

# 1 La geometría del tablero

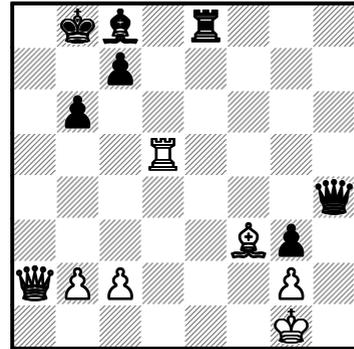
La imagen del tablero nos resulta tan familiar que sólo tenemos en cuenta las piezas en él situadas y no pensamos en otras características del tablero en sí. En cualquier caso, no es en modo alguno un área que no se preste a la investigación, y considerar este tema en detalle es valioso desde un punto de vista práctico.

El tablero tiene una forma geométrica regular: un cuadrado dividido en 64 casillas idénticas. Todas las piezas del ajedrez se desplazan dentro de las casillas del tablero. Las distancias en el tablero no se miden en centímetros o pulgadas, sino en casillas. La distancia entre "a1" y "h8", medida en centímetros, es mayor que la distancia entre "a1" y "a8", medida también en centímetros. Sin embargo, las mediciones en ajedrez se hacen, como hemos dicho, en casillas, por lo tanto estas dos distancias son iguales: ambas se encuentran a siete casillas.

Estas características esenciales crean una geometría única en el tablero de ajedrez. Esta geometría distintiva tiene también un gran valor estético, y no es una casualidad que se trate de una figura muy utilizada en composiciones artesanales y diseño gráfico. Las combinaciones formadas sobre los llamados *motivos geométricos* producen una fuerte impresión y son estéticamente agradables. Para entender mejor esto, echemos un vistazo a algunos ejemplos expresivos.

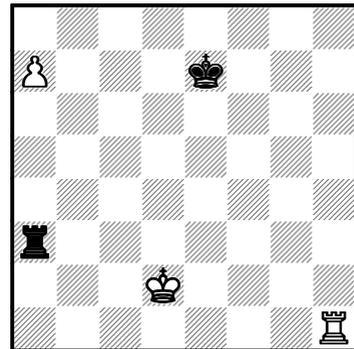
*Ver diagrama siguiente*

Este ejemplo es muy básico. Las negras amenazan varios mates, pero es el turno de las blancas. La partida se decide mediante una sencilla combinación basada en motivos geométricos:



1. ♖a8+ ♜xa8 2. ♝a5+ ♜b8 3. ♝a8++

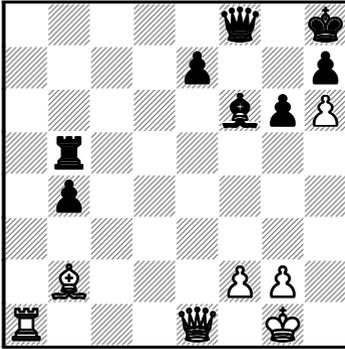
En el siguiente diagrama tenemos un importante final teórico de torres, y otra "mini-combinación" muy típica.



Las negras planean llevar su rey a la sexta fila y poner cerco al peón, pero las blancas se anticipan:

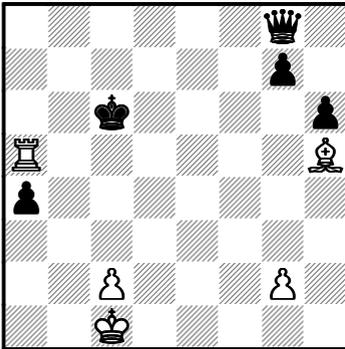
1. ♜h8! ♝xa7 2. ♜h7+

Aquí otro ejemplo que muestra toda una variedad de combinaciones geométricas.



Las blancas ganan sacrificando la dama:  
**1. ♖xc7! ♜xc7 2. ♝a8+**

Ha llegado el momento de examinar un *trabajo real*, importante para nuestro tema. Para empezar, nos detendremos en dos estudios del gran compositor Henri Rinck, el primero de los cuales ya lo comenté en mi libro *Recetas de ajedrez de la cocina del gran maestro*. El estudio es tan atractivo que no me parece fuera de lugar volver a incluirlo aquí.

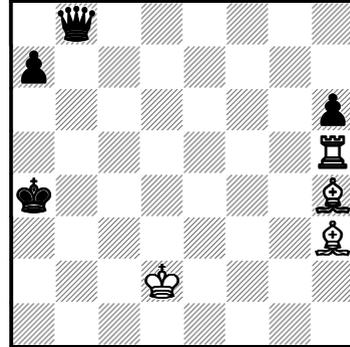


Juegan blancas y ganan  
**H. Rinck**  
*Deutsche Schachzeitung*, 1903

En un tablero casi vacío, las blancas cazan a la dama negra con una pequeña fuerza, pero muy bien coordinada, gracias a la posibilidad de utilizar las características geométricas de la posición.

**1. ♝a8! ♜a2 2. ♝xa4! ♜g8 3. ♝a8! ♜h7 4. ♙g6!**

El estudio es sencillo, pero muy elegante.  
 El siguiente estudio, sobre un tema similar, es algo más complicado.



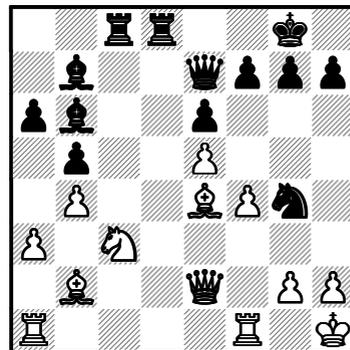
Juegan blancas y ganan  
**H. Rinck**  
*El Noticiero*, 1929

**1. ♙d7+ ♖b4**

Si 1... ♖a3, entonces 2. ♙e7+ ♖a2 3. ♝a5+.  
**2. ♙e7+ ♖c4 3. ♙e6+ ♖d4 4. ♙f6+ ♖e4**  
**5. ♖e2! ♖f4 6. ♝h4+ ♖g3 7. ♝g4+ ♖h2**  
**8. ♖f2!! ♜b6+ 9. ♙d4 ♜xc6 10. ♝h4+ ♜h3**  
**11. ♙e5+**

En mi opinión, el valor estético de este estudio ilustra también los elementos artísticos inherentes al tablero.

Deslumbrante por su belleza, el ataque final de la siguiente partida se basa igualmente en los rasgos geométricos de la posición.



## Rotlewi – Rubinstein

Lodz 1907-08

21...♖h4!

En realidad, es esta jugada concreta la que se merece el doble signo de admiración, además de 22...♞xc3!! y 23...♞d2!!, pues es evidente que, en este punto, las negras habían divisado su plan, habiéndolo calculado antes de efectuar esta jugada. Sin embargo, como ha demostrado la historia, otorgar signos de admiración no es tanto por la idea en sí (por más brillante que pueda ser), como por el momento en que se plasma en forma de jugadas concretas en el tablero. Sea como fuere, con esta jugada Rubinstein inicia su ataque inmortal.

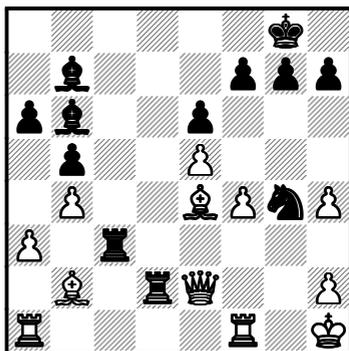
22.g3

No hay escapatoria en la variante 22.h3 ♞xc3 23.♙xc3 (o bien 23.♙xb7 ♞xh3+; 23.♖xg4 ♞xh3+! 24.♖xh3 ♖xh3+ 25.gxh3 ♙xe4+ 26.♙h2 ♞d2+ 27.♙g3 ♞g2+ 28.♙h4 ♙d8+) 23...♙xe4 24.♖xg4 (24.♖xe4 ♖g3!) 24...♖xg4 25.hxg4 ♞d3 26.♙h2 ♞xc3 27.♞ac1 ♞c4!, y en este final las torres blancas son absolutamente inútiles.

22...♞xc3!! 23.gxh4

También es desesperado mover 23.♙xb7: 23...♞xg3 24.♞f3 ♞xf3 25.♙xf3 ♙f2+.

23...♞d2!!



El triunfo de la acción coordinada de las piezas negras. Las blancas no tienen defensa. Me gustaría, sin embargo, llamar la atención del lector sobre un momento importante. Aunque las blancas disponen de una enorme ventaja material (dama por un caballo), ahora que

se produce un fuerte ataque sobre el centro y flanco de rey, ninguna de las torres blancas participa en la lucha. Por consiguiente, en el área decisiva de acción, ¡la ventaja material está del lado negro! En consecuencia, no debe extrañar que resulte vencedor aquél que tiene superioridad de fuerzas en el sector en que se está desarrollando la batalla decisiva.

Técnicamente hablando, en cualquier lucha tensa, todas las combinaciones resultan de una ventaja temporal en el área decisiva del tablero.

24.♖xd2

O bien 24.♖xg4 ♙xe4+; 24.♙xc3 ♞xe2; 24.♙xb7 ♞xe2.

24...♙xe4+ 25.♖g2 ♞h3

También ganaba 25...♞c2.

Las blancas se rindieron.

Una de las partidas más fascinantes de la historia del ajedrez se basa también en motivos geométricos:

## Morphy – Conde Isouard y Duque de

Brunswick

París 1858

1.e4 e5 2.♙f3 d6 3.d4 ♙g4?

El signo de interrogación se debe al valor objetivo de la jugada, aunque no condenaremos a los distinguidos oponentes de Morphy (u oponente: no está claro si Morphy se enfrentó a un rival o a dos en consulta). En lugar de ello, merecen ser elogiados por haber jugado esta partida (y quizá no tan mal: véanse sus movimientos 7ª y 8ª). En cuanto a la jugada, antes de Morphy la mayoría de los jugadores carecían virtualmente de conocimientos sobre los principios del ajedrez. La importancia de ideas como un desarrollo apropiado y la concentración de piezas en el principal teatro de operaciones, se pusieron claramente de manifiesto en las partidas de Morphy. Esto se produjo de forma muy parecida a cómo Capablanca demostró, años más tarde, las fórmulas posicionales acuñadas por Steinitz, de modo más fresco, claro y convincente, y más fácil de entender.

4.dxe5 ♙xf3 5.♖xf3 dxe5 6.♙c4 ♙f6?

Esta jugada es un importante error, que pierde de inmediato. También era malo hacer 6...♖f6, debido a 7.♗b3. Era preciso 6...♗d7.

7.♗b3

Este movimiento, basado en la geometría del tablero, concede ventaja decisiva a las blancas.

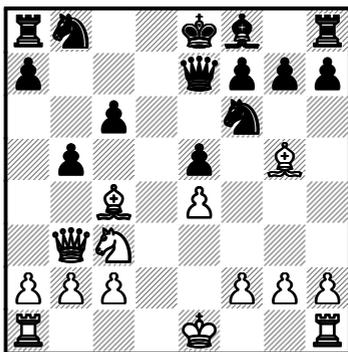
7...♗e7

No sirve de mucho 7...♗d7, por 8.♗xb7 ♗c6 9.♙b5.

8.♙c3

Un momento de interés. Sólo podemos asumir que si Morphy estuviese jugando contra oponentes más serios, habría preferido 8.♗xb7 (8.♙xf7+ no está claro, por 8...♗xf7 9.♗xb7 ♙c5 10.0-0 [10.♗xa8 es malo, por 10...♙xf2+] 10...0-0 11.♗xa8 c6). Aquí las blancas podían haber conseguido un final claramente ganado (sobre todo teniendo en cuenta la increíble habilidad que Morphy tenía en finales, y más en esa época). La jugada elegida por las blancas es esencial en términos de desplegar la iniciativa y, eventualmente, convertirla en ataque. Un enfoque así resulta raro en comparación con los parámetros de juego actuales, pero era muy característico de la filosofía ajedrecística de Morphy.

8...c6 9.♙g5 b5



No es necesario comentar en detalle este avance, porque concede a las blancas la posibilidad de crear una enorme presión. Pero lo cierto es que no hay verdaderas alternativas, a menos que consideremos como tal a 9...♗c7 10.0-0 ♙c5 11.♙xf7+.

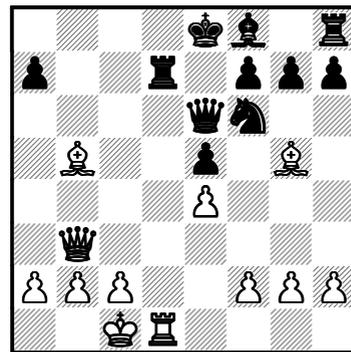
10.♙xb5!

Las blancas no pueden ni considerar retirar su pieza en una posición así. No hay que decir que Morphy había apreciado ya uno de los más importantes principios del ajedrez, a saber, que tras apoderarse de la iniciativa, es esencial ejercerla con todos los medios al alcance, sin temer a pérdidas materiales ni posicionales. Actualmente, este concepto es del dominio público.

10...cxb5 11.♙xb5+ ♙bd7 12.0-0-0 ♗d8 13.♗xd7!

Este sacrificio de material conduce a una ventaja forzosa de las blancas en el sector del tablero en que se está produciendo la acción. Es casi como si uno de los caballos negros hubiese desaparecido del tablero, mientras que las blancas, después de su siguiente jugada, siguiesen conservando una torre en "d1". En otras palabras, las blancas tienen una verdadera (aunque momentánea) ventaja material. Por cierto que esta paradoja da paso a una parte muy importante del ajedrez, que ha sido examinada antes en este libro. Es evidente que en tales situaciones es preciso actuar con la mayor energía, para no darle al oponente tiempo de movilizar sus fuerzas.

13...♗xd7 14.♙d1 ♗e6

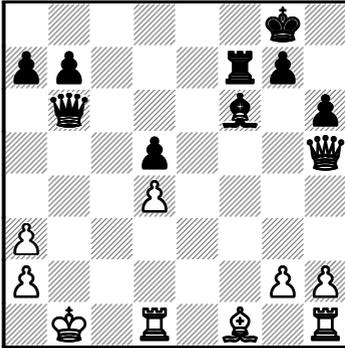


15.♙xd7+!

La elección entre esta fuerte jugada y la efectiva 15.♗xe6+ fxe6 16.♙xf6, es cuestión de gustos. La posición es demasiado simple para justificar un debate acerca de esa elección, pero en posiciones más complicadas, un debate así podría ser de vital importancia.

15...♖xd7 16.♜b8+! ♗xb8 17.♞d8 mate.

Examinaremos ahora dos ejemplos más de destrucción causada por una devastadora coordinación geométrica de piezas. Como suele ser el caso, la existencia de estos ejemplos demuestra la presencia de modelos geométricos en ajedrez, o como dice el proverbio, "Si no existe, ¡es que debo haberlo destruido!".



**Pillsbury – Lasker**  
San Petersburgo 1895-96

Esta partida ha sido magníficamente comentada por Gari Kasparov, con cierto detalle, para ChessBase. Por consiguiente, ¡sería un pecado no utilizar una ayuda así!

**21.♙b5!**

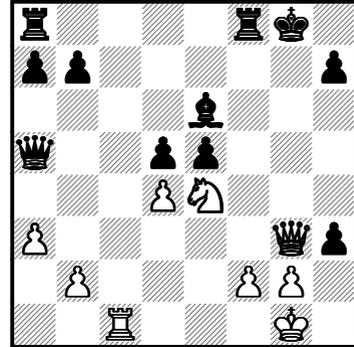
La única jugada que no pierde en el acto. Las blancas destruyen la coordinación de las piezas negras. Son malas 21.♙a1 ♗xd4+ 22.♞xd4 ♜xd4+ 23.♙b1 ♜e4+ 24.♙a1 ♞f2, y 21.♙c2 ♞c7+ 22.♙d2 ♜xd4+ 23.♙e1 (23.♙d3 ♞c2+!!) 23...♜c3+ 24.♙e2 ♜c2+ 25.♞d2 (25.♙e3 ♙g5+) 25...♜e4+ 26.♙f2 ♙d4+ 27.♙g3 ♞c3+ (Kasparov). Sin embargo, en la partida las negras perdieron el equilibrio por una conjunción de elementos: apuros de tiempo y "cambio de escenario", y se equivocaron:

**21...♜xb5+ 22.♙a1 ♞c7?**

Lo correcto es 22...♜c4 23.♜g4 ♞e7!, como confirma Kasparov.

La textual les dio a las blancas la posibilidad de salvar la partida, aunque la desperdiciaron. Pero esa es otra historia.

Un incidente similar se produjo muchos años después.



**Taimanov – Larsen**  
Vinkovci 1970

Las blancas tienen un peligroso ataque por la torre sacrificada, pero las negras, por otra parte, disponen de un recurso salvador que ya conocemos:

**23...♙g4!!**

23...♙h8? pierde, debido a la respuesta 24.♜xe5+ ♙g8 25.♜xe6+ ♙h8 26.♜e5+ ♙g8 27.♞c3.

Después de la textual, la posición es mala para las blancas.

**24.♜xg4+ ♙h8 25.♗g5**

Las blancas tampoco salvan la partida con 25.♗c3 e4 26.♜g5 ♜c7 27.♜xd5 ♞ae8, con ventaja decisiva de las negras.

**25...♜d2**

Las negras tienen ventaja material, además de la iniciativa, y pronto se impusieron.

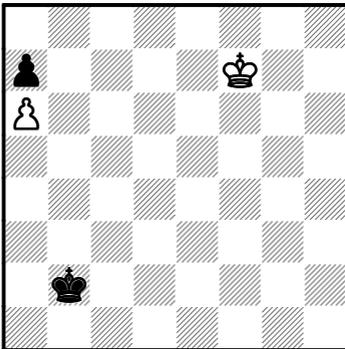
Ahora pasaremos al tema *ajedrez aritmético*, también basado en las leyes de geometría ajedrecística antes explicadas.

*Ver diagrama siguiente*

**Schlage – Ahues**  
Berlín 1921

En este diagrama, los hechos de la posición son claros: para alcanzar al peón negro, las blancas necesitan cuatro jugadas. El rey negro también necesita cuatro jugadas para alcanzar

la casilla "b6", desde donde puede defender al peón. Las blancas podrán frenar a su oponente y cumplir su misión, si es su turno de juego. Al ocupar "b7", las blancas impedirán que el rey negro (situado en "b5" o "c5") alcance "b6". Así que ¿qué pueden hacer las negras en esta posición? La respuesta es sencilla: si no pueden defender su peón directamente, deben asumir su pérdida (después de todo, ¿no es una partida de peones la que se juega, sino de ajedrez!), y llevar su rey a "c7" o "c8", a fin de no permitir que el rey blanco salga de la columna "a". Así pues, ¿cómo debe expresarse todo esto en jugadas? (a algunos les parecerá innecesariamente detallado, pero es mejor explicarlo todo minuciosamente). Por ejemplo: 1.♔e7 ♚b3 2.♔d7 ♚b4 3.♔c7 ♚c5! 4.♔b7 ♚d6 5.♔xa7 ♚c7, y la partida es tablas. ¿Convencido? Sospecho que no. Ante la correcta idea defensiva de las negras, y el plan para neutralizarla, las blancas reaccionaron de forma primitiva y demasiado directa. Volvamos a intentarlo: 1.♔e7 ♚b3 2.♔d7 ♚b4 3.♔c6! ♚c4 4.♔b7 ♚c5 5.♔xa7, y el rey negro no consigue llegar a "c7".



En esta línea, la precisa tercera jugada de las blancas cerró el paso al camino más corto del rey contrario. A su vez, el rey negro, en su tercera jugada quedó fuera del campo de acción (3...♚c4, en lugar de 3...♚c5). Entretanto, el rey blanco no perdió ningún movimiento, y ése fue el aspecto crucial de la lucha.

En este ejemplo hemos visto cómo la geometría y la aritmética del ajedrez se han

fundido físicamente en el tablero.

Sin embargo, ¡eso no es todo! Al extraer conclusiones de lo anterior, las negras descubren la ruta correcta para su rey: b2-c3-d4-c5-d6-c7.

Pregunta: ¿qué consigue el rey negro siguiendo esa ruta? Respuesta: el camino correcto se sigue *en diagonal*. Como ya se ha dicho, si se midiese en centímetros, la ruta diagonal es más larga que la recta, ¡pero en el tablero ambas distancias se miden en el mismo número de movimientos! Sin embargo, si las blancas consiguen detectar la inteligente idea de su adversario y consideran sus opciones, entonces podrán descubrir la forma de mejorar sus posibilidades, a saber, siguiendo la correspondiente ruta en diagonal: f7-e6-d5-c6-b7.

Comprobémoslo:

**1.♔e6 ♚c3 2.♔d5!**

El momento de la verdad. Cerrándole el paso a su oponente, el rey blanco se asegura la victoria. En la partida, las blancas jugaron 2.♔d6?, y sólo pudieron hacer tablas tras 2...♔d4! 3.♔c6 ♚e5!

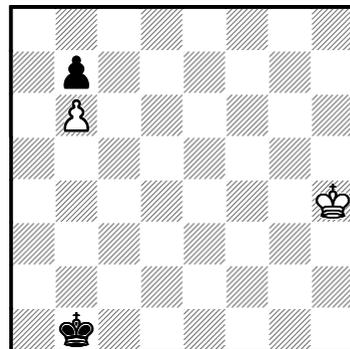
**2...♔d3**

Nada cambia con 2...♔b4.

**3.♔c6 ♔d4 4.♔b7 ♚c5 5.♔xa7**

La pérdida de un tiempo en su segunda jugada sella el destino de las negras.

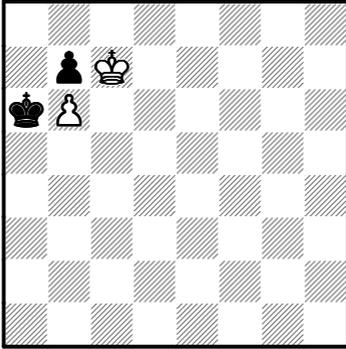
Examinaremos ahora varios ejemplos que ponen de relieve útiles aspectos de la geometría en ajedrez.



Juegan blancas y hacen tablas

**N. Grigoriev**  
*Shajmatny Listok*, 1931

En este caso la situación de las blancas no es tan brillante como en el ejemplo anterior. La razón es que su rey se encuentra a una jugada más de distancia del peón de "c7" que el rey negro de "b5". Así, podría seguir la siguiente variante: 1.♔g5 ♚b2 2.♔f6 ♚b3 3.♔e7 ♚b4 4.♔d7 ♚b5 5.♔c7 ♚a6.



Esta posición es muy conocida por la teoría de finales de peones, como una posición de *zugzwang* mutuo, es decir, que el bando al que le corresponda jugar, pierde. Las blancas sólo tienen un modo de evitar esa suerte. Concretamente, deben entregar el peón, y mientras las negras avancen hacia su captura, su objetivo será ocupar la casilla "b4" tan pronto como las negras capturen el peón. Entonces se alcanzará una posición tal que el rey blanco tiene la oposición y, jugando las negras, es tablas. El plan salvador es claro. Sólo queda encontrar la forma de llevarlo a cabo.

Éste es un momento importante: *mientras las blancas permanezcan pasivas y a la defensiva en esta posición, tienen que entender lo que piensan hacer las negras y responder eligiendo la ruta que dificulte al máximo la realización de sus planes.*

Así que ¿qué piensan hacer las negras? Si hemos aprendido del ejemplo anterior, es evidente que las negras *tratarán de conseguir dos objetivos en uno: llevar a cabo su propia plan a la vez que impiden el de su oponente.* Los medios para conseguir esto ya deben ser-

nos familiares: utilizando las útiles características de la geometría ajedrecística, las negras deben avanzar en diagonal para obligar al rey enemigo a situarse en un lugar desfavorable. Así, la tarea de las blancas es encontrar una forma de llegar al destino sin entrar en colisión con el rey negro, es decir, un recorrido inusual. En términos concretos, las jugadas son éstas:

**1.♔g3! ♚c2 2.♔f2!**

Pero no 2.♔f3?? ♚d3, y las blancas tendrán que perder una jugada, que resultará un tiempo decisivo. Lo mismo habría sucedido de jugar el rey a "g4" (en lugar de "g3") en el primer movimiento.

**2...♔d3 3.♔e1! ♔d4 4.♔d2 ♔c5 5.♔c3 ♔c6**

Las negras juegan con astucia, tratando de situar en *zugzwang* a las blancas.

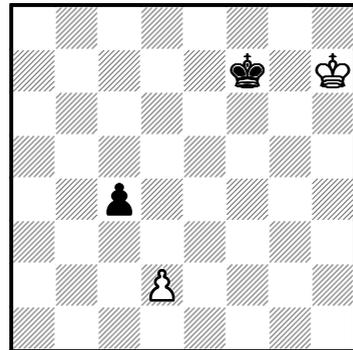
**6.♔c4!**

¡Nada de eso!

**6...♔xb6 7.♔b4**

El rey ha cumplido su misión. La partida es tablas.

He aquí otro agradable y original ejemplo.



Juegan blancas y hacen tablas

**J. Moravec**

*Ceskoslovensky Sach*, 1952

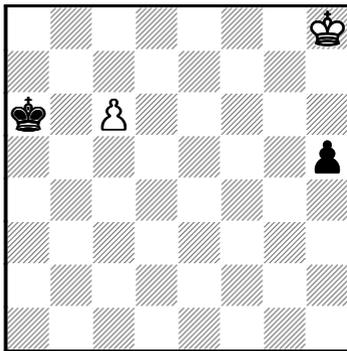
Parece que la lógica y la aritmética no siempre van de la mano, al menos en ajedrez. Está claro que el plan de ataque de las negras es más nítido que el plan defensivo de las blancas. Lo único que podría salvar a las blancas es el contraataque sobre el peón de "c4".

Sin embargo, no es difícil ver que el rey blanco no puede salir de la columna "h", y mientras tanto el rey negro se aproxima al peón blanco por la columna "f". A veces resulta que el camino más corto se inicia ¡dando un paso atrás!

1.♔h8! ♕f6 2.♔g8 ♕e5 3.♔f7 ♕d4 4.♔e6 ♕d3 5.♔d5

Me gustaría llamar la atención del lector sobre el hecho de que haber perdido un tiempo, les dio a las blancas la oportunidad de llevar su rey por la diagonal "a2-g8".

El muy famoso estudio del diagrama siguiente, causó sensación cuando fue publicado por su carácter impactante y paradójico. No obstante, no debe resultarnos muy difícil de entender.



Juegan blancas y hacen tablas

**R. Réti**

*Kagans Neueste Schachnachrichten*, 1921

La tarea parece realmente paradójica. ¿Cómo podrían las blancas hacer tablas?

Sin embargo, ahora que estamos familiarizados tanto con el *principio de lograr dos objetivos*, como con el *gran secreto de la diagonal*, deberíamos poder descubrir la solución, cuya clave es que el rey blanco persigue al peón enemigo, a la vez que trata de apoyar al propio.

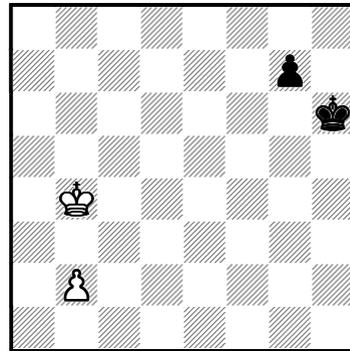
1.♔g7! h4 2.♔f6! ♔b6

O bien 2...h3 3.♔e7 h2 4.c7.

3.♔e5! h3 4.♔d6 h2 5.c7

Tablas.

Ahora examinaremos algunos ejemplos más complicados, cuyo fundamento es explotar las peculiaridades geométricas del ajedrez.



Juegan blancas y ganan

**O. Duras**

*Narodni Listy*, 1905

Este estudio tiene una considerable importancia para la teoría y práctica de los finales de peones.

1.♔e5!

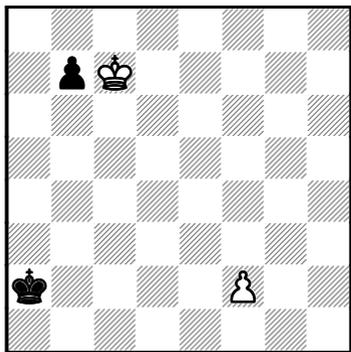
Cumple dos funciones. En primer lugar, impide que el rey negro pueda acercarse al peón blanco y, al mismo tiempo, se ocupa del peón pasado enemigo. De nuevo se trata de una jugada "diagonal", pero parece que es por pura coincidencia, ya que si el rey se encontrase en "b5", la jugada elegida por las blancas no hubiera sido diferente. Como regla general, el *principio del movimiento diagonal*, formulado y desvelado por nosotros (*no pretendo ser el primero en haber descubierto este principio, pero nunca me he encontrado con una clara formulación del mismo, tan valioso para la práctica ajedrecística*), no deberá tomarse como dogma, ya que todo depende de la específica disposición de piezas y peones. En resumen, este principio a menudo resulta ser correcto, pero con mayor frecuencia aún nos ayuda a encontrar la solución correcta. En otras palabras, nos orienta en la dirección apropiada. Esto es característico de todos los sistemas de pensamiento.

1...g5

Las blancas ganan, de modo instructivo, en caso de 1...♔g6 2.b4 ♔f7 3.b5 ♔e7 4.♔c6! ♔d8 5.♔b7 g5 6.♔a7 g4 7.b6 g3 8.b7. **2.b4 g4 3.♔d4 ♔g5 4.b5 g3 5.♔e3 ♔g4 6.b6 ♔h3**

O bien 6...g2 7.♔f2 ♔h3 8.♔g1. **7.b7 g2 8.♔f2!**

Esta jugada es la clave del juego blanco. Ahora el rey negro cae en jaque. **8...♔h2 9.b8♖+**



Juegan blancas y ganan

**A. Mandler**

*Narodnoie Obrazovanie, 1938*

La posición inicial de este estudio parece perfectamente normal. Sin embargo, su solución sin duda resulta no menos paradójica, ni menos compleja, que el conocido estudio de Réti, antes examinado. La principal dificultad es encontrar la primera jugada:

**1.♔d6!!**

Estará de acuerdo en que no se aprecia a primera vista la clave de esta ultraparadójica jugada, no digamos ya el procedimiento de encontrarla. Sin embargo, este problema debería situarse dentro de la capacidad de aquéllos familiarizados con el fenómeno conocido como la "jugada resultante", que describí en *Chess recipes from de Grandmaster Kitchen* (Recetas de ajedrez de la cocina del Gran Maestro). Para ser exactos, no se aprecia a primera vista, y sólo entra en consideración una vez que se descubren los inconvenientes de las demás posibilidades evidentes. En este caso, una variante que parece obvia, necesita

ser mejorada: 1.♔xb7 ♔b3 2.♔c6 ♔c4 3.♔d6 ♔d4 4.♔e6 ♔e4, y el final es tablas.

**1...♔a3!?**

Esta tentativa es la más resistente, puesto que tras 1...b5 2.♔c5 ♔b3 3.♔xb5 ♔c3 4.♔c5 ♔d3 5.♔d5, se pone de manifiesto la clave de la primera jugada blanca.

**2.♔c5!**

Desplazar el rey sobre una ruta en diagonal, les ha permitido a las blancas cumplir dos tareas.

**2...♔a4 3.f4 b5 4.f5 b4 5.♔c4 b3 6.♔c3 ♔a3 7.f6 b2 8.f7 b1♖**

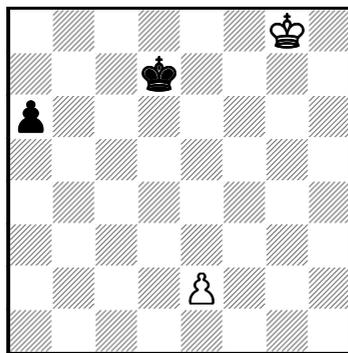
Las negras incluso han conseguido coronar primero su peón, pero la desafortunada posición de su rey lo estropea todo.

**9.f8♖+ ♔a4**

O bien 9...♔a2 10.♖a8++.

**10.♖a8+ ♔b5 11.♖b7+**

Las negras pierden su dama con esta enfilada.



Juegan blancas y hacen tablas

**J. Moravec**

*Ceskoslovensky Sach, 1952*

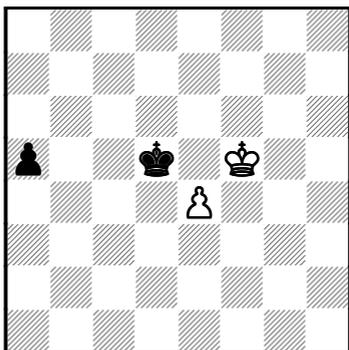
En este estudio de fácil apariencia, vemos dos ideas muy importantes, relacionadas con los finales de peones. Durante un tiempo, el juego de las blancas es sencillo y evidente:

**1.♔f7 ♔d6 2.♔f6 ♔d5 3.♔f5 a5 4.e4+**

*Ver diagrama siguiente*

Las negras utilizan ahora un procedimiento típico para ganar un tiempo importante:

## Ejercicios (soluciones en página 140)



### 4...♔c6!

A continuación, vale la pena estudiar las otras posibles retiradas de rey para convencernos de que la jugada elegida es ciertamente la mejor:

a) 4...♔d6 5.♕f6 ♕d7 6.♕f7, y las negras no tienen nada más adecuado que repetir jugadas, con 6...♔d6 7.♕f6.

b) Después de 4...♔c5 5.e5 a4 6.e6 ♕d6 7.♕f6 a3 8.e7, las blancas coronan antes su peón.

Ahora, sin embargo, se requiere pensar un poco.

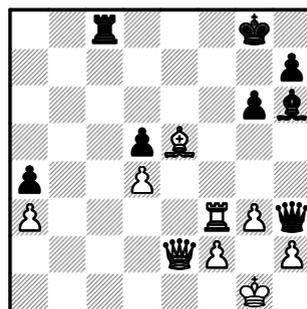
Las siguientes observaciones son muy útiles. La posición es muy sencilla, pero incluso en tales casos, no debe usted ignorar la oportunidad de plantearle otro problema a su oponente. Pues, en definitiva, ¿qué es la partida de ajedrez? Comienza con dos bandos casi iguales, y a menudo termina con uno que domina por completo el juego, es decir, el bando que, de un modo u otro, ha inducido a su adversario a equivocarse. Si puede plantearle problemas a su oponente de forma continua, no debe dudar en hacerlo, ¡por poco difícil que su solución le parezca! Cuando se producen diez amenazas sencillas, una tras otra, su fuerza acumulada puede convertirse en algo real. En cualquier caso, volvamos a la posición.

### 5.e5 a4 6.e6 a3 7.♕g6!

La jugada salvadora de las blancas. El rey apoya a su peón y evita la casilla "f6", donde quedaría en jaque. Ahora la posición es de tablas.

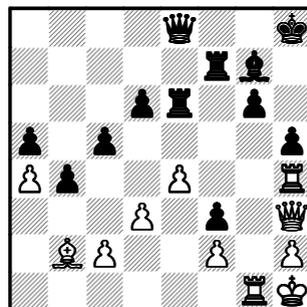
Ahora plantearé al lector una serie de ejercicios. Por supuesto, depende por completo de usted que decida acometer estos ejercicios. No me cabe la menor duda de que la habilidad fundamental que se requiere para afrontar cualquier acontecimiento que pueda producirse en el tablero, sólo puede adquirirse mediante una actividad sistemática de este tipo. Lo ideal sería que cada uno trabajase en desarrollar habilidades valiosas como éstas hasta el punto de conseguir un automatismo. Esto es algo que sólo puede conseguirse mediante un entrenamiento coherente y decidido.

1



Juegan las blancas

2



Juegan las blancas