

Introducción

La idea de escribir este libro parte de una constatación, a saber, que en un momento en que la fuerza de los mejores jugadores se ha acrecentado notablemente, en particular en lo que concierne a la capacidad de calcular variantes y de percibir las combinaciones, éstos con frecuencia omiten continuaciones aparentemente simples, basadas en variantes a veces muy breves. ¿Cómo es posible que a jugadores capaces de calcular variantes complicadas de una decena de jugadas, se les escape la posibilidad de ganar de inmediato?

En la mayor parte de los ejemplos que nos han inspirado, resulta curioso comprobar que tales olvidos son, en general, recíprocos. Si, por parte de un jugador de alto nivel, siempre es posible un error elemental, la probabilidad de que el error lo compartan ambos oponentes es ínfima. Los jugadores se han convertido en auténticas máquinas de calcular, como consecuencia de su constante trabajo con los potentes programas de análisis. Hoy día, la mayor parte de ellos trabaja con ordenadores, reflexionando sobre un tablero virtual, a la vez que consultan otros programas, como Rybka o Fritz, que proponen las mejores jugadas según su respectiva evaluación. Así, cuando tal jugada "evidente" para el analista no es mencionada entre las mejores posibilidades por el módulo, es que generalmente es errónea o refutable. El jugador busca mentalmente el por qué y trata de descubrir por su cuenta (o gracias al módulo, si no lo consigue) la refutación de tal jugada, que le parecía obvia. De esta forma, es natural que realice rápidos progresos tácticos.

El jugador que actualmente se entrena como en el pasado, con tablero y piezas de madera, libros y revistas, se enfrentaría a contrincantes que no dejarían pasar casi nada en el plano táctico, y estaría por tanto obligado a adaptarse a un nivel de cálculo bastante más exigente que en los años ochenta, antes de que se generalizase el uso de los módulos y programas de juego.

Esta obra se interesa precisamente en esas posiciones en las que se omiten jugadas aparentemente sencillas, a menudo por parte de ambos contendientes, y tiene como fundamento la tesis siguiente: en ajedrez hay ciertas jugadas que al ser humano le resultan más difíciles de considerar que otras, sea cual fuere el nivel de juego. En lo que concierne a los debutantes, es evidente que los desplazamientos, por ejemplo, del caballo les resultan más difíciles de controlar que los de la torre. Y si nos ceñimos a la torre, sus movimientos hacia delante son más fáciles, más naturales que hacia atrás, mientras que los movimientos horizontales a menudo se ignoran. Si la geometría del tablero y el particular movimiento de las distintas piezas plantea problemas al debutante, en principio no tienen secretos para el jugador experimentado. Pero, en cualquier caso, una jugada de retroceso siempre resultará más difícil de ver que una jugada hacia delante, y

una jugada "horizontal" (sobre una fila), siempre resultará más difícil de ver que una jugada "vertical" (sobre una columna) (véase el capítulo 2 sobre la invisibilidad geométrica).

Para los jugadores consagrados hay otros elementos integrados que se convierten en rutinarios, incluso mecánicos. En la apertura, por ejemplo, hay que desarrollar rápidamente las piezas y enrocar; en el medio juego, debe evitarse dejar piezas desprotegidas; en el final, centralizar el rey. La calidad de los jugadores se mide precisamente por el número de principios que han integrado en su juego, conscientemente o no: cuanto más fuerte sea un jugador, tanto más importantes serán los eventuales "bloqueos" que pueda sufrir, en el momento de transgredir la regla habitual.

Obviamente, los jugadores profesionales están habituados a estas dificultades, y siempre están dispuestos a detectar la excepción que confirma la regla, sin rehuir nunca la posibilidad de descubrir una jugada paradójica. No obstante, podremos ver numerosos ejemplos de oportunidades fallidas por parte de jugadores de alto nivel, vinculadas con este tipo de jugadas ilógicas, en relación a las características de la posición (véase capítulo 3 sobre la invisibilidad de orden técnico).

Hay otro tipo de razones que pueden hacer difíciles la percepción de las jugadas. Se trata de las implicaciones psicológicas de la partida. El jugador suele vislumbrar un resultado que considera probable: hacer tablas, por ejemplo, ganar a toda costa o incluso perder ante un adversario superior. En tal situación, las jugadas que podrían poner en tela de juicio el resultado previsto no se contemplan, ni aun en el caso de que sean elementales: por alguna misteriosa razón, son descartadas. En este caso, las características técnicas de la jugada desaparecen en favor de las connotaciones psicológicas, que dependen de la partida en curso, del pasado entre los dos jugadores, de la reputación de uno u otro, de su título, de su clasificación, etcétera.

Estos casos de ceguera psicológica se conjugan frecuentemente con dificultades de orden técnico. Así, una jugada algo difícil de ver, puede convertirse en invisible por circunstancias especialmente estresantes, vinculadas al contexto de la partida. Existen, por supuesto, otros factores objetivos que pueden explicar los errores, en particular la falta de tiempo. Ahora bien, nos proponemos concentrarnos en las jugadas invisibles. Por este motivo, en general no tendremos en cuenta las partidas rápidas, ni las simultáneas o a la ciega, y evitaremos, en la medida de lo posible, los errores debidos al *Zeitnot*. Se trata de proponer al lector posiciones extraídas de partidas reales, en las que los protagonistas disponían de tiempo suficiente.

Este libro se le ofrece en forma de tratado, pero para cada diagrama la problemática es la misma: ¿cuál es la mejor jugada para el bando que es mano (sabiendo que el jugador no pudo encontrarla durante la partida)? Para una buena comprensión de nuestro tema, deberá usted buscar durante cierto tiempo la jugada precisa. Antes de consultar la solución, trate de encontrar la jugada que Kasparov, Karpov, Anand, Kramnik, Topalov o Carlsen no lograron descubrir.

Examinemos algunos aspectos a fin de precisar qué entendemos por *jugadas invisibles*.

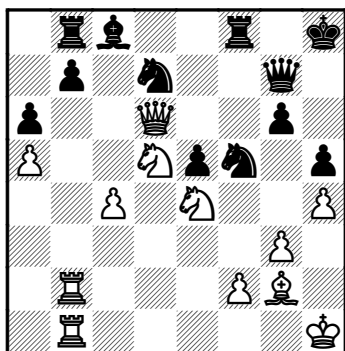
1. ¿Cuál es la diferencia entre una jugada invisible y un burdo error?

El error burdo es una grave omisión, como, por ejemplo, dejar *colgada* la dama.

Petrosian – Bronstein

Amsterdam 1956

Un ejemplo célebre lo constituye la partida entre Petrosian y Bronstein de 1956, cuando el GM armenio, en una posición superior, no tuvo en cuenta que su dama estaba atacada por la última jugada de su oponente, 35...♘f5.



En esta posición las blancas jugaron:

36.♘g5

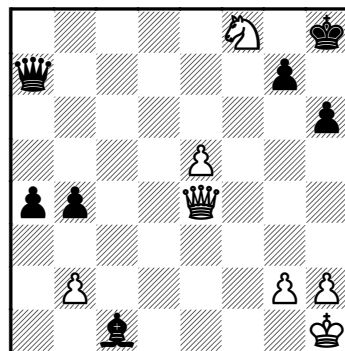
Con 36.♙c7 habrían logrado una ventaja posicional decisiva. Tras 36...♘xd6 tuvieron que abandonar. Este tipo de omisión es un burdo error, y no hay mucho que decir al respecto, salvo que se producen a todos los niveles. A menudo son definitivos, mientras que las jugadas invisibles suelen estar marcadas por una ceguera recíproca, de modo que el posible beneficiario no saca provecho de las mismas.

Los momentos de inatención pueden sufrirlos todos los jugadores, ya sean debutantes o campeones. La posición que sigue es una ilustración reciente. En esta

partida, Kramnik mantuvo continuamente opciones de mantener ventaja. Las negras prosiguen en espíritu ofensivo y olvidan que su rival le está amenazando mate.

Deep Fritz 10 – Kramnik

Bonn 2006



34...♙e3

Si 34...♔g8, 35.♘g6 ♙e3, y las blancas salvan el medio punto, gracias al jaque perpetuo: 36.♙d5+ ♔h7 37.♘f8+ ♔h8 38.♘g6+, tablas.

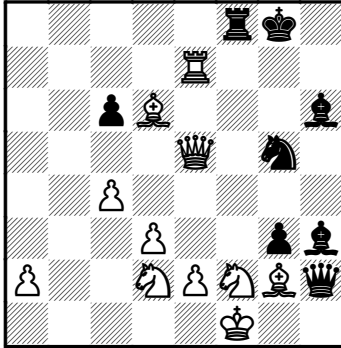
35.♙h7++

No obstante, podemos extraer enseñanzas de estos dos graves errores: un jugador domina a su rival durante toda la partida y se olvida de tener en cuenta la primera verdadera amenaza de su rival. Estos errores se acercan a ciertas posiciones del capítulo 4, pero su principal característica es que se derivan del gran desgaste de uno de los jugadores, del que el otro va a extraer rápidos beneficios. No volveremos a insistir sobre este tipo de jugadas, que no tienen nada de invisibles.

La siguiente partida se interpreta de forma muy distinta, aunque el resultado y

el modo en que se produce sean aparentemente similares.

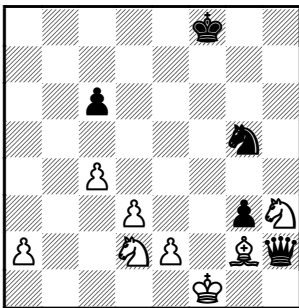
Züger – Landenbergue Campeonato de Suiza 1991



La posición, a diferencia de las anteriores, es complicadísima, con ambos reyes en grave peligro. Captar de inmediato lo que sucede no es fácil y se requiere cierto tiempo para darse cuenta de la relación de fuerzas materiales y de las diferentes amenazas de uno y otro bando. Sólo hay una jugada con la que las blancas ganan. Hay otra, mucho más natural, que pierde en el acto y es la que jugó Züger.

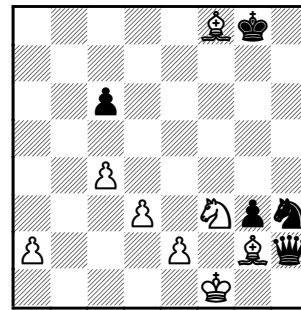
1. ♖xg3??

La línea ganadora es difícil de encontrar, y comienza con 1. ♖g7+!! ♕xg7 (a 1... ♖h8, 2. ♖xg5+ ♖h7 3. ♖e7+, etc.) 2. ♖xg7+!! ♖xg7 3. ♕xf8+, y después de 3... ♖xf8 4. ♗xh3.

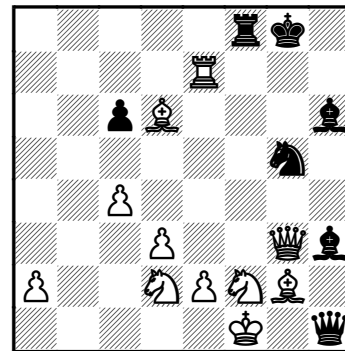


Aquí surge una posición extraña en la que la dama negra está encerrada, mientras que el caballo negro no puede mover (pues de hacerlo permitiría ♗f3, ganando la dama) 4... ♖e7!? El rey se propone frenar al peón "a", puesto que dama y caballo están atascados en el ala rey. (4... ♗xh3 amenaza mate, pero la respuesta 5. ♗f3 lo impide y caza la dama) 5. c5 (a 5. ♗xg5, ♖h8 es ventajoso, pero concede mayores posibilidades a las negras) 5... ♖d7 6. d4! ♖c8 7. e4! ♖c7 8. e5 ♖d7 9. a4 ♖c7 10. e6.

Después de 4. ♗xh3 ♗xh3 5. ♗f3



¡Las blancas paran el mate y ganan la dama!



1... ♖h1++

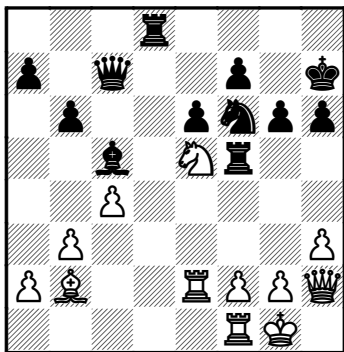
En este caso las blancas se dejan dar mate cuando tenían una posición ganadora. Pero esta vez la posición está asociada con la invisibilidad, porque es difícil prever o percibir, a primera vista, que

tras la captura en "g3", las negras pueden dar mate (véase capítulo 2 sobre la clavada). El elemento que hace invisible el mate es la doble clavada de las piezas menores que defienden la casilla "h1".

2. ¿Cuál es la diferencia entre una jugada invisible y un error?

El error forma parte del juego. En los jugadores fuertes es la consecuencia de una falta momentánea de concentración. Los errores simples u omisiones no nos interesan en este libro: son numerosos y están en función del nivel de los jugadores. He aquí uno de esos errores, que guarda relación con la omisión de una jugada candidata:

Léko – Bareev Elistá 2007



Las negras atacan con una importante concentración de piezas sobre el flanco de rey... pero aquí se les escapa un movimiento ganador que no tenía nada de invisible:

28...♘e4!

En la partida, sin embargo, las negras sucumbieron después de 28...g5 29.♘g4 ♕d6 30.g3 ♖h5 31.♗e3 ♗xg3 32.fxg3 ♜xf1+ 33.♗xf1 ♖d1 34.♜e3.

En este libro buscamos diferentes razones por las cuales un fuerte jugador como Züger permite que le den mate, en posición ganadora, lo que no le ocurre a menudo a un maestro internacional.

29.♜xe4

Si 29.♘g4, ♘g3! 30.♜e1 ♖d2, con ventaja decisiva.

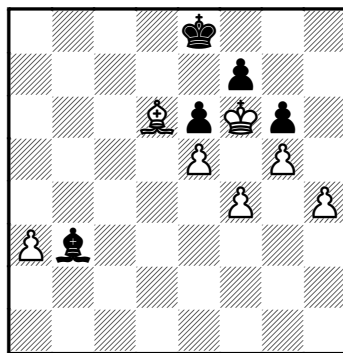
29...♜xf2

Las negras ganan (si 30.♜xf2, sigue 30...♖d1++).

Un error así demuestra que uno de los dos jugadores no actuaba a su mejor nivel, lo que no guarda relación con nuestro estudio.

También se excluyen de nuestro campo los errores de cálculo vinculados a la dificultad de la posición y, a veces, a la fatiga originada por una partida larga, como la que sigue.

Gelfand – Shirov Bazna 2009



Algunas jugadas requieren un cálculo preciso. En esta posición, Gelfand prefirió jugar un final con dos peones de ventaja (que fue tablas), mientras que ¡podía sacrificar cuatro y ganar!:

58.f5!

En la partida siguió 58.a4 ♔xa4 59.f5, pero no fue suficiente para ganar la partida.

58...exf5

A 58...gxf5, 59.h5 gana.

59.e6 ♔xe6

Si 59...fxe6, 60.♔xg6, ganando.

60.h5 gxh5 61.g6 fxg6 62.♔xe6

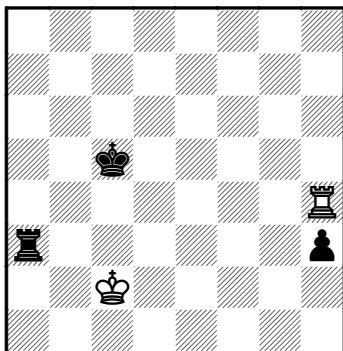
La casilla de promoción del peón está situada en el rincón malo, es decir, en el color opuesto al alfil, pero las blancas ganan de todos modos, porque pueden impedir que el rey negro bloquee la casilla de coronación. Gelfand declaró que había pensado en el sacrificio, pero que en su cálculo había situado "mal" el alfil.

Después de 62...♔d8 63.♔d5 ♔d7 64.a4 ♔c8 65.♔c6, el peón pronto coronará.

Sobre estos aspectos existen ya algunos libros, entre los cuales podemos destacar el excelente *Blunders and Brilliances*, de Moe Moss e Ian Mullen, una notable colección de oportunidades perdidas. Por el contrario, algunos errores son típicos, porque se basan en la aplicación de una regla o principio general y, por lo tanto, podrían repetirse en muchas ocasiones.

Vyzmanavin – Lerner

Lvov 1984



Este final es tablas, a causa del alejamiento del rey negro, que no pueden apoyar a su peón.

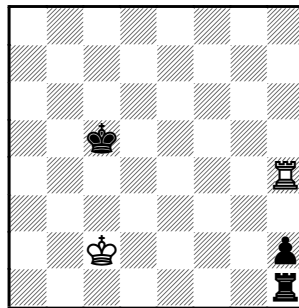
Las blancas se acercan, lógicamente, al mismo, con idea de ganarlo, pero olvidan una estratagema clásica en este tipo de finales.

1.♔d2??

La jugada salvadora era la paradójica 1.♔b2! ♖g3 2.♔c2 ♔d5 3.♔d2 ♖a3 4.♔e2 h2 5.♔f2!, y las blancas ganan el peón.

Esto nos recuerda la regla elemental según la cual si la torre negra protege al peón desde la casilla "h1", el rey blanco debe permanecer en "b2" o "a2", para eludir la enfilada que se produce en la partida.

Por ejemplo, veamos la siguiente posición:



Las blancas hacen tablas con la sencilla jugada 1.♔b2!

1...h2! 2.♔e2

Si 2.♖xh2, ♖a2+.

2...♖a1!

Las blancas se rindieron.

Este tipo de error nos interesa especialmente, porque un fuerte Gran Maestro como Vyzmanavin omite una victoria inmediata para las negras, debido a que obedece a principios generales (véase capítulo 3 sobre la técnica invisible), como "centralizar el rey".

3. ¿A qué llamamos invisibilidad?

La noción de invisibilidad nos remite a diversas nociones de orden más filosófico que ajedrecístico (*Lo visible y lo invisible*, Maurice Merleau-Ponty), pero según nuestra definición del ajedrez como un juego de perfecta información, la invisibilidad suscita la idea de un punto ciego, una zona que no es visible en determinada posición, a causa de particularidades corporales, estructurales y *cinestésicas* del ser humano¹. Una sencilla idea es que todo el tablero es difícilmente perceptible (ver capítulo 2, observación de Notkin, página 50), porque lo mismo que no vemos del mismo modo las bandas a menos que giremos la vista, no percibimos bien las jugadas horizontales, sobre todo si suponen un desplazamiento de una a otra ala.

Este es el tema del capítulo 2, titulado *Invisibilidad geométrica*. Hemos podido constatar que este tipo de invisibilidad, que generalmente se percibe como inherente a un flojo nivel de juego, afecta tanto a los principiantes como a los mejores del mundo. Por esta razón hemos catalogado, en el capítulo 2, los principales casos de jugadas geoméricamente invisibles y que, esperamos, el estudio de estas jugadas, permitirá a los lectores realizar importantes progresos tácticos.

Otro tipo de invisibilidad guarda relación con un estado de ceguera de orden psicológico. En determinada situación, un jugador perderá de vista tal o cual posibilidad, por alguna razón específica. Sea porque esa posibilidad le parece "prohibida", en función de cierto principio casi inmutable (véase capítulo 3, invisibilidad subjetiva) y rehúsa tomarlo en consideración, sea porque en las circunstancias

concretas de la partida, no le parece aplicable a la situación dada (véase capítulo 4, invisibilidad psicológica). En este caso, la invisibilidad viene a ser una forma de cerrar los ojos.

Hay que señalar que existe un tipo de enfermedad nerviosa que puede volverte momentáneamente ciego, descrita de forma humorística por Woody Allen en *Hollywood Ending*, película en la que un director estresado se vuelve ciego justo antes del rodaje crucial de su carrera. Por este motivo, dedicamos una partida, en el capítulo 4, a los campeonatos mundiales, fuente de estrés supremo y, por tanto, de innumerables cegueras.

Las invisibles son las jugadas relativamente fáciles, con frecuencia omitidas por los mejores y, en general, por sus adversarios en el transcurso de la partida.

El carácter invisible de la jugada debe ser ratificado por numerosos ejemplos del mismo tipo y por la calidad de los jugadores implicados. También podemos observar que, durante el juego, la jugada invisible sigue siéndolo durante el análisis conjunto, y que no suele tener incidencia sobre el resultado previsto, una forma de invisibilidad que consiste en permitir incluso que se plasme el resultado "previsto".

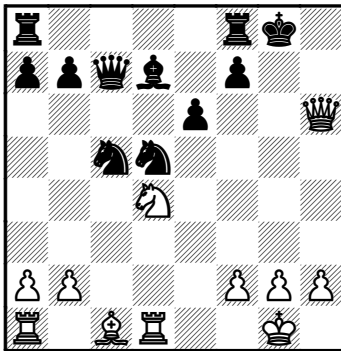
El objeto de este libro es presentarles los mecanismos que hacen que una jugada resulte "invisible". Esperamos que los lectores, una vez advertidos de las condiciones propicias en que aparecen esas jugadas, sepan prevenirlas e incluso anticiparse a ellas. Por esta razón, nos gustaría inducirle a que trate de descubrir la buena jugada en los ejercicios, e incluso siempre que se encuentre con un diagrama.

¹ Tras un match catastrófico contra Kasparov, que Miles (entonces sexto del mundo) perdió por 4,5-1,5, éste declaró que su adversario era "un monstruo con cien ojos": "Pensaba que estaba jugando contra el campeón del mundo, no contra un monstruo de cien ojos que todo lo ve". Con cien ojos bien orientados, algunas jugadas tal vez resultarían más visibles.

4. ¿Cómo hemos seleccionado los ejemplos?

Las jugadas invisibles son, por definición, difíciles de detectar. Una vez descubierta la idea de que existen jugadas muy difíciles de ver, en el transcurso de nuestra búsqueda de posiciones, hemos utilizado todos los recursos que se ofrecen a los investigadores de ajedrez: los libros, sobre todo aquéllos con partidas comentadas por los propios jugadores, los comentarios de las revistas, los artículos que aparecen en Internet, y nuestras propias partidas. En este marco, la asistencia de módulos potentes es una herramienta de la mayor importancia, tanto para descubrir algunas jugadas como para descartar posiciones aunque sean interesantes. Veamos un pequeño ejemplo:

Benjamin – Stripunsky
Filadelfia 2006



En esta posición de ataque clásico, las blancas han sacrificado material para exponer al rey negro. Para ganar, les basta con trasladar una torre a la columna "g". La cuestión es cómo hacerlo. Benjamin jugó **33. ♖f3?!**, omitiendo **33. ♖c6!?**, declarando luego a propósito de esta jugada:

"Esta jugada de problema gana un tiempo para jugar la torre a "d4". Con ella

hubiese conservado ventaja, pero no pude hallarla ante el tablero".

33. ♖c6 es, ciertamente, soberbia, pero no podemos inclinarnos por esta jugada "invisible" porque no es la mejor. Hay muchas que ganaban aquí, entre ellas:

a) **33. ♖b3** falla, por **33... ♗e4!**

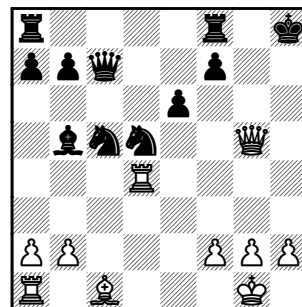
b) **33. ♖f5** es favorable a las blancas tras **33... exf5 34. ♖xd5**. No obstante, la defensa de "g5" con **34... ♖e4** parece bastante resistente: **35 f3 (35. f4 ♖c6) 35... ♗e6 36. ♗f4 ♖e7 37. ♖dd1**, con ventaja.

c) **33. ♖e1** gana fácilmente, amenazando con expulsar uno de los caballos con **b4**, a fin de dar paso a la torre. Después de **33... ♖d8 34. ♗g5 f6 35. ♖g6+ ♖h8 36. ♖h5+ ♖g8 37. ♗h6 ♖e7 38. ♖xd5**, las blancas tienen ventaja decisiva.

d) La forma más sencilla de ganar es **33. ♖g5+ ♖h8 (33... ♖h7 34. ♖b5 ♗xb5 [después de 34... ♖d8, las blancas ganan mediante una elegante maniobra en escalera: 35. ♖h5+ ♖g8 36. ♖g4+ ♖h7 37. ♖h3+ ♖g8 38. ♖g3+ ♖h8 39. ♖d4, con fácil victoria] 35. ♖d4) 34. ♖b3**.

Las negras tienen dos tentativas importantes de defensa en caso de **34. ♖b5**:

d1) **34... ♗xb5 35. ♖d4** falla, debido a una jugada "invisible"...



35... ♗d3!! (y la trayectoria para llevar

el alfil de "d7" a "h7" hace pensar en un helicóptero), y tras 36.♖h4+ ♕h7, las blancas deben contentarse con unas tablas: 37.♞xh7+ ♔xh7 38.♞h6+ ♔g8 39.♞g5+.

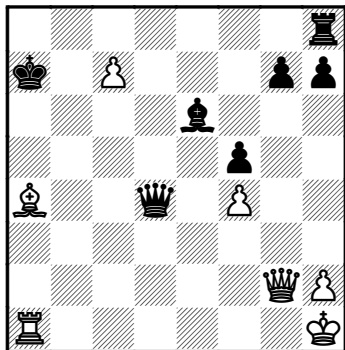
d2) 34...♕b5 (a 34...♖e4, lo preciso es 35.♞h5+ ♔g8 36.♞g4+ ♔h8 37.♞xe4) 35.♖xc5 ♞xc5 36.♞e5+ ♔h7 37.♞d4.

e) 33.♖c6 amenaza ♞d4-g4 y fuerza 33...f5, tras lo cual hay varias jugadas que dan ventaja al blanco. A 34.♞g6+, la mejor parece ser 34...♔h8 35.♞d4 f4 36.♞xd5 exd5 37.♞h6+ ♔g8 38.♖e7+ ♔f7 39.♕xf4 ♞b6. Ahora hay una soberbia jugada "tranquila": 40.♕d6! (amenaza mate en "g6") 40...♔e8 41.♖xd5. Es interesante observar que estas variantes han escapado a la atención del Gran Maestro americano, tanto en la partida como en su análisis posterior de la misma. 33...♖e4 34.♖g5 ♖ef6 35.♞xd5 exd5 36.♞xf6 ♞c2 37.♕e3

Con una posición poco clara, que las blancas acabaron ganando.

Las jugadas que buscamos deben ser siempre las mejores y constituir una nítida mejora sobre las que se efectuaron en la partida. He aquí un ejemplo similar.

Afek – Bloom Haarlem 2008

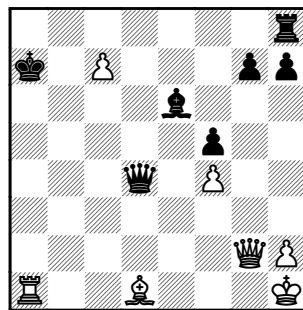


Las blancas corren un grave peligro, pues su torre está atacada, además de estar amenazadas por la enfilada ...♕d5. Por otra parte, también está atacado el alfil blanco que se encuentra en "a4", en caso de que la torre se moviese.

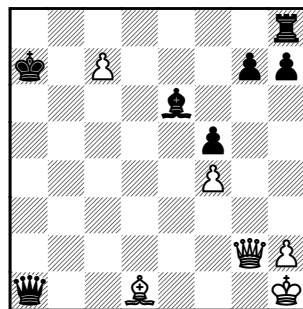
En esta posición, las blancas disponen, sin embargo, de dos jugadas ganadoras. ¿Las ve usted?

Una de ellas se jugó en la partida: **37.♞d1!**

Había, sin embargo, una jugada todavía más fuerte y más estética: 37.♕d1+!!



37...♞xa1 (si 37...♔b6, 38.♞c1! ♕d7 [38...♕d5 39.♕f3] 39.♕f3 ♞c8 40.♞c2, las blancas persiguen al rey por las líneas abiertas, con dama, torre y alfil, con ataque ganador, por ejemplo: 40...♕b5 41.♞b3 ♞xc7 42.♞e6+).



38.♞g1+!! ♔b7 (a 38...♔a6, 39.♕e2+) 39.♕f3+
37...♞xa4 38.♞d8!

En la partida se jugó 38. ♖f2+.

38... ♖c4

A 38... ♖a1+ 39. ♖g1+ ♖xg1+ 40. ♔xg1 ♕b7 41. ♖xh8, con ventaja decisiva.

39. ♖a8+ ♕b6 40. ♖b8+ ♕a5 41. ♖a7+

Con clara ventaja. 37. ♔d1 es una jugada magnífica, la mejor en la posición dada.

Sin embargo, existe también un método simple para ganar, por cuya razón hemos incluido este ejemplo en el libro, aunque ilustra, por otra parte, varios temas geométricos (retirada del alfil, retirada de la dama, auto-clavada) que trataremos en el capítulo 2.

La siguiente posición ha inspirado el siguiente estudio:

Afek

Hoogeveen 2008

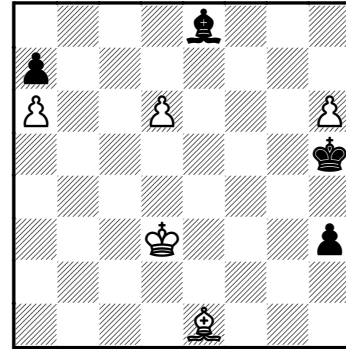
Ver el diagrama siguiente

1.h7!

La respuesta de las negras es obligada:

1... ♔g6+ 2. ♕c4!!

Este es el único movimiento que no obstruye las preciosas líneas de la continuación.



Blancas juegan y ganan

2... ♔xh7 3.d7 h2 4.d8 ♖ h1 ♖

Hemos llegado a una posición cuyo tema principal recuerda a la partida anterior.

5. ♖d1+! ♕g6

El rey no debe jugar a casilla blanca, a fin de evitar todo jaque descubierto del alfil por casillas negras.

6. ♖b1+! ♕f7

El rey negro ha evitado los jaques a la descubierta, pero cae en otra casilla dramática.

7. ♖b7+ ♖xb7 8.axb7

Las negras se rindieron.

En lo que respecta a la elección de ejemplos, sólo hemos incluido aquellos que nos parecían irrefutables, ya sean inéditos o más antiguos. Muchas de las posiciones son nuevas, y quisiéramos agradecer a los amigos que nos han ayudado a encontrarlas. Amatzia Avni, por ejemplo, nos ha autorizado gentilmente a utilizar algunos ejemplos de sus libros, así como a Alexander Baburin y el equipo de la página web *Chess Today*, además de Artur Yusupov, Olivier Pucher, Nicolas Giffard, Jacques Bernard y Romain Picard.

Los grandes jugadores sienten aversión por recordar estas oportunidades perdidas, tanto porque no representan un buen recuerdo como porque sus desaciertos guardan, de algún modo, relación con el "secreto profesional". No obstante, Boris Gelfand y Peter Svidler han aceptado evocar con nosotros estos episodios dolorosos. ¡Gracias a todos!

Agradecimiento especial, en fin, a Stéphanie Ménasé, que nos ha iluminado sobre la noción de invisibilidad en filosofía. ¡Buen viaje al reino de las jugadas invisibles!

Los autores