

# **LAS NUEVAS ARMAS DE LA BATALLA**

**Manual guía para el jugador de torneo**



**Fredy H. Wompner G.**

# **LAS NUEVAS ARMAS DE LA BATALLA**

**FREDY HARDY WOMPNER GALLARDO**

**MANUAL GUIA PARA EL JUGADOR DE  
TORNEO**

**OSORNO - CHILE  
2005**

Dedicado a Jesucristo quien a través de la parábola de los talentos me ayudo a encontrar el rumbo apropiado a mi trabajo y mi esfuerzo, a Karin, mi amada esposa, quien me brindó su valioso apoyo en esta iniciativa y a aquellos amigos que me apoyaron en la creación de mis artículos.

## INDICE

PROLOGO	1
1. LA PREGUNTA QUE INICIO LA BÚSQUEDA.	3
2. LA PREPARACIÓN ANTES DE LA COMPETENCIA.	5
3. LA DEBILIDAD EN EL FLANCO DAMA.	9
4. LA DEBILIDAD EN EL FLANCO REY.	11
5. LA INTUCIÓN EN EL ATAQUE.	14
6. EL SACRIFICIO POSICIONAL.	18
7. LA TÉCNICA.	21
8. LA DINAMICA.	26
9. LOS MOMENTOS CRITICOS.	30
10. EL ANÁLISIS DE LAS PARTIDAS.	34
11. PSICOLOGÍA E HIPNOSIS DURANTE LA PARTIDA	39
12. CONSEJOS GENERALES.	44
13. ENSEÑANZAS ENCONTRADAS EN MEDIO DE LA BATALLA.	53
SIMBOLOGIA	63

## PRÓLOGO

Durante muchos años disfrute de una profunda pasión por el deporte ciencia jugando innumerables torneos y leyendo cuanto material de ajedrez se cruzara en mi camino. Sin embargo, mas tarde, otros planes en mi vida ocuparían mi tiempo y dedicación alejándome momentáneamente del ambiente competitivo y moderando esta pasión. Durante mucho tiempo me sentí como con una espina clavada en mi corazón y me preguntaba si todos esos años de mi vida habían sido fructíferos o solo eran parte de un disfrute egoísta de mi persona.

Actualmente enseño economía en una conocida Universidad de mi país y soy gestor de múltiples iniciativas en el campo académico y del emprendimiento individual y recién hace un par de meses pude comprender lo que el ajedrez había hecho por mi.

Mientras me encontraba en una clase explicándole a mis alumnos como valorizar apropiadamente proyectos e iniciativas de emprendimiento, uno de ellos me interrumpió para señalarme que ya antes esa materia la habían visto con otro profesor pero que en esa ocasión no pudieron comprenderlo bien, sin embargo yo se los había explicado con asombrosa claridad y sencillez. Entonces recordé la maravillosa virtud de Capablanca de simplificar y resolver a su favor las posiciones mas complejas que podamos apreciar sobre el tablero y recién entonces comprendí que el ajedrez me había enseñado a pensar, había formado dentro de mi pensamiento procesos lógicos, analíticos y creativos que me ayudaron a ser lo que hoy soy,

Esta es mi primera obra y es el fruto de varios años de divagación en el mundo de las ideas y las experiencias ajedrecísticas. El conocer muchos jugadores con diferentes estilos y formas de entender y jugar el ajedrez, me ha llevado a la conclusión de que siempre existirán posturas divisorias dentro del deporte ciencia. Las que sin embargo se pueden alinear dentro de un conjunto de materias ampliamente aceptadas en su contenido pero abiertas a la interpretación o aplicación, que de ella, pueda hacer cada jugador. Así nació en mi la necesidad de

transmitir y comunicar lo que yo he aprendido del ajedrez a través de mis vivencias e investigaciones.

Este libro esta escrito pensando en el jugador de club, aquel que gusta y disfruta de participar y competir en todo tipo de torneos y campeonatos, quien no solo jugara múltiples encuentros sino que estará permanentemente sediento de todo tipo de información ajedrecística del ambiente local o internacional, aquel que comprara o conseguirá para él todo nuevo libro o revista del mundo del ajedrez, en definitiva, aquel jugador que hace del ajedrez mas que una distracción, sino que una pasión que lo consume diariamente.

Fredy Hardy Wompner Gallardo  
Osorno, septiembre de 2005.

## 1. LA PREGUNTA QUE INICIO LA BÚSQUEDA.

Hace tiempo atrás mientras me encontraba en Concepción y había entablado amistad con un fuertísimo Maestro Fide de esa ciudad, decidimos ir a un café próximo a conversar un poco de ajedrez. Allí mi compañero que acostumbraba a la reflexión me hizo la siguiente pregunta:

- ¿Crees tu que los principios del ajedrez descritos por Nimzowitch estén correctos?

En realidad la pregunta me revelo una gran profundidad, pues a simple vista parecía una locura tratar de discutir cualquier principio establecido por un Gran Maestro como Nimzowitch, pero en realidad varias décadas habían ya pasado desde que se dieron a conocer dichos principios y el estudio y comprensión del ajedrez habían avanzado mucho y jugadores como Tal, Fisher o Kasparov parecían por momentos jugar contra toda regla conocida.

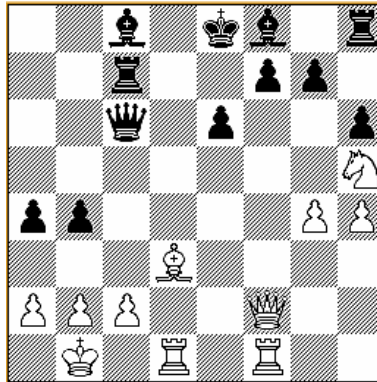
- Creo que están bien, pero deberían agregársele algunos otros que no se mencionan.- Fue mi respuesta.
- ¿Cómo cuales? - Me interrogo nuevamente.
- No se exactamente, pero en primera instancia diría que aceleración, dinámica o algo así. - Contesté pensando en alguna de mis partidas.

La conversación se extendió por varios minutos mas y en ella nos fuimos dando cuenta que eran muchas las cosas que habían cambiado desde la aparición del conocido libro “Mi sistema”, de Nimzowitch, hasta el día de hoy.

Sin embargo durante el transcurso de nuestra platica, también concordamos en que los principios generales del ajedrez descritos en las obras de grandes personajes como Nimzowitch, Capablanca, Pachman y otros, son los difundidos por los distintos medios y equivalen a los que proporciona el informador ajedrecístico de origen yugoslavo. Entre ellos podemos mencionar como los mas recurrentes o importantes a los conceptos de: casilla fuerte o débil, centralización, columnas o

diagonales abiertas, estructura de peones, espacio, iniciativa, desarrollo, etc.. En el siguiente diagrama hay un ejemplo que nos bosqueja dichos principios, las negras acababan de mover **25.....Ac8** y todo parecía llevadero, pero las blancas guiadas por los principios generales de la estrategia encuentran una jugada que les sirve para ganar la partida.

**Carlsen - Vladimirov**  
Dubai 2003



**26.Dd4!**, excelente jugada, se centraliza la dama, se ocupa la columna abierta d, se controla el centro y se amenaza el punto débil g7 del negro, siguió **26.....Td7** (se amenazaba **27.Ab5 - Dxb5 28.Dd8 mate**) **27.Cxg7 - Axc7 28.Dxc7 - Tf8 29.Dxc6 - b3 30.axb3 - axb3 31.cxb3 - Aa6 32.Axa6 - Dxa6 33.Df4 - Ta7 34.Db8 - Re7 35.Db4** y las negras rindieron (si **35....Re8 36.Td8** gana).

Después de la conversación señalada, me quede pensando y decidí investigar mas sobre tema en busca de descubrir por mi mismo que nuevos principios podrían aplicarse al juego. Me encontré de esta forma con trabajos aislados como los libros: “Piense como Gran Maestro” de Kotov, “Entrenamiento de Elite” de Yusupow o “El momento critico” de Dorfmann entre otros, los que fueron confirmando las sospechas que tenia de una concepción mas moderna del juego. Así uniendo trabajos diversos y aislados, revisando abundante material de los maestros mas innovadores y rompe esquemas o reglas de las ultimas décadas pude apreciar que muchas cosas habían cambiado en el ajedrez desde los tiempos de



Nimzowitch, la forma de entrenar, los planes, las aperturas, etc.. todo estos antecedentes recolectados durante una década de búsqueda y practica del ajedrez en mi país fueron construyendo esta obra que espera contribuir al desarrollo de un ajedrez hiper moderno.

## 2. LA PREPARACION ANTES DE LA COMPETENCIA

Son muchas las formas en que un jugador de ajedrez puede prepararse para un campeonato, pero se podrían dividir en tres áreas fundamentales:

**a) Preparación física:** Para lo que es necesario un buen estado físico que permita resistir el cansancio de largas horas de análisis frente al tablero y el descanso mental varios días antes de la competición. Nada más malo que la costumbre de jugar partidas rápidas por la noche en plenos días de torneo o de llevar una vida sedentaria carente de todo tipo de ejercicio y distracciones que se puede notar en algunos ajedrecistas.

**b) Preparación psicológica:** Donde es muy importante hacer el ejercicio de suponerse enfrentado a situaciones adversas, como resultados inesperados, posiciones inferiores, aperturas indeseadas, etc.. o situaciones favorables que induzcan al exitismo temprano y la relajación, para todo esto es necesario preparar una actitud que permita hacer frente a estos supuestos. Es recomendable también, en los días previos a las partidas, alejarse de compartir con otros ajedrecistas o participantes del torneo, pues estos suelen transmitir inseguridades o la ansiedad previa a los encuentros.

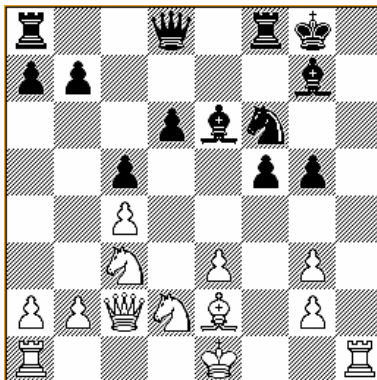
**c) Preparación técnica:** Aquí es importante preparar las aperturas que se van a jugar, revisar algunos finales que se podrían dar, ejercitar la mente en busca de soluciones tácticas y estratégicas a problemas dados y prepararse en el análisis de variantes. En este punto conviene mencionar la importancia que en ajedrecista moderno tiene el software Chessbase el cual es su principal herramienta de referencia en el desarrollo de aperturas, finales o novedades de los últimos torneos, inclusive para aquellos ajedrecistas viajeros que no tuvieron el tiempo suficiente de preparar sus partidas antes de partir existe la versión on-line que se puede consultar desde cualquier lugar del mundo en [www.chessbase.de](http://www.chessbase.de), sin embargo esta claro que esta preparación debe ser anterior al necesario descanso mental. Algunos ajedrecistas también suelen estudiar las partidas de los rivales en busca de debilidades en su juego, pero esta tarea es mas apropiada que la realice

el entrenador o una persona experimentada en el tema, pues puede caerse en el error de terminar jugando algo totalmente alejado de nuestro estilo solo por que al rival le molesta.

En las partidas del campeonato de U.S.A 2003 encontré material muy interesante respecto al tema. Me llamo mucho la atención el notar una tendencia a jugar aperturas alternativas a las de moda, se opto mas bien por esquemas sólidos que posponen la lucha por alguna ventaja para una etapa mas tardía del desarrollo del juego y que mas de algún dolor de cabeza dieron a quienes las enfrentaron. Todo esto me hace pensar que la preparación de los jugadores previo a este torneo fue muy buena, lo que se reflejo en el desarrollo mismo de las partidas que fue muy interesante de observar. Veamos algunas partidas.

### 1) Akobian V. - Foyget I.

1. **d4 Cf6** 2. **c4 g6** 3. **Cc3 Ag7** 4. **Cf3 0-0** 5. **Ag5** (5.e4 es la jugada más común en esta apertura) 5....**d6** 6. **e3** (en apariencia una jugada sólida pero tranquila, un poco mas agresiva es 6.e4) **Cbd7** 7. **Ae2 h6** 8. **Ah4 g5** 9. **Ag3 Ch5** (busca matar la pareja de alfiles blancos pero la apertura de la columna "h" es una consecuencia de temer) 10. **Cd2 Cxg3** 11. **hxg3 c5** 12. **d5 f5** 13. **f4!** (bloquea el peón f5, evita el emplazamiento de piezas negras en e5 y deja a f5 como blanco de ataque vía Dc2 y Ad3) 13....**Cf6** 14. **Dc2 e6?** (debilita seriamente la posición del rey) 15. **fxg5 hxg5** 16. **dxe6 Axe6** (diagrama).

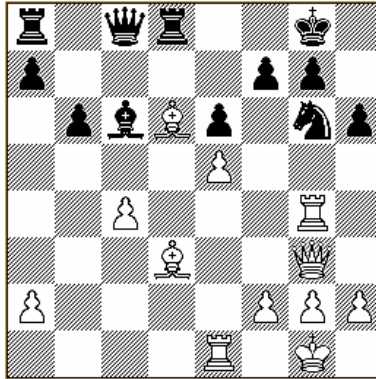


17. **g4!** (Rompiendo en la diagonal b1-h7) 17....**Cd7** 18.**gxf5** **Axf5** 19.**Ad3** **Axc3** (Si 19....**Df6** 20.**Cd5** **Dxb2** (20...**De5** 21.**Axf5** **Txf5** 22.**Dxf5** **Dxf5** 23.**Ce7+**) 21.**Dxb2** **Axb2** 22.**Axf5** **Txf5** (22....**Axa1** 23.**Axd7** es fácil para el blanco) 23.**Tb1** **Af6** 24.**Txb7** **Cb6** 25.**e4** **Te8** 26.**Ce7** **Txe7** 27.**Txe7** y el blanco gana. En caso de 19....**Axd3** sigue 20.**Dxd3** **Cf6** 21.**Dg6** **De8** 22.**Dxg5**) 20.**Axf5** **Axd2** 21.**Rxd2** (Ahora las casillas blancas son todas para el primer jugador) 21... **Tf6** (Si 21...**Df6** puede seguir 22.**Taf1**) 22.**Ae6+** (Abriendo el paso para la dama) 22....**Txe6** (Si 22....**Rf8** se ganaba con 23.**Th8** **Re7** 24.**Txd8** **Tf2** 25.**Rd1** **Txc2** 26.**Txa8** **Txg2** 27.**Axd7** **Tg1** 28.**Rc2** **Txa1** 29.**Ac8** **Txa2** 30.**Axb7**) 23.**Dh7** **Rf8** 24.**Dh8+** **Rf7** 25.**Th7** **Rg6** 26.**Tg7+** **Rf5** 27.**Tf1+** (Si 27... **Rg4** 28.**Dh3#** y si 27....**Re4** 28.**Dh7** **Re5** 29.**Df5#**) 1-0. Como ven el esquema escogido no era tan tranquilo como parecía en un principio.

## 2) Donalson J. - Kudrin S.

1.**Cf3** **c5** 2.**c4** **b6** 3.**Cc3** (3.g3 **Ab7** 4.**Ag2** es el planteo mas común en esta apertura) **Ab7** 4.**e3** (después de esta jugada cualquiera pensaría que tendremos una partida tranquila) 4....**Cf6** 5.**d4** **cxd4** 6.**exd4** **e6** 7.**Ad3** **Ae7** 8.0-0 **d5** 9.**cxd5** **Cxd5** 10.**Ce5!** (jugada muy oportuna que prepara el traslado de la dama al flanco rey y amenaza 11.**Ab5**) 10....0-0 11.**Dg4** (preparando 12.**Ah6** **Af6** 13.**De4** **g6** 14.**Axf8** ganando calidad) 11....**Cxc3** (el negro ya debe pensar en la defensa de su rey, era necesaria 11....**Cf6**) 12.**bxc3** **Af6?!** (ahora 12....**Cd7**, trasladando el caballo a la defensa del rey, era mejor) 13.**Aa3** **Axe5?** (aquí 13....**Ae7** era la única jugada que aseguraba posibilidades defensivas) 14.**Dh3!** (esta jugada intermedia seguro se le escapo a Kudrin) 14....**h6** 15.**dxe5** **Te8** 16.**Tfe1** **Cd7** 17.**Tad1** **Tc8** 18.**Ab5** **Ac6** 19.**Aa6** **Tb8** 20.**Ad6** **Ta8** (Si 20...**b5?** 21.**Axb8** **Dxb8** 22.**De3**) 21.**Ac4** (preparándose para el ataque final, punto de convergencia de las piezas "e6") 21....**Dc8** 22.**Td4!** **Cf8** 23.**Tg4** **Cg6** 24.**Dg3** (seguido de **Ad3** o **h4** y **h5**) 24....**Ad5** 25.**Ad3** **Td8** (Otra alternativa interesante de analizar era **Dxc3**, después de 25....**Dxc3** 26.**Ab4** **Db2** 27.**Axg6** **fxg6** 28.**Ac3** **Dc2** 29.**Txg6** **Rh8** con iniciativa y ataque, aunque ahora no es posible 30.**Txg7?** **Tg8!**. Otra línea interesante es 25...**Dxc3** 26.**Tf1!** Ubicando la torre en el lugar mas seguro

26....Dd2 27.f4! con idea de Txc6 y aquí 27....Ae4 falla por 28.Axe4 Dd4+ 29.Rh1 Dxe4 30.f5!) **26.c4 Ac6**.(diagrama).



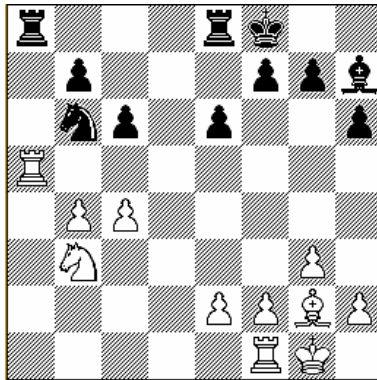
**27.Txc6!** (después de esto las negras ya no tienen defensa) **27....fxg6 28.Dxg6 Txd6 29.exd6 De8 30.Dh7+ Rf8 31.Ag6 1-0**. Una bella producción de Donalson.

### 3. LA DEBILIDAD DEL FLANCO DAMA

El estudio de los clásicos es uno de los pilares del entrenamiento del ajedrecista de torneo, de ellos siempre tenemos mucho que aprender. En este artículo veremos como Kramnik, uno de los jugadores mas sobresalientes de nuestro tiempo, hace gala de una gran técnica para explotar una debilidad en el flanco dama, pero el plan que traza Kramnik, no es nuevo, hace 60 años atrás el gran Capablanca derrotó a Lilienthal con un plan parecido, ¿conocería Kramnik la partida de Capablanca?, esta pregunta solo la puede responder él, pero lo mas importante de esta coincidencia es apreciar el buen juicio posicional con que ambos grandes maestros nos ejemplifican como explotar una debilidad que nace de un peón retrasado en el flanco dama. Veamos ambas partidas.

#### (1) Capablanca - Lilienthal

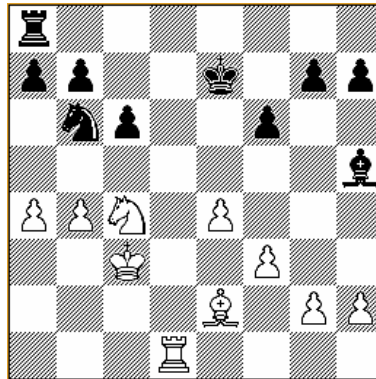
Moscú 1936



Capablanca que había llegado a la posición del diagrama frente a Lilienthal, sabe detectar la debilidad de la posición negra (el peón retrasado b7) y la explota magistralmente. Veamos como sigue el G.M cubano. **1.Txa8 Txa8 2.Ca5!!** Estas son las jugadas que debemos acostumbrarnos a hacer, sencillas, lógicas, posicionales pero muy fuertes!. **2...Ta7** Y el flanco dama negro queda completamente maniatado. El resto de la partida no requiere de mayores comentarios y se los entrego para que disfruten de la refinada técnica de

Capablanca. 3.Td1 Re8 4.Cxb7 Txb7 5.Axc6+ Td7 6.c5 Re7 7.Axd7 Cxd7 8.c6 Cb6 9.c7 Af5 10.Td8 e5 11.Tb8 Cc8 12.b5 Rd6 13.b6 Ce7 14.Tf8 Ac8 15.Txf7 Cd5 16.Txg7 Cxb6 17.Th7 Cd5 18.Txh6+ Rxc7 19.e4 Ce7 20.f3 Rd7 21.h4 Re8 22.Tf6 Cg8 23.Tc6 Las negras abandonan ya que perderán su ultimo peón. Pues seguiría... 23...Ad7 24.Tc5 1-0.

(2) Kramnik - Damljanovic  
Moscu 1994



A esta posición llego Kramnik frente a Damljanovic, y al igual que Capablanca se da cuenta que la debilidad del flanco dama esta en b7 y da una lección de como explotarla. Veámoslo. **1.Ca5!!** Nótese el parecido con la posición alcanzada después de Ca5 en Capablanca-Lilienthal. **1...Cxa4+ 2.Rb3 Cb6 3.Cxb7 Af7+ 4.Rc3 Tb8 5.Aa6 Ae8 6.Ta1 Cd7** Nótese como el flanco dama negro se encuentra completamente maniatado. **7.h4 Cb6 8.Cc5 Cd7 9.Cb3** El caballo se dirige hacia el peón de c6. **9...g6 10.Cd4 Cb6 11.Ac4 Tb7 12.Ab3 Ad7 13.Ta5 Ca8 14.Aa4 Tc7 15.Tc5** Y ahora el peón de c6 no puede defenderse mas y caerá. **15...Cb6 [ 15...Rd6 16.f4 Cb6 17.e5+ fxe5 18.fxe5+ Re7 19.Axc6+/- ] 16.Axc6+/-** El blanco ha conseguido su objetivo y jugadas mas tarde conseguirá la victoria. En este articulo podemos sacar dos conclusiones muy importantes; la importancia de estudiar el juego de los grandes clásicos, como Capablanca y la debilidad que surge en el flanco dama de los peones que quedan retrasados ante el avance de sus compañeros. **1-0.**

## 4. LA DEBILIDAD DEL FLANCO REY

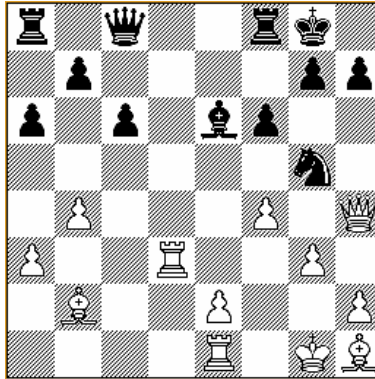
En el flanco rey al igual que en el flanco dama se presentan a menudo debilidades, el poder descubrirlas y saber explotarlas depende del buen juicio posicional que tenga el maestro frente al tablero y en la mayoría de los casos el resultado de partida dependerá exclusivamente de los esfuerzos por explotar y defender dicha debilidad. Esta debilidad se puede generar por el adelantamiento de algunos de los peones del ala (partida n°1: Smislov - Jiménez) o simplemente por la falta de protección o exposición al fuego del rival (partida n°2: Karjakin - Malilin), sin embargo en ambos casos lo mas importante será siempre el buen juicio posicional con que ambos grandes maestros nos ejemplifican como explotar una debilidad presente en la cadena de peones del flanco rey. Veamos ambas partidas.

(1) **Smyslov V. - Jiménez E.**  
Capablanca mem. 1965

Eleazar Jiménez fue un gran maestro cubano que se distinguió por su estilo de juego sólido y posicional, enfrente a los mas grandes de su tiempo como Fisher, Tringov y Smyslov mostrando un ajedrez bello y de alto nivel teórico. En esta partida veremos como explota una debilidad generada por el adelantamiento de un peón del flanco rey.

1.c4 - Cf6 2.CC3 - d5 3.cxd5 - Cxd5 4.g3 - e5 5.Ag2 - Ce7 6.Cf3 - Cbc6  
7.b4 - a6 8.Ab2 - Cf5 9.a3 - Ae7 10.O-O - Ae6 11.d3 - O-O 12.Tc1- f6  
13.Ca4 - Dd7 14.Cd2 Ch6! (el comienzo de la iniciativa en el flanco rey) 15.Ce4  
- Dc8 16.Cec5 - Axc5 17.Cxc5 - Ah3 18.Ad5 Rh8 19.Te1 Cd8 20.d4 - c6  
21.Af3 - exd4 22.Dxd4 - Ce6 23.Dh4? (lo apropiado era Cxe6, ahora el caballo negro se sumara a las hostilidades) 23....Cg5! 24.Ah1 - Cf5 25.Dc4 - Cd6  
26.Df4 - Cdf7 27.Tcd1 - Ce6 28.Cxe6 - Axe6 29.Td3 - Cg5 30.Dh4 - Rg8  
31.f4? (diagrama), grave debilitamiento del ala rey, después de 31.T1d1 el juego quedaría equilibrado. Ahora veamos como Jiménez se las arreglo para explotar esta debilidad.





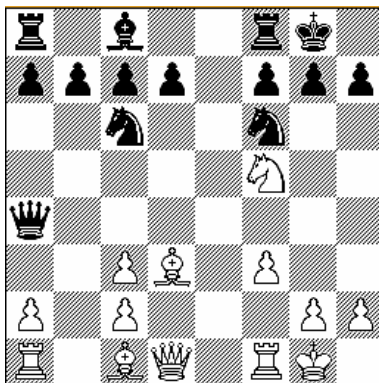
31....Ch3+ 32.Rf1 - Ag4 33.Af3 - h5 34.Axg4 - hxg4 35.Dh5 - De6 36.Dg6 - Tad8 37.Ted1 - De3 (un golpe de Know out a la defensas blancas, las negras concientes de la debilidad generada en las casillas negras del flanco rey contrario encuentran este bello toque de torero) 38.Re1 - Dg1 39.Rd2 - Txd3 40.exd3 - Dxh2 41.Rc3 - Dxg3 42.Ac1 - Cxf4 43.Axf4 - Dxf4 (la partida a quedado sentenciada a favor de las negras y lo que sigue son solo los manotazos moribundos de un agónico) 44.Te1 - Dg5 45.De4 - De5+ 46.Dxe5 - fxe5 47.Txe5 - Tf4 48.Rd2 - Rh7 49.Re3 - Tf3 50.Re2 - Rh6 51.Te4 - Rg5 52.Te7 - g6 53.Txb7 - Tf6 54.Th7 - g3 55.Th1 - Rg4 56.Tg1 - Te6 57.Rd2 - Rh3 58.Th1- Rg2 59.Th4- Rf3 0-1.

(2) Karjakin - Malinin.  
Sudak UKR 2003

Si alguna vez nos sorprendimos con la aplastante derrota que le propino el entonces joven talento Bobby Fisher a Byrne cuando tenia solo 13 años de edad, hoy dia pareciera ya no ser novedad los logros de ajedrecistas de muy corta edad. Ejemplo de esto son Sergei Karjakin el G.M mas joven de la historia quien con solo 12 años obtuvo la norma, le siguen Bu Xiangzhi quien ostentaba anteriormente el record con 13 años, Magnus Carlsen y Teimor Radjabov quienes la obtuvieron a los 14 años. En esta partida veremos como Karjakin convierte una posición

aparentemente tranquila en un verdadera tormenta apocalíptica, gracias a una debilidad que el supo detectar en el flanco rey. Veamos la partida.

**1.e4 - Cc6 2.d4 - e5 3.Cf3 - exd4 4.Cxd4 - Dh4 5.Cc3 - Ab4 6.Ae2 - Cf6?! (es mas segura la línea de 6...Dxe4 7.Cdb5 - Axc3 8.bxc3 - Rd8) 7.O-O - Axc3 (este alfil debe pensarse dos veces antes de cambiarlo) 8.Cf5 (buena jugada intermedia, este caballo se dirige a amenazar el flanco rey) 8.....Dxe4 9.Ad3 - Dg4 10.f3 (cambiar las damas no dará ninguna ventaja) 10.....Da4 11.bxc3 - O-O ?? (diagrama), el rey parece haber encontrado refugio pero Karjakin se encargara de demostrar lo contrario atacando el punto mas débil del enroque.**



**12.Cxg7!! (destrozando el enroque negro) 12.....Rxg7?! (la posición negra es desesperada sin embargo 12.....d6 hubiese sido mas resistente) 13.Ah6! (otro brillante sacrificio, el ataque continua por las casillas negras principal debilidad de Malinin en el flanco rey después de haber cambiado el alfil que defendía dichas casillas) 13.....Rxh6 (si 13.....Rg8 14.Axf8 - Rxf8 15.Te1 con ventaja blanca) 14.Dd2 - Rh5 ( si 14.....Rg7 15.Dg5 - Rh8 16.Dxf6 - Rg8 17.Dg5 - Rh8 18.Dh6 y mate a la próxima) 15.g4 - Cxg4 (15.....Rh4 16.Dh6 es decisivo) 16.fxg4 - Dxc4 17.Rh1 - d6 (recién ahora este alfil puede entrar a la lucha pero ya es demasiado tarde) 18.Tf6! (Karjakin no se distrae con la captura de la dama mediante 18.Ae2, sino que busca dar mate) 18.....Dg5 19.Ae2 - Ag4 20.Axg4 (1-0). Malinin abandona porque existe mate forzado en 5 movimientos (encuéntrelos!).**

## 5. LA INTUICIÓN EN EL ATAQUE

En el capítulo nº3 vimos lo importante que es estudio de los clásicos como Capablanca, en esta oportunidad veremos una faceta de otro grande, MiKhail Tal y lo que yo definiría como la intuición en el ataque.

Tal en muchas ocasiones fue cuestionado por que sus combinaciones o sacrificios en los análisis post-mortem podían no ser exactos y ser refutados, pero Tal ante esta interrogación solía decir "En el post-mortem podía ser refutada pero en la partida no", queriendo decir que el consideraba a la partida como una lucha entre dos seres humanos, expuestos al cansancio, la presión y el error, donde los elementos psicológicos de un encuentro son tan importantes como los que surgen de las posiciones en disputa.

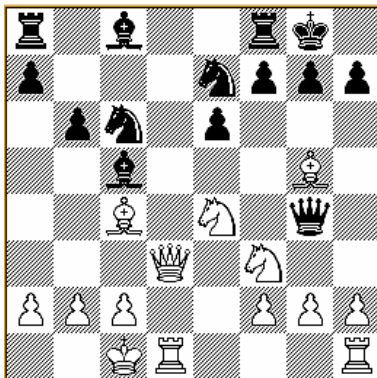
Con gran arte Tal ubicaba sus piezas en posiciones agresivas y no temía entregar material si con ello podía hacerse de la iniciativa y crear múltiples amenazas a su rival, entonces Tal sentía que jugada a su gusto y llevaba las riendas del encuentro, esto le valió la fama de ser un gran jugador táctico, tanto así, que algunos llegaron a creer en los poderes hipnóticos de Tal y aunque algunos han tratado de explicar este asombroso don de otra forma, yo, que he seguido con mucho entusiasmo durante años la vida de Tal, me atrevería a decir que tal poder en realidad existió en alguno de las distintos grados con que se le conocen, ya que por lo que estudiado de hipnosis, hay distintos grado de ella, desde una simple influencia en las decisiones de otra persona hasta el gobierno absoluto de su actuar. Tal lograba ejercer alguna influencia en su rival ya sea por el curso de sus propias jugadas en el tablero como por el nivel de concentración y magnetismo que emitía.

Hoy en día otro jugador sobresaliente Anand, por muchos considerado un gran táctico e intuitivo jugador de ataque, hace gala de dones similares. El mismo Anand a confesado que generalmente no gasta mucho tiempo en analizar numerosas variantes, sino que la primera jugada que ha considerado como buena, al analizarla, le resulta ser conveniente y es la que termina finalmente jugando.

Estos dos jugadores en las partidas que analizaremos, entregan material sin una compensación decidora que justifique el sacrificio, solamente por la intuición en el ataque, pero esta maniobra solo se comprende a la luz de un juicio mas fino, donde valoramos la posición resultante después de la entrega, en su conjunto; con sus elementos dinámicos y la cantidad de amenazas resultantes. Esta es una valoración que resulta muy difícil para cualquier jugador y yo mismo reconozco haber perdido varias partidas al dejarme llevar por la intuición en el ataque, sin que la posición resultante haya justificado la entrega de material, sin embargo un adecuado entrenamiento en este tipo de posiciones puede ayudarnos mucho a comprender y desarrollar esta faceta (véase capítulo nº11).

(1) Tal - Zilber [C07]  
URRS 1949.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 c5 4.exd5 Dxd5 5.Cgf3 Cc6 6.Ac4 Dh5 7.dxc5 Axc5 8.Ce4 Cge7 9.Ag5 Dg4 10.Dd3 b6 11.O-O-O Nótese como ya desde un principio Tal ubica todas sus piezas en posiciones activas, a la espera del inicio de las maniobras de ataque. El peón de g2 por el momento no tiene igual importancia que la iniciativa o el desarrollo y si la negras lo capturan están sometidas a fuerte ataque. 11...O-O [ 11...Dxg2 12.Cxc5 bxc5 13.Axe7 Rxe7 ( 13...Cxe7 14.Dd8# ) 14.Dd6+ Rf6 15.Dxc6+- Aquí ya se ve como la posición agresiva de las piezas genera terribles amenazas.]



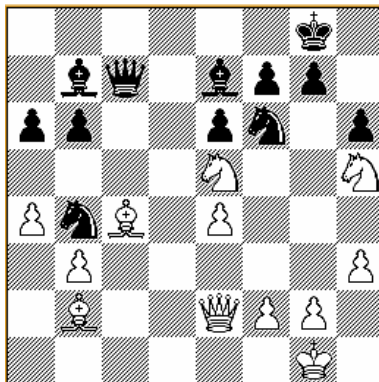
**12.Af6?!** Esta jugada dejara a las blancas con pieza de menos y sin una combinación que logre dar mate o recuperar material en forma forzada que sea visible. Pero a Tal no le importa el ha evaluado la posición resultante y siente que tendrá compensación de sobra por la pieza.

**12...Df4+ 13.Rb1 gxf6** Aquí un jugador tradicional daría ventaja decisiva para las negras, pero Tal siente que en estas posiciones puede jugar a gusto y eso para él vale más que una pieza. A este tipo de valoraciones que hace Tal es lo que yo llamaría el sentido del ataque, es decir valorar la posición por sus elementos dinámicos y la cantidad de amenazas presentes, tal vez una computadora encontraría la mejor defensa y terminaría ganando la partida, pero quien juega es un ser humano y está expuesto al cansancio, a la distracción y al error, y eso Tal lo sabía bien, **14.g3 Dh6 15.g4 Df4 16.g5 fxf5 17.Cfxg5 Cg6 18.h4 Cb4 19.Dh3 e5??** La primera imprecisión ya que ayuda al blanco a mejorar la posición de su dama, es mejor **19...Ab7-+]** **20.Dg2 Af5?!** La segunda imprecisión [ todavía es mejor **20...Ab7-/+]** **21.h5 Rg7?!** Una tercera imprecisión. [ es mejor **21...Ae7=/+** y la valoración de la posición de las negras va bajando] **22.hxg6+- 22...h6** Ahora el gran Tal rematará de gran forma. **23.Axf7 Txf7 24.gxf7 hxg5 25.Cxg5 Dxf2 26.Ce6+ Rxf7 27.Dg7+ Rxe6 28.Th6+ Ag6 29.Dxg6+ Re7 30.Th7+ Rf8 31.Dg7+ Re8 32.Dd7+ Rf8 33.Th8# 1-0**

(2) **Anand - Ponomarev**  
Las Palmas 2000

**1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.Axc4 c5 6.0-0 a6 7.a4 Cc6 8.De2 Ae7 9.Td1 0-0 10.dxc5 Dc7 11.b3 Axc5 12.Ab2 b6 13.Cbd2** Anand al igual que Tal ubica sus piezas agresivamente y los dos alfiles apuntan como lanzas hacia el enroque enemigo. **13...Ab7 14.Tac1 Cb4 15.Cg5 De7 16.Cdf3 h6** Esta jugada un poco inducida por Anand crea una debilidad que será explotada más tarde. **17.Ch3 Tfd8 18.Cf4** El caballo ha mejorado su posición y ahora ejerciendo presión sobre el enroque. **18...Txd1+ 19.Txd1 Td8 20.Txd8+ Dxd8 21.Ce5** El otro caballo es enviado al frente y mira amenazador el enroque negro. Es asombroso como Anand va logrando que todas sus piezas participen de la lucha.

21...Cbd5 22.Ch5 Ae7 23.h3 Es necesario un aire para el Rey y estar preparado para los acontecimientos posteriores. 23...Dc7 24.e4 Cb4 (diagrama).



25.Cxf7!! Anand al igual que Tal se deja llevar por la intuición en el ataque e inicia un sacrificio donde es difícil ver que se consiga mate o se recupere material en un numero determinado de jugadas, pero Anand ha valorado los elementos dinámicos y las amenazas de la posición resultante y los encuentra compensaciones suficientes. 25...Rxf7 con ventaja negra 26.Cxg7 Un segundo sacrificio de pieza de Anad hace estragos el enroque negro, seguramente Anand vio muchas partidas de Tal. 26...Ac8?! La primera imprecisión buscada por Anand, después de la captura del caballo no se ve una combinación decidora. [ 26...Rxxg7 27.Dg4+ Rh8 ( 27...Rf8 28.Dxe6∞ Quedan presentes la amenaza de mate en f7 y la captura del caballo de f6.) 28.Dxe6 ( 28.Dg6 Df4∞ ) 28...Dd8∞ Y no se ve que haya una combinación decidora que justifique el doble sacrificio de las blancas] 27.Cf5 b5 28.axb5 axb5 29.Cxe7 Rxe7 30.Axb5 Dc2 31.Aa3 Dc3 32.Dc4 Da1+ 33.Rh2 Aquí se ve la utilidad de la jugada h3, 33...Dxa3 34.Dxc8+/- con ventaja blanca 34...Da5 35.Dc5+ Rd8 36.Dd6+ Rc8 37.Dxe6+- con ventaja decisiva. 37...Rb8 38.Ac4 Dc7+ 39.e5 Ce4 40.f4 Cd2 41.Dxh6 Cxc4 42.Df8+ Ra7 43.Dxb4 Cb6 44.e6 Cc8 45.Dd4+ Rb8 46.De5 Las damas deben cambiarse y el caballo no es rival para los cinco peones restantes. El sentido del ataque de Anand a rendido sus frutos, vence en gran forma. 1-0.

## 6. EL SACRIFICIO POSICIONAL

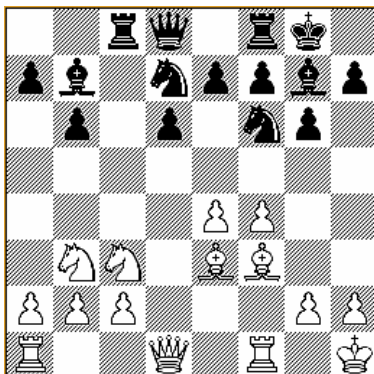
Otra herramienta de gran valor en el ajedrez del jugador de torneo son los sacrificios posicionales. Donde normalmente suele entregarse una torre a cambio de un caballo o un alfil o también puede cambiarse la dama por una torre y un alfil pero es mas inusual y requiere de una gran técnica para lograr la victoria aunque la posición sea ventajosa. El fin de este tipo de sacrificios es siempre el mismo; se entrega material para aumentar la actividad o mejorar la posición de las piezas, obtener una casilla central importante o simplemente debilitar o restar espacios a la posición del rival.

En este capítulo veremos como dos grandes campeones de Rusia, de muy distintas épocas, optan por el mismo sacrificio en posiciones similares. Ambas partidas están cargadas de sutiles criterios posicionales que despreciando la simple aritmética del valor de las piezas, llevan a sus gestores por la senda de una elegante y contundente victoria. Ahora veamos las partidas.

### (1) Ravinsky - Simagin

Campeonato de Rusia, 1947

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Ae2 Ag7 7.O-O O-O  
8.Cb3 Cbd7 9.Rh1 b6 10.f4 Ab7 11.Af3 Tc8 12.Ae3 (mejor 12.De1).



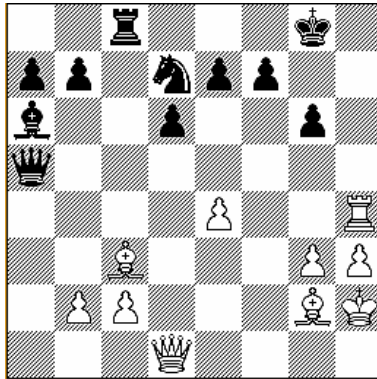
12...Txc3! Excelente sacrificio posicional que permite a las negras conquistar el punto e4, abrir la diagonal del alfil de g7 y dislocar la estructura de peones blancos del flanco dama. 13.bxc3 Cxe4 14.Ad4 e5 15.fxe5 dxe5 16.De1! Después de 16.Ae3 Cxc3 17. Dd2 e4 18. Ae2 f5 las negras tendrían plena compensación por la calidad, con la presente movida las blancas buscan cambiar la dama por 2 piezas, quedando con 2 torres contra la dama negra. 16...exd4 17.Axe4 Te8 18.Axb7 Txe1 19.Taxe1 dxc3 20.Te3 h5! Aire para el Rey, se amenazaba 21. Tfe1 21.Aa6 Ce5 22.Txc3 Las blancas aceptan el regalo del peón pero ahora las piezas negras adquirirán una gran actividad. Rh7 23.Th3 Dd5 Excelente centralización de la dama, Simagin juega con un fino criterio posicional, la posición blanca es ventajosa 24.Ad3 Rg8 25.Te3 Ah6 26.Tg3 h4 27.Th3 Ag5 Nótese como las piezas negras le han ido quitando espacio a las blancas y el caballo de b3 ni siquiera a participado de la lucha. 28.Ae2 a5 29.Cc1! 29. a4 De4 -/+ 29...Bxc1 0-1 Después de 30. Txc1 Dd2 decide.

(2) Makarichev (2540) - Svidler (2635)  
Campeonato de Rusia, 1995.

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.g3 g6 7.Ag2 Cxd4 8.Dxd4 Ag7 9.O-O O-O 10.h3 Ae6 11 Dd1 No 11.Dd3 por 11.....Dc8 con las amenazas 12....Axc4 y 12.....Axb3 11....Dc8 12. Rh2 Dc4!? Interesante jugada posicional que busca presionar el flanco de dama blanco. 13.a4 se amenazaba 13....b5 seguido de 14....b4 13....Tac8 14.a5 Cd7 15.Ta3 Dc7 16.f4 Axc3, interesante jugada con criterio posicional, busca aumentar la intensidad de la lucha en el flanco dama, pero debilita el flanco rey por lo que Svidler deberá tomar muchas precauciones ante el ataque blanco. 17. Txc3 17. bxc3 dislocaría los peones blancos y serían fáciles presas de las piezas negras 17. ....Dxa5 18. f5 Ac4 19. Tf4 Aa6 20.fxg6 hxg6 21.Th4 Txc3 22.Ad2 Tfc8! Svidler prepara un interesante sacrificio de calidad, basado en que las buenas casillas que se ocuparan con sus piezas y el peón pasado en el flanco dama le darán compensación suficiente. Si 22....Dc7 23.Axc3 Ce5 24.Dd2 y las negras estarían muy complicadas para defender su posición, por ejemplo 24....f6 25.Dh6 Rf7



26.Dh7 Re8 27. Axe5 fxe5 28.Dxg6 Rd8 y la posición blanca parece preferible.  
 23. **Axc3** (diagrama).



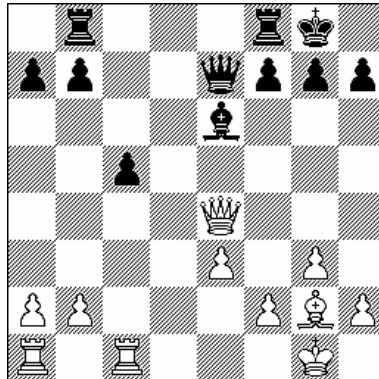
**23....Txc3!!** Excelente sacrificio posicional que permite neutralizar la iniciativa blanca y generar un poderoso peón pasado en el flanco dama **24.Dd2 De5** Si **24.....Tc5 25.b4! 25.bxc3 Ac4 26.Dh6 Cf8** las piezas negras están bien ubicadas y el ataque blanco no prospera **27. Tg4 a5** El peón pasado se pone en marcha y las blancas no tienen como proseguir su ataque ante la sólida estructura defensiva de las negras **28.Tg5 Dxc3 29.e5 Dxc2** con la amenaza **30....Af1 30.Rh1 Db1 31.Rh2 Db2 32.Rh1 dxe5 33.Tg4 Ae6 34.Th4 e4 35.Df4 a4 36.Dxe4 a3 37.Dxb7 Dc1+ 38.Rh2 a2.** 0-1 La marcha triunfal del peón no podrá detenerse y decide la partida.

## 7. LA TECNICA

Continuando por la senda de nuestros capítulos de estrategia, en esta oportunidad, quisiera llevarlos por el camino de la técnica que caracteriza a los grandes campeones. Muchas veces nos encontramos frente a posiciones aparentemente igualadas en la opinión de cualquier aficionado al ajedrez, pero ante los ojos de un Gran Maestro se reconocen pequeñas ventajas, mínimas, que determinarán la estrategia de la partida, y es en el desarrollo de ésta cuando el Gran Maestro demuestra su técnica, cómo va transformando las ventajas e incrementando su dominio hasta quedarse finalmente con la victoria. En esta oportunidad tres campeones del mundo de épocas distintas, Capablanca, Botvinnik y Kramnik nos dan una clase de cómo transformar leves ventajas en contundentes victorias. Los invito a disfrutar las partidas.

(1) **Marshall F. - Capablanca J.**  
Match, 1909.

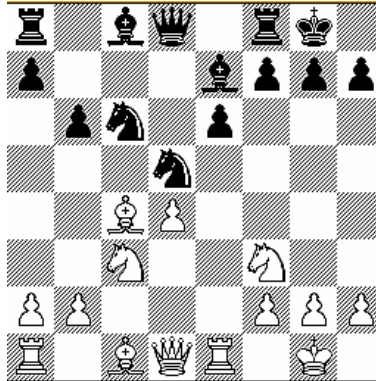
1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.cxd5 exd5 5.Cf3 Cc6 6.g3 Ae6 7.Ag2 Ae7 8.O-O Cf6 9.Ag5?! Ce4! 10.Axe7 Dxe7 11.Ce5 Cxd4 12.Cxe4 dxe4 13.e3 [13.Axe4 Ah3+-] 13...Cf3+ 14.Cxf3 exf3 15.Dxf3 O-O 16.Tfc1 [16.Dxb7 Dxb7 17.Axb7 Tab8 18.Ae4 Txb2 y las negras quedarían con un poderoso peón pasado en la columna c] 16..Tab8 17.De4 (diagrama)



Como se puede observar, ambos bandos están en igualdad de material, sus piezas se encuentran también en posiciones activas, pero hay un elemento muy sutil que marca la diferencia entre ellos y es la existencia de un peón de más en el flanco; las negras tienen un peón más en el flanco dama (peón "c") y las blancas en el flanco rey (peón "f"), sin embargo como los reyes se encuentran más distantes del peón "c" que del "f" les resulta más difícil oponerse a su avance en un final y esta pequeña diferencia es la que Capablanca explotará a la perfección y nos dará una gran muestra de técnica. **17...Dc7 18.Tc3 b5!** Se inicia el avance de los peones en busca de la promoción de uno de ellos. **19.a3 c4 20.Af3 Tfd8 21.Td1 Txd1+** El cambio de piezas favorece al negro, recordemos que en el final la lejanía de los reyes estará a favor de las negras. **22.Axd1 Td8 23.Af3 g6** Un aire nunca es malo **24.Dc6 De5.** Las negras desean cambiar las damas, pero en un momento más oportuno y no en "c6", pues se verían atacados sus peones del flanco. **25.De4 Dxe4** Ahora no hay problema. **26.Axe4 Td1+ 27.Rg2 a5 28.Tc2 b4 29.axb4 axb4 30.Af3 Tb1 31.Ae2 b3! 32.Td2 Tc1** Capablanca se prepara para la promoción de uno de los dos peones. **33.Ad1 c3 34.bxc3 b2 35.Txb2 Txd1--.** Como se ve, la estrategia de las negras dio su fruto y éstas han conseguido quedarse con una pieza de más. Ahora también es cuestión de técnica imponer la ventaja, pero Capablanca en eso era el mejor. **36.Tc2 Af5 37.Tb2 Tc1 38.Tb3 Ae4+ 39.Rh3 Tc2 40.f4 h5 41.g4 hxg4+ 42.Rxg4 Txb2 43.Tb4 f5+ 44.Rg3 Te2 45.Tc4 Txe3+ 46.Rh4** Las blancas deberían ya abandonar. **46...Rg7 47.Tc7+ Rf6 48.Td7 Ag2** Amenazando mate. **49.Td6+ Rg7** Después de **50...Rh6** el mate es imparable y si **50.Td2 Th3 51.Rg5 Th5#.** **0-1**

(2) **Botvinnik - Alekhine**  
AVRO Amsterdam, 1938.

**1.Cf3 d5 2.d4 Cf6 3.c4 e6 4.Cc3 c5 5.cxd5 Cxd5 6.e3 Cc6 7.Ac4 cxd4 8.exd4 Ae7 9.0-0 0-0 10.Te1** (hasta ahora todo transcurre de acuerdo a los planteamientos conocidos de esta apertura) **10....b6?!** (diagrama), aunque de apariencia normal constituye un error en la posición pues debilita las casillas blancas del flanco dama [ **10...Cxc3 11.bxc3 b6 12.Ad3 Ab7 13.h4 Axb4 14.Cxb4 Dxb4 15.Te3+/-; 10...Cxc3 11.bxc3 a6 12.a4 +=**].



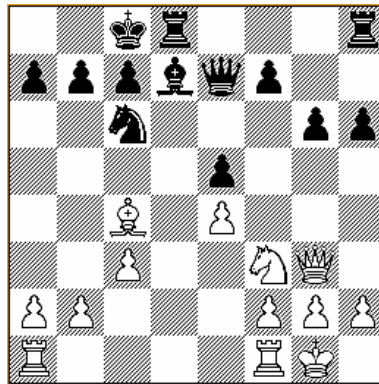
11.**Cxd5!** Botvinnik castiga en el momento el descuido de Alekhine 11...**exd5**  
 12.**Ab5 Ad7 13.Da4 Cb8** Aquí esta el fondo del asunto, mientras las blancas controlan los cuadros centrales y presionan las debilidades de la posición negra, estas se ven obligadas a retroceder a las casillas iniciales. 14.**Af4 Axb5 15.Dxb5 a6 16.Da4**. Las blancas han conseguido una leve ventaja de la apertura; tienen todas sus piezas ubicadas activamente, dominan la columna "e" la dama ataca las debilidades negras del flanco dama, pero como convertir esta ventaja en victoria?, eso es solo una cuestión de técnica y Botvinnik fue un grande la técnica, así que veamos. 16...**Ad6 17.Axd6** La simplificación ayuda cuando se eliminan defensores o piezas activas 17...**Dxd6 18.Tac1 Ta7 19.Dc2** El control de la columna "c" es clave para introducirse tras las líneas enemigas. 19...**Te7 20.Txe7 Dxe7 21.Dc7** La séptima fila otro principio importante de aplicar. 21...**Dxc7 22.Txc7 f6 23.Rf1**. Centralización del rey... Como se ve rápidamente llegamos a un final donde el blanco tiene una torre muy bien apostada en la 7 fila. Uno de los principios fundamentales de la técnica esta en la transformación de las ventajas y eso es lo que esta haciendo Botvinnik. 23...**Tf7 24.Tc8+ Tf8 25.Tc3** Obviamente la torre no debe ser cambiada por que a través de su dominio de la columna "c" marca la diferencia entre ambos ejércitos. 25...**g5 26.Ce1 h5 27.h4 Cd7** La captura en h4 seria solo temporal y debilitaría la estructura de peones. 28.**Tc7 Tf7 29.Cf3 g4 30.Ce1** El caballo va a f4 donde atacara el peón de d5. 30...**f5 31.Cd3 f4 32.f3 gxf3 33.gxf3 a5 34.a4 Rf8 35.Tc6 Re7 36.Rf2 Tf5 37.b3 Rd8** El rey negro trata desesperadamente que la torre abandone la columna "c" para que su caballo pueda desprenderse de la penosa obligación de

defender los peones del flanco dama. 38.Re2 Cb8 39.Tg6 Rc7 40.Ce5 Ca6 41.Tg7+. Es interesante observar la técnica de Botvinnik para ir creando mas debilidades aun. Con esto obliga al rey a ir a la primera fila. 41...Rc8 42.Cc6 Tf6 43.Ce7+ Rb8 44.Cxd5 Recién el primer fruto del trabajo posicional, pero la negras no tienen contrajuego por lo que lo demás es tarea sencilla. 44...Td6 45.Tg5 Cb4 46.Cxb4 axb4 47.Txh5 Tc6 [ 47...Txd4 48.Th7+/-] 48.Tb5 Rc7 49.Txb4 Th6 50.Tb5 Txh4 51.Rd3 Y las negras abandonan por que después de 51.Re4 seguido de 52.Tf5 caerá un segundo peón con lo que ya no tienen posibilidades de lucha. 1-0

### (3) Kramnik - Ivanchuck

Las Palmas, 1996.

1.Cf3 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cxd5 Cxd5 5.Da4+ Ad7 6.Dh4 Cxc3 7.dxc3 e5 8.Ag5 Ae7 9.e4 Cc6 10.Ac4 h6 11.Axe7 Dxe7 12.Dg3 0-0-0 13.0-0 (diagrama).



Si analizamos el resultado de la apertura podemos ver que las fuerzas están igualadas, ambos han completado su desarrollo y los reyes se encuentran seguros. Pero la posición del blanco parece levemente mejor pues no se observan debilidades en su posición, en cambio las negras tienen por delante la tarea de defender los debilitados peones del flanco rey y en especial el de "f7" que esta

bajo la amenaza del alfil blanco. Son estas pequeñas ventajas las que un maestro de la envergadura de Kramnik sabe detectar y gracias a su técnica, transformar en victorias. **13...Df6 14.Tad1 The8 15.Ad5** Se ataca el defensor del peón "e5" y a la vez se crea un fuerte centinela en "d5". **15...Te7 16.Cd2 Df4** Las negras en busca de aliviar su posición desean cambiar las damas. **17.Cc4 Ag4 18.Td2 Ted7?!** Jugada natural pero que obstruye la retira del alfil, era necesario **18....Rb8 19.f3 Dxc3 20.hxc3 Ae6**. Aquí se ven los efectos del error en la jugada 18, si el blanco cambia en "e6" el negro debiera tomar con el peon pues no tiene la intermedia **21...Txd2** a raíz de la clavada del alfil. **21.Tfd1** Kramnik desea cambiar la mayor cantidad posibles de piezas una vez que capture el alfil. **21...h5 22.a3 Rb8 23.Rf2 a6 24.Axc6!** Kramnik se percata que el final de caballo contra alfil le favorecerá a raíz de la mala estructura de peones negros. **24...Txd2+ 25.Txd2 Txd2+ 26.Cxd2 bxc6 27.f4** Es necesario cambiar el peón de "e5" para que el rey blanco pueda pasar hacia las filas enemigas. **27...exf4 28.gxf4 Rc8 29.Rg3 Rd7 30.Rh4 f6 31.e5!** Provoca una definición, ya el rey blanco desea ubicarse en "g5". **31...fxe5?!** [ mejor **31...Re7**] **32.fxe5 Ad5 33.g3 Re6 34.Rg5 Rxe5 35.Rxc6 h4 36.gxh4 Rf4 37.h5**. Fruto de su labor técnica Kramnik ha conseguido un peón pasado. **37...Re3 38.c4 Ag2 39.Cb3 Af1 40.h6 Axc4 41.Cc5 Aa2 42.Rg7** [ **42.h7 Ab1+ 43.Rg7 Axc7 44.Rxc7 Rd4 45.Ce6+ Rc4 46.Cxc7 Rb3 47.Cxa6 Rxb2=**] **42...Ab1 43.Cxa6** Ahora con toda calma el caballo captura los debilitados peones negros. **43...Rd4** Ivanchuck ya debería abandonar. **44.Cxc7 Rc4 45.Ce6 Rb3 46.Cd4+ Rxb2 47.Cxc6 Rxa3 48.Ce5 Rb4 49.Cg6 Axc6 50.Rxc6 1-0**

## 8. LA DINAMICA

En mi búsqueda por encontrar todo lo nuevo después de Nimzowitch, pensaba intuitivamente que a los principios estratégicos expuestos por él, podrían incluirse otros más, como posiblemente el de rapidez o aceleración en el juego. Mas tarde conocí la obra de Mikhail Suba "Dynamic Chess Strategy", donde expone su particular visión sobre el ajedrez, destacando la idea de buscar la máxima actividad y coordinación para sus piezas, entonces vi en aquel principio, reflejadas las ideas que había tenido sin conocer este libro.

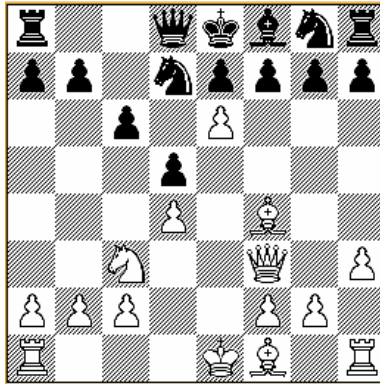
La dinámica en el ajedrez es el mayor o menor grado de movilidad y colaboración que tienen las piezas en su conjunto y que obedecen a los fines de la estrategia de la partida. Así, por ejemplo, una torre detrás de un peón en su casilla original puede decirse que tiene una dinámica casi nula, pues no tiene movilidad y no colabora con las demás piezas, en cambio la misma torre frente a algunas columnas abiertas y en colaboración con un alfil desarrolla una gran dinámica, pudiendo superar inclusive la acción de la dama. Crear una dinámica en nuestro juego no es tarea sencilla, se requiere valerse del uso de varios conceptos como la centralización de las piezas, la ocupación de columnas o diagonales abiertas, el desarrollo, la ventaja de espacio, el gambito o sacrificio de material, mas una mala defensa u oposición del rival. La idea subyacente en este planteamiento es que a través de los principios generales de la estrategia, podamos jugar para alcanzar posiciones activas donde las relaciones de colaboración entre nuestras piezas vayan en aumento. La dinámica no tiene relación con la etapa del juego en que se encuentre la partida y puede darse tanto en la apertura, medio juego o final, más bien lo que importa es que las piezas que quedan en el tablero puedan colaborar entre ellas y participar conjuntamente de la lucha.

Por ultimo conviene mencionar que la dinámica es un concepto que necesita entenderse viéndolo aplicado al juego, así que los invito a disfrutar de algunos ejemplos.

(1) Kasparov - Lutikov

Tº Mem. Sokolski, Minsk 1978.

1.d4 Cf6 2.Cf3 d6 3.Cc3 Ag4 4.e4 Cbd7?! (tapando la retirada natural del caballo negro ante 5 e5) 5. e5 Cg8 ( Si 5... dxe5 6 dxe5 Axf3 6. Dxf3 Cxe5 8.Dxb7 ) 6. h3 Axf3 7. Dxf3 c6 8. Af4 d5 9.e6!! (diagrama).



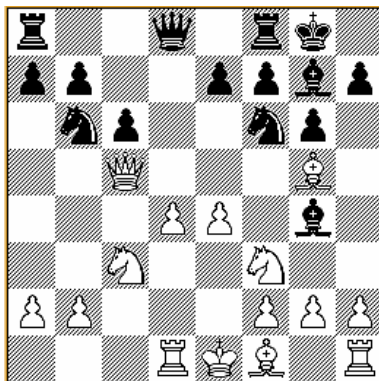
(esto retrasa el desarrollo negro y favorece el emplazamiento de las piezas blancas en casillas fuertes) **dxe6** 10. **Ad3 Cgf6** 11. **De2 g6** 12. **Dxe6 Ag7** 13. **O-O** (las blancas completan su desarrollo y ahora están listas para las acciones) **Ch5** 14. **Ag5 Cf8** 15. **Dg4 Cf6** 16. **De2 Dd6** 17. **Tae1** (la torre dama se suma al juego y presiona fuertemente el punto e7 ) **e6** 18. **Ca4** (el caballo blanco entra en acción e intenta crear un frente de ataque en el flanco dama también) **Rf7** (las negras temen enrocarse largo ante el avance de los peones b y c) 19. **b4 b6** 20. **Dd2 Te8** 21. **Af4** (Alfil y Dama colaboran en amenazar la reina negra, comienza a aparecer la dinámica en el juego de las blancas) **De7** 22. **b5 Da3** (Si 22...c5 23. dxc5 bxc5 24. c4 con ataque) 23. **Cc3 c5** 24. **Cb1** (las blancas parecen dominar en todo el tablero y parece que no hubiera casillas que no pudieran ocupar con sus piezas) **Da4** 25. **dxc5 bxc5** 26. **c4** (también los peones quieren ser parte de la lucha, así es un bando cuando la dinámica está en su juego) **C8d7** 27. **Cc3 Da5** 28. **Dc2 Dd8** (si 28...e5 29. Ad2 d4 30. Ce4 Db6 31. Cg5+) 29. **Ag5 Cb6** 30. **a4** (a las negras no le quedan muchas alternativas y ante 31. a5 prefieren abrir su posición) **dxc4** 31. **Ae4 Te7** 32. **a5 Cdd7** 33. **Ac6** (es sorprendente cómo las piezas



blancas se introducen dentro de la posición enemiga) **Cb8 34. Td1!** (mientras las negras han luchado con 2 o 3 piezas, las blancas luchan con todas ellas) **Da5 35. Ce4 Tf8** (al final, pero ya tarde, ha logrado entrar en juego esta torre) **36. Af4** (el alfil prosigue su destructora danza entre g5 y f4, creando cada vez mas debilidades en la posición negra) **Cxc6 37. bxc6 Ce8** (mejor era 37....Cxe4 38. Dxe4 Ad4) **38. Td7 Txd7 39. Cxd7 Cf6 40. Cd6 Re7 41. Cxc4** (¡Cuántas vueltas a dado este caballo! ahora se gana calidad) **Da6 42. Ad6 Rxd7 43. Axf8 Axf8 44. Dd3 Re7** (si 44.....Rc7 45.Te1 y se pierde pronto el peón de e6) **45. Td1** (la otra torre blanca ahora amenaza dar el golpe de gracia) **Cd5 46. De4 Rf7** (46.....Cc3 47. Dh4) **47. Ce5 Rg8 48. Cd7 c4 49. Tb1 Dd6 50.Tb7** (ahora se ganaba con 50. Cxf8 Cc3 51. Da8 Cxb1 52. Cxe6 Rf7 53. Cg5 Re7 54. Db7+ seguido de 55. Dxb1) **c3 51. Cxf8 Rxf8 52. Txh7 Df4** (obliga al cambio) **53. Dxf4 Cxf4 54. Rf1 a5 55. Ta7 Cd5 56. Txa5 Rf7 57. g3** (si 57. Re2 Cf4 58. Rf3 c2 59. Tc5 Cd3 60. Txc2 Ce1 y son las negras quienes ganan) **0-1**. Excelente producción de Kasparov.

**(2) Byrne D - Fisher R.**  
Nueva York 1956

**1.Cf3 - Cf6 2.c4 - g6 3.Cc3 - Ag7 4.d4 - O-O 5.Af4 - d5 6.Db3 - dxc4 7.Dxc4 - c6 8.e4 - Cbd7 9.Td1 - Cb6 10.Dc5?!** (es mejor 10.Db3) **Ag4 11.Ag5?!** (es mejor continuar el desarrollo 11.Ae2) (diagrama).



**11....Ca4!!** (comienza la dinámica de las piezas negras) **12.Da3** (si 12.Cxa4 - Cxe4 13.Dc1 (13.Axe7 - Cxc5 14.Axd8 - Cxa4 ganando; 13.Dxe7 - Cxg5 14.Dxd8 - Taxd8 15.Ae2 con ventaja negra (15.Cxg5 - Tfe8+ 16.Rd2 - Axd1 17.Rxd1 - Txd4 las blancas están mejor); 13.....Da5+ 14.Cc3 - Axf3 15.gxf3 - Cxg5 y las negras ganan un alfil; 12.De5 - Axf3 13.gxf3 - Cd5 14.Cxd5 - cxd5 15.Dxd5 - Dxd5 16.exd5 - Tfd8 y las negras tienen ventaja) **12....Cxc3** **13.bxc3-** **Cxe4!** (las negras no están preocupadas de perder la calidad sino de apoderarse del centro desde donde desarrollarán la dinámica de sus piezas) **14.Axe7 - Db6** **15.Ac4** (si 15.Axf8 -Axf8 seguido de Cc3 y Ab4) **15.....Cxc3!** **16.Ac5** (16.Dxc3 - Tfe8 con ataque) **16....Tfe8+** **17.Rf1 - Ae6!!** (jugada maestra, el alfil entra a la lucha y se une a la acción de las demás piezas, las blancas quedan sin respuesta satisfactoria es el fruto de la dinámica) **18.Axb6** (18.Axe6 - Db5+ con mate, 18.Dxc3 - Dxc5 19. dxc5 - Axc3 con ventaja negra) **18.....Axc4+** **19.Rg1 - Ce2+** **20.Rf1 - Cxd4** **21.Rg1 - Ce2+** **22.Rf1 - Cc3+** **23.Rg1 - axb6** (hasta el peón colabora en el juego y abre una línea mas en el ataque) **24.Db4 - Ta4** **25.Dxb6 - Cxd1** (las blancas deben abandonar, lo que sigue no necesita comentarios) **26.h3 - Txa2** **27.Rh2 - Cxf2** **28.Te1 - Txe1** **29.Dd8!** - **Af8** **30.Cxe1 - Ad5** **31.Cf3 - Ce4** **32.Db8 - b5** **33.h4 - h5** **34.Ce5 - Rg7** **35.Rg1 - Ac5+** **36.Rf1 - Cg3+** **37.Re1 - Ab4+** **38.Rd1 - Ab3+** **39.Rc1 - Ce2+** **40.Rb1 - Cc3+** **41.Rc1 - Tc2** mate 0-1.

## 9. LOS MOMENTOS CRÍTICOS

En toda partida existen uno o varios "momentos críticos" y corresponden a momentos claves del juego o al climax de la partida, en que deberá decidirse por una línea de acción en particular que determinara el desarrollo y resultado del encuentro. Todo momento crítico da lugar a una posición crítica y nos obliga a tomar una decisión trascendental dentro de una partida. Ello implica la elección de un plan, el cálculo de una gama de variantes y la profundización de los análisis.

No siempre es fácil reconocer un momento crítico en algunas partidas se presentan con notoriedad en un momento dado, en cambio en otras se pasa de un momento crítico a otro sin notarse la transición. También es posible observar momentos críticos tanto en la apertura, medio juego o final, aunque es más común verlos en el medio juego.

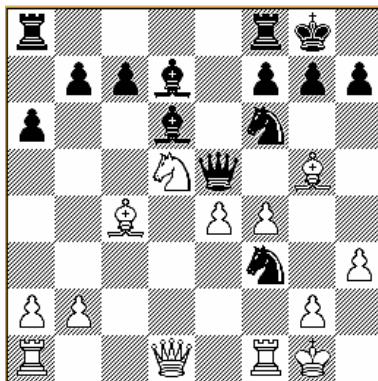
Es conveniente saber reconocer los momentos críticos de una partida para hacer una pausa en el ritmo de ella, trazar los planes a seguir, profundizar en el análisis de variantes e indagar sobre las intenciones del rival, todo ello llevará a un mayor consumo de tiempo que deberá estar planificado en el desarrollo del encuentro. Algunos G. M. adquieren al respecto, la costumbre de anotar en la papeleta, el tiempo gastado en cada jugada, para que de esta manera puedan revisar más tarde si hubo una correcta distribución del tiempo de su parte. Veamos un ejemplo.

**Taimanov - Fisher**

Buenos Aires 1960

1.c4 - Cf6 2.Cc3 - e6 3.d4 - Ab4 4.e3 - 0-0 5.Ad3 - d5 6.Cf3 - Cc6  
(Fisher escoge una variante poco usual en él) 7.0-0 - dxc 8.Axc4 - Ad6 9.Cb5  
- Ae7 10.h3 - a6 11.Cc3 - Ad6 12.e4 - e5 (esta jugada liberadora debe  
hacerse siempre que se pueda) 13.Ae3 - exd 14.Cxd4 (Ad4 !?) Ad7 ?! (Fisher  
se encuentra algo impreciso mejor era 14....Cxd4 15.Axd4 - b5 16.e5 - c5!!)

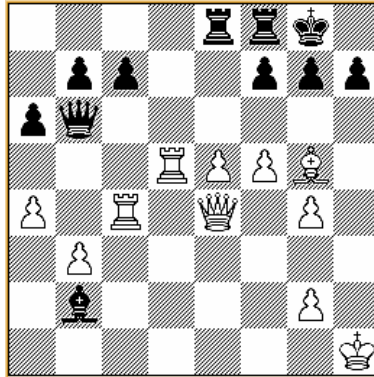
**15.Te1 - De7?** (esta jugada llevara a grandes complicaciones) **16.Ag5 - Cxd4**  
**17.Cd5** (17.Dxd4 - De5 simplificando la posición) **17.....De5** **18.f4 - Cf3**  
 (diagrama).



**Primer momento critico:** ¿Con que pieza capturar el caballo? - Con el peón (19.gxf3) o la dama (19.Dxf3): El tomar con la dama permitirá al negro entrar en d4 dando jaque y tomar el alfil (19....Dd4 20.Rh1 - Dxc4), aunque en respuesta el blanco puede cambiar el alfil por el caballo de f6 y las negras no pueden capturar por el jaque doble con lo que equipararían el material, pero ¿será tan sencillo o habrá que profundizar mas en la posición?, si lo hacemos nos damos cuenta que el negro tiene la jugada intermedia 20....Cg4 con lo que después de 21.hxg - Dxc4 su posición mejoraría notablemente al entorpecer el peón blanco de g4 el accionar de la dama y el alfil blanco. Por otro lado el tomar con el peón 19.gxf3 permitirá la captura en "b2" 19.Dxb2, veamos que consecuencias puede tener esto: 19.gxf3 - Dxb2 20.Te2 - Da3 21.Cxf6 - gxf 22.Axf6 - Axh3 23.Dd5 - h6 (si 23.....Ac5 24.Rh2 y si 23.....Axf4 24.Dh5) 24.Dh5 - Dc5 25.Dxc5 - Axc5 26.Rh2 - Ae6 27.Tg2 - Rh7 28.Tg7 - Rh8 29.Tg5+/- . Por lo visto las blancas deben tomar con el peón y no con la dama.

Pero siguió **19.Dxf3?! - Dd4 20.Rh1 - Cg4 21.hxg - Dxc4 22.b3 - Db5 23.a4 - Da5 24.Ted1 - Ac6 25.e5** (no sirve 25.Ce7 - Axe7 26.Axe7 - Tfe8 27.b4 - Db6 28.Ac5 - Axe4) **25.....Ab4 26.De4** (es mejor que la ganancia de un peón mediante 26.Ae7 - Axe7 27.Cxe7 - Te8 28.Cxc6 - bxc 29.Dxc6 donde su

realización sería tarea difícil en vista de la inseguridad del rey blanco)  
26.....Axd5 27.Txd5 - Db6 28.f5 - Ac3 29.Tc1 - Ab2 30.Tb1 - Ac3  
31.Tc1?! - Ab2 32.Tc4 - Tae8 (diagrama).



**Segundo momento crítico:** las blancas deben decidir como progresar en esta posición; hay dos alternativas a evaluar 33.a5, 33.Ae3 o 33.f6 ya que claramente no dan nada 33.De2, 33.Tdc5 o 33.Df4. entonces analicemos con mayor profundidad estas alternativas:

- a) 33.a5 podría seguir 33.....Dxb3 34.Tb4 - Dc3 35.Txb7 (si 35.Tc4 - Txe5) 35.....Txe5 36.Txe5 - Dxe5 37.Dxe5 - Axe5 38.Ta7 lo que parece no dar nada a las blancas.
- b) 33.f6 - c6 (33....g6 34.Ah6 gana calidad y se amenaza mate en pocas jugadas con la maniobra 35. Df4 36.Dh6 y 37.Dg7) 34.fxg - cxd 35.gxf=D - Rxf8 36.Dxh7 con complicaciones pero de resultado incierto.
- c) 33.Ae3 - Dxb3 34.Txc7 Da2 (34.....Da3 35.Rh2 - b6 36.Tb7 - Da1 37.Af4 es peor para las negras) 35.Af4 - Da1 36.Rh2 b6 y no se logra mucho para las blancas.

La segunda alternativa parece la mejor y esto fue lo que en definitiva jugaron las blancas, veamos como siguió la partida.

33.f6 - c6 34.fxg - cxd 35.gxf =D - Rxf8 (si 35.....Txf8 36.Dxd5) 36.Dxh7 (si 36.....Dxd5 36.Txe5) 36.....Axe5 37.Tf4 - De6 38.Tf1 - b5?! (se entra en los apuros de tiempo y las negras debieron haber prevenido la maniobra 39.Te1, seguido de 40.Ah6 y 41.Ag7 mediante 38.....Ag7) 39.axb - axb 40.Ad2 (40.Te1!!) - Re7 41.Ab4 - Rd8 42.Txf7 - Th8 43.Tf8 - Txf8 44.Af8 - Df6 45.Ac5 - d4 46.Rg1 - Df4 47.De7 - Rc8 48.Df8 - Dxf8 49.Axf8 - Ag3 50.Rf1 - d3 51.Ab4 - Rd7 52.Ae1 - Af4 53.Ac3 - Ag3 54.g5 - Re6 55.g6 - Re7 56.Ae1 - Af4 57.Ah4 - Rf8 58.g3 - Ad6 59.Rf2 - Ac5 60.Rf3 - Rg7 61.Ag5 - Rxc6 62.Af4 - Rh5 63.Re4 - Rg4 64.Rxd3 Rf3 65.Ac7 - Af2 66.Ad6 - Ae1 67.Rd4 - Rg4 68.Rc5 - b4 69.Rb5 - Rf5 70.Rc4 - Re6 71.Ac7 - Rf5 72.Rd3 - Rg4 73.Ad6 - Ac3 74.Rc4 - Ae1 75.Axb4 - Axc3 76.Ac3 - Ad6 77.Rd5 - Ae7 78.Ad4 - Ab4 79.Rc4 - Aa5 80.Ac3 - Ad8 81.b4 - Rf4 82.b5 - Re4 83.Ad4 - Ac7 84.Rc5 - Rd3 85.Rc6 - Rc4 86.Ab6 - Ag3 87.Aa7 - Ac7  $\frac{1}{2}$  -  $\frac{1}{2}$ .

## 10. EL ANÁLISIS DE LA PARTIDA

El análisis de una posición en una partida de ajedrez no es tarea sencilla, un buen juicio nos llevara a escoger un buen plan y la jugada correcta a hacer, por el contrario un análisis superficial o equivocado nos puede llevar a planes erróneos y a la derrota en el encuentro. Pero en que debemos basar nuestro análisis?, el simple calculo táctico no es suficiente si no va acompañado de una idea estratégica sobre la que se apoye. Pero mas importante que eso es comprender la existencia dentro de la partida de elementos “estáticos” y “dinámicos” inseparables que tienen un valor único en cada momento de la partida, así es necesario profundizar en el análisis de la posición, desentrañando sus secretos y comprendiendo su verdadera naturaleza, de esa manera descubriremos nuestras propias oportunidades, las que confrontadas con las del rival, nos permitirán llegar a conclusiones certeras y no equivocadas. Un ejercicio que ayudara a los fines anteriores es seguir una lista de 10 factores a analizar:

### **Factores Estáticos**

- a) Equilibrio de Material.
- b) Casillas fuertes o débiles.
- c) Espacio.
- d) Estructura de peones y final.
- e) Columnas, horizontales o diagonales abiertas.

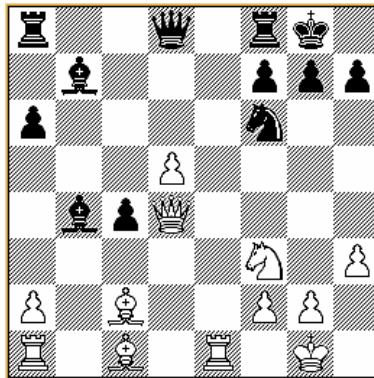
### **Factores Dinámicos**

- a) Seguridad del Rey.
- b) Actividad de las piezas.
- c) Desarrollo e iniciativa.
- d) Planes y amenazas de cada uno.
- e) Combinaciones y golpes tácticos.

El análisis de cada uno de ellos en la posición, preguntándose por la situación propia y la del contrincante, ayudara sin dudas a tener una comprensión mas acabada de la posición a evaluar. Veamos un ejemplo de cómo aplicar este método.

**Tal - Geller**  
Riga 1958

1.e4 - e5. 2.Cf3 - Cc6. 3.Ab5 - a6. 4.Aa4 - Cf6. 5. O-O - Ae7. 6.Te1 - b5. 7.Ab3 - O-O. 8.c3 - d6. 9.h3 - Ca5. 10.Ac2 - c5. 11.d4 - Ab7. 12.b4 (al estilo Tal, este prefiere las posiciones abiertas, 12.d5 también es posible) 12.....cxb4 13.cxb4 - Cc4. 14.Cbd2 - d5.(Geller aprovecha la oportunidad de liberar su posición) 15.exd5 - exd4. 16.Cxc4 - bxc4. 17.Dxd4 - Axb4 (Los cambios anteriores fueron naturales y del gusto de ambos jugadores pero analizaremos ahora la posición resultante (diagrama).



**Factores estáticos:**

- Existe equilibrio de material (=).
- La estructura de peones es casi simétrica (=).
- Los puntos débiles del negro son similares a los del blanco Cf6, Cf3 y posiblemente g7, g2 pero hay una diferencia evidente los alfiles de b4 y b7 carecen de apoyo y se encuentran expuestos al ataque de las piezas blancas, en cambio el alfil blanco de "c2" que aunque carece de apoyo se encuentra bien escondido donde esta y no parece débil (+/=).
- En lo que respecta al espacio el blanco tiene una leve ventaja gracias al peón de "d5" y la posición centralizada de la dama (+/=).
- En lo que respecta a columnas o diagonales abiertas el blanco se a posesionado de la columna "e" lo que no parece muy duradero, también la columna "b" le es útil



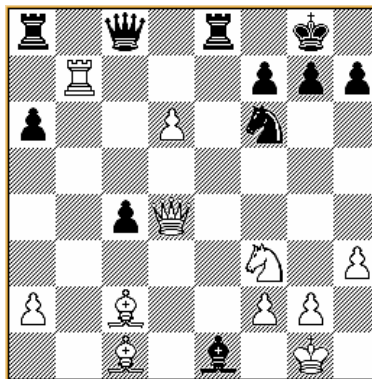
y existen abundantes diagonales donde asentar sus alfiles, por su parte el negro también posee acceso a columnas y diagonales importantes pero demorara un poco mas en asentar sus piezas ahí (+/=).

**Factores dinámicos:**

- f) Ambos reyes por el momento se encuentran seguros (=).
- g) Las piezas de ambos jugadores se encuentran activas, pero la dama centralizada marca una diferencia importante (+/=).
- h) Ambos han completado su desarrollo y la iniciativa se encuentra en plena pugna (=).
- i) En lo que respecta a los planes y amenazas la torre de “e1” se encuentra amenazada por el alfil de “b4” y una vez que se mueva (18.Td1 - Dxd5) las negras capturarán en “d5” quedándose con un peon de mas (=/-).
- j) No se ven golpes tácticos y están prácticamente igualados con una ligera ventaja para el blanco.

**Conclusión parcial:** Los factores estáticos y dinámicos están prácticamente igualados con una ligera ventaja para el blanco (+/=).

**18. Tb1 - Axe1 19.Txb7 - Te8 20.d6 - Dc8** y ahora veamos como evaluamos esta posición (diagrama):



### Factores estáticos:

- a) No existe equilibrio material, pues las blancas se encuentran con calidad de menos (-/+).
- b) La estructura de peones es casi simétrica, pero el peón avanzado de “d6” es amenazante (+/-).
- c) El negro presenta mayor cantidad de puntos débiles como f6, f7 y Ae1 (+/=).
- d) En lo que respecta al espacio el peón d6 y la torre en la 7° fila inmovilizan al negro (+/-).
- e) En lo que respecta a columnas o diagonales abiertas los alfiles blancos están bien apostados y la torre en la 7° fila es dueña de la columna b (+/-).

### Factores dinámicos:

- f) Por el momento el rey negro se encuentra seguro pero comienzan a aparecer amenazas en su entorno (+/=).
- g) Las piezas blancas están mas activas con su dama centralizada y la torre en 7° fila (+/=).
- h) La iniciativa es de las blancas (+/-).
- i) En lo que respecta a los planes y amenazas las blancas planean 1.Ag5 seguido de 2.Axf6 3.Dg4 y 4 Dh4 (otro plan interesante es 1.Tc7 - De6 2.Cg5 - De2 3. Ad1 -Dd3 4.Dxd3 - cxd3 5.Cxf7 etc..) y el avance del peon parece no dar frutos. 1.Tc7 - De6 2. d7 - Ted8 y las blancas no tienen nada concreto (+/-).
- j) Aunque no existen combinaciones ganadoras la posición esta plasmada de variantes de ataque

**Conclusión parcial:** La partida presente un fuerte desequilibrio mientras las negras tienen ventaja en los factores estáticos, las blancas tienen a su favor los factores dinámicos, el resultado del encuentro es completamente incierto ( $\infty$ ).

Sigamos la partida, Tal tiene la mirada centelleante, sus cabellos erizados y una sonrisa maquiavélica demostraban que se encontraba a gusto con su posición. **21.Ag5 - Te2** (si 21.....Dxb7 22.Axf6 - gxf6 (22.....Da7 23.d7 - Dxd4 24.dxe8 - Txe8 25.Axd4 - Ab4 con igualdad) 23.Dg4 - Rf8 24.Axh7 +- (23.....Rh8 24.Dh4+-) ahora la partida entrara en un clima absolutamente táctico y los factores dinámicos primaran sobre las consideraciones de factores estáticos **22.Tc7 -**

**De6 23.Cxe1 - Txe1 24.Rh2 - Td8** (si 24.....De5 no sirve por 25.Dxe5 - Txe5 26.Axf6 - gxf6 y 27.d7) **25.Axf6 - gxf6 ??** Góller no puede con la presión ejercida por el genio de Riga y comete el error decisivo (con 25.....Dxf6 se lograba el empate mediante 26.Dxf6 - gxf6 27.d7 - Rg7 28.Af5 - Te5 29.Tc8 - Txf5 30.Txd8 - Td5 =) **26.Te7 - Dxd6 27.Dxd6 - Txd6 28.Txe1 - Td2 29.Tc1 - Txf2 30.Ae4 - Txa2 31.Txc4 - a5 32.Tc8 - Rg7 33.Tc7, 1-0.**

## 11. PSICOLOGÍA E HIPNOSIS DURANTE LA PARTIDA

Con frecuencia se suele mencionar la influencia de factores externos al juego durante la partida de ajedrez. Así la psicología y la hipnosis son nombrados reiteradamente ante comportamientos inexplicables de algunos grandes maestros del deporte ciencia.

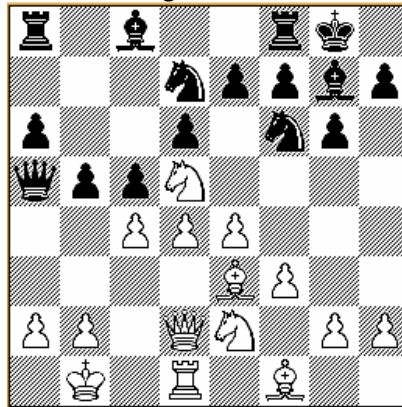
Al primer jugador famoso que se le atribuyó dicha facultad fue Emanuel Lasker, campeón del mundo entre 1894 y 1910, imbatible en su tiempo, de quien se dijo que utilizaba sus conocimientos de psiquiatría para influir psicológicamente sobre sus contrincantes.

Después de él, fue Mikhail Tal, campeón del mundo en 1960, apodado en ocasiones como “el brujo”, “el mago” o “el genio”, quien sin duda acaparó la atención del mundo del ajedrez por sus habilidades extraordinarias de influencia sobre la elite ajedrecística de la época. Como ejemplo de ello, aun queda en la memoria, el episodio en que el G.M Benko asistiera a jugar su encuentro contra Tal con unas gruesas gafas oscuras, puestas según el, para evitar la poderosa mirada de “el brujo”.

Muchos de quienes conocieron a Tal coinciden en que su rostro tenía un aspecto sobrenatural que influía en la concentración de sus contrincantes. Características como la forma de su pelo casi erizado, la cara angulada, las cejas ceñidas, la nariz aguileña, los labios gruesos son rasgos propios de una personalidad excéntrica muy utilizada generalmente para representar a seres sobrenaturales en el cine o teatro de ficción. Pero eso no era todo, Tal se concentraba a tal grado durante la partida que expelía una energía excedente, sus miradas eran penetrantes, su postura ceñida, sus gestos soberbios, sus movimientos fuertes, daba la impresión de estar jugando con alguien que fuera de otro mundo o del más allá. De ahí y también de sus impresionantes partidas, donde jugaba a ratos contra toda regla, realizando las más extraordinarias jugadas que

se pudiesen imaginar y pasando de perdido a ganado en un par de jugadas, de donde viene el apodo de “el brujo” que lo acompañó por tantos años. Veamos un ejemplo.

**Bobotsov - Tal**  
Bulgaria 1958



En la siguiente posición Tal continuo **11.....Cxd5?!**, entregando la dama por dos piezas menores lo que no es suficiente compensación pero Tal se siente a gusto en este tipo de posiciones donde junto a la dinámica que se desarrolla a cambio del material entran a influir los factores psicológicos, **12.Dxa5 - Cxe3 13.Tc1 - Cxc4 14.Txc4??** (14.Dc3 - Cb6 15.Tc2 defendiendo), las negras no estaban amenazando nada concreto y esta jugada no me la explicaría sino creyera que la fuerte influencia de Tal halla hecho pensar a Bobotsov que estaba siendo victima de un fuerte ataque y necesitaba liberar de alguna manera la presión ejercida. De mas esta agregar que esta partida fue ganada por las negras a base un fuerte ataque al rey y dio la vuelta al mundo por la excepcional jugada realizada por Tal.

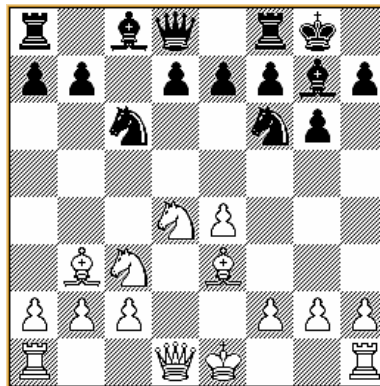
El ultimo de los exponentes de dichas facultades fue el legendario Bobby Fisher ,de quien sus rivales (Larsen, Najdorf, Petrosian y otros) adujeron una fuerte influencia, solo explicable en el campo psicológico. Recordemos también que Fisher solía usar una corbata con cuadros que imitaba las casillas del tablero de

ajedrez, que según algún entendido en la materia, haría las veces del péndulo del hipnotizador. La imagen de Fisher con su corbata a cuadros tendía a fundirse con la del tablero, generando la sensación de que el jugador y el juego fueran una sola cosa. Esta ilusión manifiesta ayudaba a Fisher a posicionarse como una máquina invencible del ajedrez.

También debo agregar que Fisher manejaba a la perfección el entorno psicológico previo a una partida o un match, usando recursos como retrasarse intencional al iniciar la partida, presentarse a ultima hora en el lugar de la competencia, jugar la apertura favorita del contrincante, etc..Todos estos comportamientos constituían una grave falta de respeto a sus rivales de entonces, lo que normalmente los irritaba y afectaba su concentración y rendimiento. Veamos un ejemplo.

### Fisher - Reshevsky

Nueva York 1958



En la posición del diagrama Reshevsky insólitamente movió **8....Ca5??**, un error garrafal impropio de un gran maestro y que va contra el principio básico de no mover la misma pieza dos veces durante la apertura. Esta falta de cuidado se puede explicar solo en el campo psicológico. Los ataques de Fisher contra la siciliana eran muy temidos debido a que había protagonizado varias partidas plasmadas de belleza y arte combinador. Reshevsky conocedor de esta faceta de Fisher no quiso esperar ni un momento mas para cambiar la principal arma del

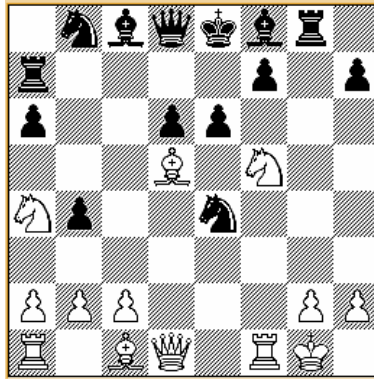
blanco en esta posición; el alfil rey, por lo que hizo la jugada señalada. Si Reshevsky no hubiese sido víctima de esta influencia de Fisher es muy probable que hubiese jugado 8....d6 como se acostumbra en esta posición. La partida continuó **9.e5 - Ce8 10.Axf7! - Rxf7 11.Ce6! - dxe6 12.Dxd8** y las negras pese a todo siguieron jugando rindiéndose en la jugada 42.

Mikhail Tal y Bobby Fischer fueron según mi punto de vista los más grandes exponentes de la escuela psicológica en el ajedrez, combinando sus asombrosas capacidades de influencia psicológica sobre los contrincantes con grandes habilidades tácticas durante la partida. Nos surge la pregunta entonces que si ambos jugadores fueron extraordinarios combinadores, ¿qué hubiese ocurrido si se hubiesen enfrentado entre ellos?. Pues esto ocurrió muchas veces y el resultado fue siempre partidas llenas de artimañas, sacrificios y jugadas plasmadas de ingenio y belleza. La dotes de influencia psicológica que poseían ambos jugadores se enfrentaron en una tenaz lucha y como bien es sabido que dichas habilidades solo pueden emplearse contra un intelecto más débil o sugestionable, el resultado estuvo más condicionado a factores tácticos o estratégicos que de índole psicológica. Veamos una de estas partidas.

### Fisher - Tal

Beograd 1959

**1.e4 - c5**, se imaginan a Tal jugando una defensa Petrov, Philidor o Pirc, muy difícil, él va directo a las líneas más agudas donde surgen las posiciones con que se siente feliz y en este ámbito la siciliana es la que más le acomoda. En este punto vuelvo a destacar la importancia que tiene el escoger apropiadamente las aperturas que jugamos en función de nuestro estilo y nuestro carácter porque de ello depende en gran parte nuestros resultados. **2.Cf3 - d6 3.d4 - cxd4 4.Cxd4 - Cf6 5.Cc3 - a6 6.Ac4** (Fisher también escoge una variante aguda) - **e6 7.Ab3 - b5** (al estilo Tal, en cuanto tiene la oportunidad de agregar complicaciones al juego lo hace) **8.f4- b4 9.Ca4 - Cxe4 10.O-O - g6** (desea evitar f5 pero no lo logra) **11.f5 - gxf5 12.Cxf5 - Tg8** (12....exf5? 13.Dd5 - Ta7 14.Dd4 gana) **13.Ad5 - Ta7** (diagrama).



14. **Axe4** (es mejor 14. **Ae3 - Cc5 15. Dh5 - Tg6** (15... **Cxa4 16. Axa7 - exd5 17. Tae1+**) 16. **Tae1+**) 14... **exf5 15. Axf5 Te7 16. Axc8 - Dxc8 17. Af4** (mejor 17. **c3, 17. Dxd6?** - **Txg2+ 18. Rxc2 - Te2+ 19. Rf3 - Axd6 20. Rxe2 - Dxc2+-**) 17... **Dc6 18. Df3 - Dxa4 19. Axd6 - Dc6 20. Axb8** (20. **Axe7 - Dxf3 21. Txf3 - Axe7** y las negras quedan un poco mejor) 20... **Db6 21. Rh1 - Dxb8 22. Dc6 - Td7 23. Tae1 - Ae7 24. Txf7 - Rxf7 25. De6 - Rf8 26. Dxd7 - Dd6 27. Db7 - Rg6 28. c3 - a5 29. Dc8 - Rg7 30. Dc4 - Ad8 31. cxb4 - axb4 32. g3?** (permite el cambio de damas y el final favorece a las negras) 32... **Dc6 33. Te4 - Dxc4 34. Txc4 - Tb6 35. Rg2 - Rf6 36. Rf3 - Re5 37. Re3 - Ag5 38. Re2 - Rd5 39. Rd3 - Af6 40. Tc2 - Ae5 41. Te2 - Tf6 42. Tc2 - Tf3 43. Re2 - Tf7 44. Rd3 - Ad4 45. a3 - b3 46. Tc8** (46. **Te2 - Tf3 47. Rd2 - Axb2+-, 46. Td2 - Tf3 47. Re2 - Tf2 +-, 46. Tg2 - Tf3 47. Re2 - Re4 +-**) 46... **Axb2 47. Td8 Rc6 48. Tb8 - Tf3 49. Rc4 - Tc3 50. Rb4 - Aa1 51. a4 - b2!** , 0-1.

Finalmente se puede concluir que la existencia facultades psicológicas o hipnóticas durante el juego, aunque escapen de lo deportivo, le dan al ajedrez la sal y pimienta necesaria para el deleite de sus seguidores.



## 12. CONSEJOS GENERALES

A continuación señalare algunas breves indicaciones a seguir para conseguir el fin deseado por todos los aficionados: convertirse en un maestro de ajedrez.

En el proceso de convertirse en maestro es mas importante tu temperamento que tu nivel de juego. En esta lucha motivación, voluntad, disciplina, perseverancia, serán tus armas, el estudio y la practica; tu campo de batalla. Convertirse en maestro tiene que ser importante para ti; de otra manera, estarás perdiendo el tiempo. Debes estudiar arduamente, pasar las partidas recientes de los maestros en libros y revistas. Combinar este estudio con el juego contra oponentes fuertes. Debes dedicarle todo el tiempo del que dispongas. El camino hacia la maestría tiene muchas dificultades y si no tienes ganas de trabajar duro, no lo conseguirás. Ser capaz de trabajar duro es más importante que el talento. Por eso me animo a retransmitir algunos consejos entregados por Grandes Maestros de nuestro tiempo:

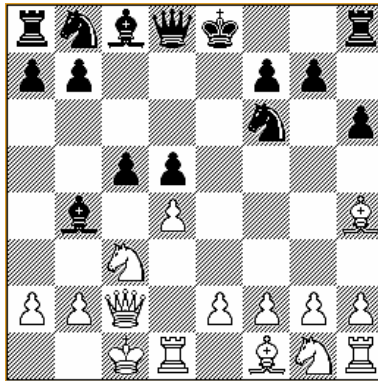
### **Concentrarse durante la partida**

La concentración es clave durante la partida, ten en cuenta que solo una distracción te puede costar una partida, el ajedrez requiere una concentración total. Muchos jugadores solo usan una fracción de su energía. Guarda tu mente completamente en el juego. Juega a ganar, ya que a nadie le interesa cuando pierdes. Desconfía de tu primer instinto al seleccionar una jugada. Siéntate sobre tus manos. Para evitar el desastre, cada vez que tu oponente mueve, para y pregúntate ¿Cuál es la amenaza? No te muevas hasta que entiendas la posición, desentraña sus secretos, en esto veras la diferencia entre un jugador común y un maestro del Ajedrez. Un maestro escudriña los secretos de la posición y busca en la profundidad de ella, eso le permite decidir acertadamente como mover o de que manera continuar. En la siguiente posición las blancas acababan de jugar **8.0-0-0?!** y le correspondía el turno de jugar a Botvinnik, cualquier otro jugador hubiese continuado el desarrollo con **8.....0-0**, **8.....Ae6** o bien **8....Cc6** que consolida la

posición. Sin embargo Botvinnik es un jugador excepcional y percibe que en la posición del blanco hay una profunda debilidad de su rey, por lo que decide no perder tiempo con jugadas de desarrollo e inicia uno de los ataques de mayor belleza en la historia del deporte ciencia.

### Keres - Botvinnik

URSS 1941



**8.....Axc3!** (el caballo es el principal enemigo en esta posición ya que su función esta en controlar el centro y proteger al rey) **9.Dxc3 - g5** (es necesario liberar al caballo de f6 para actuar sobre las casillas centrales ya que el plan ha sido trazado y se busca cazar al rey) **10.Ag3 - cxd4! 11.Dxd4 - Cc6 12.Da4 - Af5** (cortando la retirada al rey) **13.e3** (mejor 13.f3 - Db6 14.e4 - dxe4 15.Rb1) **13....Tc8 14.Ad3** (mejor 14.Ce2 - a6 15.Cc3 - b5 16.Dxa6 - b4 17.Ab5 - Ad7) **14.....Dd7 15.Rb1 - Axd3 16.Txd3 - Df5** (de esta clavada no es posible liberarse sin entregar material) **17.e4 - Cxe4 18.Ra1 - 0-0 19.Td1 - b5! 20.Dxb5 - Cd4 21.Dd3 -Cc2 22.Rb1 - Cb4, 0-1.**

### Administrar bien el tiempo.

Se organizado y lleva un registro de tus tareas. Sólo lleva unos minutos escribir unas pocas palabras sobre lo que has hecho en una tarde. Después de unos pocos meses podrás mirar atrás y ver lo que está funcionando y lo que no. Steinitz

dijo que era mejor trabajar una hora al día durante seis días que seis horas en un solo día y nada los otros cinco. Tenía razón. Crearse un plan de estudio y entrenamiento e intentar seguirlo. Sugiero sesiones de entrenamiento no inferiores a dos horas, y preferiblemente cuando no estés cansado. Concentrarse es difícil cuando no se tiene mucha energía. Intenta estudiar en un sitio tranquilo, sin la televisión. Escuchar música suave es una buena idea, pero nada de ruido: el cerebro asimilará mucho más cuando prestes atención a esto.

### **Mas calidad y menos cantidad.**

Uno se convierte en maestro mejorando gradualmente su juego. Vas de nivel en nivel, y cada nivel puede requerir un poco más de información, e incluso un tipo ligeramente distinto de información. Muchos jugadores se quedan estancados en un cierto nivel y tienen dificultades para avanzar porque tienen demasiada información en sus cabezas. Están confusos. Recuerda que en el ajedrez lo importante es saber aplicar lo que se sabe, no absorber información sin más. Lasker cierta vez escribió que había jugado al ajedrez toda su vida, y que durante los 25 últimos años había intentado olvidar la mayor parte de la información adquirida. Sabía que le perjudicaba más de lo que le ayudaba. (Como indicaré, lo importante es adquirir técnicas y métodos). Con esto en mente, debes limitar el número de libros que tienes hasta que seas maestro. No necesitas muchos: unos veinte son suficientes. Las revistas están bien. Con respecto a los programas con uno amigable esta bien, el Chessbase es lo mas común, pero recuerda que nadie necesita dos millones de partidas. Debes limitar la cantidad de aperturas que juegas. Sólo necesitas una buena defensa contra e4, una contra d4 y una contra el resto. Con blancas, límitate a una apertura. Si tienes tiempo para aprender más, hazlo, pero recuerda que el ajedrez es un juego de aplicación, no de absorción, así que no te empeñes en leer un nuevo libro sino has logrado comprender el actual.

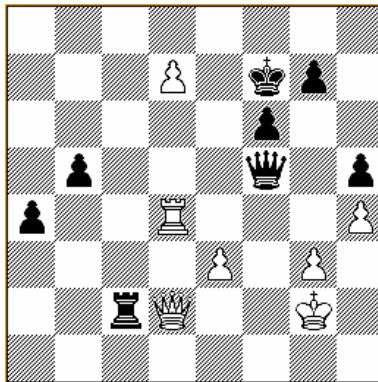
## Visión del tablero

Siempre me ha sorprendido lo poco que se ha escrito respecto a la importancia del tablero en sí mismo. Es mucho más que la mesa donde se juega y conocer sus propiedades resulta muy importante. Los libros se ocupan demasiado de las piezas, sin darse cuenta de lo que se pierde al no hacer un estudio de las relaciones del tablero con cada pieza por separado. Lasker escribió que muchos de los errores de un jugador podrían evitarse si comprendiera el tablero mejor. Muchos jugadores tienen dificultades para visualizar un tablero. Se les puede pedir cerrar los ojos y preguntarles sobre las casillas (de qué color son), sobre las diagonales, filas, etc. Mi experiencia como entrenador es que muchos tienen dificultades en hacer tal cosa. Pero el tema es importante debido a la manera en que funciona el cerebro. El proceso de pensamiento en ajedrez implica el uso de los ojos igual que el del ojo de la mente. El ojo de nuestra mente ve el tablero de manera diferente, como si no pudiera visualizar el tablero entero. Lo descompone en partes, y cada parte está relacionada geoméricamente con las otras. Si no hemos comprendido conscientemente la geometría del tablero y sus relaciones con cada pieza, entonces el ojo de nuestra mente (nuestra manera de imaginarnos el tablero) no apreciará el tablero completo, y por tanto, se pueden pasar por alto algunos temas tácticos. Por ejemplo, oímos muchas historias sobre cómo se pierden algunas partidas: lo habían previsto todo, y luego se dieron cuenta de que la pieza que querían mover a tal casilla no se podía (sería un movimiento ilegal).

En la década de los 80 apareció una generación de jugadores soviéticos que destacaban por mirar al vacío, no al tablero, mientras pensaban. Entre ellos estaban Shirov, Ivanchuk y Gelfand. Combinan la visión normal con el pensamiento a ciegas, y los resultados eran impresionantes. Es una técnica desarrollada por los entrenadores soviéticos que tiene sus inicios en las conocidas partidas a ciegas. Recordemos las bellas partidas a ciegas jugadas por Capablanca, donde largas e impresionantes combinaciones eran el elemento principal. Si usted nunca a tratado de jugar una partida a ciega, no espere mas y hágalo. Descubrirá como su visión del tablero se amplía enormemente. Hoy día, Anand es el máximo exponente de esta escuela.

Hay muchas cosas que se ven cuando se cierran los ojos, y que no se verían al tenerlos abiertos. Sugiero algunos ejercicios para mejorar esta conciencia del tablero. Empieza con un tablero vacío y coloca un caballo en a1. Sabías que llevarlo a b2 cuesta tanto tiempo como llevarlo a la octava fila?: cuatro movimientos. Esto ciertamente no es intuitivo, porque tiene que ver con las propiedades del tablero y del caballo. Después prueba con ejercicios con combinaciones de piezas, como por ejemplo dama y rey o dama y alfil. Fíjate en que la dama no puede atrapar a una pieza en un tablero vacío, pero sí a un caballo. Así nos damos cuenta de la importancia que toma el ataque doble para capturar a una torre o a un alfil. Esto nos lleva a insistir en que hay que esforzarse en desarrollar uno mismo ejercicios para mejorar la visión del tablero. Puedes partir por tratar de ubicar 8 damas sobre el tablero sin que se coman entre ellas. Practica un poco cada semana. Prueba a cerrar los ojos y darte cuenta de lo que ves. Hazlo cinco minutos y luego abre tus ojos y mira al tablero. ¿Ves diferencias? Deberías verlas. Ganarás mucho combinando las dos visiones (con los ojos y con la mente). Veamos un ejemplo.

**Kunte - Kasimdzhanov**  
Pune - India 2003



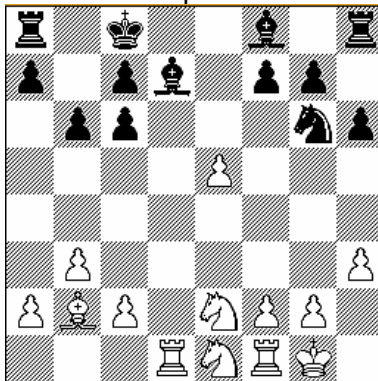
La dama acompañada de una pieza menor puede generar una enorme dinámica, formidables son los ataques de dama y caballo o dama y alfil, pero una dama y una torre son algo mas potentes. En la posición del diagrama todos pensaban que Kasimdzhanov estaba a punto de firmar la papeleta porque el peón de d7 no se podía frenar, pero inesperadamente este descubrió una maniobra de dama y torre

que no solo lo libero de la derrota sino que llevo al triunfo, **41.....De4!! 42.Rf2** (42.Txe4 -Txd2+ 43.Rf3 - Txd7 ganando 42.Rf1 - Dh1+, 42.Rg1 -Txd2 43.Txd2 - Dxe3+ ganando) **42....Dxd4! 43.Dxc2 - Dxd7** y las negras se impusieron mas tarde gracias a sus peones pasados del flanco dama.

## Profilaxis

Una cuestión sobre la que debo poner mucho énfasis es que el principiante debe desarrollar el hábito de prestar atención a las amenazas y planes de su oponente. Debe coger este hábito hasta que se convierta en una parte de él, comprobar qué se le amenaza antes de mover. Si no sabe qué se le está amenazando, no importa cuánta información tenga, cuánta técnicas haya adquirido: perderá siempre. De igual forma que aprendemos a mirar a ambos lados de la calle antes de cruzar, y lo hacemos después de manera inconsciente, así el principiante debe preguntarse antes de mover cuáles son las amenazas inmediatas de su rival. Veamos un ejemplo.

**Kasparov - Kramnik**  
World Chess Champion - Londres 2000.



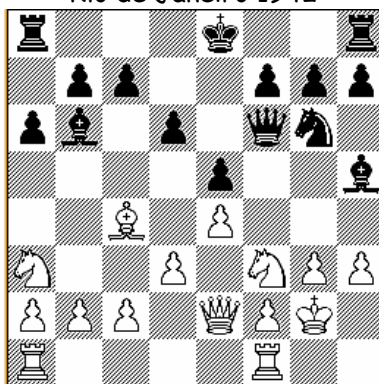
Le corresponde mover a Kramnik y decide poner atención a las amenazas de su contrincante por ello juega la excelente jugada profiláctica **15.....h5!!** (muy bien pensado ya que previene 16.f4, que seria respondida con 16....Ch4 seguido del

bloqueo en 17.....f5. La jugada de Kramnik frena el avance g4 que desalojaría el caballo de su cómoda posición) 16.Cd3 (efectivamente Kasparov desecha por el momento 16.f4 en vista de 16.....Ch4 y 17.....Cf5. No hay nada mas desalentador que se anticipen a los planes que uno tiene).

### Visión de rayos x.

Una herramienta que resulta muy útil, a la hora de marcar la diferencia en el ámbito competitivo es la visión de rayos x. Consiste en la ubicación de una pieza, generalmente la torre, detrás de los peones u otras piezas que obstaculizan una columna o diagonal que por el momento permanece cerrada, pero con la intención de que dicha pieza entre en acción, jugadas mas tarde, cuando la columna se habrá. La mayor parte de las veces esta técnica se vincula a la solución de problemas tácticos, pero a menudo podemos incluirla dentro de la estrategia general de la partida, donde en cualquier momento se nos puede revelar como un elemento decidor del encuentro. Al respecto no recuerdo una posición donde los rayos x, me hallan impresionado mas que en el siguiente caso.

Gomes - Netto  
Río de Janeiro 1942



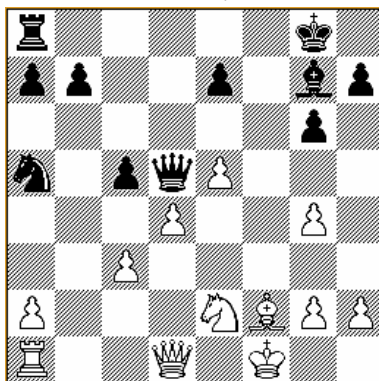
1.....Tg8!! -+ (los rayos x: la torre apunta hacia el rey) 2.c3 (las blancas no tienen respuestas 2.Cb1 - Ch4+ 3.gxh4 - g5+, 2.Tg1 - Ch4+ 3.gxh4 - g5+) 2....Ch4+ 3.gxh4+ g5 4.Tg1 - Axf3+ 5.Dxf3 - gxh4+ , 1-0.

## Aprender de los errores

Debo insistir en la costumbre de anotar siempre las partidas, incluso las amistosas y estudiarlas después tratando de encontrar los errores, si es que aun no lo has hecho. No será bueno que pierdas de la misma manera dos veces y así también contarás con una forma de comprobar tus progresos. Este trabajo resulta particularmente útil para aquellos que tienen una apertura o defensa favorita.

El diagrama de mas abajo corresponde a un interesante duelo teórico ocurrido en pleno match por titulo del mundo sobre una conocida variante de la defensa Grunfeld. Kasparov que llevaba las negras en las partidas 4 y 5 de dicho match opto por la jugada 16.....Tf8 a lo que siguió 17.g5 (una mejora de Karpov, que en la partida nº4 había continuado 17.Rg1 - Ah6 18.h4 - Df7 19.Ag3 - Ae3+ 20.Rh2 - Dc4 21.Tb1 - b6 22.Tb2 - Dd5 23.Dd3 - Cc4 24.Tb1 - b5 con juego agudo y posibilidades mutuas) 17.....Df7 18.De1 - h6 19.gxh - Axh6 20.Rg1 - Cc4 21.Cg3! con clara ventaja de las blancas.

Karpov - Kasparov  
Sevilla 1986





Kasparov después de las complicaciones obtenidas con su planteamiento en los primeros encuentros, en vez de rechazar toda la línea prefirió descubrir cual era la causa del problema, llegando a la conclusión de que la torre estaba ocupando la columna equivocada y no atacaba el centro como era el espíritu de esta apertura. Por ello en las partidas siguientes prefirió jugar **16.Td8** lo que le brindo mejores resultados ya que siguió **17.Dc2 - Dc4 18.Db2 -Ah6 19.h4 - Df7 20.Rg1 - Tf8 21.Cg3 - Cc4 22.De2 -Dxf2 23.Dxf2 -Ae3 24.Dxe3 - Cxe3 25.dxc -Tc8 26.Tb1 -Txc5 27.Txb7 - Cxg4** con mejores posibilidades, lo que fue manifiesto en el resto del match.

### **Conocerse a si mismo.**

El ultimo consejo que me atrevo a dar consiste en conocerse a si mismo y trabajar para superar los defectos o puntos débiles de nuestro juego. Yo mismo hace años atrás tenia el problema de que mediante un buen juego dinámico y creativo lograba con facilidad posiciones ventajosas, sin embargo atravesaba por serias dificultades para quedarme con la victoria y muchas veces también, se me escapaba con facilidad de las manos. Alguien me hizo notar que mi debilidad estaba en concretar la ventaja y me dispuse a trabajar en el tema, revise muchas partidas de jugadores que se destacaron por su formidable técnica como Capablanca, Botvinnik o Karpov, al cabo de un tiempo mi capacidad para convertir la ventaja mejoro considerablemente. Pero el asunto no quedo ahí nada mas, decidí auto-analizar mi juego y buscar sus principales debilidades, me di cuenta que además sentía una irresistible atracción por los sacrificios y jugadas combinativas y que en muchos encuentros me había dejado seducir por esta posibilidad complicando las partidas, siendo que la mayor parte de las veces disponía de jugadas mucho mejores aunque mas tranquilas y no tan violentas. Después de un largo periodo de trabajo sobre mis principales debilidades pude comprobar que mi nivel de juego se incrementado notablemente y que mis resultados eran mucho mejores que antes.

## 13. ENSEÑANZAS ENCONTRADAS EN MEDIO DE LA BATALLA

El aprendizaje a través de las propias partidas es un elemento esencial dentro del progreso del ajedrecista de torneo. En ellas podemos apreciar nuestros errores, las debilidades, las posibilidades no detectadas durante la partida y a menudo también nos dejan enseñanzas o moralejas muy instructivas.

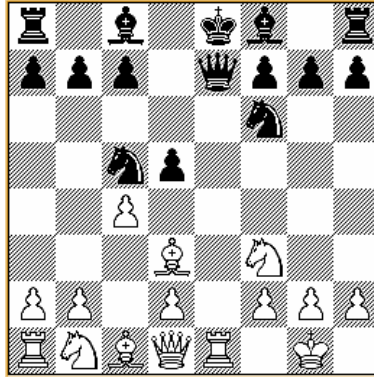
En este punto una herramienta que resulta muy útil es la construcción de cuadros posicionales como los que se presentan a continuación ya que dichas herramientas nos ayudan a mantener frescos en nuestra memoria aquellas posiciones instructivas que en cualquier otro momento de nuestra vida deportiva se pueden volver a presentar. Ahora los invito a conocer algunas enseñanzas encontradas en medio de la batalla.

### Sorpresas en la apertura

Las sorpresas en la apertura son un elemento importantísimo del jugador de competencia, aquí es donde el trabajo casero y las líneas preparadas con el entrenador muchas veces, como en esta ocasión, desequilibran un encuentro, pero también, no es menos cierto que la mayoría de ellas, sirve tan solo una vez, por que con la ayuda de los análisis post-mortem y el computador se encuentran jugadas exactas que refutan toda la línea. Veamos un ejemplo.

### Carrasco - Wompner

1. e4 e5, 2. Cf3 Cf6, 3. Cxe5 d6, 4. Cf3 Cxe4, 5. Ad3 d5, 6. De2 De7 7. 0-0 Cbd7 8. c4 Cef6 (con Carrasco por aquellos días teníamos una gran inclinación por jugar la defensa Petrov, lo que nos hizo aprender mucho de ella, pero que termino junto con esta partida) 9. Dd1 Cc5 10. Te1 (diagrama)

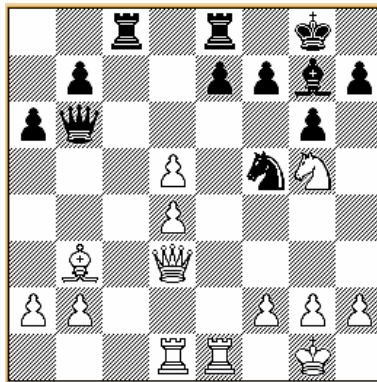


10.....Cxd3 ?! (este sacrificio en los analisis posteriores resulto ser errado y no se obtiene compensacion suficiente por el material entregado, sin embargo no es menos cierto que para ello es necesario jugar de forma exacta y esto no siempre se logra cuando uno enfrenta una novedad) 11.Txe7 Axe7 12.cxd5 Cxd5 13.Ce5! (esta jugada se escapo de mis calculos y refuta todo el plan trazado en torno a inmovilizar el flanco dama de Carrasco) 13....C5f4 (si 13....Cxe5 14.Dh5! recuperando la pieza) 14.Cc3 ?! (primera impresion, se amenazaba 14....Cxc1 - Dxc1 15.Ce2+, 14.Cxd3 - Cxd3 15.Df3 - Cxc1 ?! 16.Cc3! concedia ventaja a las blancas) 14.....Af5 15.Da4 ?! (segunda impresion 15.Cxd3 -Cxd3 (15....Axd3 - Da4+ gana) 16.Df3 - Ag6 17.De3 (17.Dxb7 ?! - 0-0 18.Dxc7 - Ac5 19.Ce1 - Tfe8 20.Ce3 - Tac8 21.Dd7 - Ted8 22.Db5 - Axe3 23.fxe3 - Cxc1 y son las negras las que ganan) 17.....c6 18.b3 - 0-0-0! 19.Dxe7 (19.Dxa7 - Ac5 !) 19....The8 20.Dxe8 - Txe8 21.Aa3 con mejores posibilidades) 15....c6 16.Cxd3 Cxd3 17.Cd5 ?! (tercera impresion, era mejor 17.b3 - 0-0-0 (17....0-0 18.Aa3 - b5 19.Da5 - b4 20.Dxf5 con ventaja blanca) 18.Aa3 Axa3 19.Dxa3 - Rb8 con juego incierto) 18.Ac5!! 18.Cc7?! (era necesaria 18.Ce3) 18....Rd7 (a partir de esta jugada las blancas ya no tienen respuestas satisfactorias) 19.Cxa8 Te8!! 20.h4 Te1+ 21.Rh2 Ad6 22.f4 Axf4 23.g3 Te2 24.Rg1 Axf3 25.Db3 Ah2+ 26.Rf1 Tf2#. 0-1

## Lo mas simple es sacrificar pieza

A veces uno ha alcanzado cierta ventaja de la apertura, pero tratar de convertirla en victoria no siempre es tarea fácil y a veces involucra un largo trabajo no exento de riesgo donde es preciso demostrar que se cuenta con la técnica necesaria para convertir dicha ventaja en la anhelada victoria. Es ese trance cuando habitualmente rechazamos cualquier posibilidad táctica que aunque prometedora nos pueda llevar a complicar la partida, sin embargo es necesario no esquematizarse demasiado en el ajedrez y como en este caso optar por lo mas simple o directo aunque sea un remate violento que comience por sacrificar una pieza.

### Wompner - Villarroel

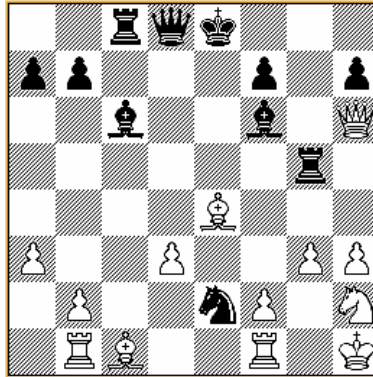


1. Cxf7 - Cxd4 (Si 1...Rxf7 2.d6 - e6 3.d7 - Cd6 4.dxc8(D) - Cxc8 5.Df3+, gana)  
2.d6 - Cxb3 3.d7 - Rxf7 4.dxc8(D) - Txc8 5.axb3 (mejor 5.Txe7 - Rxe7  
6.Dd7 - Rf6 7.Td6, ganando) Dc7 6.Dh3 - h5 7.Td7 - Dc5 8.Texe7 - Dxe7  
9.Txe7 1-0

## La carga al machete

Cuando uno ya ha perdido dos peones y tiene aun el rey en el centro no puede esperar a reconstituir su posición, entonces no queda otra cosa que sacar el machete y mirar al rey contrario.

### Vera - Wompner

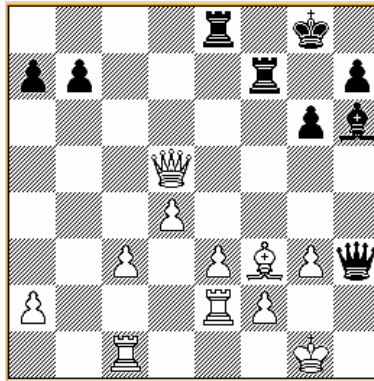


1.....Dxd3! 2.Axc6 - Txc6 3.Axg5 - Dd5 4.Cf3 (4.f3 - Cxg3 5.Rg2 - Cxf1 (6.Te1 - Ae5 7.Dxh7 - Cxh2 8.Dg8 - Rd7 9.Dd8 - Re6 10.De7 - Rf5, gana) Axg5 7.Dxh7 - Af4, con ventaja negra) Dxf3 5.Rh2 - Ae5 6.Dh4 (6.Dxh7 - Tg6 con clara ventaja) Cxg3 7.Tae1 (si 7.fxg3 - Tc2 8.Rg1 - Dg2 mate) Ce2, 0-1.

## Sorpresa desagradable en los apuros de tiempo

Siempre es desagradable que a uno le sacrifiquen pieza y lo metan en una combinación, pero cuando esto ocurre en los apuros de tiempo tiene un efecto mucho mas molesto y devastador. Y ya vimos en el capitulo nº11 como estos factores anexos a los planes y jugadas de la partida pueden tener gran incidencia en el resultado final.

### Chatruc - Wompner

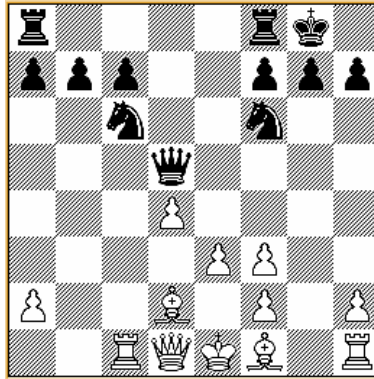


1.....**Axe3!!** 2.**Txe3** (2.fxe3 - Dxc3 3.Ag2 - Txe3 4.Tc2 - Tf3 5.Te2 - Tf5 6.Dd8 - Rg7, seguido de ...Th5 y .....Dh7, ganando) **Txe3** 3.fxe3 - **Dxc3** 4.**Axg2** (mejor es 4. Rh1 - Dxf3 5.Dxf3 - Txf3 con juego incierto, pero los apuros de tiempo generan imprecisiones) **Dxe3** 5.**Rh2** - **Dxc1**, 0-1. Debo agregar que quedaban solo segundos en el reloj y la rendición de mi contrincante se debió exclusivamente a una conducta caballeresca aunque bien pudo haber especulado con el factor tiempo.

### Un peón envenenado

Algunos gambitos sirven para dar iniciativa o ataque a cambio del material. Los mas conocidos son el gambito rey, dama, Evans o el controvertido ataque Marshall donde extensos y categóricos son los análisis que avalan la entrega de dicho material. Aunque en otros casos no siempre suelen estar bien justificados y es allí donde la teoría todavía tiene mucho camino por recorrer antes de emitir un juicio decidor al respecto. Si embargo en la siguiente ocasión, para las negras aceptar el ofrecimiento de un peón fue un verdadero suicidio.

### Wompner - Oberreuter

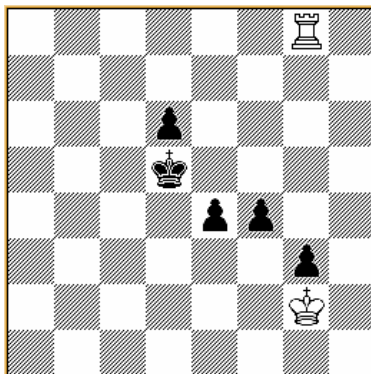


1. **Tc5!** - **Dxa2??** (la posición de las negras es muy inferior a causa de la ausencia de su alfil de casillas negras y 1...Dd6 parece ser mejor pues dejaría a la dama en condiciones de colaborar en la defensa de su monarca) 2. **Ac4** - **Da3** 3. **Tg5** - **De7** (la dama vuelve a prestar su ayuda, pero las blancas ya han ganado valioso tiempo acomodando sus armas para el ataque) 4. **Thg1** - **g6** 5. **Db1** - **Rg7** 6. **Ac3** - **Dd7** 7. **h4** (mejor 7.d5 - Cd8 (7.....Ce7 8.Axf6 - Rxf6 9.Db2 mate) 8.Db2 - De7 9.Tf5, gana) **Ce7** 8. **d5** - **Dd6** 9. **Ae5** - **Db6** 9. **Ae5** - **Db6** 10. **Dd3** - **Tad8** 11. **Ad4** - **Dd6** 12. **e4** - **c5** 13. **e5**, 1-0.

### Un final desconocido

Sobre finales existe una extensa teoría, donde a menudo conocidas recetas nos sirven para salir airosos de problemas complejos. Esto a dado lugar a la composición de notables estudios y bellísimos problemas sobre esta fase de la partida. Pero, ¿qué pasa cuando nos encontramos en una posición desconocida?, al menos para uno, entonces nos convertimos en creadores de nuestra propia teoría o en descubridores de ella.

### Wompner - Troncoso



**1. Txg5 - Re6** [1.....Rd4 es critica por ejemplo 2.Tf5 - Re3 (2.....f3+ 3.Rxg3 - Re3 4.Ta5 - Re2 5.Ta2 - Re3 6.Ta3+ con igualdad) 3.Td5 - f3+ (3....Re2 4.Txd6 - f3+ 5.Rxg3 - f2 6.Tf6 - e3 7.Rg2 - Rd2 8.Txf2 = ) 4.Rxg3 - Re2 [ 4.....f2 5.Tf5 - d5 6.Txf2 - d4 (6.....Rd3 7.Rf4 - e3 8.Tf3 - d4 9.Re5 - Re2 10.Re4! gana) 7.Ta2 - d3 (si 7.....Rd3 8.Rf4) 8.Ta3 - Re2 9.Ta4 - d2 con igualdad (en caso de 9....e3 10.Rf4 - d2 11.Td4 - Rf2 12.Td3 - Re2 con equilibrio).] 5.Tf5 - d5 6.Txd5 - f2 7.Tf5 - e3 (7.....f1=D 8.Txf1 - Rxf1 9.Rf4 = ) 8.Rg2 - Re1 9.Tf3 - Re2 10.Tf5 con igualdad]

**2. Tg6 - Re7 3. Tg4 - f3 4. Rxg3 - d5 5. Rf2?! (el apuro de tiempo no deja encontrar las ganadoras 5.Tg6 mantiene el rey lejos de sus peones, por ejemplo 5.....d4 6.Rf2 - d3 7. Re3 - f2 8.Rxf2 - d2 9.Re2 gana) Rd6 6. Tg8 - Rc5 7. Tc8 - Rd4 8. Te8 - Rd3 9. Te5 - d4 10. Te8 - Rc4 (si 10....e3 11.Rxf3 - Rd2 12.Ta8 - d3 (12....e2 13.Ta2 seguido de 14.Txe2) 13.Ta2 - Rc1 14.Rxe3 gana) 11. Tc8 - Rd3 12. Te8 - Rc4 13. Tc8 - Rd3**, y se acordaron las tablas en vistas del escaso tiempo restante, aunque con algo de tiempo mas hubiese visto 13.Txe4 que llevaba a la victoria.

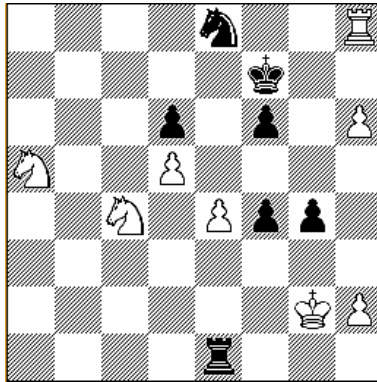
### Cuidado con los caballos

La figura del jaque doble de caballo es muy conocida aunque á menudo nos olvidamos de ello y nos suele sorprender en el momento menos esperado. Veamos que ocurrió en esta interesante posición que definía los primeros lugares del



torneo de Panguipulli. Con la flecha del reloj casi abajo había logrado llegar a esta posición muy favorable para mi pero que todavía distaba muchas jugadas y tiempo de partida del añorado punto de torneo. Pero para mi fortuna un caballazo me ayudaría enormemente.

### Wompner - J. Fernández



1.....Txe4?? 2.Txe8!! - f3 (la torre es tabú, a 2...Txe8 y 2....Rxe8 sigue 3.Cxd6+ y doblote) 3.Rf2 - Txe8 4.Cxd6 - Re7 5.Cxe8 - Rxe8 6.h7 1-0. No se puede detener la marcha de este peón.

### Sacrificio demoledor

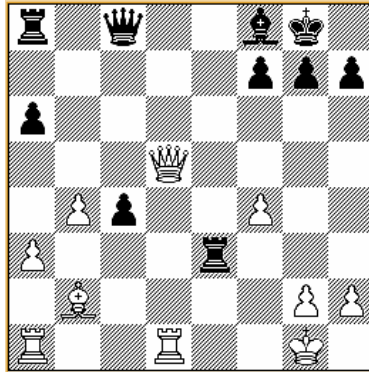
A veces es necesario sacrificar una pieza para destruir la posición del rival o simplemente para abrir líneas de ataque hacia el. Por lo general en dicha maniobra usamos peones o hasta un caballo o alfil, pero a veces hay que usar lo que uno tenga mas a la mano porque la oportunidad, de no ser así, se nos puede ir.

### Wompner - Sánchez

1.d4 - Cf6 2.c4 - g6 3.Cc3 - Ag7 4.Cf3 - 0-0 5.g3 - d6 6.Ag2 - Cbd7 7.0-0 - e5 8.b3 - Te8 9.Ab2 - c6 10.d5 - c5 (con Sánchez jugamos un largo match



### Wompner - Bielefeld

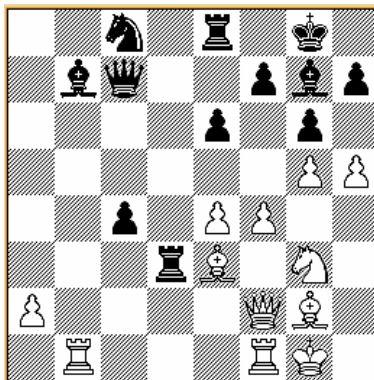


1.....**Te2??** (cayendo en la trampa) 2..**Ae5!** (ahora la torre no podrá volver por donde vino) 2...**Ta7** (Chessman se siente seguro por que no esperaba la jugada que vendría) 3..**Rf1!!** (Ahora la torre no puede escapar de ser devorada) 3.....**Te3**  
4..**Dd4** - **Txe5** (las negras deben aceptar la captura de su torre y la entregan a cambio del alfil) 5..**Dxe5** y las blancas gracias a la calidad ganada se impondrán jugadas mas tarde. 1-0

### No cambiar el alfil del fianchetto

El fianchetto de un alfil es una figura muy utilizada dentro del ajedrez y existen diversas aperturas que incorporan este elemento dentro de sus esquemas. La idea de esta maniobra es que junto con controlar la gran diagonal se reserva a esta pieza para que entre en acción en una etapa mas tardía del juego lo que tiene normalmente un impacto muy considerable en el desarrollo del encuentro. Sin embargo cuando se tiene el alfil fianchettato al mismo lado del enroque, se debe evitar cambiarlo a toda costa porque esta pieza defiende las casillas que han sido adelantadas para que él puede instalarse en ese lugar. Este conocido mandamiento del ajedrez no fue obedecido por Caro y veamos lo que aconteció.

### Caro - Wompner

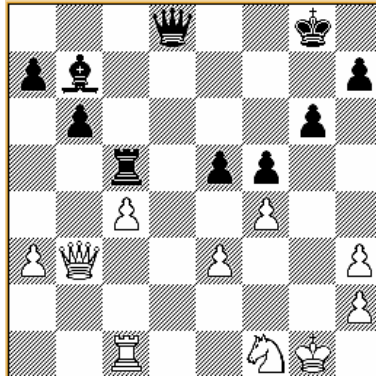


1.e5?? - Axf2 2.Rxf2 - Dc6 (ocupando inmediatamente las casillas blancas)  
3.Rh2 - Ted8 4.Tfc1 - Ce7 5.Tc2 - Cf5 (eliminando un importante defensor)  
6.Cxf5 - exf5 7.h6 - Af8 8.Ac1 - Tf3 (ocupando nuevamente las casillas blancas que custodiaba el desaparecido alfil) 9.Dg2 - De4 (siempre por los mismas casillas) 10.Tbb2 - Aa3 11.Tb6 - Axc1 12.Txc1 - Dxf4, 0-1.

**En un momento se puede perder lo ganado.**

Cuando durante la partida se a trabajado durante largas jugadas para mejorar la posición y obtener una ventaja significativa que nos aproxime al triunfo, es clave no relajarse y evitar caer en la ilusión de "sentirse ganado", sino que al contrario es preciso mantener muy firme la concentración porque un pequeño error se puede llevar esa ventaja y perder el trabajo de toda una partida. Esto fue lo que aprendí de mi partida con la promesa chilena Renate Steffan, con quien llegamos a la siguiente posición después de 36 jugadas de lucha. En ese momento creí que la posición estaba madura y me dispuse a dar las últimas estocadas. Sin embargo esta convicción trajo consigo el relaxo y la falta de precisión en mis jugadas.

### Steffen - Wompner



**36.....exf4??** [facilita la comunicación de las piezas blancas, debió jugarse 36...Dc7 37.exf5 - Dc6, montando la "maquina" 38.Tc2 (38.Dc2 - Txc4!! 39..Dxc4 - Dg2#) 38....Dh1 39.Rf2 -Ag2 40.Tc1 (si 40.Cg3 o Ce2 40.....Dxh2 +- y si 40.Db1 - Ae4! +-) 40....Axf1 41.Txf1 - Dxh2 42.Re1 - Dh3 dejando a las negras en una posición completamente perdida ] **37.exf4 - Dd4!?** (aún 37....Dc7 sigue siendo la línea mas aguda) **37.De3**, ahora la dama blanca puede colaborar en la defensa de su monarca y después de **37.....Dxe3 38.Cxe3** llegamos a un final levemente superior para las negras pero difícil de ganar, lo que fue manifiesto en el desarrollo del encuentro ya que después de varios errores por ambas partes se consiguió solo un empate.

## SIMBOLOGIA

+	:	Jaque
++	:	Jaque mate
!	:	Buena Jugada
!!	:	Muy buena jugada
?	:	Error
??	:	Error grave
?!	:	Dudosa jugada
!?	:	Interesante Jugada
+/=	:	Leve ventaja blanca
-/=	:	Leve ventaja negra
+/-	:	Ventaja blanca
-/+	:	Ventaja negra
+ -	:	Ventaja decisiva blanca
- +	:	Ventaja decisiva negra
∞	:	Posición incierta

## BIBLIOGRAFÍA

### 1. Libros

- Kotov A. "Piense como gran maestro", Editorial Ricardo Aguilera. Madrid, 1974.
- Dorfmann I. "El momento critico", Editorial Dolmen S.A. Madrid 2003.
- Suba Mijhail "La estrategia dinámica en el ajedrez", Editorial Rocha. Madrid 2001.
- Jusupow A. "Entrenamiento de elite", Editorial Dolmen, Madrid 2000.
- Fisher R. "Mis mejores sesenta partidas", Editorial Ricardo Aguilera, Madrid 1974.

### 2. Diarios.

- Wompner F. "El brujo". Diario Austral de Osorno, Febrero de 2005.

### 3. Medios electrónicos.

- Wompner F. Diversos artículos, [www.hechiceros.net/columnistas](http://www.hechiceros.net/columnistas)
- Wompner F. Diversos artículos, [www.ajedrez.cl/columnistas](http://www.ajedrez.cl/columnistas)

**Registro de Autor**

Derechos reservados  
Inscripción N° 152.417  
Registro de Propiedad intelectual

**Comunicación con el autor:**

wompner@gmail.com