

II. Factores que determinan el éxito en el ajedrez

La táctica requiere el ojo agudo y la estrategia, reflexión.
M. Euwe

1. Esquema de elección de jugada

El ajedrez es un modelo de la batalla militar y por lo tanto es interesante comparar el pensamiento del jefe militar con el del ajedrecista. Como escribiera el eminente psicólogo ruso B. Teplov: "La capacidad de captar lo que es realmente importante, así como una constante evaluación del material son los factores más importantes que permiten unificar análisis y síntesis, el auténtico equilibrio entre los aspectos de la actividad intelectual, los que distinguen el trabajo cerebral de un buen comandante" (del libro *La mentalidad del jefe militar*).

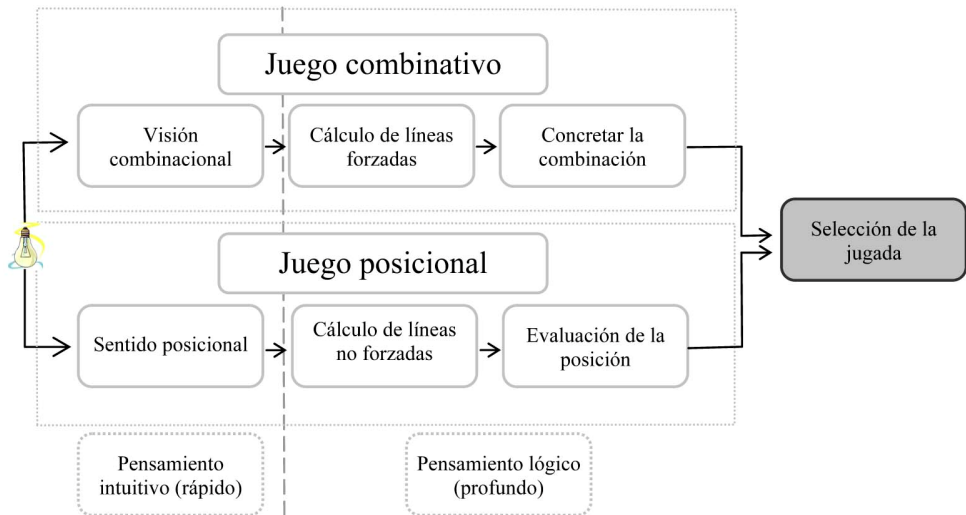
En esta frase llaman la atención la cuestión de la velocidad del pensamiento: la captación, lo que supone un proceso rápido y la evaluación permanente, lo que es reflexión durante toda la batalla. En esa misma monografía viene una conclusión llamativa: "El auténtico genio militar es a la vez el genio del conjunto y de los detalles." Traduciendo eso al lenguaje ajedrecístico, vemos la similitud con la estrategia y la táctica.

Para aclarar el contenido de la lucha ajedrecística el autor de estas líneas hace unos 35 años elaboró un esquema de selección de las jugadas que permite además definir las cualidades que esta lucha exige al jugador. Sin duda, el ajedrez es un proceso creativo y artístico y por tanto cualquier esquematización es relativa. Pero al mismo tiempo, este juego es un deporte intelectual y será útil para cualquier jugador de ajedrez tener una idea de las cualidades y capacidades que se deberían desarrollar, y cómo dichas cualidades se relacionan e interaccionan, y además cómo el proceso puede visualizarse y representarse.

La capacidad de calcular variantes y evaluar posiciones se consideran decisivas para tener éxito en ajedrez. En la actualidad, los términos como visión combinativa, sentido de la posición y maestría en el juego combinativo y posicional, etc., se usan a menudo en la literatura ajedrecística. Los jugadores y los psicólogos que se ocupan del ajedrez tienen por costumbre utilizar etiquetas tales como: rápida comprensión de la posición y sentido intuitivo de la situación (A. Alekhine); principios convencionales que el ajedrecista utiliza conscientemente o inconscientemente al escoger las jugadas (R. Reti); el sentido de la posición (I. Diakov; V. Petrovsky, P. Rudik); la capacidad de ver inmediatamente la idea principal de cualquier posición y entender los enlaces importantes de sus elementos (V. Pushkin).

Para entrar al meollo del tema, consideremos el esquema basado en la diferenciación de dos aspectos del ajedrez: juego combinativo y juego posicional, en otras palabras, la táctica y la estra-

tégia. Tal como se puede apreciar en el esquema, el juego combinativo conduce a un resultado basado en la visión combinativa que se relaciona con el cálculo de variantes. El juego posicional implica la elección de algún plan en un momento determinado, y en algunos casos, coincidiendo con la evaluación de una posición dada, es decir, que se basa en el sentido posicional como en el cálculo de variantes. Puesto que en el juego práctico interaccionan ambos aspectos, es importante por un lado especificar que tienen en común, y por otro lado, que es lo que los hace diferentes.



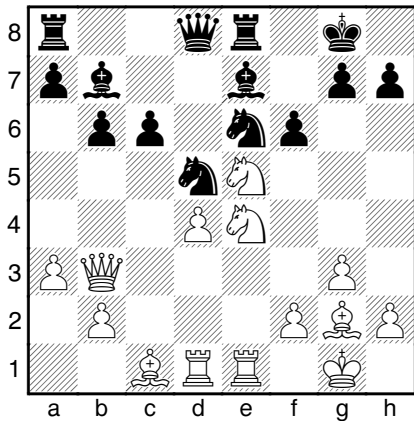
Tal como se ve en el esquema, tanto el juego combinativo, como el juego posicional comparten al menos un elemento: el cálculo de variantes. Sin embargo, tiene un matiz diferente, según que se ejerza en uno u otro caso. Comparten además, de forma oculta, una parte común de la visión combinativa y el sentido posicional. En el fondo de los dos subyace la capacidad de dominio intuitivo de la situación en el tablero. En otras palabras, una rápida comprensión de la idea principal de la posición en el tablero sin el cálculo de variantes. Fue precisamente esta cualidad la que los ajedrecistas y los psicólogos describieron como la característica esencial del jugador de ajedrez. Es curioso comparar lo que decía de su genio militar Napoleón: "Con una mirada rápida ya captaba todas las dificultades del asunto, y a la vez, los recursos necesarios para superar estas dificultades; en ello radicaba mi superioridad sobre los demás", con la opinión de J. R. Capablanca: "Puedo adivinar en un momento lo que se oculta detrás de las posiciones y que es lo que puede ocurrir o lo que va a ocurrir. Otros maestros tienen que hacer análisis para obtener algunos resultados, mientras a mi me bastan unos instantes".

Dos ejemplos ilustran respectivamente la visión combinativa y el sentido posicional.

Ejemplo 1

Garry Kasparov-Eugeny Vladimirov

Tallin 1981



En esta posición siguió

1. ♖xc6! ♙xc6 2. ♖c3 ♗ec7 3. ♙f4!

Y las blancas ganan al menos un peón. Es destacable que el golpe definitivo se dio en una partida de *blitz* de 5 minutos. Como testigo presencial, les puedo asegurar que el futuro campeón del mundo no tardó más de unos segundos en calcular esta brillante idea, que tampoco era tan obvia.

Las soluciones que descubre el sentido posicional habitualmente no llevan a la ganancia de material, pero si provocan los cambios de la situación que determinan el desarrollo posterior de la partida. En cierto modo el sentido posicional se puede considerar como el principal cinturón de seguridad del ajedrecista, que le acompaña durante toda la partida e indica en cada momento la esencia de posición, por ejemplo, cuando hay que atacar o cuando hay que defender, qué piezas cambiar etc.

La siguiente partida rápida de corte posicional del vigente campeón del mundo es muy significativa. ¡A pesar de corto tiempo y muchas jugadas hechas, Carlsen no cometió ningún fallo significativo y además la mayoría de sus jugadas coincidía con la 1-2 línea del ordenador!

Ejemplo 2

Magnus Carlsen (2847)

Daniil Dubov (2710)

Chess24.com 2021. Defensa Tarrasch

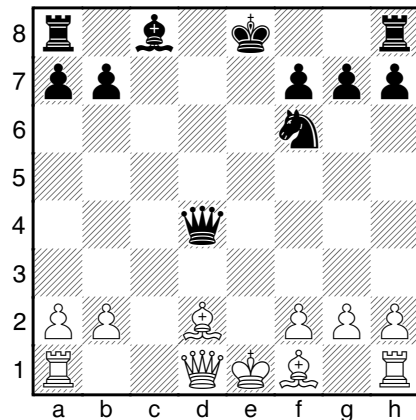
1.d4 d5 2.c4 e6 3. ♖c3 c5 4.cxd5 exd5 5. ♗f3 ♗c6 6.dxc5!?

Una jugada de moda últimamente. La principal es 6.g3.

6...d4 7. ♗a4 ♙xc5 8. ♗xc5 ♙a5+ 9. ♙d2 ♙xc5 10.e3 ♗f6

10...dxe3!? 11. ♙xe3 ♙b4+ 12. ♙d2 ♙xd2+ 13. ♙xd2 ♗f6.

11.exd4 ♗xd4 12. ♗xd4 ♙xd4



¡A partir de este momento la mayoría de jugadas de Carlsen corresponden a la 1-2 línea del módulo! Estas jugadas están marcadas con el signo "!".

13. ♙b5+! ♙d7 14. ♙e2+! ♙e4 15. ♙xd7+! ♗xd7 16. ♙e3!

El cambio de damas minimizaba las posibilidades del blanco tras 16. ♙xe4 ♗xe4 17. ♙e3 ♗hd8 18. ♗e2 ♗d6 19. ♗hd1 ♗e6.

16... ♙b4+ 17. ♗f1!

Sin temer perder el enroque.

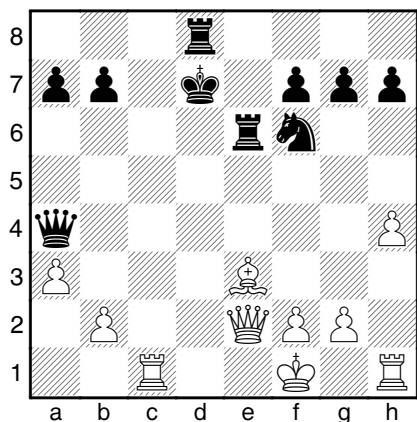
17... ♗ad8 18. ♗c1

18.g3!?

18... ♗he8 19.h4!

19.a3!?

19... ♗e6 20.a3! ♙a4



Evidentemente la ventaja blanca es mínima y para transformarla en victoria hay que hacer muchas buenas jugadas.

21. ♖d1+! ♜xd1+ 22. ♞xd1+ ♔e8 23. ♞xd8+! ♔xd8 24. ♙xa7! b6 25. ♙b8! ♞c6 26. g3! ♞c2?

26... ♗g4!

27. ♙e5! ♔d7 28. ♔g2! ♗e4 29. ♞d1+! ♔e6 30. ♙d4! b5 31. ♔f3! f5 32. ♞d3! g6 33. ♔g2! h6?

33... ♗d6!

34. ♞b3! ♗d6 35. ♙e3! h5 36. ♙f4 ♗c4 37. ♞xb5! ♗xb2 38. ♞b6+! ♔f7 39. ♙e3?!

39. ♞b7+! ♔e6 40. ♞c7.

39... ♗d1?

Era necesario 39... ♗c4! 40. ♞b3 ♗xe3+ (40... ♞a2!? 41. ♙c5 ♔e6 42. ♞d3 ♞c2) 41. ♞xe3 ♞a2.

40. ♙d4! ♞d2 41. ♞b4! ♔e6 42. a4! ♔d5 43. ♙b6! ♗c3 44. a5 ♞a2 45. ♞d4+! ♔e6 46. ♞c4! ♗d5 47. ♞c6+ ♔f7 48. ♔f3 ♞a3+ 49. ♔e2! ♞a2+ 50. ♔e1 ♞a1+?!

50... f4!?

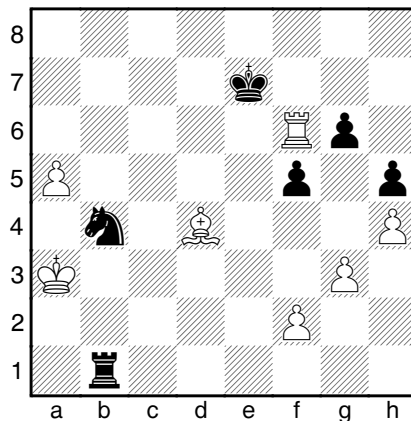
51. ♔d2 ♞a2+ 52. ♔c1! ♗b4 53. ♞d6! ♞a4 54. ♔b2 ♗a6 55. ♔b3! ♞b4+ 56. ♔a3 ♞b1 57. ♙d4! ♗b4 58. ♞f6+ ♔e7

Ver el diagrama siguiente

59. ♞xg6!

¡El sacrificio bien calculado!

59... ♗c2+ 60. ♔a2! ♞b5 61. ♙b6! ♗b4+ 62. ♔b3! ♗c6+ 63. ♔c4! ♞xb6 64. axb6 ♗e5+ 65. ♔c3



Las negras abandonaron.

Sin embargo la captación intuitiva de posición es habitualmente solamente el inicio del proceso de pensamiento y no su fin, y por ello no es ninguna garantía de una decisión correcta. Se puede suponer que las decisiones intuitivas erróneas tienen básicamente dos razones principales: cuando el ajedrecista no tiene en su experiencia anterior una imagen correspondiente de posición por su originalidad o cuando la posición en el tablero tiene las diferencias que él no distingue con una imagen almacenada en la mente. Y lo demuestran dos siguientes errores de campeones del mundo.

Ejemplo 3

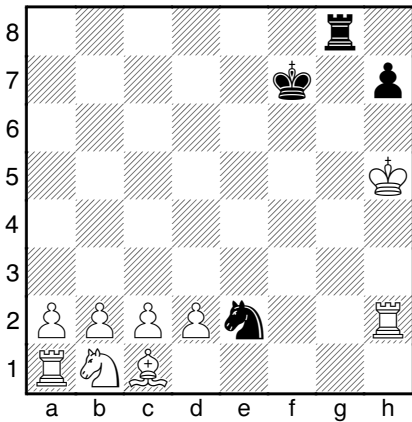
Lectores Pionerskaya Pravda

Mikhail Tal

Correspondencia 1970

Mikhail Tal jugó esta partida por correspondencia contra los lectores del periódico juvenil *Pionerskaya Pravda* y decidió brindar una emocionante y salvaje partida a sus jóvenes rivales. Sobre esta posición Mikhail dijo lo siguiente: "No recuerdo una posición tan extraña en una partida, que finaliza con el flanco

de dama blanco sin ningún movimiento realizado y el flanco de rey completamente devastado". Parece que precisamente por ello el mago de combinaciones no encontró nada mejor que dar el jaque continuo, al no descubrir el mate que indicó un escolar moscovita.



26...♟g3+??

Ganaba 26...♟f4+! 27.♞h6 (pierde más rápido 27.♞h4 h5!) 27...♞g6+ 28.♞xh7 ♞g7+ 29.♞h6 (29.♞h8 ♟g6++) 29...♞g8!, seguido de mate en "g6".

27.♞h4

27.♞h6?? ♞g6+ (27...♟f5+?? 28.♞xh7 (o 28.♞h5) 28...♞g7+) 28.♞xh7 ♟e4 con mate inevitable.

27...♟f5+

27...h5?? 28.♞f2+.

28.♞h5 ♟g3+

Tablas.

Ejemplo 4

Magnus Carlsen (2872)

Maxim Vachier-Lagrave (2780)

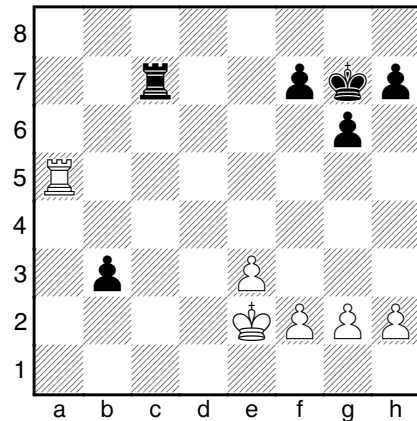
Londres (rápida) 2019

Ver el diagrama siguiente

35.♞b5?

Esta jugada hecha según una famosa regla, colocando su torre por detrás del peón pasado, es en realidad un error grave. Parece que el

campeón del mundo que, entre otras cosas, es un gran finalista, no se ha dado cuenta de que la posición del peón pasado negro en la penúltima fila cambia el asunto. Mantenía la igualdad la menos evidente 35.e4!, a pesar de que permitía al negro colocar su torre por detrás de su peón pasado, lo que en la mayoría de posiciones de este tipo constituye una ventaja decisiva. 35...♞b7 36.♞a1 ♟f6 37.♞d3 ♟e5 38.♞b1 ♞b6 (o 38...b2 39.♞c3 ♟xe4 40.♞e1+ ♟f5 41.♞b1=) 39.♞b2 g5 40.♞c3 ♟xe4 41.♞e2+ ♟f4 42.♞b2 f5 43.♞xb3=.



35...♞c2+ 36.♟f3 b2 37.♞b6

Si 37.e4 ♟f6.

37...h5 38.h3 ♟f8

Acercando su rey al peón de "b2", y rechazando el contrajuego blanco, las negras ganan.

2. Cualidades del ajedrecista

Puesto que en la literatura ajedrecística no existen definiciones estándar de las cualidades específicas del jugador de ajedrez, intentaremos sugerir algunas aquí: la visión combinativa es la cualidad que le permite al jugador encontrar ideas tácticas, generalmente conec-tadas con un sacrificio, es decir una secuencia que modificará la habitual correlación de los valores de piezas.

El sentido posicional es una cualidad que le

permite al jugador encontrar la idea estratégica principal de la posición, que sugiere la mejor situación de piezas de un bando, teniendo en cuenta las acciones del adversario y creando así las condiciones previas para una adecuada evaluación posicional y, en consecuencia, la selección de un plan.

En este párrafo nos limitaremos a hablar solamente del pensamiento rápido, dejando otros elementos de este esquema para el análisis posterior. Para concluir hay que decir que en el ajedrez actual el valor del juego rápido, que básicamente tiene dos modalidades: *blitz* (habitualmente 3 o 5 minutos con el incremento entre 2 y 5 segundos) y *semirrápido* (habitualmente entre 15 y 30 minutos a menudo con el mismo incremento que en *blitz*), está creciendo en popularidad. Actualmente, se organizan numerosos campeonatos, incluso mundiales de estas dos modalidades con ELO específico para ambas, y también el ajedrez rápido ha penetrado en el ajedrez clásico lento como forma habitual de decidir en el caso de desempate. Precisamente así fueron decididos en la modalidad de partidas rápidas dos matches de los años 2016 y 2018 por el título Campeón del Mundo, después del desempate en las partidas clásicas.

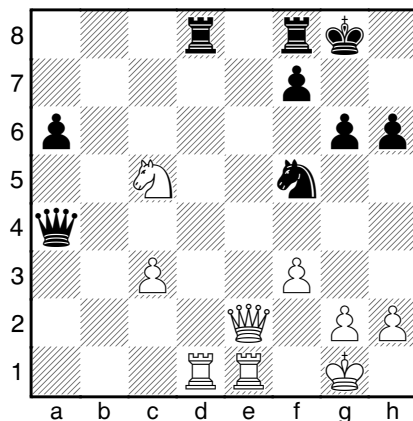
A través de mis observaciones durante muchos años, he llegado a la conclusión de que en el juego rápido se nota mucho la diferencia entre un titulado y un aficionado. Naturalmente, aparte de la más rápida y profunda captación de posición, hay otros factores: sobre todo la mayor "base de datos" de un experto, que incluye no solamente el mayor conocimiento de aperturas, finales y las posiciones típicas del medio de juego, sino también el mejor dominio de varias situaciones ajedrecístico-psicológicas que supone la lucha sobre el tablero. Por supuesto, los jugadores titulados –incluso los más fuertes, al ser mortales– cometen también unos errores graves, como por ejemplo, en la siguiente partida:

Ejemplo 5

Hikaru Nakamura (2772)

Levon Aronian (2813)

Saint Louis 2013



Ahora tras 30...♙c6, los rivales seguramente acordarían tablas. Sin embargo en la partida siguió:

30...♙b5?? 31.♙xb5 axb5 32.♘d7

Ganando la calidad por 31...♞fe8 32.♘f6+.

Aronian: "Estas cosas enseñan a los principiantes: si ves una variante forzada, comprueba si no te dejas algo en la primera jugada. Yo mismo lo recomendaba a mis amigos. Me da vergüenza mi jugada". Se puede suponer que el error de Aronian tuvo su raíz en la relajación que a menudo acompaña al ser humano en las situaciones cuando parece "cantado el resultado". Es curioso recordar otro caso con este jugador brillante cuatro años más tarde con una ceguera mutua de los rivales.

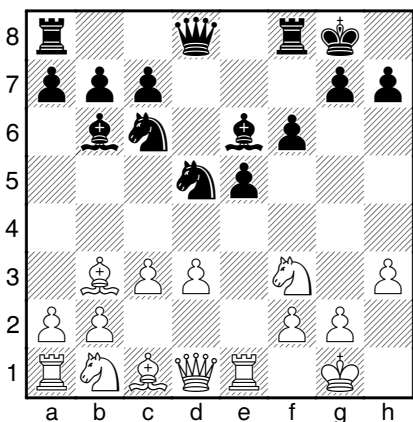
Ejemplo 6

Sergey Karjakin (2785)

Levon Aronian (2780)

Wijk aan Zee 2017. Apertura Italiana

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.0-0 ♘f6 5.d3 0-0 6.h3 d5 7.exd5 ♘xd5 8.♞e1 ♙e6 9.c3 ♙b6 10.♙b3 f6??



Había dos alternativas mejores:

a) 10...♖e8!? 11.♗a3 (a 11.♗xe5, ♗xc3! 12.bxc3 ♗xb3 13.axb3 ♗xe5, con igualdad) 11...♗c5 12.♗c4 f6 13.d4 exd4 14.cxd4 ♗f8, con posibilidades mutuas, Ding-Dominguez, PRO Liga *rápido* 2020.

b) 10...♞d7!? 11.♗a3 (a 11.♗xe5, ♗xe5 12.♖xe5 ♖ae8, con una buena compensación por peón) 11...♖ad8 12.♗c4 f6 13.d4 exd4 14.♗xb6 cxb6 15.♗xd4 ♗f7, con igualdad, Alekseenko-Anand, Douglas 2019.

11.d4??

Mediante una jugada de feo aspecto pero muy fuerte como 11.c4!! ♗db4 (o 11...♗xf2+ 12.♗xf2 ♗db4 13.d4 ♗f5 14.d5 ♗d3+ (14...♗a5 15.♗g1 ♗xb3 16.axb3 ♗c2 17.♗h4!) 15.♗g1 ♗xe1 16.♞xe1) 12.c5 ♗f7 13.cxb6, las blancas podían ganar pieza, ¡lo que los rivales descubrieron solamente al acabar la partida! Explicando su error el gran maestro Karjakin dijo que ¡simplemente no podía creer que uno de los mejores del mundo le puede dejar la pieza ya en la jugada 11!

11...♗f7 12.dxe5 ♗xe5 13.♗xd5 ♗xd5 14.♗xe5 fxe5 15.♗e3 ♗c6

Y la actividad de piezas negras compensa la debilidad del peón de "e5".

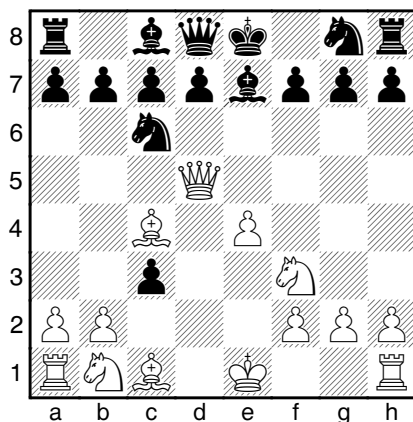
Sin embargo los errores tácticos de este tipo son mucho más frecuentes en el juego de aficionados.

Ejemplo 7 Aficionada 1-Aficionada 2 Defensa Húngara

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗c4 ♗e7 4.d4 exd4 5.c3 dxc3

5...♗a5 es una opción mejor.

5.♞d5



Fui testigo de una partida en el Campeonato de España Femenino de 1994, donde la jugadora de las negras abandonó en esta posición. Hay que decir que en la *Megabase* hay bastantes partidas donde las negras hicieron lo mismo o perdieron en pocas jugadas tras 6...♗f6??, 6...d6?? y 6...♗e5??. Sin embargo la posición es perfectamente jugable para este bando:

6...♗h6! 7.♗xh6 0-0! 8.♗xg7

8.♗c1?! ♗b4! 9.♞h5 (9.♞d1 c2) 9...d5 10.exd5 (10.♗xd5? cxb2)

Y ahora:

a) 10...♗c2+ con ventaja material negra.

b) 10...b5! 11.♗c3 (11...♗xb5 ♗c2+ 12.♗f1 c6!, con clara ventaja)v 11...bxc4! 12.0-0 ♗f6, con la opción de ...♗d3, con ventaja.

c) 10...cxb2!? 11.♗xb2 b5.

8...♗xg7 9.♗xc3 d6

Con una posición más que aceptable.

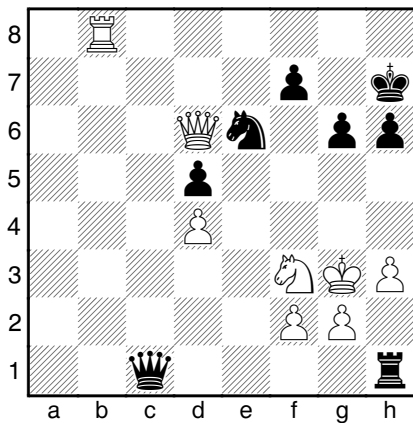
Son poco frecuentes los casos cuando un jugador aficionado gana a un maestro internacional o un gran maestro, y eso ocurre básicamente por los dos motivos principales: un error grave de un jugador titulado en una posición ventajosa o cuando un aficionado le caza en una apertura que tiene preparada de antemano. Lo último ocurre incluso en los niveles menos altos. Vamos a ver dos ejemplos que corresponden a estas dos situaciones.

Ejemplo 8

Sergio Estremera (2365)

Jasel Lopez (2179)

Groninga 2013



39. ♖e5??

Hasta este momento el maestro experimentado que llevaba blancas conducía bien la partida. Sin embargo su última jugada fue un error fatal ya que el negro que parecía estar muerto, tiene un recurso inesperado. Ganaba 39. ♖b7! ♜g8 (o 39... ♘g5 40. ♗xd5) 40. ♗b8+ ♜g7 41. ♗e5+ ♜g8 42. ♗b8+.

39... ♘g7! 40. ♘h4

40. ♗b7 ♘f5+ 41. ♜g4 h5++.

40... ♗e1 41. ♗xd5 ♘h5+

Las blancas abandonaron.

Ejemplo 9

Deva Estevez (1665)

Ignacio Montes (2233)

Santisimo Cristo de Candas 2017

Defensa Siciliana

1.e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 d6 6. ♙e3

Una línea preparada de antemano que funcionó como una sorpresa.

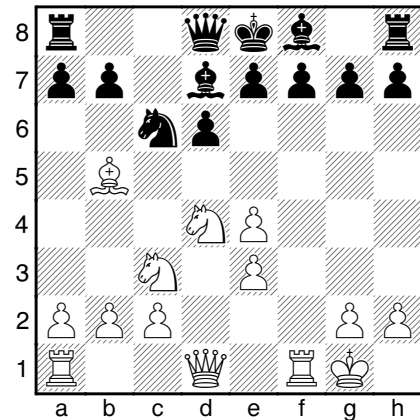
6... ♘g4 7. ♙b5!?

La clave de la variante preparada: el blanco permite el cambio de su alfil de "e3" por el caballo enemigo esperando atacar por la columna "f". Hay que decir que la teoría no ve con buenos ojos el plan blanco y prefiere 7. ♙ge, con la idea de 7... ♗b6 8. ♙b5 ♙d7 9.0-0.

7... ♘xe3 8.fxe3

Ya era tarde cambiar el rumbo, ya que tras 8. ♘xc6 ♘xd1 (8... ♘xg2+!? 9. ♜f1 bxc6 10. ♙xc6+ ♙d7 11. ♙xa8 ♘f4 12. ♗f3 g5) 9. ♘xd8+ ♜xd8 10. ♗xd1 e6, las negras tendrían la pareja de alfiles en el final.

8... ♙d7 9.0-0



9... ♘e5!?

Se nota que el negro no está familiarizado con la posición. La línea principal 9...e6! 10. ♙xc6 bxc6 11.e5!? (11. ♗f3 ♗f6!) 11... ♙e7!? tiene estadística clatadamente favorable para las negras.

10. ♖f3! ♗g4

Las blancas mantenían la iniciativa en caso de 10...f6 11. ♗xe5 dxe5 (11...fxe5? 12. ♖d5) 12. ♖h5+ g6 13. ♖e2.

11. ♗g5 ♗f6?!

Lo correcto era 11...♗e5, pero probablemente la diferencia de ELO de casi 600 puntos obligaba al negro evitar la repetición de jugadas posible en caso de 12. ♗f3.

12. e5!

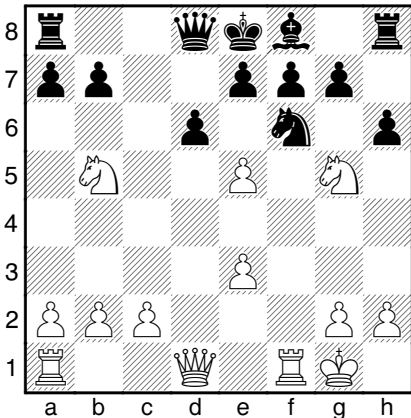
Muy buena entrega de peón basada en el retraso negro en el desarrollo.

12...♙xb5

Tampoco era bueno 12...dxe5 13. ♗xd7+ (13. ♗xf7!? ♗xf7 14. ♗xd7) 13...♖xd7 14. ♖xd7+ ♗xd7 15. ♗b5! (15. ♗xf7!? ♖g8 16. ♗g5) 15...♖c8 16. ♗xa7 ♖xc2 17. ♖fc1 ♖xc1+ 18. ♖xc1 e6 19. ♖c8+ ♗e7 20. ♖c7.

13. ♗xb5 h6

Las blancas tendrían una ventaja decisiva en caso de 13...♖b6 14. exf6 ♖xb5 15. ♗xf7! ♗xf7 16. fxg7+ ♗xg7 17. ♖g4+ ♗h6 18. ♖f5, Jirovsky-Kolesar, Czechia 2001, o 13...dxe5 14. ♖xd8+ ♖xd8 15. ♗c7+ ♗d7 16. ♗xf7 ♗xc7 17. ♗xh8.



14. ♗xf7! ♗xf7 15. exf6

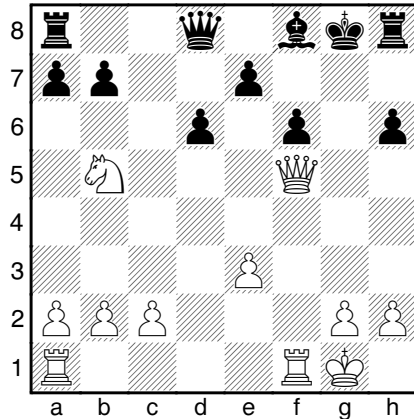
15. ♖d5+! era más fuerte.

15...gxf6 16. ♖h5+ ♗g8 17. ♖d5+! ♗h7 18. ♖f5+

Era mejor 18. ♖xb7! ♖b8 19. ♖e4+ ♗g8

20. ♗xa7.

18...♗g8 19. ♖e6+ ♗h7 20. ♖f5+ ♗g8



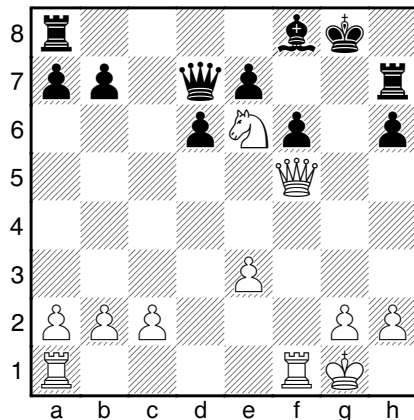
21. ♗d4

Lo más fácil sería 21. ♖d5+ ♗h7 22. ♖xb7 ♖b8 23. ♖e4+ ♗g8 24. ♗xa7, ganando material sin perder su ataque.

21...♖h7 22. ♗e6

Era mejor 22. ♖f3!

22...♖d7?



Resistía mejor 22...♖b6! 23. b3 ♖xe3+ 24. ♗h1 ♖e5, aunque tras 25. ♖g6+ ♗h8 26. ♖ae1 ♖c3 27. h3 h5 28. ♗f4, el ataque blanco es muy fuerte.

23. ♖f3 ♗h8 24. ♖af1 h5 25. ♖h3 ♗h6 26. ♖xh5 ♖g8 27. ♖h3 ♖g6 28. ♗f4

Las negras abandonaron.