 2 peones en el flanco. ¿Quién tiene la razón? ¡Todavía no lo sé, pero estaba seguro que mi oponente no debería haber escogido este plan!

51.♔f2 ♔d4 52.♞d6+!

Luchando por toda casilla sobre el tablero. 52.♞xf6?! ♞c2+!.

52...♔c4 53.♞xf6



Ahora este peón puede ser capturado, ya que el rey de las negras impide que su torre de jaques. Ésta fue mi primera posición deseada.

53...a5

Ahora la partida es puramente guiada por la norma del Tiempo (*clave 5*).

54.♞h6!

El molesto clave en h3 debe ser eliminado.

54...a4

Mi oponente todavía está feliz.

55.♞xh3 a3 56.♞h8

El contrajuego de las blancas con su torre aquí es muy dinámico.

56...♞a7!

Una contra-maniobra automática. 56...a2 57.♞a8 ♔b3 58.h4! ♞c4 59.♞xa2 ♔xa2 60.♔f3 ♔b3 61.hxg5=.

57.♞c8+ ♔b3 58.♞b8+!

Cada tempo es valioso. Esta fue mi segunda posición deseada en este final.

58...♔a4 59.♞b1 a2 60.♞a1

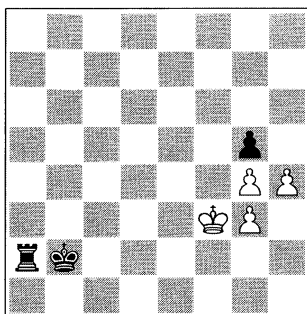
Preparando mi «torre submarina» para su acción kamikaze.

60...♔b3 61.h4! ♔b2 62.♞xa2+ ♞xa2 63.♔f3!

La lucha todavía continua. Ésta fue mi tercera posición deseada. Después de perder el principal recurso defen-

sivo (mi torre), nuevos héroes aparecieron sobre la escena.

63.♔e3 ♖a4!; 63.hxg5?! ♕c3+ 64.♔e3 ♖a4! (64...♕c4!?) 65.♕f3 ♔d4 66.♕f4 ♕d5+ 67.♕f5 ♖a1- +.



63...♕c3 64.♔e4!

En este punto, mi oponente se puso visiblemente nervioso, buena señal. Los espectadores empezaron a mirar a mi partida con más interés; ¡podría suceder un milagro!

64...♕c4!

La única manera de ganar. 64...♖a5 65.hxg5 ♕c4 (65...♖xg5 66.♕f4 ♖g8 67.g5 ♕d4 68.♕f5=) 66.g6 ♖g5 67.♕f4 ♖xg6 68.♕f5 ♖g8 69.g5 ♕d5 70.g6= con tablas gracias al peón en g3.

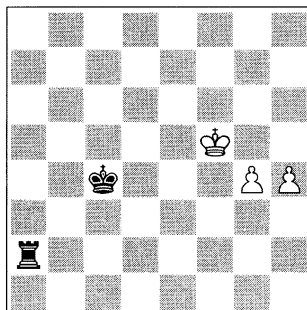
65.♕f5!?

La mejor oportunidad práctica. Vi la línea perdedora 65.♔e5 ♕c5 (o 65...♖a5+!?) 66.♕f6 ♕d5+-) 66.♔e6 ♕c6+- y las negras llegan justo a tiempo.

65...gxh4?

Finalmente, la presión de un juego agudo y dinámico forzó a las negras desviarse. Podían haber ganado con las mismas maniobras: 65...♕d5 o 65...♖a5+.

66.gxh4=



Llegando a una posición de empate.

66...♕d5 67.h5! ♕d6 68.♕f6 ♖f2+ 69.♕g7!

El peón-h garantiza el recurso de ahogado.

69...♖g2 70.h6 ♖xg4+ 71.♕f7 ♖h4 72.♕g7 ♕e6

O 72...♕e7 73.h7 ♖g4+ 74.♕h8! =; pero no 74.♕h6?? ♕f7, y las negras ganan.

73.h7 ♖g4+ 74.♕f8 1/2-1/2

De esta manera, obtuve medio punto y el respeto de los participantes como buen analista: ¡mi oponente había seguido casi todo mi análisis! Actualmente, cualquier computadora nos ayudaría ganar aquí, pero el programa no nos explica cómo llevar una tarea de defensa.

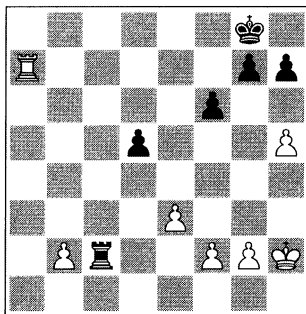
Atacando

□ Viktor Moskalenko

■ Vidmantas Malisauskas

Norilsk URS-ch semi-final (9), 1987

□



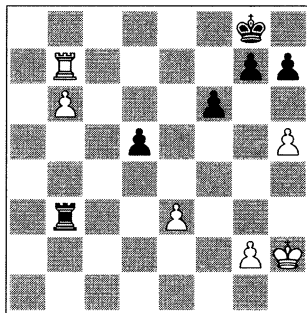
EJERCICIO: A través de la segunda fila, las negras atacan los dos peones en f2 y b2. Así que tan solo una de las vidas puede ser salvada: ¿cuál de los peones tiene más valor?

En esta importante partida, mi última jugada antes de control de tiempo (jugada 40) fue:

40.♔g3?

Un pobre concepto que permite que las negras se defiendan con facilidad (Habilidad personal -6: un mal estudio de las normas de finales). De acuerdo con PPC, y hasta ahora mi extensa experiencia me enseñaría lo mismo, guardar el peón pasado es preferible en casi todas las ocasiones. Así que: 40.b4! (era la única jugada para seguir con la partida) 40...♞xf2 41.b5! (bueno para *clave 3* y *clave 5*; pero también 41.♔g3! está bien, para mejorar *clave 4*: 41...♞b2 42.♞b7±)

41...♞b2 (la torre debe retroceder para apoyar el avance del peón-b. 41...h6?? no salva el día: 42.b6 ♞b2 43.b7 ♔h7 44.♔g3+, y el rey blanco llegará al flanco de dama) 42.♞b7 ♞b3 43.b6±.



Las blancas tienen buenas oportunidades prácticas para ganar la partida. El rey blanco puede ser activado poco a poco, mientras que el rey negro permanecerá pasivo en su flanco.

40...♞xb2

El peón-b2 era el recurso más importante. Ahora son tablas.

41.♞d7 ♞b5

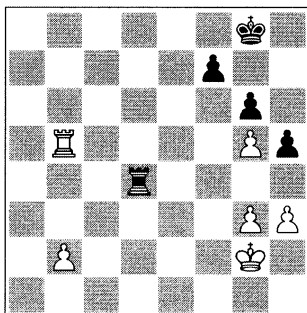
1/2-1/2

□ Viktor Moskalenko

■ Miguel Illescas Córdoba

Casino Barcelona (5), 2005

□



EJERCICIO: Averigua cuál es el mejor y el más dinámico plan para avanzar.

Si el peón g5 pudiera retroceder a su casilla original en f2, tendríamos un final habitual donde la defensa tiene ciertas oportunidades de obtener contrajuego y conseguir tablas. En esta posición, sin embargo, el peón g5 bloquea la estructura de las negras y rinde una victoria forzada a las blancas.

36.♖b3?

Un plan muy pasivo y defectuoso. (Habilidad de ajedrez -3: técnica de finales). ¡Por otro lado, muchas posiciones buenas no se ganan a causa de los apuros de reloj!

Obviamente, 36.h4 o 36.b4 son jugadas más lógicas (+clave 3). Sin embargo, en este caso las negras pueden intentar activar su rey jugando 36...♔f8!?

Así que la solución dinámica (clave 5) es 36.♖b8+! (tácticamente es importante encerrar el rey negro en su fortaleza) 36...♔g7 37.b4! (el peón pasado tiene que llevarse a la casilla b6 sin gastar ni un solo tempo).

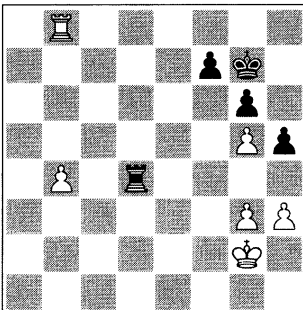


Diagrama de análisis

37...h4 (37...♖d2+ no salva la partida: 38.♔f3 ♖b2 39.h4 con una posición ganada para las blancas) 38.gxh4 ♖xh4 (sería parecido a la variante principal 38...♖d2+ 39.♔f3 ♖d3+ 40.♔f4 ♖d4+ 41.♔e5 ♖xh4 42.b5 ♖xh3 43.b6+ -, ganando) 39.♔g3 ♖c4 40.b5! ♖c3+ 41.♔f4 ♖xh3 42.b6 ♖b3 43.♔e5+ -.

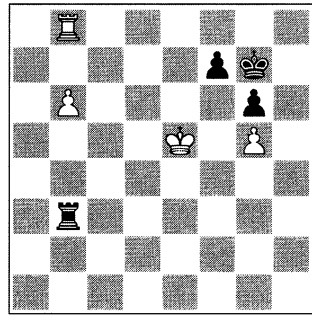
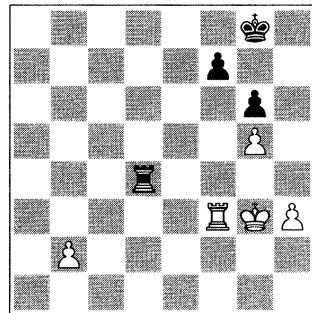


Diagrama de análisis

Las blancas han conseguido su posición deseada y deberían ganar sin más problemas. El rey de las negras está atrapado en su castillo.

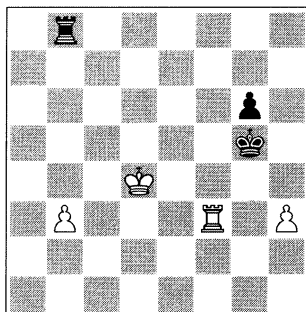
36...h4 37.gxh4 ♖xh4 38.♔g3 ♖d4 39.♖f3?



La idea detrás de mi plan equivocado consistía en colocar la torre en el lado lateral del peón pasado. Aún tendría

algunas oportunidades de ganar después de 39.♖b8+!.

**39...♞d5 40.♙f4 ♙g7 41.♞g3 f6!
42.♙e4 ♞b5 43.b3 f5+ 44.♙d4 f4
45.♞f3 ♞xg5 46.♙e4 ♞b5 47.♙xf4
♙f6 48.♙e4+ ♙g5 49.♙d4 ♞b8!=**

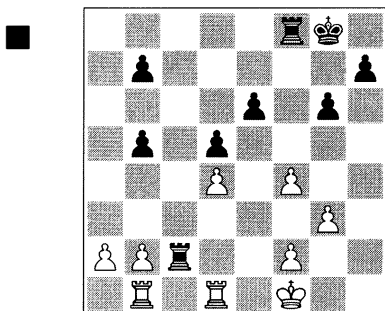


Con un empate teórico (similar al ejemplo anterior de esta parte de Chéron), ya que el rey blanco no puede ayudar a empujar su peón-b a causa de los jaques de la torre negra des del frente. Más tarde, la partida terminó con tablas.

□ **Joan Fluvià Poyatos**

■ **Viktor Moskalenko**

Barcelona Sants, rápidas (4), 2000



EJERCICIO: Vamos a investigar el largo final de torres con muchas vueltas y revueltas.

Después de estudiar algunas posiciones e ideas prácticas, ahora vamos a comprobar una partida rápida, mejorando nuestra técnica a nivel intuitivo. Estamos en un final de la Defensa francesa, variante Tarrasch. Las estructuras de peones en ambos lados tiene muchos defectos, pero las torres negras están más activas (+clave 3). Esta ventaja temporal es la señal de empezar un juego dinámico.

28...g5!

Bonjour French Black Jet! 28...♞fc8 29.♞d3 ♞28...♞a8!? 29.a3 ♙f7±.

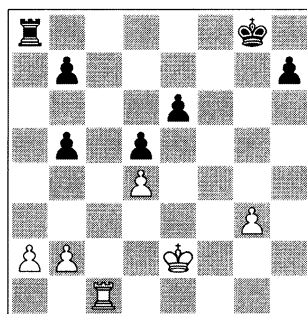
29.♞dc1!

La mejor defensa es sacrificar un peón y cambiar un par de torres.

29...♞xc1+ 30.♞xc1 gxf4 31.♙e2 fxg3 32.fxg3

Ahora las blancas amenazan con activar su torre y atacar la debilidad de b5 y b7.

32...♞a8!



33.a3

Un reflejo. Un posible escape para las blancas era 33.♞c5!? b4 34.♞b5 ♞xa2 35.♞xb4 ♞a7=. La activada torre blanca en b4 y la desactivada torre negra en a7 superan la desventaja material (+clave 3 = -clave 1).

33...b4!

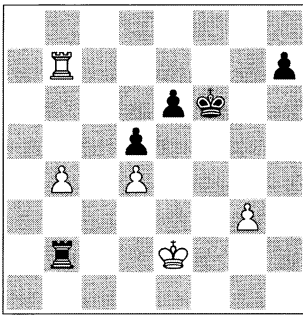
Una ruptura forzada, pero siempre es agradable jugar este truco táctico.

33...♖a4 34.♜c8+ ♔f7 35.♜c7+ ♔g6 36.♜xb7 ♜xd4 37.♜xb5=.

34.axb4 ♜a2! 35.♜c8+

35.♜c2 ♔f7 36.♜c7+ equivaldría a lo mismo.

35...♔f7 36.♜c7+ ♔f6 37.♜xb7 ♜xb2+



EJERCICIO: ¿Cuál es el mejor tipo de jugada para el rey blanco, el defensivo o el ofensivo?

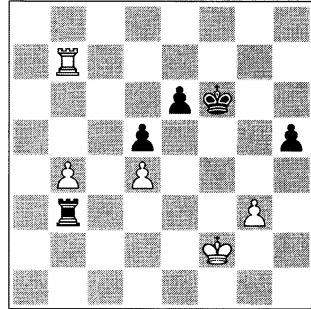
38.♔e3?!

Un error, tanto en sentido táctico como conceptual. La defensa dinámica era 38.♔d3!. El rey blanco debe ayudar a sus peones pasados: en la mayoría de los finales, una defensa activa es más importante que el equilibrio material (PPPC contra *clave 1*). 38...h5 39.♔c3! ♜g2 40.b5 ♜xg3+ 41.♔b4, con suficiente contrajuego para un empate.

38...♜b3+ 39.♔f2?!

Un error estratégico. Las blancas deberían haber regresado al camino correcto: 39.♔d2!? h5+. Era más débil

39.♔f4? ♜d3+.

39...h5!

Aquí tenemos un buen ejemplo del clásico concepto, probablemente introducido por Nimzowitsch, de islas de peones: en nuestro caso, 2 contra 3. La ventaja de tener menos islas de peones es obvia: ¡es más fácil atacar los peones del enemigo y de defender a los nuestros!

40.b5 ♜d3!

Habría tiempo suficiente para llevarse el material (dinámicas *clave 1* + *clave 5*).

41.♜b8?

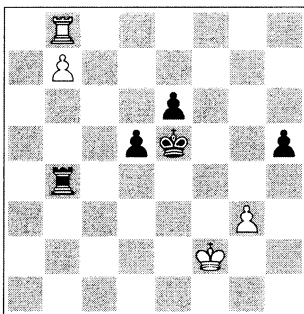
Éste debe ser el error decisivo. Sin embargo, ¡los finales de torres son duros de ganar! La última oportunidad defensiva para las blancas debería haber sido 41.b6! ♜xd4 42.♜h7 ♜b4 43.b7!, con buenas oportunidades de tablas.

41...♜xd4 42.b6

Este método no va a funcionar ahora: no hay tiempo suficiente (–*clave 5*).

42...♜b4 43.b7 ♔e5 +

(Diagrama siguiente.)



Ésta es la posición deseada para las negras, ya que el peón blanco en la fila b no puede hacer más progreso. El resto de la partida se basa en los intentos de las negras para conseguir una de las posiciones teóricamente ganadas (utilizando la Habilidad de ajedrez 3: técnica).

44.♔e3 ♚b3+ 45.♔d2 ♔d4 46.♔c2 ♚b6

Zugzwang. Ahora las negras amenazan con 47...e5.

47.♚e8

La única continuación aceptable.

47...♚xb7 48.♚xe6 ♚f7!

Una jugada muy buena. Desde la columna f, la torre negra combina ataque con defensa.

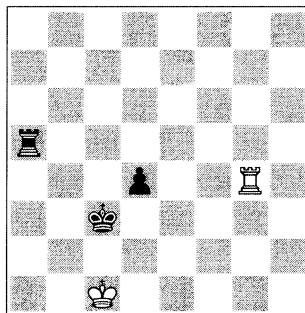
49.♚h6 ♚f2+! 50.♔d1 ♔d3! 51.♔e1 ♚f5 52.♚g6 d4 53.g4 ♚e5+!

Los jaques intermedios también son recursos bastante importantes en los dinámicos finales de torres.

54.♔d1 ♚a5! 55.♔c1 hxg4 56.♚xg4 ♔c3!- +

El último momento clave de este final.

Hemos llegado a un tema teórico importante: Puente de Lucena. La posición está ganada por las negras.



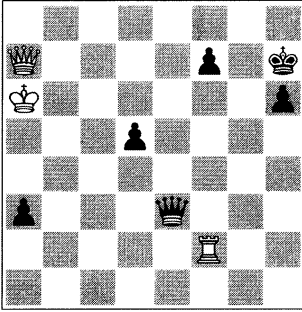
57.♔b1 d3 58.♚g8 ♚b5+! 59.♔a2 d2 60.♚d8 ♚b4! 0-1

La «intuitiva» técnica en los finales de torre es de extrema importancia para cualquier jugador de ajedrez práctico.

Técnica en finales mezclados

En otras partes de este libro hemos visto varios ejemplos con una mezcla de piezas. Aquí tenemos tres dinámicos: torre contra peones y piezas.

□ **Viktor Moskalenko**
 ■ **Alexander Stripunsky**
 Rostov 1993



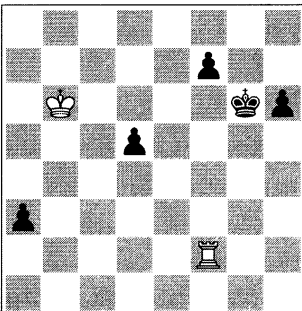
EJERCICIO: ¿Cómo evaluar esta posición?

Después de llevar mi rey desde g1 a a6, la posición de las negras colapsa. Tarde o temprano, el rey blanco se escapará de los jaques y por eso las negras deciden cambiar de damas y buscar nuevos recursos.

73... ♖xa7+ 74. ♔xa7

Nos transponemos a un final de torre contra 4 peones.

74... ♔g6 75. ♔b6!



Ni los peones negros, ni su rey están suficientemente avanzados (-clave 3 y -clave 4). Las blancas ganan gracias a la habilidad de su rey de llegar a cualquier casilla de tablero en 7 jugadas (PPPC).

75... ♔g5 76. ♔c5 h5 77. ♔xd5

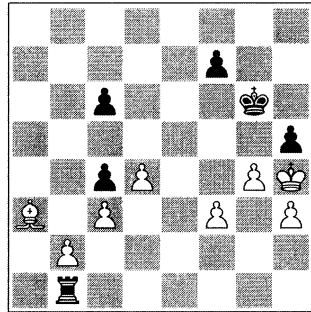
¡El rey puede comer mientras viaja!

77... ♔g4 78. ♔e4 f5+ 79. ♔e3! ♔g3

80. ♖xf5 h4 81. ♖g5+ ♔h2

82. ♔f2 h3 83. ♖a5! 1-0

□ **Alexey Shirov**
 ■ **Levon Aronian**
 Moscú (4), 2006



EJERCICIO: Quién está mejor: ¿las blancas con su alfil y peones o las negras con su torre? ¿Cómo deberían continuar las negras? ¿Qué factor de las claves será el decisivo?

Aquí tenemos un gran ejemplo de dos jugadores de élite usando sus Habilidades personales, todos los recursos de la posición y un buen conoci-

miento teórico de los finales (Habilidad de ajedrez +3).

38...♖g1!

Aronian aprovecha la posibilidad de recortar al rey blanco (*clave 4*).

39.♔c5

39.gxh5+ ♖f5 es bastante similar a la partida.

39...♖g2 40.♔a3 f6!

El primer *zugzwang* (PPPC).

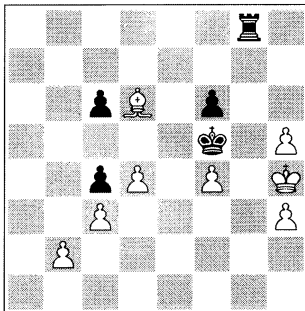
41.gxh5+ ♖f5 42.f4!

Dejar el peón b2 obviamente habría sido malo. Pero 42.h6 ♖g6+ tampoco resolvería los problemas de las blancas en el final.

42...♖g8!

La torre es una pieza fabulosa. 42...♖xf4? tan solo llevaría a tablas después de 43.h6 ♖g8 44.♖h5 ♖g5+ 45.♖h4 ♖g8=.

43.♔d6



43...♖e6!

Esta jugada contiene una fantástica idea. Objetivamente era posible continuar el plan inicial con 43...♖g2!? 44.♔a3 ♖f2 45.h6 ♖g6+, con buenas oportunidades para las negras de una lenta victoria.

44.h6

Esto parece llevar a un empate forzado, pero no es así. De todas maneras, en caso de 44.♔a3 ♖f7! 45.♔d6 ♖g2 46.♔a3 ♖g7+, las blancas deben dejar uno de los peones debido al *zugzwang*.

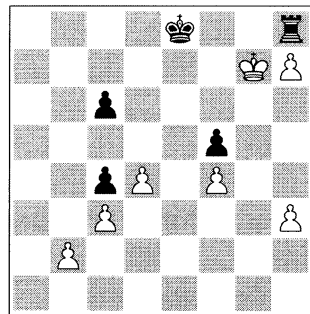
44...♖xd6!!

44...♖f7 45.♖h5 ♖d8+.

45.♖h5 f5 46.h7 ♖h8!!

¿Cómo?

47.♖g6 ♖e7 48.♖g7 ♖e8!



Tan solo aquí las blancas se dan cuenta de lo que había sucedido (PPPC).

49.♖g6

¡No hay escape! Si se toma la torre con 49.♖xh8, las negras juegan 49...♖f7 o 49...♖f8, y esperan hasta que a las blancas se les acaben las jugadas con peones libres. En el final las blancas no tendrán otra elección que jugar b2-b3... y luego las negras dan mate. Esta idea es bastante similar a Moskalenko-Adorjan en parte 1 (página 58), pero aquí el rey blanco no dispone de la casilla h7 para desplazarse.

49...♖f8 50.h4 ♖e7 51.♖g7 ♖e8!

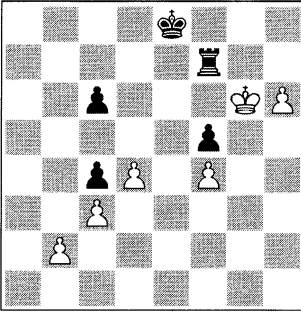
52.♖g6 ♖f8 53.h5 ♖e7 54.♖g7

54.♖xf5 ♖f7 también es desesperante.

54...♔e8 55.♖g6 ♕f8 56.h6 ♔e8
57.♖f6

57.♖g7 ♕e7 58.♖g6 ♕f8, el *zugzwang* final.

57...♜xh7 58.♖g6 ♜f7! 0-1



Si 59.h7, entonces 59...♜f8! 60.♖g7 ♜h8!
61.♖xh8 ♕f7 etc. Un brillante final gracias a las grandes habilidades de la torre.

piezas de la torre deben ser bien usadas.

37...♜a8!

Planeando atacar el peón débil en c4 con 38...♜a4.

38.♖d3 ♜a4 39.e5 dxe5 40.♖xe5

Parece que las blancas han conseguido defender todas sus debilidades, pero ahora llega la segunda ronda del ataque de la torre negra.

40...♜a8!

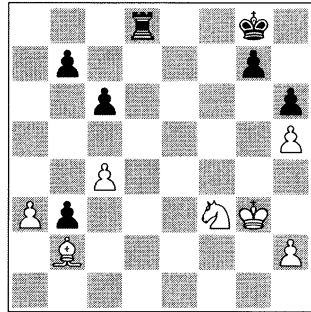
De nuevo empezamos desde la casilla original.

41.♖f3

Si 41.♖f3 entonces 41...♜f8+! 42.♔e3 ♜f5+, atacando los débiles hermanos en la columna h.

41...♜d8!

La entrada por la columna-d es decisiva.



42.♖f4

42.♖d4 c5!.

42...♜d1 43.♔e3 ♜b1

¡Tres piezas blancas (♖/♗/♘) no son capaces de hacer frente a la dinámica de la torre!

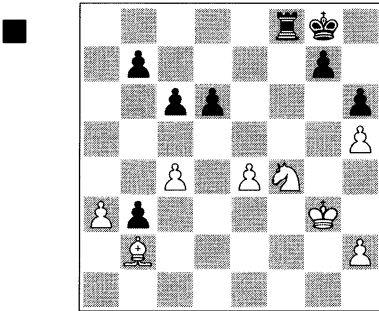
44.♖d4 b2!

Con una posición ganadora.

□ Sebastien Cossin

■ Viktor Moskalenko

El Ejido (5), 2008



EJERCICIO: La posición está altamente desequilibrada, debido al distinto material en los dos lados. ¿Quién está mejor y cómo continuar aquí?

En los finales, torre+peón pueden superar a alfil+caballo (PPPC). Las pro-

Parte 6

La dama



«La principal característica de la dama es su alta movilidad.»

Ludek Pachman

Propiedades

- La dama es la pieza de ajedrez más poderosa con las más grandes capacidades para el juego.
- La dama es la pieza mejor calificada para lanzar ataques dobles a sitios distantes del tablero.
- En tan solo dos jugadas la dama puede alcanzar cualquier casilla del tablero.
- La dama también puede ser bastante útil como bloqueante, por ejemplo en la variante de Blues de Dama Negra con ...♔a5/...♔a4 y en la Francesa Winawer.



Para recordar

- Intenta centralizar tu dama, ya que es más fuerte en una posición central, pero recuerda que esta circunstancia tan solo es favorable cuando la mayoría de las piezas mayores ya se hayan intercambiado (una norma clásica de ajedrez).
- Apertura: tener cuidado de comer peones con la dama; pueden estar «envenenados». Recordar el axioma Tarrasch: «cualquier peón ganado con la dama en la apertura es un error».
- Mediojuego: «Un sacrificio de dama nunca es absoluto, sino parcial, produciendo un provecho inmediato», Rudolf Spielmann. Creo que se refería a la dinámica (+clave 5).

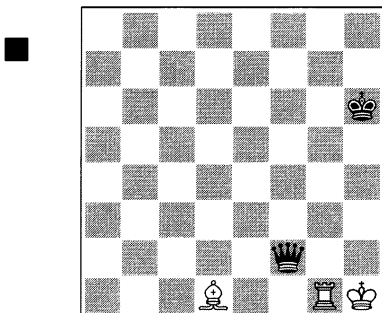
Ejemplos de las habilidades de la dama

En esta sección presentamos algunos finales mezclados; en otros capítulos seguiremos desarrollando más propiedades de dama.

□ Glenn Flear

■ Viktor Moskalenko

Fuerteventura, Magistral 1992



EJERCICIO: ¿Esta posición es un empate?

Aquí ambos jugadores habían gastado todo su tiempo y acordaron tablas. Pero quedaban algunos recursos. Las negras tienen una magnífica jugada con el rey:

54...♔h7!

Zugzwang. Ahora las blancas pierden su alfil gracias a la gran agilidad geométrica de la dama (PPPC).

55.♕h5

55. ♖g2 ♜f1+ 56. ♖g1 ♜h3#; 55. ♙b3 ♜f3+; 55. ♙a4 ♜h4+.

55... ♜h4+ 56. ♙g2 ♜g5+ 57. ♙f2 ♜xh5

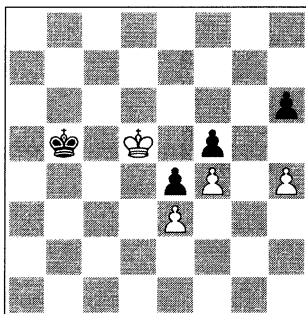
Con una posición ganadora.

□ Yury Dokhoian

■ Viktor Moskalenko

Blagoveschensk 1988

□



EJERCICIO: Muchos de los finales de peones se transponen a finales de dama. ¿Quién será el primero en coronar aquí?

64.h5!

Avanzando el peón-h las blancas guardan un tempo decisivo (+clave 3 y +clave 5), que conduce a un final de damas ganador.

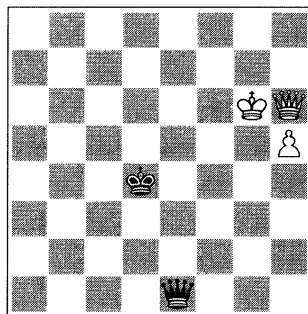
64... ♙b4

El rey negro debe gastar tempo esperando.

65. ♙e5 ♙c3 66. ♙xf5 ♙d3 67. ♙g6 ♙xe3 68.f5 ♙d4

68... ♙d3 69.f6 e3 70.f7 e2 71.f8 ♜e1 ♜ 72. ♜f5+, etc.

69.f6 e3 70.f7 e2 71.f8 ♜ e1 ♜ 72. ♜xh6

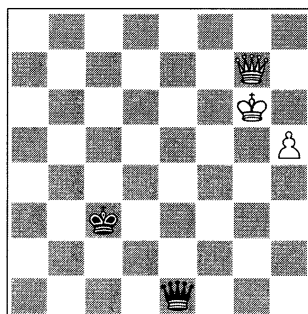


Si ahora las negras no pueden encontrar un jaque continuo, están perdidas.

72... ♙c3

El rey negro tan solo obstaculiza su propia dama en el centro. 72... ♜e4+ no funciona: 73. ♙g7 ♜e7+ 74. ♙g8 ♜e8+ 75. ♙h7 ♜e4+ 76. ♜g6 +-, y los jaques se acaban.

73. ♜g7+

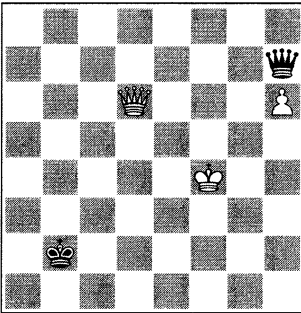


Las blancas necesitan mantener centralizada su dama y avanzar su peón pasado. El factor decisivo será el juego del rey blanco: debe atravesar el tablero entero para ocultarse de los jaques, aprovechando la posición del rey enemigo (PPPC + clave 4). De hecho, los nuevos programas y bases de finales todavía valúan esta posición como tablas.

73...♖b3 74.♗f7+ ♔a3 75.♗f3+
♔a4 76.h6 ♗e6+ 77.♔g5 ♗e5+
78.♗f5 ♗e7+ 79.♗f6 ♗c5+ 80.♔h4
♗c4+ 81.♔g3 ♗d3+ 82.♗f3 ♗h7?

No 82...♗g6+? 83.♗g4+, pero después
de 82...♗c2! no hay victoria para las
blancas.

83.♗c6+ ♔a3 84.♗a6+ ♔b2
85.♗f6+ ♔a3 86.♗d6+ ♔b2 87.♔f4



Las blancas han mejorado sus piezas
(+clave 3), y entramos en la fase final.

87...♗f7+ 88.♔g5 ♗g8+ 89.♔f5
♗h7+ 90.♔e5 ♔b3 91.♗e6+ ♔a3
92.♗f6 ♔a2 93.♗g7 ♗d3?

Aquí, según la teoría de un programa
93...♗c2! aún eran tablas...

Ahora las blancas pueden intercam-
biar las damas, pero 94.♗a7+! habría
ganado más rápidamente.

94.♗g2+ ♔a1 95.♗g1+ ♔a2
96.♗f2+ ♔b3 97.♗b6+ ♔a2
98.♗a5+ ♔b2 99.♗b4+ ♔c1
100.♗f4+ 1-0

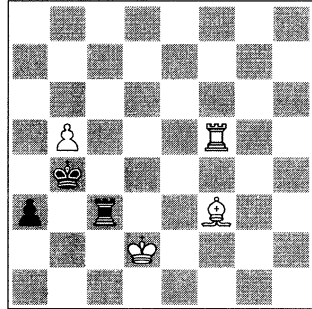
Cambiando las damas con la si-
guiente jugada. La técnica de mi opo-
nente era sorprendente; ¡jugó como
una máquina!

□ Viktor Moskalenko

■ Andrey Schekachev

St Petersburg 1993

□



**EJERCICIO: ¿Qué método escoge-
rías para ganar y cuál es el factor
decisivo?**

71.♗f4+!

Una victoria forzada, debido a la ven-
taja de acuerdo con las Claves 5 y 4.

71.b6!? habría sido más lento.

71...♗c4

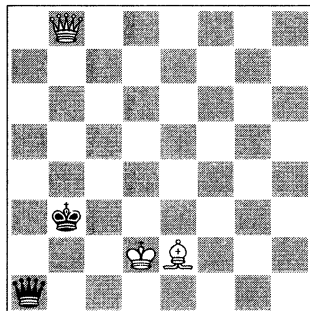
71...♔b3? 72.♔d1+.

72.♗xc4+ ♔xc4 73.♔e2+! ♔b3

La única casilla para el rey.

74.b6 a2 75.b7 a1 ♗ 76.b8 ♗+

Las blancas son primeras en empezar
su ataque (3 piezas contra rey), y la
dama negra no puede ayudar (-clave 4
es el factor decisivo aquí).



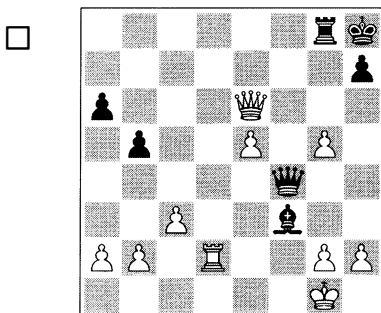
76...♔a3 77.♚a7+ ♔b2 78.♚d4+ 1-0

Es mate en 4: 78.♚d4+ ♔b1 79.♙d3+ ♔a2 80.♚a4+ ♔b2 81.♚b4+ ♔a2 82.♙c4#.

□ **Judit Polgar**

■ **Viktor Moskalenko**

Oviedo semi-rápidas (45m.), (7), 1993



En el curso de este fragmento vamos a ver varias maneras de transponer hacia distintos finales. Desafortunadamente, ninguno de ellos me favorecía.

Parece que las negras hayan creado fuertes amenazas, pero:

28.♚f6+!

La única jugada, pero bastante fuerte.

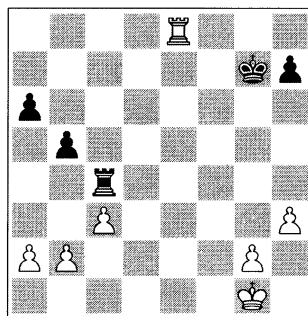
28...♚xf6 29.gxf6

En el final, en casi todos los casos, una cadena de peones es más poderosa que una pieza, sobre todo si los peones están avanzados (dependiendo de la *clave* 3).

29...♙g4 30.♙d6 ♙e8 31.f7!? ♙c8 32.h3 ♙h5 33.e6 ♔g7 34.e7!?

Recuperando su pieza.

34...♙xf7 35.♙d8 ♙c4 36.e8♚ ♙xe8 37.♙xe8T



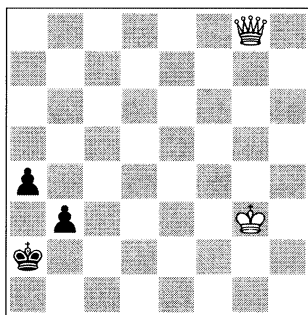
¡Dos peones extra en un final de torres es mucho material, pero aquí se escapan algunas oportunidades! También estábamos en apuros de tiempo.

37...a5 38.♙d8 ♔f6 39.♙d5 b4 40.♙d4!? ♙xd4 41.cxd4 ♔f5 42.g4+ ♔e4 43.♔f2 ♔xd4

Vamos a ver qué pasará en este final de peones con un peón de menos (+*clave* 4: como oportunidad para escapar).

44.h4 ♔e4 45.♔g3 a4 46.h5 ♔d3 47.g5 ♔c2 48.g6 hxg6 49.hxg6 ♔xb2 50.g7 ♔xa2 51.g8♚+ b3

Con una heroica defensa, conseguí llegar hasta aquí. Pero ahora empieza la parte más dramática de la partida.



EJERCICIO: ¿Cómo pueden ganar las blancas? Si es turno de ne-

gras, pueden empatar fácilmente: ¿estás de acuerdo?

52.♙f2!

La dama es mucho más fuerte que dos peones y rey, pero como ya sabemos, el factor decisivo en esta situación debe ser los movimientos con el rey blanco (+clave 4).

Si toca jugar a las negras, habría un empate teórico: 1...a3 2.♙f2 ♖a1!

3.♞xb3 a2= con el familiar motivo de *abogado*.

52...a3 53.♙e3 ♙b2

La principal defensa no funciona aquí: 53...♙a1 54.♞xb3 a2 55.♞c3+ ♙b1 56.♙d2 a1♞ 57.♞c2#.

54.♞g7+ ♙c2 55.♞c7+ ♙b1

56.♙d2 b2 57.♞b7! 1-0

Es mate en pocas jugadas.

Algunas últimas ideas:

- Paulatinamente, a lo largo de los años, creé mi propia mini-colección de finales, descubriendo y redescubriendo muchísimas nuevas ideas y posibilidades. Recomendando al lector que haga lo mismo.
- Como hemos visto, no todas las jugadas aquí son perfectas o fantásticas, los protagonistas cometieron numerosos lapsus en su búsqueda de la verdad, o simplemente de la mejor solución práctica. Pero escogí este material muy cuidadosamente con el objetivo de mejorar vuestra técnica general, siguiendo el consejo del gran Capablanca: «*Estudia cada pieza en su pura forma*». ¡Así que aquí el material no tiene la importancia decisiva, sino el proceso de análisis el cual le sirve de apoyo!
- Los tres componentes principales de mi sistema explicados en estos primeros tres capítulos regresarán en los capítulos restantes de los libros II y III, que tratarán sobre el Mediojuego y las Aperturas.

Índice de jugadores

Los números se refieren a las páginas.

A

Adorjan	86
Alcázar Jiménez	126
Almeida	92
Alsina Leal	108
Arencibia Rodríguez	99
Aronian	145

B

Bacrot	25
Barria	45
Belezky	91
Bogoljubow	66

C

Campos Moreno	124
Chigorin	86
Cossin	147

D

Dokhoian	152
Dreev	133
Duran Albareda	42

E

Emms	109
Estrada Nieto	116

F

Fluvià Poyatos	142
----------------	-----

G

González García	106
González Rodríguez	92

I

Iglesias	105, 114
Illescas Córdoba	140
Kochetkov	91
Kulinskiy	41

L

Lacasa Díaz	107
-------------	-----

M

Malisauskas	140
Movsziszian	24

N

Nimzowitsch	66
-------------	----

P

Palatnik	50
Paragua	97
Pena Gómez	54
Peralta	111
Pinter	125
Polgar	154
Potkin	57
Psakhis	110

R

Rizouk	90
--------	----

S

Schekachev	153
Scherbakov	90
Shirov	145
Stefanova	121
Stripunsky	145
Sunye Neto	85

T

Tarrasch	86
Torrecillas Martínez	89
Tunik	137

V

Vaganian	85
Vaisser	135
Vallejo Pons	25

Epílogo. Mi manera de escribir esta serie de libros para todos los jugadores de ajedrez



El formato que ha adquirido esta serie de libros permite que el autor disponga de grandes posibilidades de improvisación, algo similar a lo que ocurre en los libros de la conocida serie de Mark Dvoretsky. Además, casi todos los aspectos del juego son investigados profundamente, incluyendo la estrategia y la táctica, y tienen un fuerte toque personal. ¡Todo muy dinámico y nunca aburrido!

Para *Revoluciona tu Ajedrez*, he tratado de presentar una amplia gama de material, repartido en tres volúmenes que forman un proyecto único. La mayoría de los ejemplos vienen de mi experiencia personal, y el resto también data unas fechas muy recientes, así que es de esperar que el libro sea muy apropiado para los tiempos modernos. Pero de la misma manera he aplicado la dinámica perspectiva revolucionaria de las Cinco claves a una serie de partidas antiguas, por ejemplo, Botvinnik, Smyslov, e incluso al mismísimo Nimzowitsch.

Espero que con los ejemplos, ejercicios y explicaciones presentadas en el libro se ayude a aclarar cómo se juega hoy en día una partida de ajedrez, desde mi punto de vista. Debemos tener en cuenta ciertas «normas eternas», establecidas en las Propiedades de piezas, peones y casillas, así como en nuestras Habilidades personales; y luego, cuando se examine una posición crítica en la partida, debemos evaluar la situación en cuanto al material, el desarrollo, y la colocación de las piezas, peones y el rey. Pero debemos hacer estas evaluacio-

nes de una forma dinámica. Como la vida misma, una partida de ajedrez va cambiando todo el tiempo. Por eso, difícilmente podemos hablar de ventajas o desventajas «permanentes»: ¡con Tiempo (T5), todo puede cambiar!

Como también ya hemos visto en mis anteriores libros *The Fabulous Budapest Gambit* (New In Chess, 2007) y *La Flexible francesa* (New In Chess, 2008), se necesita un enfoque flexible de nuestro juego para el ajedrez del siglo XXI. Los Elementos de Steinitz y el Sistema de Nimzowitsch, dos hitos en la historia del ajedrez, han significado mucho para la comprensión de miles de jugadores, pero tan sólo mediante una buena comprensión del factor del Tiempo seremos capaces de llevar el ajedrez a una nueva dimensión.

Viktor Moskalenko
Barcelona, julio de 2010

Bibliografía

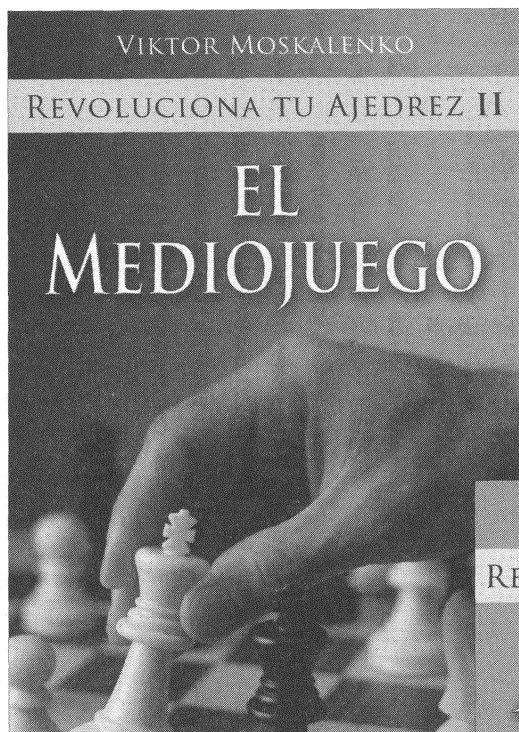
Programas

- ChessBase 10, Fritz 11 y Rybca 4
- MegaBase 2010, CBM series

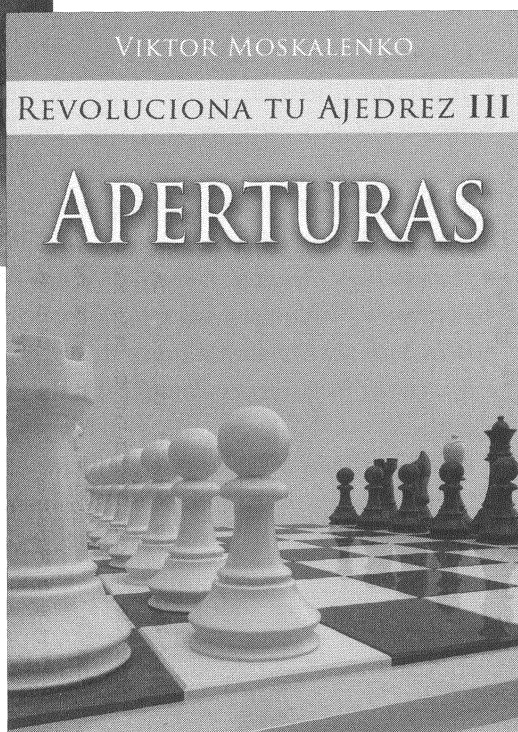
Libros

- *Ajedrez Esencial* de Antonio López Manzano y José Monedero González, Paidotribo 2000
- *My System y Chess Praxis* de Aaron Nimzowitsch
- *El Sentido Común en Ajedrez* de Emanuel Lasker, 1917, versión española
- *Chess Fundamentals y A Primer Of Chess* clásico libro de José Raúl Capablanca
- *Play Like a Grandmaster* de Alexander Kotov, antigua editorial rusa
- *Dynamic Chess Strategy* de Mihail Suba, Pergamon Chess 1991
- Todos los libros de Mark Dvoretsky (escritos en ruso)
- *Secrets of Chess Intuition* de Alexander Beliavsky y Adrian Mikhalchshin, Moscú 2003
- *Secrets of Modern Chess Strategy and Chess Strategy in Action* de John Watson, Gambit 1998 y 2003
- *How to Play Dynamic Chess* de Valery Beim, Gambit 2004
- *Play the 4.f3 Nimzo-Indian* de Yury Yakovich, Gambit 2004
- *Win with the Stonewall Dutch* de Sverre Johnsen y Ivar Bern, Gambit 2009
- *My Great Predecessors* Partes I-IV de Garry Kasparov, editorial rusa 2003-2005
- *Winning Chess Middlegames* de Ivan Sokolov, New In Chess 2009
- *Chess Strategy for Club Players* de Herman Grooten, New In Chess 2009 series New In Chess Yearbook

Revoluciona tu ajedrez es una serie de libros creados por el Gran maestro Viktor Moskalenko que presentan un sistema totalmente nuevo para ser mejor jugador.

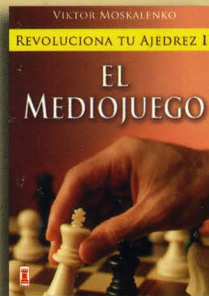
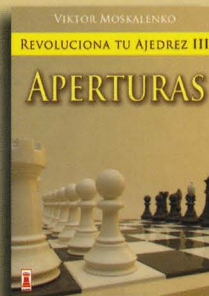


Revoluciona tu ajedrez II. El medio juego.



Revoluciona tu ajedrez III. Aperturas.

En la colección Escaques:



Revoluciona tu ajedrez es una serie de libros creados por el Gran maestro Viktor Moskalenko que presentan un sistema totalmente nuevo para ser mejor jugador.



Viktor Moskalenko (1960) es Gran maestro internacional, un autor de éxito y un entrenador de ajedrez que ha trabajado con Vasili Ivanchuk. Moskalenko, ex campeón ucraniano, continúa muy activo como jugador y ha ganado numerosos torneos en España, país en el que reside actualmente. Es autor de los libros *The Fabulous Budapest Gambit* (New In Chess, 2007) y *The Flexible French* (New In Chess, 2008).

Aprenda un nuevo sistema para ser mejor jugador

La mayoría de los jugadores de ajedrez dejan de hacer progresos una vez han alcanzado cierto nivel. Se centran en el estudio de las aperturas, medio juego clásico, tácticas, y unas cuantas reglas esenciales para los finales de partida.

Pero cuando se sientan ante el tablero y se enfrentan a una partida real o están en pleno campeonato, a menudo son inoperantes. ¿Por qué sucede esto?

Viktor Moskalenko sostiene que esto es porque todavía no han descubierto las verdaderas reglas del juego, de ahí que en el libro este Gran maestro internacional presente un sistema totalmente nuevo para jugar al ajedrez.

- Conozca las cinco claves esenciales para evaluar cada momento de la partida.
- Aprenda a desarrollar habilidades personales como la intuición, la psicología y la concentración.
- Mida su progreso gracias al test Moskalenko.

«Un considerable trabajo, rico en ideas para las tres etapas del juego.»

British Chess Magazine

«Este libro podría ser el enfoque más completo para la evolución de los jugadores de ajedrez que he visto.»

BILL McGEARY, *ChessVille*

Finalista al Libro del año 2009 en ChessCafe.com