

Prólogo del autor

Aunque este libro tiene el aspecto de una colección de partidas, no lo es. No es un texto al estilo de las matemáticas o de cualquier otra ciencia, ya que no se puede aprender ajedrez solo con libros. Así como para aprender a nadar es necesario estar en contacto con el agua, para saber jugar al ajedrez es necesario practicarlo, jugarlo y reproducir partidas. Un texto de ajedrez solo puede ser una guía para el aficionado, un consejero que le guiará en las falsas o erróneas ideas que de por sí haya adquirido previamente y puede evitarle adquirir otras. A la vez, le enseñará en sus horas de solaz las bellezas y las profundidades del juego ciencia, dándole la satisfacción y la comprensión necesarias para el éxito.

Estas son las razones que me han determinado en dar a este libro la forma de una colección de partidas. Los cálculos matemáticos complicados son síntesis de teorías sencillas. En el ajedrez es todo lo contrario. La teoría es una abstracción, una generalización de experiencias adquiridas en las partidas. Lo fundamental e indispensable en el ajedrez es la partida viva, es en su estudio donde se adquieren los conocimientos teóricos.

He presentado los logros de los grandes maestros del tablero de ajedrez en orden histórico, porque ese es también el orden lógico. La técnica moderna del ajedrez se apoya en experiencias anteriores y es por esta causa que las partidas modernas jugadas por maestros solo pueden ser comprendidas por el estudio de los maestros más antiguos.

Tanto en la elección de las partidas como en su análisis, siempre he tenido presente que escribía un método, y me he esforzado en cada caso a mirar el conjunto y no explicar solamente la teoría de las aperturas, sino también el curso del juego medio. Espero, pues, que este libro sea un fiel auxiliar en las proezas de los ajedrecistas, tanto para los que comienzan como para los que ya sean fuertes en el juego.

Richard Réti

I. Maestros de ayer

Adolf Anderssen

Antes de practicar el juego posicional, se debe aprender a combinar. Esta regla se ha confirmado en la historia del ajedrez, y no podemos sino recomendarla lo suficiente a los jugadores que se inician. No se debe comenzar la partida con 1.d4, responder a 1.e4 con 1...e6, sino con juegos abiertos, gambitos, etc.

Cierto es que jugando esquemas cerrados el jugador que se inicia perderá menos partidas, pero en cambio con el juego abierto aprenderá a jugar mejor al ajedrez.

En tiempos antiguos, hubieron también jugadores posicionales. El más grande fue André Danican Philidor, quizá habrá sido el pensador más grande hasta el momento presente. Pero el que con su ejemplo fomentó en máximo grado la potencia de las combinaciones tácticas del mundo ajedrecista, madurándola para la práctica del juego de posición, fue Adolf Anderssen.

Anderssen nació en Breslau en el día 6 de julio de 1818. La información de la carrera de su vida es muy sencilla. Estudió filosofía y matemáticas, y hasta el día 13 de marzo de 1879, día en que falleció, ocupó el cargo de profesor en el instituto de su ciudad natal. Se ocupó del ajedrez en los primeros tiempos de su vida estudiantil, aunque la fuerza de su juego se desarrolló lentamente.

Para sus compatriotas alemanes, y para el resto del mundo, fue la revelación cuando en el primer torneo de maestros celebrado en Londres en 1851, con el cual empezó la época moderna del ajedrez, obtuvo el primer premio. A este triunfo, siguieron otros, especialmente el de Londres en 1862, y el de Baden-Baden en 1870.


Recordamos al que quiera aprender, que observe en las siguientes partidas de Anderssen, no solo para recrearse en ellas, sino para fortalecer su juego de combinación. No hay que creer que el juego de combinación sea solo fruto del talento y que no se pueda aprender. Los elementos tácticos se suelen repetir en todo tipo de posiciones, más o menos complicadas, tales como ataque doble, clavada, jugada intermedia, etc.

Cuantas más combinaciones se vean, más fáciles será el concebirlas por uno mismo. En las partidas que estudiaremos, no solo trataremos éstas, sino que también estudiaremos las aperturas.

Entre las aperturas, en la primera partida se utiliza el Gambito de Rey. Se entiende por gambito una apertura en la cual se sacrifica un peón a fin de conseguir un avance en el desarrollo, o bien otras ventajas. El gambito conocido como el más antiguo en la literatura de ajedrez, es el de rey: 1.e4 e5 2.f4.

La idea de este gambito es doble:

1° Apertura de la columna "f" en la cual, una vez efectuado el enroque, la torre de rey puede entrar rápidamente en acción.

2° La posibilidad de formar un fuerte centro de peones, después del cambio del peón "e", mediante d4. La fuerza de tal centro de peones la veremos más adelante. Desde luego las blancas, después de 2...exf4, no pueden jugar 3.d4, sino que deben, ante todo, hacer algo para evitar la amenaza ...h4+.

Tanto el jugador novel como el experimentado, mejorarán sensiblemente su juego, si se esfuerzan en tratar cada apertura conforme a su (idea) base, siguiendo un plan preconcebido. Por ejemplo, si se juega el Gambito de Rey, deben tener en cuenta en todo momento los dos objetivos principales, que son la dominación de la línea "f" y la formación de un centro de peones. Si, al contrario, se dejan guiar por otros caminos, él mismo quita el sentido de sus primeras jugadas, y entonces la inconsecuencia de su juego les será fatal.

¿Cómo deben ahora contestar las negras al Gambito de Rey? Antiguamente, era usual aceptar cada sacrificio que presentaba el rival y, por consiguiente, se solía aceptar casi siempre el Gambito de Rey mediante 2...exf4, procurando defender este peón por "g5".

Esta defensa tiene dos fines: uno, material y otro posicional. Al defender el peón "f4" queda

obstruida la columna "f" y entonces las blancas, para corresponder a la idea de atacar sobre la columna "f", deberán casi siempre sacrificar una pieza para quitar de en medio el peón "f4" de las negras. Otra réplica contra el Gambito de Rey es el contraataque 2...d5, a lo cual después de exd5 sigue casi siempre 3...e4. (Sería un grave error 3.fxe5 a causa de 3...♖h4+). Ahora son las negras las que plantean un gambito, llamado Falkbeer, cuyo descubridor fue el maestro austriaco Ernesto Carlos Falkbeer, nacido en Brünn en 1819 y fallecido en Viena en 1885.

¿Qué consiguen las negras con este sacrificio de peón? Ante todo, el fracaso completo de todos los propósitos que han tenido las blancas con 2.f4. La apertura de la columna "f", lo mismo que la intención de formar un centro de peones, son impedidas radicalmente. Ahora se desconoce qué objetivo tiene el peón "f4" en su situación. Además el peón "e4" causa cierta molestia en la posición de las blancas, y éstas se encuentran con dificultades para su desarrollo. En cambio, las negras, tienen cierta preponderancia en el centro. Por esta razón, en los últimos años se ha empezado a considerar el Contragambito Falkbeer casi como la refutación del Gambito de Rey.

Otra réplica: Las negras pueden tratar de ignorar la idea de gambito de las blancas, continuando su desarrollo, y en este caso, no les es necesario jugar inmediatamente 2...d6 para la defensa, porque restringirían la acción de su alfil de rey. El ataque al peón "e5" es solo aparente, porque 3...fxe5 fracasaría a causa de ♖h4+. Las negras pueden, por lo tanto, jugar tranquilamente 2...♗c5 y defender más tarde su peón "e5" con ...d6 sin encerrar su alfil de rey. Tendremos ocasión de volver a menudo sobre el Gambito de Rey, pero pedimos al lector que no considere como palabras inútiles las ideas generales mencionadas. Por desgracia, la mayoría de las veces, los jugadores de ajedrez solo analizan variantes exactas, pero lo justo es lo contrario. Se ha confirmado que hay más verdad ajedrecística en las ideas que en las variantes. El que comprenda el espíritu exacto de las aperturas puede tener confianza en que también sin el conocimiento de las variantes, no producirá ninguna mala partida.



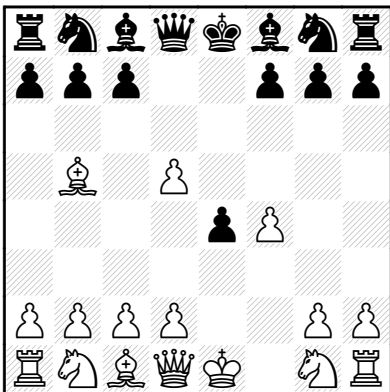
Jacob Rosanes-Adolf Anderssen

Breslau 1862

Gambito del Rey

Contragambito Falkbeer

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4 4.♗b5+



Esta jugada es característica de un jugador de tiempos antiguos. No es un movimiento posicional.

En los años en que se jugó esta partida se buscaba fundamentalmente una inmediata ventaja material o se buscaba dar mate con rapidez.

En la actualidad se sabe que en el campo de la apertura el dominio central resulta vital para encarrilar la partida correctamente.

Un jugador actual se esforzará, ante todo, en desembarazarse del molesto peón negro de "e4" y, por consiguiente, jugará 4.d3.

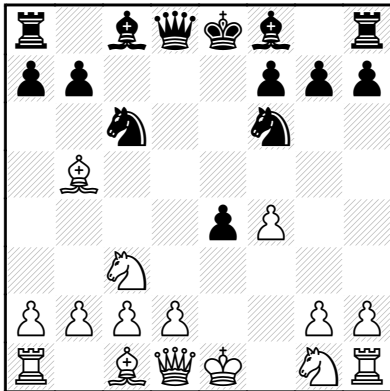
Jacob Rosanes quiere en la presente partida, tal como entonces era usual, asegurar la ventaja numérica de peones, aun a costa del propio desarrollo, jugando para ello 4.♗b5+

para después de "c6" cambiar su peón "d5" que podría llegar a ser débil más adelante.

4...c6 5.dxc6 ♖xc6

Lo más recurrente aquí es retomar en "c6" con el caballo.

6.♘c3 ♘f6



7.♞e2

Aquí era mejor para las blancas jugar el peón "d" a fin de recuperar parte del desarrollo que llevan atrasado.

En vez de esto, las blancas persiguen conseguir más ventaja material, intentando ganar el peón "e". Las negras, y con fundamento, no se esfuerzan en defender este peón, sino en continuar con su desarrollo de piezas. Cuantos más peones desaparezcan del tablero y cuantas más columnas se abran, tanto más resaltará la ventaja de desarrollo.

7...♙c5 8.♘xe4 0-0 9.♙xc6 bxc6 10.d3 ♜e8 11.♙d2

Las blancas quieren colocar a su rey en seguridad por medio del enroque largo, pero las negras han conseguido columnas abiertas también en el flanco de dama.

11...♘xe4 12.dxe4 ♙f5 13.e5 ♞b6

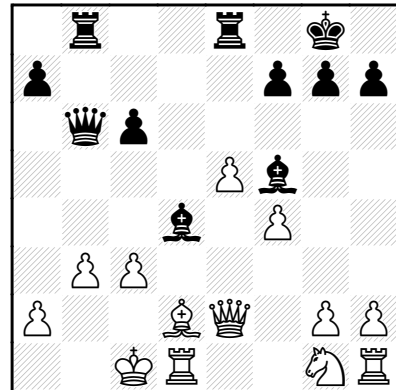
Si 13...♙xc2 14.♞c4, y las negras debían cambiar uno de sus buenos alfiles, pero aun así era favorable para las negras dado el atraso que llevan las blancas en la movilización de sus piezas.

14.0-0-0 ♙d4

Esto causa una debilidad importante en el flanco de dama, que es donde está situado el

monarca blanco.

15.c3 ♜ab8! 16.b3



16...♞ed8!

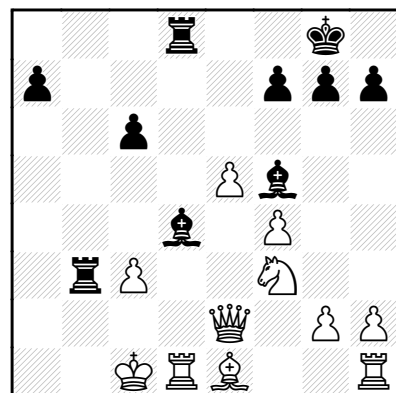
Una típica jugada preparatoria de Adolf Anderssen, que es el principio de una brillante combinación de la cual su contrincante no llega a intuir el peligro.

17.♘f3

Es claro que si las blancas juegan 17.cxd4 ♞xd4, no tendrían ninguna salvación.

Si hubiesen visto el propósito de su rival, hubieran jugado 17.♙b2, aunque después de 17...♙e6, amenazando ♙xb3, hubieran ganado rápidamente.

17...♞xb3! 18.axb3 ♜xb3 19.♙e1



19...♙e3+!

Rosanes se rinde ante el mate inmediato.

2

Jacob Rosanes-Adolf Anderssen

Breslau 1863

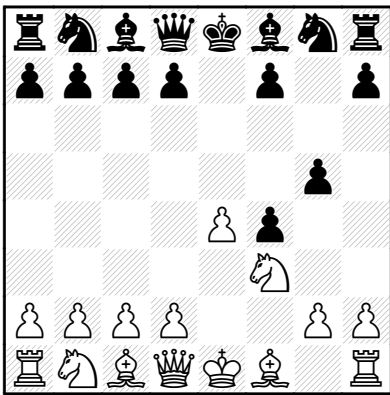
Gambito del Rey

Variante Kieseritsky

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3

Con esta jugada se ha formado el gambito conocido bajo el nombre Caballo de Rey. Hay otras continuaciones como 3.♗c4 y 3.♗e2, y en estos últimos tiempos, se ha probado también 3.♞f3 (Gambito Breyer), aunque no es usado muy a menudo. En todas estas continuaciones insistiremos más adelante.

3...g5



Como durante tres siglos ha sido reconocido, el peón del gambito solo puede defenderse a la larga si se lo protege enseguida. De acuerdo con lo que hemos visto en la primera partida, ese intento de sostener la ventaja material obtenida, era, en los tiempos de Anderssen, la forma predominante de jugar.

Ahora las blancas tienen en su juego dos continuaciones distintas. Una de ellas consiste en continuar su desarrollo mediante 4.♗c4 y enrocarse en el siguiente movimiento.

Esta es una manera inocente de jugar, propia de jugadores de ataque superficiales, pero no corresponde al espíritu del Gambito de Rey. La idea de este gambito, como ya sabemos, es el ataque a la columna "f" en la cual los puntos "f6" y "f5" (debilitados por el avance ...g5), ya no pueden ser protegidos por el

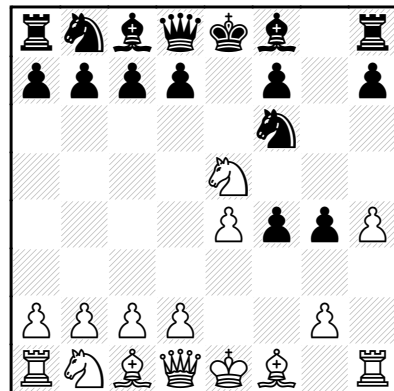
peón de "g5", no pudiendo este atacar una futura pieza blanca que se instale allí.

Si las blancas quieren jugar posicionalmente en el espíritu del Gambito de Rey, antes de todo deben abrir la columna "f" y quitar el peón "f4". La continuación posicional es, pues, 4.h4, minando de esta manera la defensa de "g5" que defiende el peón del gambito. No es azar que jugadores típicos de posición, como Steinitz y Rubinstein, tuvieran esta variante en un concepto favorable. Se debe considerar además, que las blancas deben decidir la forma de su continuación en esta cuarta jugada. Si juegan 4.♗c4, las negras pueden contestar 4...♗g7, y la jugada 5.h4 ya no puede conseguir su objetivo porque las negras tienen la posibilidad de hacer 5...h6 y con ello pueden mantener intacta su cadena de peones.

4.h4 g4 5.♘e5

Estamos ante la Variante Kieseritzky. Otra continuación es el Gambito de Allgaier, donde las blancas juegan 5.♘g5, viéndose obligadas, después de 5.h6, a sacrificar su caballo con 6.♘xf7, pero en cambio obtienen un ataque muy peligroso.

5...♘f6



Aquí se presenta una buena ocasión para demostrar el valor que tiene el haber comprendido el espíritu de una apertura y no el estudio de memoria de varias variantes, que no es tan provechoso.

El jugador de club, que busca la jugada más próxima para atacar, probablemente jugaría aquí 6.♔c4. Pero también el jugador novicio que se ha tomado la infructuosa molestia de estudiar el célebre método de Bilguer, siguiendo aquellas indicaciones, hará la misma jugada, y por un contrajuego de negras, llegará a tener desventaja.

No debe de extrañarnos el hecho de que en el análisis del Gambito de Rey, la obra de Bilguer contenga numerosos defectos. Un análisis de variantes, en el curso de los años, llega a manifestarse casi siempre como errónea.

La ciencia de conocer variantes solo es aparente. Además el Gambito de Rey no es ninguna apertura moderna, y la mayor parte de las variantes proceden de siglos antes, cuando era insignificante lo que se pensaba sobre el juego de posición.

Si se mantiene ante la vista la idea de la apertura, se llega a la conclusión de que es preciso hacer desaparecer el peón "f4" para la liberación de la columna "f". Por lo tanto, la jugada indicada es 6.d4, la cual ha sido muy tenida en cuenta por el maestro más antiguo y más grande del juego de posición, Philidor, y más recientemente por el gran "posicionalista" Rubinstein, que la ha calificado como ventajosa para las blancas.

Después de 6.d4 d6 7.♘d3 ♘xe4 8.♙xf4, las negras tienen efectivamente un peón más, pero se hallan en una situación nada envidiable a causa de la debilidad irreparable de la columna abierta. No podemos extrañarnos de que el jugador que conducía las blancas en esta partida, hiciera esta jugada más débil, pero aparentemente más lógica.

6.♙c4? d5 7.exd5 ♙d6 8.d4 ♘h5

Como ahora se demuestra, las blancas ya no pueden abrir tan fácilmente la columna "f". En buena hora debían haber jugado 0-0, a pesar de la posible contestación ♗xh4.

Rosanes en esta partida, tal como lo hizo en

la anterior, no juega posicionalmente, lo hace por la ventaja material.

9.♙b5+?! c6! 10.dxc6 bxc6 11.♘xc6 ♘xc6 12.♙xc6+ ♔f8! 13.♙xa8

Las blancas tienen una torre de ventaja, pero en cambio una posición peligrosa al flanco de su rey, y un juego muy mal desarrollado.

13...♘g3 14.♗h2

Las blancas, en vez de colocar esta torre en "h2", que actúa de comparsa, debieron reconciliarse con su contrario por el sacrificio de calidad, colocando el rey en "f2" en este momento, en vez de 14.♗h2.

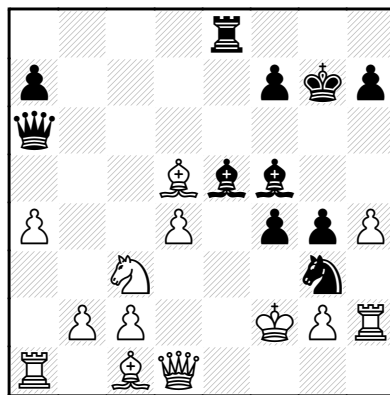
14...♙f5 15.♙d5

Ofrecía mejor defensa 15.♙c6, para no permitir el paso de la torre negra a "e8".

15...♔g7! 16.♘c3 ♗e8+ 17.♔f2 ♗b6 18.♘a4 ♗a6

Las negras amenazan mate en cuatro jugadas: 19...♗e2+ 20.♗xe2 ♗xe2+ 21.♔g1 ♗e1+ 22.♔f2 ♗f1++. Las blancas no pueden parar esta amenaza por medio de 19.c4, porque las negras contestan con ♗xa4! y después de 20.♗xa4, nuevamente ♗e2+, etc., y dan mate.

19.♘c3 ♙e5! 20.a4?



Las negras anuncian mate en cuatro movimientos.

20...♗f1+! 21.♗xf1 ♙xd4+ 22.♙e3 ♗xe3! 23.♔g1

A otra jugada sigue mate con ♗e2+.

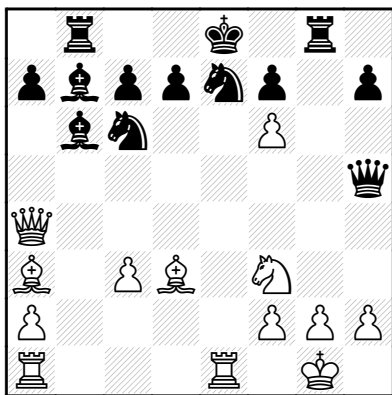
23...♗e1++

Seguramente algunos lectores se extrañarán que no se incluyan las célebres partidas, Anderssen-Kieseritzky (Londres 1851), bautizada como "Inmortal" y Anderssen-Dufresne (Berlín 1852), bautizada como "Siempreviva".

La primordial causa es que los contrincantes de Anderssen jugaron de manera floja, y que actualmente, el sentido ajedrecista se ha refinado, ya no producen ninguna impresión limpia. Los nuevos análisis han demostrado que estas partidas se originaron más bien por la inclinación romántica que sentía Anderssen por las combinaciones, y no por la lógica del ataque. Pienso que estas partidas no tienen ningún valor pedagógico, y, por lo tanto, no son propias para ser incluidas.

Respecto a la partida "Inmortal", en el libro *Nuevas ideas en ajedrez* se encuentran unas consideraciones críticas sobre el esencial punto flojo de la partida.

Respecto a la de Anderssen-Dufresne, el doctor Lasker ha hecho recientemente idénticas consideraciones. Pero de todos modos, las combinaciones de Anderssen en estas partidas, serán siempre dos brillantes perlas en el tesoro del ajedrez. Aunque no aportemos en total las dos partidas, queremos, sin embargo, reproducir lo esencial de la crítica situación de la partida Anderssen-Dufresne, con las consideraciones mencionadas que escribió el doctor Lasker.



Anderssen-Dufresne
Berlín 1852

En esta posición, los dos bandos tienen ataque directo contra el rey.

Sin embargo, las perspectivas de las blancas son más favorables por una razón general, y que posteriormente en otras partidas volveremos a encontrar y sobre la cual el estudiante podrá reflexionar:

Las blancas dominan el centro; conducen el ataque en las líneas centrales del tablero. En cambio, las negras atacan la posición del contrario en su enroque, teniendo que cooperar la dama y la torre en el flanco de rey juntamente con los alfiles, estos atacando desde el flanco de dama. Si el contrario domina el centro, una cooperación de ataque en esta forma no tiene éxito, por la separación de las piezas atacantes.

Un jugador posicional (que se esfuerza en conocer los indicios de la posición y trata la táctica como un medio auxiliar para demostrar después su ventaja de posición), en esta situación tratará de llevar el ataque en el centro, de tal forma, que con ello impida al propio tiempo los ataques del flanco de dama negro (alfiles) contra el rey blanco. Así es fácil adivinar la jugada que gana en seguida, indicada por Lasker: 19.♕e4. Pero Anderssen optó por jugar:

19.♖ad1!

En verdad, esta jugada es prueba de una incomparable combinación, pero puesto que no se apoya en el conocimiento de las exigencias posicionales, es más débil que 19.♕e4. Tan débil que las negras contestando con ♜g4, hubieran conseguido tablas según los resultados que dieron más tarde unos estudios específicos que se hicieron. Pero las negras continuaron así:

19...♞xf3

Después de esta jugada, la combinación de Anderssen sale triunfante. El lector que siga con atención todas las variantes, fortalecerá su fuerza de combinación.

20.♖xe7+! ♜xe7

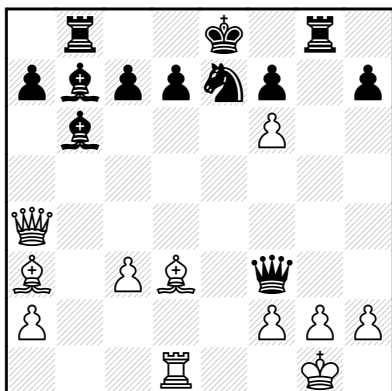
En caso de 20...♔d8, seguiría 21.♖xd7+. Si las negras toman esta torre, entonces se gana la dama negra, al contestar 22.♕e2+.

Por consiguiente, las negras deben jugar 21...♔c8 y entonces continúa la sorpresa de

22.♖d8+. Esta torre, se puede tomar de tres formas, pero las negras siempre están perdidas.

- a) 22...♗xd8 23.gxf3.
- b) 22...♔xd8 23.♙e2+.
- c) 22...♞xd8 23.♛d7+ ♔xd7 24.♙f5+, y luego 25.♙d7++.

La partida continuó así:



21.♛xd7+!! ♔xd7 22.♙f5+ ♔e8

En caso de 22...♔c6, seguiría sencillamente 23.♙d7++.

23.♙d7+ ♔f8 24.♙xe7++

Con tales consideraciones no queremos inducir al aficionado a que considere la táctica como una cosa secundaria.

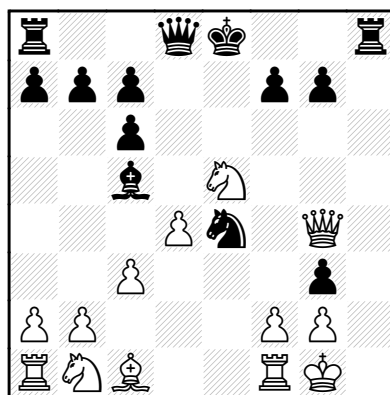
Al contrario, la táctica es lo elemental y como hemos observado, no se puede llegar a ser un buen jugador sin conocer esta faceta del juego.

Pero hay que esforzarse en comprender la posición y no combinar meramente por el gusto de hacerlo.

Es fácil omitir algún detalle cuando se está seducido por bellas combinaciones, como por ejemplo sucede con frecuencia en las partidas de Anderssen.

Ahora veremos dos ejemplos demostrativos del maestro alemán, donde se puede observar como sus rivales no percibieron la realidad de su situación.

Al mismo tiempo, quisiéramos que este tipo de ejemplos sea un estímulo para el jugador que desee progresar.



Carl Mayet-Adolf Anderssen Berlín 1851

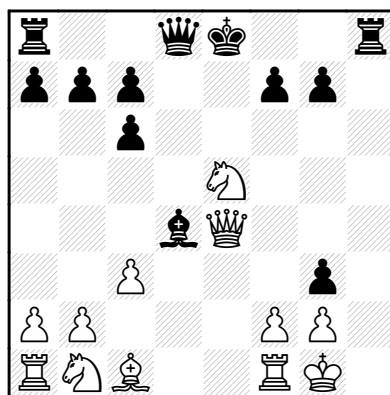
Anderssen había sacrificado una pieza, pero consiguió un ataque decisivo. En busca de combinaciones, jugó:

11...♙xd4!

Las blancas contestaron con la equivocada.

12.♛xe4

Las negras vencieron, continuando con:



12...♙xf2+!

Esto fuerza el mate.

Las blancas abandonaron

A 13.♗xf2 sigue 13...♛d1+ 14.♗f1 ♖h1+.

A la jugada doce de las blancas, el libro de Gottschall sobre Anderssen, dice lo siguiente: "Las blancas no se defendieron bien; lo justo