

Prefacio

El libro que tiene en sus manos ha tenido un proceso de escritura de casi nueve años, un tiempo increíblemente largo para este emocionante viaje, que comenzó a fines de 2015. La favorable acogida a mi primer libro, *Estructuras en ajedrez*, me resultó francamente abrumadora. Sólo seis meses después de su publicación, me preguntaba: ¿vale la pena escribir un nuevo libro?

Aunque en estos años muchos me animaron a escribir, sencillamente, un segundo volumen que fuese una continuación de *Estructuras en ajedrez* (¡que tal vez escriba algún día!), me parecía que había una necesidad mayor de escribir sobre un tema diferente. Tras haber escrito un libro sobre cómo diseccionar las posiciones de ajedrez, basándonos en la estructura de peones, quería añadir más color a estas evaluaciones, y me pareció que la mejor forma de hacerlo era añadir otra dimensión al análisis: según el material existente en el tablero. De ahí que me embarcase en mi búsqueda para escribir *Desequilibrios en ajedrez*, que en mi opinión es el libro más comprensible hasta la fecha sobre cómo tratar las posiciones con desequilibrio material con las que va a encontrarse en el tablero.

Al abordar este proyecto con algo más de experiencia, tuve el beneficio retrospectivo de conocer qué era lo que más les había gustado a los lectores de mi libro anterior, y por sus comentarios pude decidir qué sería lo mejor para el nuevo libro. Por esta razón, *Desequilibrios en ajedrez*:

- Aporta una cobertura tipo libro de texto sobre cada tema
- Empatiza fuertemente tanto en la calidad como en la belleza del juego
- Tiende a mostrar ejemplos que ilustren las ideas en su forma más pura

Al leer este libro podrá ver todos los temas, desde las luchas clásicas de caballo vs alfil hasta los dinámicos sacrificios posicionales. La segunda parte del libro, sobre todo, contiene numerosos sacrificios espectaculares, pero siempre basados en un sólido fundamento posicional, que considero imprescindible para el verdadero aprendizaje. Al compartir algunos ejemplos (¡alerta de *spoiler*!), veremos un sacrificio posicional de torres (¡por sólo dos peones!), e incluso un sacrificio de dama por dos piezas menores, antes de la décima jugada. Difícilmente puedo describir la alegría que sentí cada vez que descubría uno de estos ejemplos. No es habitual que una partida resulte, al mismo tiempo, emocionante, técnicamente precisa y pedagógica, así que cada vez que encontraba uno de estos casos, inmediatamente comprendía que pasaría a formar parte del libro.

Debo admitir que hubo un tiempo en el que pensé que nunca terminaría este libro. Incluso cuando me acercaba al final, hubo momentos en que tuve que "dejarlo a un lado", pues sentía que era posible mejorarlo. A lo largo de todo el proceso, me sentí agradecido con los lectores que me enviaron amables palabras de ánimo y por recordarme la satisfacción que resulta de la excelencia y por haber producido algo que el mundo del ajedrez apreciará.

Estructura del libro

He dividido la obra en doce capítulos. El primero de ellos, titulado *Prolegómenos*, sirve como una introducción ampliada. Los ocho capítulos siguientes están divididos en dos categorías principales:

Familia 1

Los capítulos 2-5 se ocuparán, respectivamente, de los temas *Alfil contra Caballo*, *Alfiles de diferente color*, *La pareja de alfiles* y *Torre contra dos piezas menores*. Ninguno de los bandos puede decir aquí que ha sacrificado material, de ahí el título de la sección **Desequilibrios equilibrados**.

Familia 2

Los capítulos 6-9 debatirán *Sacrificios de peón*, *Sacrificios de calidad*, *Sacrificios de pieza* y *Dama contra material diverso*, cubriendo este último tema varios escenarios, en los que una dama se cambia por otras piezas de menor valor. A diferencia de la sección anterior, estos capítulos estudiarán situaciones en las que un bando ha sacrificado material, de ahí su título **Desequilibrios materiales**.

Capítulos 10-12

El capítulo 10, *Desequilibrios en la práctica*, reúne una serie de ejemplos más cortos, en una recapitulación de temas debatidos antes en el libro. Finalmente, en los capítulos 11 y 12 encontrará 30 *Ejercicios* a resolver y sus respectivas *Soluciones*, que desarrollarán y reforzarán su comprensión de los temas.

Me gustaría agradecer a La casa del ajedrez sus esfuerzos por llevar a buen término este proyecto, desde el diseño de cubierta a la edición y corrección de pruebas. Como he dicho, han transcurrido casi nueve años desde la concepción del proyecto y puedo decir con orgullo que la versión final de *Desequilibrios en ajedrez* ha superado con creces mis expectativas. Creo que los jugadores de ajedrez de todos los niveles se beneficiarán de su lectura y, al mismo tiempo, podrán apreciar, en esta colección de partidas, la belleza de cada victoria y las lecciones que nos enseña cada ejemplo.

Espero, por tanto, que disfrute de este libro y que mirando al ajedrez a través de la lente de los desequilibrios podrá adquirir una nueva vía de comprensión del juego que tanto amamos.

Mauricio Flores Ríos
San José, California, Diciembre de 2024

1. Prolegómenos

El propósito de este capítulo es introducir una serie de ideas y directrices, que utilizaremos a lo largo del libro para entender más fácilmente las explicaciones y evaluaciones que iremos aportando.

Los principios 1 al 5 son útiles, sobre todo, para los capítulos con "verdaderos desequilibrios materiales", cubiertos en los capítulos 5 al 9, mientras que los principios 6-8 son relevantes para todos los capítulos.

El valor relativo de las piezas

Puesto que este libro trata de desequilibrios materiales, lo más natural es comenzar con el valor relativo de cada pieza. Si asignamos 1 punto al valor del peón, entonces podemos comenzar asignando un valor de 3 puntos a caballos y alfiles, y de 5 puntos a las torres.

El valor de la dama

El primer punto a debatir es el valor de una dama. A menudo se enseña a los debutantes que el valor de la dama es igual a 10 y, a medida que los jugadores progresan, se revisa ese valor situándolo en 9. Personalmente, me siento incómodo asignando un valor específico. Más bien diría que, en la mayoría de los casos, la dama tiene un valor que oscila entre 9 y 10, pero esta valoración depende mucho de la naturaleza de la posición. Tanto es así que difícilmente tiene sentido tratar de establecer un valor exacto.

En lugar de eso, deberíamos aprender a evaluar con precisión en base a una serie de factores, que discutiremos extensamente en el capítulo 9.

¿Valen lo mismo alfiles que caballos?

Este es otro punto conflictivo, que debatiremos en profundidad en el capítulo 2.

La respuesta rápida podría ser que depende, y que, en general, los alfiles son un poco más fuertes que los caballos, pero otros factores posicionales tienden a ser de la mayor importancia.

Los valores relativos dependen del contexto

El lector debe entender que el valor relativo de las piezas es un tema muy sujeto a matices, y que tiene poco sentido debatir estas valoraciones en abstracto, ya que una serie de factores puede fácilmente desplazar la escala en una u otra dirección.

Por ejemplo: aunque una dama equivale, aproximadamente, a tres piezas menores, cuál de los bandos está mejor dependerá de que la posición sea estable (en cuyo caso, las piezas son mejores) o inestable (en tal caso la dama es mejor).

A lo largo de este libro, cada capítulo le enseñará las sutilezas de evaluar cada desequilibrio material, hasta que esté en condiciones de poder evaluar debidamente la mayoría de las posiciones.

Para simplificar el debate, emplearemos los términos *superior* e *inferior* al referirnos a las piezas según su valor relativo. Así, por ejemplo, una dama es superior a una torre, mientras que una torre es superior a una pieza ligera.

Normalmente, se dice que damas y torres son piezas pesadas, mientras que alfiles y caballos son piezas ligeras.

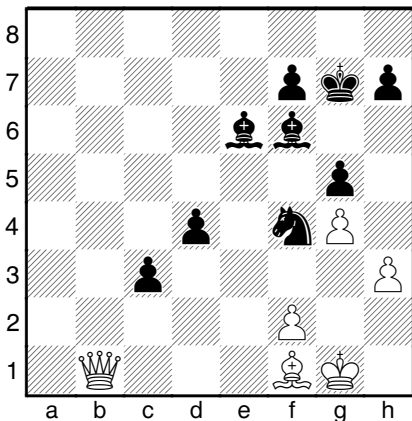
Principio 1: La cantidad es más importante que la calidad

Un aforismo que todos hemos escuchado dice: "La calidad es más importante que la cantidad". Estaremos todos de acuerdo en que estas sabias palabras son aplicables a la mayoría de las cosas en la vida. Diría, sin embargo, que no son muy acertadas cuando se trata de desequilibrios materiales. En ajedrez, la cantidad es mejor que la calidad o, más precisamente,

Un conjunto de piezas ligeras a menudo es más fuerte que una o más piezas pesadas que sumen el mismo número de puntos, siempre y cuando las piezas ligeras estén bien coordinadas.

Para ilustrar esto con los escenarios más simples posibles, veamos dos posiciones en las que deberíamos preferir el bando con mayor número de piezas ligeras.

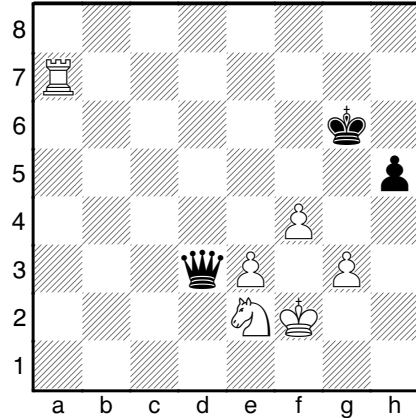
Teja Ravi-Nihal Sarin Nagpur 2015



Aunque las blancas tienen una "ligera ventaja material", con dama contra alfil, caballo y dos peones (que sólo suman ocho puntos), la partida está claramente ganada por las negras, gracias a su ideal coordinación de piezas y al hecho de que las blancas no pueden crear

ninguna amenaza, mientras que las piezas negras pueden operar conjuntamente y promover los peones pasados.

Magnus Carlsen-Ian Nepomniachy Dubai (6) 2021



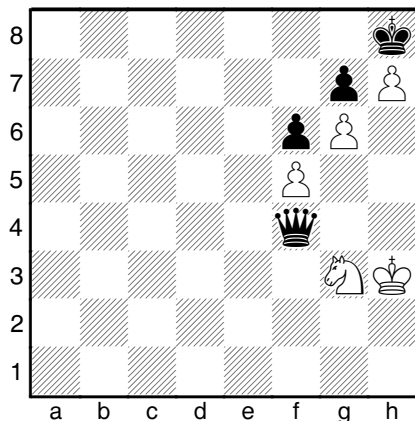
La posición del diagrama se produjo en el *match* por el Campeonato Mundial de 2021, en la que Carlsen logró materializar su ventaja microscópica ganando una partida de 136 jugadas. Las negras invirtieron unas 80 jugadas en defender diversas posiciones, siempre con una mínima (aunque unilateral) ventaja de Carlsen, quien contaba con un ejército más numeroso contra la dama de Nepomniachy.

Principio 2: Todos necesitamos un propósito. Las piezas pesadas necesitan objetivos

Los desequilibrios materiales derivados de un sacrificio, como un sacrificio de calidad, pueden justificarse de muchas formas. Una de las más habituales es crear una situación en la que las piezas pesadas carezcan de objetivos. Por ejemplo: si se cambia una torre por caballo y dos peones, las tres piezas ligeras podrían construir una especie de fortaleza inexpugnable. Aunque la posición esté completamente equilibrada, será difícil para las piezas pesadas progresar, porque los planes se elaboran en torno a las debilidades. Las posiciones sin objetivos a menudo conducen a lentas y penosas

derrotas para el bando superior. En la mayor parte del juego la(s) pieza(s) pesada(s) se encuentra(n) restringida(s) y, eventualmente, incluso pueden ser atacadas por las piezas ligeras. No es infrecuente que el bando superior quede completamente asfixiado, lo que, en última instancia, lleva a pérdidas materiales o al *zugzwang*. Éste es uno de mis temas favoritos, y veremos numerosos ejemplos.

Para ilustrar el principio 2, consideremos el diagrama siguiente:



Sólo tenemos caballo y peón por la dama, lo que significa una abrumadora diferencia material. Pero la posición es de claras tablas, porque las negras no pueden atacar nada, no hay opciones de *zugzwang* y, por supuesto, el rey no puede ayudar a crear situaciones de mate.

Principio 3: Las piezas ligeras requieren coordinación

Uno de los recursos más valiosos de que dispone el bando superior es la posibilidad de crear rápidas amenazas. Por ejemplo: si una dama juega contra una torre, caballo y peón, el bando superior puede desplazar "todo su ejército" de un rincón a otro del tablero en una sola jugada, mientras que la torre y el caballo necesitarían dos o tres jugadas para hacer lo propio, además de otras dos para coordinarse perfectamente. Por esta razón, las partidas a

ritmo rápido, con una carrera de peones, tienden a favorecer al bando superior, mientras que un juego tranquilo, de maniobras lentas, tiende a favorecer al bando inferior.

Principio 4: Las ganancias materiales no significan nada sin un refugio

Algunos desequilibrios materiales son más acusados que otros. Por ejemplo: torre contra caballo y dos peones es un caso mucho "más equilibrado" que dama contra dos caballos y dos o tres peones. A medida que el desequilibrio material se acentúa, la estabilidad y la coordinación se hacen más importantes.

Podemos expresar esto imaginando que el bando inferior necesita poder construir "una casa" a fin de:

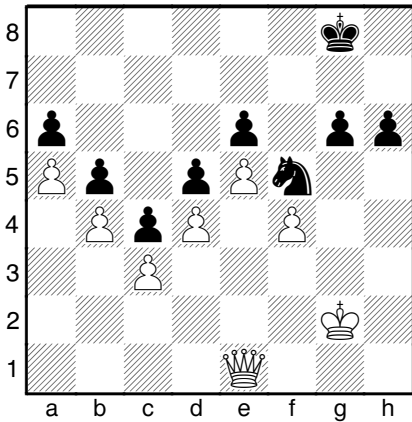
- Asegurar la seguridad del rey
- Permitir que las piezas ligeras se protejan unas a otras
- Propiciar planes agresivos, mediante lentas maniobras, que necesita el ejército ligero

Podemos pensar que una "casa" es una posición con pocas o ninguna debilidad, en la que la mayoría de las piezas se defienden unas a otras. Esto es muy similar a lo que conocemos como "fortaleza", aunque este término suele emplearse para describir posiciones en las que el bando débil trata de conseguir (o consigue) tablas. Una "casa" es un concepto algo más amplio, ya que el ejército ligero podría simplemente reagruparse a fin de ganar el tiempo necesario para crear amenazas decisivas.

En posiciones con fuertes desequilibrios materiales, es habitual que ambos bandos prioricen la estabilidad sobre el material. Por ejemplo: si el bando ligero trata de "construir una casa", tendría sentido que el bando pesado sacrifique uno o dos peones para impedirlo.

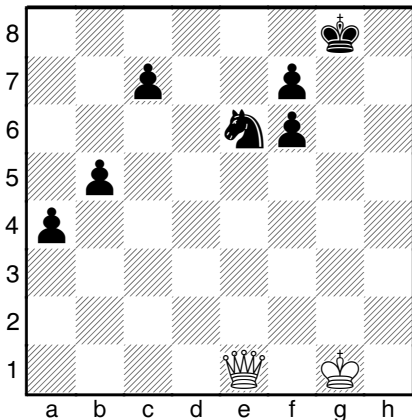
Los dos diagramas siguientes deberían ayudarle a entender lo crucial que para el bando ligero es construir una casa.

Ejemplo 1



Aunque las negras sólo tienen un caballo y un peón por la dama, es fácil ver que esta posición es tablas, con independencia del bando que juegue. Las negras pueden limitarse a jugar el resto de la partida, oscilando con su rey entre las casillas "f7" y "g7", y las blancas no pueden intentar nada.

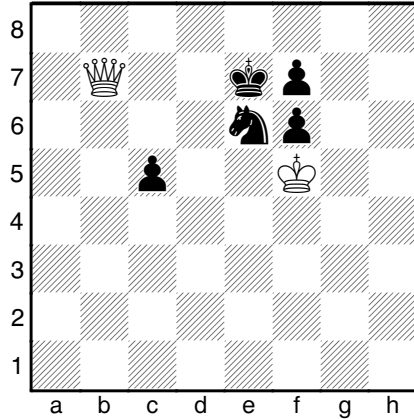
Ejemplo 2



Aunque las negras tienen un caballo y cinco peones por la dama (sólo 1 punto de déficit), la posición está, obviamente, perdida. Las negras no están en condiciones de construir nada ni de crear un subconjunto con sus piezas. La partida pronto llegará a su fin:

1. ♖a5 ♜g7

1...c6 2. ♖a8+ ♜g7 3. ♗xc6 es todavía más fácil pues caerá todo el flanco de dama.
 2. ♗xb5 ♜g6 3. ♗xa4 ♜g7 4. ♗g4+ ♜f8
 5. ♜f2 ♜e7 6. ♜e3 ♜f8 7. ♜e4 ♜e8 8. ♜f5 ♜e7 9. ♗b4+ c5 10. ♗b7+



En las siguientes jugadas las negras perderán el resto de sus peones.

Principio 5: La distribución de peones importa

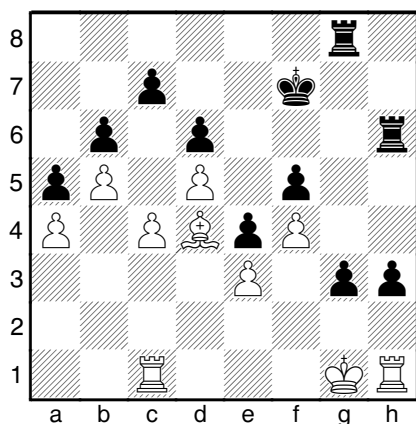
Como dijo Philidor, los peones son el alma del ajedrez. En mi libro anterior *Estructuras en ajedrez*, vimos cómo la estructura de peones puede dictar la estrategia de toda la partida, definiendo los planes más efectivos del medio juego que pueden surgir a partir de una posición dada. En este libro, *Desequilibrios en ajedrez*, veremos que las estructuras de peones también desempeñan un papel clave en la precisa evaluación de los desequilibrios materiales.

En la mayoría de los casos, la creación de estos desequilibrios permite a un bando ganar, al menos, un peón extra. Por ejemplo, al cambiar una torre por caballo y dos peones. Para evaluar con precisión tales posiciones, es preciso contar con algunas directrices que permitan sopesar el verdadero valor del peón(es) adicional(es). Quizá lo mejor para

evaluar una nueva posición sea examinar la distribución de peones. Necesitamos identificar mayorías de peones y evaluar la posibilidad de crear fuertes peones pasados.

Aunque todos los peones pasados pueden crear problemas, el lector debe aprender a apreciar el efecto devastador que pueden tener los peones pasados y unidos. No es infrecuente que dos peones pasados y unidos sean tan fuertes como una pieza menor, y en cuanto a tres peones pasados y unidos, pueden ser tan fuertes como una torre. Veamos, por ejemplo, el diagrama siguiente, en el que dos peones pasados y unidos conceden una ventaja decisiva a las negras, a pesar de que queden con una torre menos.

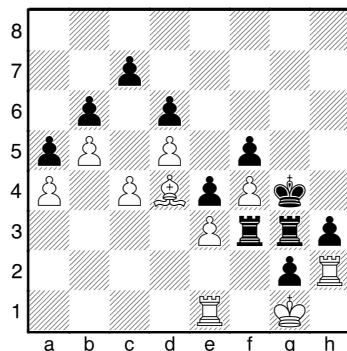
Ejemplo 1



Es sorprendente la facilidad con que las negras ganan esta posición. Todo lo que se requiere es penetrar con el rey en "f3", y promocionar los peones o utilizarlos para ganar material si la oportunidad se presenta. Por ejemplo:

50.♞d1 ♜h4

También gana 50...g2 51.♞h2 ♜g3 52.♞f2 ♜f3+ 53.♞g1 (es similar 53.♞e2 ♜g6 54.♜g1 ♜gg3 55.♞e1 ♞g6 56.♞e2 ♞h5 57.♞e1 ♞h4 58.♞e2 ♞g4 59.♞e1 ♜xe3+! y las negras ganan) 53...♜g6 54.♞e1 ♜gg3 55.♞d1 ♞g6 56.♞e1 ♞h5 57.♞d1 ♞h4 58.♞e1 ♞g4

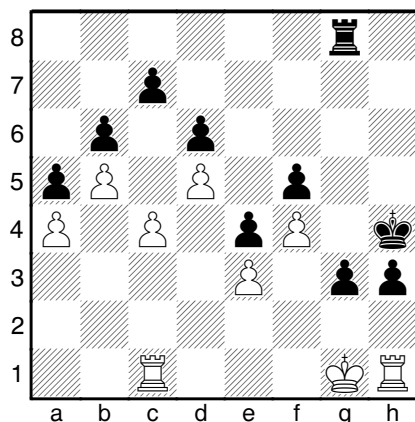


Las blancas están en *zugzwang*. La partida se pierde tras 59.♞d1 ♜xe3! 60.♞xe3 ♜xe3, seguido de ...♞xf4, ganando fácilmente con su masa de cuatro peones conectados.

51.♞c3 ♞g6 52.♞c1 ♞h5!

Las negras ni siquiera necesitan molestarse en proteger su torre.

53.♞f6 ♞g4 54.♞xh4 ♞xh4



Solo hay dos peones por la torre, pero la posición está ganada. Veamos cómo siguió:

55.♞b1 ♞g4 56.♞e1 ♞h8 57.♞e2 ♞f3

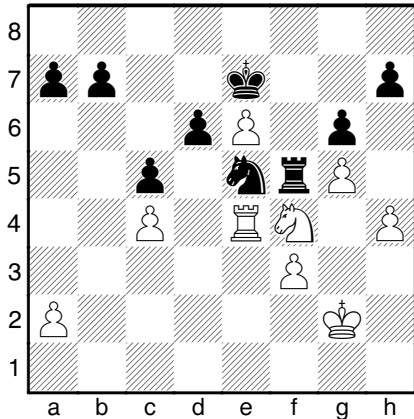
Las blancas no pueden mantener la integridad de su posición. La última tentativa es:

58.♞g2!?

O bien 58.♞b2 ♞xe3

58...♞h4 59.♞b2 ♞xe3

Después de ...♞xf4, los cuatro peones del flanco de rey ganan fácilmente.



La última jugada de las blancas fue 31.c3-c4, con la sustancial amenaza ♖d5+, seguido de f3-f4. Si las negras se limitasen a esperar, esta secuencia daría a su rival una importante ventaja, gracias al peligroso peón pasado de "e6". Afortunadamente, tenía un gran recurso a mi disposición:

31...♗xc4! 32.♞xc4 b5 33.♞e4 d5

Este es el final de la pequeña combinación, que significa algo más que un cambio de peones y caballos. Lo importante aquí es comprender cómo cambia, durante el proceso, la estructura de peones.

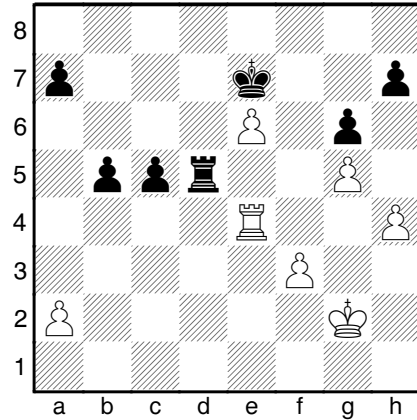
34.♗xd5+

Las blancas también podían intentar 34.♗xg6+, pero es similar a la partida después de 34...hxg6 35.♞e2 d4.

34...♞xd5

Ésta es la posición que necesitamos entender.

Aunque el material está igualado, la distribución de peones hace que esté fácilmente ganada para las negras, pues disponen de dos peones pasados y unidos en el flanco de dama, contra los peones desconectados blancos de "f3" y "e6", ninguno de los cuales aporta nada. La partida pronto llegó a su fin, después de:



35.♔g3 c4 36.♔g4 ♞c5 37.♞e1 c3 38.h5 c2 39.♞c1 b4 40.f4 ♗xe6 41.hxg6 hxg6 42.♞e1+ ♗f7

Las blancas abandonaron.

Principio 6: ¡Para lograr un empate, intercambia peones!

Para continuar con el tema suscitado, vamos a comentar la distribución de los peones en ambos flancos, en comparación con uno. Las posiciones perdidas pueden, a veces, salvarse si logramos simplificar correctamente el material. En particular, el cambio de peones puede ser especialmente útil para incrementar las posibilidades de tablas, o incluso para convertir una posición perdida en otra de tablas teóricas. La razón de que este procedimiento dé resultado es que muchas ventajas materiales son insuficientes para ganar, si no quedan peones en el tablero. Por ejemplo: rey y caballo contra rey, o rey y torre contra rey y caballo. Sin embargo, si añadimos uno o dos peones, la evaluación puede modificarse sustancialmente, y la posición pasa a estar perdida por el bando débil, ya que el bando defensor se quiebra forzosamente en la mayoría de los casos.

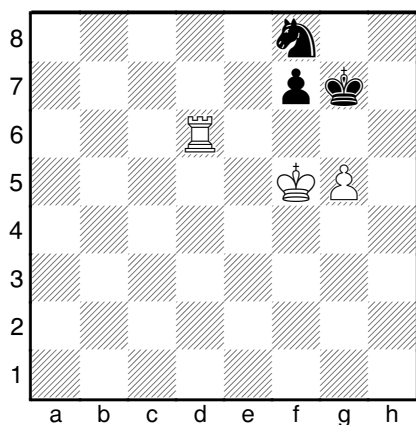
Como explicamos en el principio 5, cambiar peones resulta especialmente útil cuando per-

mite eliminar todo un flanco. Como dice la vieja regla, para ganar una partida, a menudo se necesitan dos debilidades, preferiblemente distantes.

Obviamente, es mucho más difícil crear dos debilidades distantes cuando todas las piezas se encuentran en el mismo flanco.

Para ilustrar este punto, consideremos los dos ejemplos siguientes, en los que la cantidad de peones sobre el tablero marcan la diferencia entre un empate fácil y una derrota forzada.

Ejemplo 1



Aunque las blancas tienen una calidad limpia de ventaja (es decir, +2 puntos en términos materiales), la posición es de claras tablas. Las blancas no pueden atacar el peón de "f7" con el rey sin perder el control de su peón de "g5", y no hay otra forma de progresar.

1. ♖c6 ♜h7

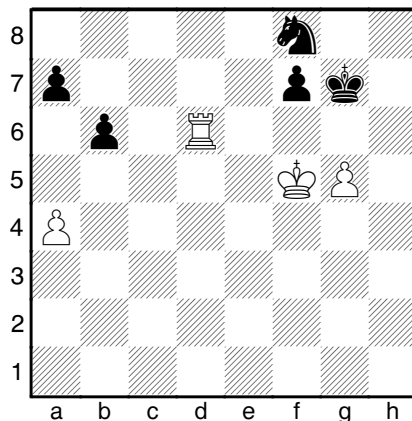
El único error que no deben cometer las negras es 1... ♜g6?!, que pierde debido a la respuesta 2. ♖xg6+ fxg6+ 3. ♔e6, con un final de peones ganado.

2. ♖a6 ♜f8 3. ♖h6 ♜h7 4. ♖c6 ♜f8 5. ♖d6 ♜h7

Las blancas no disponen de ningún método para progresar y, naturalmente, son fáciles tablas teóricas después de

6. g6 fxg6+ 7. ♖xg6+ ♔f7

Ejemplo 2



En este ejemplo, por el contrario, las negras tienen un peón extra (es decir, +1 de ventaja material para las blancas), pero la posición está fácilmente ganada para las blancas, debido al hecho de que tienen peones en ambos flancos. La partida podría finalizar así:

1. ♖d8 ♜g6

O 1... ♜e6 2. ♖d7 a5 3. g6 ♜c5 4. ♖xf7+ ♔g8 5. ♖e7 ♜xa4 6. ♔f6, con mate forzoso.

2. ♖d7 a6 3. ♖d6 b5 4. a5!

Rehusando cambiar el peón en el flanco de dama, y el resto es demasiado fácil.

Principio 7: No se apresure

El principio de "no apresurarse" es un tema recurrente en ajedrez. Aprendí este concepto cuando tenía doce años y estaba estudiando *Estrategia en el final* de Shereshevsky. Es un sencillo, pero poderoso concepto, que resumiré como sigue:

Si nuestro oponente se encuentra en una posición con posibilidades limitadas, no deberíamos apresurarnos a tratar de decidir la partida con la ruptura más inmediata. Por el contrario, deberíamos seguir neutralizando las posibilidades de contrajuego del rival y aprovechar cada oportunidad para mejorar gradualmente nuestra posición, a fin de ejecutar la ruptura decisiva en condiciones óptimas.

"No apresurarse" es un principio que va más allá del valor objetivo de un plan. El ajedrez se juega entre seres humanos y explotar la psicología subyacente en una partida puede reportar beneficios sustanciales. Todos sabemos lo agotadora que puede resultar, bajo presión, la búsqueda de buenas jugadas. Al intensificar la presión, sin resolverla de inmediato, podemos prolongar el sufrimiento de nuestro oponente y, en consecuencia, aumentar la posibilidad de que cometa serios errores cuando decidamos que llegó el momento de realizar una ruptura decisiva. Mientras seleccionaba partidas para este libro, traté de buscar aquéllas en las que los jugadores ejecutaban correctamente este principio, pues creo que es de esas partidas de las que más podemos aprender, no sólo en lo que respecta a desequilibrios materiales, sino acerca de la estrategia en general.

Principio 8: Es igual, pero no es lo mismo

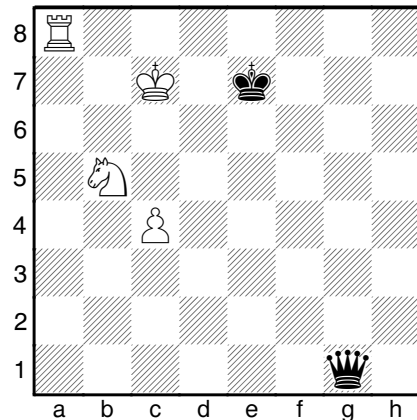
Las evaluaciones objetivas pueden ser a veces engañosas. El dictamen analítico que un módulo da de una posición puede ser 0.00 (lo que indica que ninguno de los bandos tiene ventaja), pero en la práctica esa posición puede ofrecer a uno de los bandos un 90% de posibilidades de ganar. Es muy importante captar este concepto, pues las posiciones deben evaluarse no sólo desde un punto de vista objetivo (digamos tipo ordenador), sino también desde una perspectiva humana. A veces, un sacrificio de material puede parecer que no reporta ventaja, pero en realidad permite crear una situación tal que a uno de los bandos le resultará muy difícil jugar. En tales casos, diríamos que el sacrificio fue un éxito, pues incrementó las posibilidades prácticas de victoria.

La clave del principio 8 es que dos variantes podrían llevar a posiciones de evaluación idéntica y, sin embargo, una de las jugadas podría ser sustancialmente mejor que la otra. Es de especial importancia tener esto bien

presente al analizar fuertes desequilibrios (como en el capítulo 9). En muchas de las posiciones en que el módulo indicaría 0.00, un bando tiene oportunidades muy reales de jugar a ganar, mientras que el otro podría verse condenado a una desagradable tarea defensiva durante horas.

Rasmus Svane-Vugar Rasulov

León (*blitz*) 2021



Como ejemplo del principio 8, considere esta posición, que mi módulo evalúa como 0.00. Esto es una imprecisión en la práctica, ya que sólo las blancas tienen la posibilidad de jugar a ganar. Por cierto que deberíamos apreciar aquí la relación con el principio 2: la cantidad es más importante que la calidad. La partida siguió así:

50.♖a6 ♔g3+ 51.♘d6 ♚e5 52.♔c6 ♚a1
53.♔b6 ♚a8 54.c5 ♚b8+ 55.♔c6

Ahora las negras se columpiaron.

55...♚h8?

Esto permitió a las blancas conseguir un esquema ganador.

Era preciso jugar 55...♚e8+ 56.♔b6 ♚b8+ 57.♔a5 ♚a8+! De nuevo, jugada única. 58.♔b4 ♚b8. Por el momento, las blancas no pueden progresar, pues 59.c6? permitiría forzar tablas con 59...♚xd6+ 60.♗xd6 ♔xd6 61.♔b5 ♔c7=

56.♔c7?

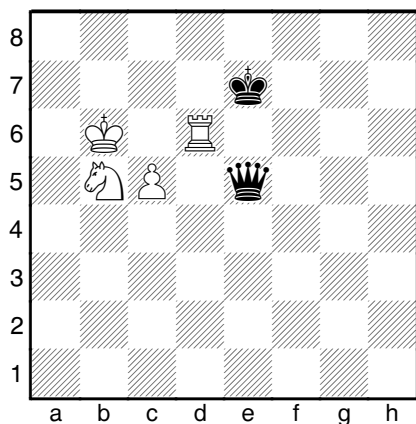
Lo que las blancas inicialmente omitieron, permitiendo a las negras salvar de nuevo la partida.

Lo correcto era 56.♕b7! ♖b2 57.♕b6 y las negras no pueden impedir c5-c6-c7, y las blancas ganan.

56...♖e5?

Las negras podían haber seguido en la partida con 56...♖a8! 57.♖b6 ♗d5 58.c6 ♖a2!, una jugada difícil de encontrar. 59.♕b7 ♗g2 60.♕b8 ♗g8+ 61.♕a7 ♖a2+ 62.♕b7 ♗g2. Esto impide progresar a las blancas, aunque con 63.♗a7!? tendrían oportunidades de seguir presionando.

57.♕b6



Ahora las blancas han logrado un esquema ganador. El resto de esta partida de *blitz* contiene imprecisiones adicionales, pero eventualmente las blancas ganaron:

57...♖e3 58.♗d4 ♗c1 59.♗c6+ ♔e8 60.♗a7 ♖b2+ 61.♗b5 ♗f2 62.♕c6 ♔e7 63.♗d7+

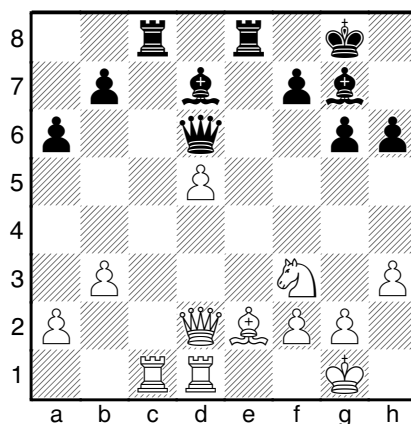
♔e6 64.♗d4+ ♔e5 65.♗d5+ ♔e4 66.♗b5 ♖f6+ 67.♗d6 ♖f8 68.♕b7 ♖e7+ 69.♕b6 ♖f8 70.c6 ♖b8+ 71.♕c5 ♔e5 72.c7 ♖f8 73.♕c6 ♖f3+ 74.♕b6 ♖e3+ 75.♗d4 ♖h3 76.♗d8 ♖e3+ 77.♕a6

Las negras abandonaron.

Principio 9: Los peones solos no consiguen gran cosa

Etienne Bacrot-Pavel Eljanov

Shamkir 2014



Lo que tiene de interesante esta posición es que aunque las blancas tienen un peón de ventaja, con un peón pasado en "d5", es que está básicamente igualada, lo que constituye una perfecta ilustración de este principio. El peón "d" aislado se bloquea fácilmente y las blancas no disponen de una forma evidente de explotarlo.

Primera familia

Desequilibrios equilibrados

Los cuatro capítulos siguientes de este libro están todos agrupados dentro de una familia de temas, que he decidido llamar "Desequilibrios equilibrados", entre los que se cuentan:

- Capítulo 2: Alfil contra caballo
- Capítulo 3: Alfiles de diferente color
- Capítulo 4: La pareja de alfiles
- Capítulo 5: Torre contra dos piezas menores

Lo que todos estos capítulos tienen en común (sobre todo los tres primeros) es que estos desequilibrios materiales pueden categorizarse como cambios equivalentes, antes que sacrificios de material. Por esta razón, muchas de estas posiciones están prácticamente igualadas, y no entra en consideración el concepto de compensación material. De ahí que los ejemplos que vamos a ver se centren, casi exclusivamente, en la interacción entre estas piezas y las ventajas que cada una pueda aportar.

Otro tema común en estos capítulos es el hecho de que muchos de estos desequilibrios son más fácilmente apreciables en el final, donde no existen otros factores de distracción a considerar. Por lo tanto, muchas de las partidas que veremos son finales muy técnicos en los que sólo es posible una victoria ajustada.

El lector no debe descorazonarse por la complejidad de estos capítulos: el contenido es asequible para muchos niveles y las ideas clave se resaltan, al principio y al final de cada partida. Dicho esto, algunos lectores se beneficiarán ocasionalmente de ignorar las largas variantes y concentrarse en las líneas principales y sus explicaciones.