

1 Ante el tablero

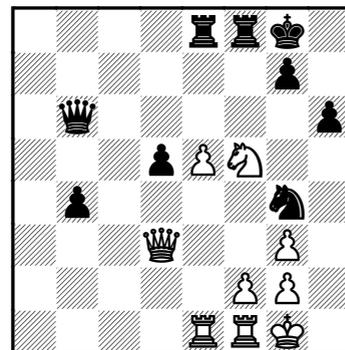
La toma de decisiones

El árbol de análisis revisitado

El llamado "árbol de análisis" fue popularizado por el famoso libro de Kotov, *Piense como un Gran Maestro*. El análisis de cualquier posición de ajedrez tiene una estructura similar a un árbol. Hay varias alternativas en la posición, que forman las ramas principales del árbol. Cada alternativa permite una serie de respuestas, que forman otras ramas más pequeñas, y así sucesivamente. Puesto que normalmente hay docenas de jugadas reglamentarias en una posición, un árbol que incluyese cada jugada reglamentaria pronto se haría demasiado denso para ser abarcado por la mente humana. Naturalmente, no es imprescindible considerar todas y cada una de las jugadas reglamentarias, puesto que un buen porcentaje de las mismas suele no tener sentido, y eso tiende a restringir el árbol. No obstante, aunque solo haya cinco posibilidades razonables en cada *ply* (llamaremos a cada media jugada *ply*, un término que tomamos del mundo de la informática), después de tres jugadas completas, tendremos 15.625 "hojas". De esto podemos inducir que analizar el árbol de jugadas solo es posible cuando el número de posibilidades razonables para ambos jugadores es limitado. En la práctica, esto significa posiciones tácticas y algún tipo de final. Sin embargo, al pensar acerca de casi cualquier posición, construimos una especie de árbol analítico. En situaciones menos tácticas, en las que las respuestas del oponente son mucho menos previsibles, no hay que confiar solo en el árbol, sino tomar también en consideración otros factores.

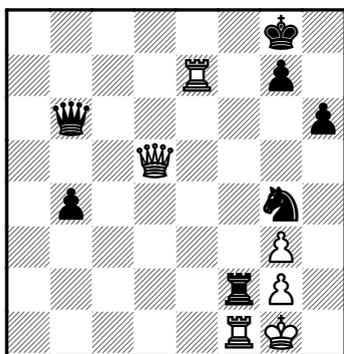
Esto significa que el "árbol de análisis" es un método muy importante del pensamiento ajedrecístico. Los ordenadores han demostrado que es posible jugar muy fuerte sin utilizar ningún otro método. El libro de Kotov describe en detalle los procesos mentales que implica el análisis concreto. Si asumimos que juegan blancas, entonces Kotov recomendaba que las blancas confeccionen una lista de "jugadas candidatas" entre las cuales tratarán de elegir, pero asegurándose de que la lista es completa. Para cada una de estas jugadas, las blancas crean una lista de posibles respuestas negras, etc., examinando cada rama por turno, hasta que se llega a una evaluación definitiva. Kotov advertía, especialmente, contra los saltos de una rama a otra. Consideraba que había que analizar cada jugada candidata hasta llegar a una evaluación concluyente, y solo entonces pasar a la siguiente rama.

Incluyo, a modo de ejercicio, el siguiente ejemplo, que he tomado del interesante libro de Colin Crouch, *Attacking technique*. Esta posición puede resolverse por el método de Kotov, aunque eso no significa que sea fácil.



L. Psajis – D. King
Londres (Lloyds Bank) 1994

Las negras se equivocaron y perdieron pieza, después de **31...♖xe5??** **32.♗xd5+ ♕e6** **33.♗xe5**, pero era mejor **31...♗xe5**. Crouch observa: "La tentativa de refutación táctica, con **32.♖e7+**, no tiene éxito, por **32...♗xe7** **33.♗xe7 ♗xf2** **34.♗xd5+ ♖h7!** **35.♗e4+ ♗f5+!** **36.♖h1 ♖f2+** **37.♗xf2 ♗xf2** **38.♗f7 ♖g6** **39.♗xf5 ♗xf5** **40.♗xb4**, con tablas". Su tarea consiste en elegir, en esta línea, una jugada, después de **34.♗xd5+**. Puede encontrar la solución en la página 12.



L. Psajis – D. King (análisis)

Es interesante comparar el método de Kotov que, según él, "enseñaba a los seres humanos a analizar con la precisión de una máquina", con la forma en que las máquinas actuales calculan.

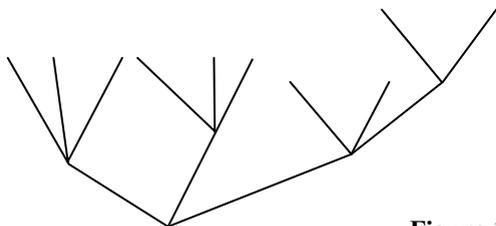


Figura 1

En la figura 1 vemos una fase en el análisis de ordenador de la posición, con muchas ramas eliminadas, en aras de la claridad. El ordenador analiza siguiendo un proceso de "profundización iterativa". Supongamos que analiza una posición en la que debe elegir entre

40 jugadas reglamentarias. En tal caso, analizará todas las secuencias reglamentarias de jugadas hasta una determinada profundidad, ahondando más en algunas ramificaciones, sobre todo en aquellas con secuencias forzadas que contienen jaques o capturas. Esto le permitirá evaluar numéricamente a las 40 posibilidades. Basándose en su evaluación, reordenará las 40 jugadas para mostrar primero las más prometedoras (es decir, aquellas con la evaluación más alta). Luego, profundizará 1 *ply* más, analizando de nuevo todas las secuencias reglamentarias, y dedicando más tiempo a las primeras jugadas de la lista.

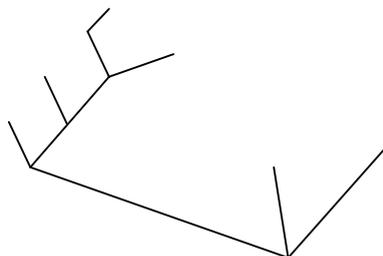


Figura 2

La figura 2 muestra el esquema de análisis de un ser humano, según la receta de Kotov. Ha escogido tres jugadas candidatas y se encuentra en proceso de analizar la primera de ellas. Aún no ha comenzado a analizar las otras dos.

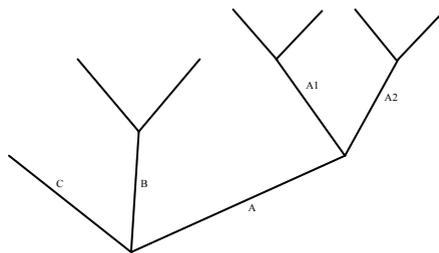


Figura 3

La figura 3 muestra cómo piensa realmente un ser humano. Ha comenzado analizando la jugada A y descubierto la línea A1. No le gustó especialmente, de modo que pasó a analizar la jugada B. Tampoco le gustó esta, así que volvió a analizar la jugada A, añadiendo la línea A2 a sus reflexiones anteriores. Ni siquiera ha llegado a la jugada C, o la ha olvidado.

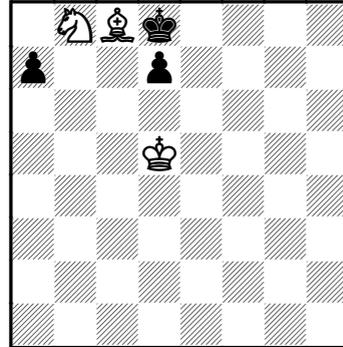
Autores más recientes, como Tisdall (véase Introducción), en *Improve your chess now*, han comentado los pros y los contras de las recomendaciones de Kotov, pero mi preocupación aquí es dar consejos prácticos, y no entrar en un debate académico.

Hay varios problemas que pueden plantearse, como consecuencia del método de Kotov. El más evidente es que puede ser extremadamente ineficaz. Supongamos que está usted analizando una posible combinación, 1. ♖xh7+ ♜xh7 2. ♘g5+. Hay dos defensas, 2... ♖g6 y 2... ♖g8. Comienza analizando 2... ♖g6, que resulta muy complicada, pero después de veinte minutos, concluye que las blancas tienen ventaja. Entonces, empieza a examinar 2... ♖g8. Tras un par de minutos, es evidente que esta retirada refuta el sacrificio. El inconveniente del inflexible enfoque de Kotov es que ha perdido usted veinte minutos de su tiempo de reflexión, solo por haber elegido analizar antes la jugada errónea. Un enfoque más racional sería invertir un par de minutos en analizar ambas alternativas. Es posible que de esa forma quedase claro que una de ellas refutaba el sacrificio, en cuyo caso usted descartaría ♖xh7+. También es posible que el análisis preliminar demostrase que una de las jugadas conducía a una clara derrota, en cuyo caso podría prestar más atención a la otra, en la seguridad de que se trataba de la línea crítica. Si ambas posibilidades no admiten un análisis concluyente en poco tiempo, eso significa, en sí, que es una información útil, pues demuestra que la tarea de determinar si el sacrificio es o no correcto requerirá una sustancial inversión de tiempo. Entonces, debe decidir si vale realmente la pena el esfuerzo de analizar con mayor profundidad. Volveremos sobre esta cuestión de analizar o no en la sección que sigue.

Un segundo problema con el método de Kotov es que no tiene en cuenta el efecto sinérgico de analizar varias líneas. El análisis de la jugada A y el de la jugada B a menudo guardan conexión entre sí. Supongamos que ha descartado usted la jugada A, pero al analizar la jugada B percibe de pronto una posibilidad táctica. En tal caso, tiene sentido volver

a la jugada A para ver si la misma posibilidad es aplicable en esa línea.

He aquí un ejemplo sencillo:



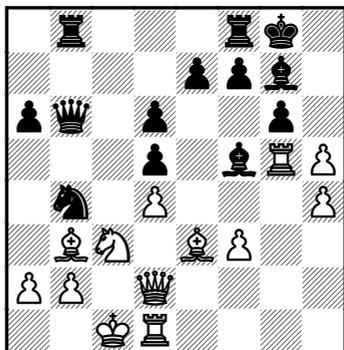
J. Gunst

Das Illustrierte Blatt, 1922

Está claro que las blancas tienen que mover el alfil, de modo que hay tres posibilidades. Pensamos en 1. ♖xd7 y vemos que el ataque doble 1... ♜c7 gana una de las dos piezas. La siguiente jugada es 1. ♖b7, que conduce al mismo resultado, tras 1... ♜c7. Por último, es posible 1. ♖a6, que evita el doble del rey negro, pero después de 1... ♜c7, las blancas, de todos modos, pierden pieza, pues el caballo queda ahora encerrado. Todo esto es conforme al método de Kotov. Pero al ver esta última línea, observamos, sin embargo, un detalle curioso. Después de 1. ♖a6 ♜c7, las blancas pueden intentar 2. ♜c5!?, con idea de que si 2... ♜xb8, sigue 3. ♜d6 ♜a8 4. ♜c7, que conduce al mate 5. ♖b7++. Al haber visto esto, concluimos que tal vez podamos utilizarlo en alguna de las líneas anteriores. Este salto atrás no está de acuerdo con el método de Kotov. Comprobamos ahora que tras 1. ♖b7 ♜c7, las blancas tienen opción de jugar 2. ♖a6 y el rey negro no puede tomar el caballo.

Así pues, ¿qué línea es la correcta? La respuesta es que 1. ♖a6 ♜c7 2. ♜c5 falla, por 2...d6+ 3. ♜d5 ♜xb8, y ahora 4. ♜xd6 ♜a8 5. ♜c7 es ahogado. Las blancas deben impedir que su rival entregue el peón "d". Por lo tanto, **1. ♖b7! ♜c7 2. ♖a6!** es la línea correcta (2...d6 permite salir al caballo).

Detectar una nueva idea incluso puede hacer que cambiemos nuestra lista de jugadas candidatas. He aquí un ejemplo:



A. Kuligowski – J. Nunn
Wijk aan Zee 1983

El blanco acaba de jugar 19.♖g1-g5. El negro amenazaba 19...♗d3+, y luego 20...♗c5+, pero ahora esa amenaza queda neutralizada porque, debido al jaque descubierto, las blancas pueden tomar en "f5". Por otra parte, 20.♗xf5 gxf5 21.♖g1 es una seria amenaza.

Mi pensamiento inicial era la segura 19...e6, pero tras 20.hxg6 fxg6 21.♗dg1, la posición es confusa, por lo que comencé a buscar una alternativa. Se me ocurrió de pronto una idea táctica. Después de 19...♗h6, la respuesta más evidente es 20.♗xf5, pero entonces me pregunté si no habría alguna combinación, a base de ...♗xe3 y ...♗xa2+, que pudiese forzar el mate. Tras pensar un rato, llegué a la conclusión de que las negras ganaban con 20...♗xa2+! 21.♗xa2 (21.♗xa2 ♗xe3) 21...♗xb3 22.♗xh6 ♗xa2, y que después de 19...♗h6, las blancas tendrían que sacrificar calidad en "g5". Las posiciones resultantes parecían dar alguna ventaja a las negras. La partida continuó así:

19...♗h6! 20.♗dg1 ♗xg5 21.♗xg5 e6 22.hxg6 fxg6 23.h5?!

Después de 23.♗g2 ♗f6 24.h5, las blancas habrían tenido mejores posibilidades de contrajuego, aunque las negras conservarían una amplia ventaja con 24...♗c2.

23...♗b7 24.♗g2 ♗g7 25.h6 ♗b7 26.♗xf5

26...exf5 27.♗xg6+ ♗h8 28.♗g2

Después de 28.♗g5 ♗xd4, las negras se defienden.

28...f4 29.♗g1 ♗g8

Las blancas se rindieron.

Sin embargo, al haber visto la posibilidad ...♗xa2+ en la variante con ...♗h6, debía haber retrocedido para comprobar si esto afectaba a la lista de mis jugadas candidatas. El punto clave es que la captura en "a2" es posible tan pronto como la dama blanca no defiende "b2", con lo que se viene a la mente la jugada 19...♗c2!!

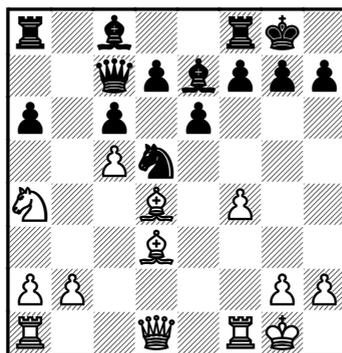
Ahora las blancas están completamente indefensas. Por ejemplo:

1) 20.♗xd5 ♗xa2+ 21.♗xc2 ♗xb3+ 22.♗b1 ♗b7 23.hxg6 f5, y las negras ganan.

2) 20.♗dg1 ♗xa2+ 21.♗xa2 ♗xb3 22.♗xc2 ♗xa2 también es decisivo.

3) 20.hxg6 ♗xa2+ 21.♗xc2 (21.♗xa2 ♗xb3) 21...♗xb3+ 22.♗d3 ♗xc3 23.bxc3 ♗c4+ 24.♗c2 ♗a2+ 25.♗d3 ♗b2 gana la dama.

Hay también otros tipos de cálculo en ajedrez, que no tienen nada que ver con el "árbol de análisis". Uno de ellos es el enfoque "de cara al objetivo". He aquí un ejemplo:



G. Kuzmin – E. Sveshnikov
Campeonato de la URSS
Moscú 1973

La posición parece a medida para un doble sacrificio de alfiles en "h7" y "g7". El único problema es que no da resultado: 16.♗xh7+ ♗xh7 17.♗h5+ ♗g8 18.♗xg7 ♗xg7 19.♗g4+

19...♔h7 20.♖f3 (las blancas, por supuesto, pueden dar jaque perpetuo) 20...♘xf4 21.♖xf4 f5, y las negras se defienden. Para ganar, las blancas deben aislar el elemento que hace fracasar el sacrificio (es decir, la posibilidad ...♘xf4) y plantearse la pregunta "¿y si...?". En este caso, "¿Y si pudiese desviar el caballo de 'd5'?". Entonces, la solución resulta evidente:

16.♘b6! ♘xb6

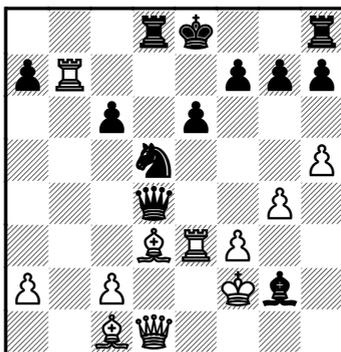
Mover la torre no ayuda a las negras. Por ejemplo: 16...♖b8 17.♘xd5 cxd5 18.♙xh7+ ♔xh7 19.♖h5+ ♔g8 20.♙xg7 ♖xc5+ 21.♔h1 ♔xg7 22.♖g4+ ♔h8 23.♖f3 ♖c2 24.f5! ♖xf5 25.♖xf5 exf5 26.♖h3+ (si las negras hubiesen jugado 16...♖a7, las blancas podrían hacer ahora 26.♖d4+), seguido de ♖g3+, y cae la torre de "b8".

17.♙xh7+ ♔xh7 18.♖h5+ ♔g8 19.♙xg7 ♔xg7 20.♖g4+ ♔h7 21.♖f3

Las negras se rindieron.

Nunca encontrará usted una jugada como 16.♘b6! utilizando el árbol de análisis (a menos que sea una computadora), porque no tiene sentido si no es como parte de toda la operación táctica y, por consiguiente, no entraría en su lista de "jugadas candidatas".

He aquí un ejemplo más sofisticado.



V. Anand – J. Lautier
Biel 1997

Hay tantas piezas colgando que se requiere algún tiempo para captar qué es lo que está pasando en la posición. Las blancas van a

perder calidad en "e3", pero el alfil de "g2" está encerrado, de modo que parece que el desenlace más plausible de esta posición va a ser, por ejemplo, dos alfiles contra torre y dos peones. Anand, sin embargo, concibió una imaginativa idea táctica, a saber, sacrificar su dama con la asombrosa 20.♙g6. Lamentablemente, después de 20.♙g6 ♖xd1 21.♖xe6+, las negras pueden escapar con su rey: 21...♔f8 22.♙a3+ (22.♖xf7+ ♔g8) 22...♘e7 23.♙xe7+ ♔g8, y las blancas pierden. Ahora, las blancas pueden preguntarse "¿Y si tuviese un peón en 'h6'?". En tal caso, la línea con ♖xf7+ conduciría al mate, pues sería posible ♖xg7+, seguido de ♙a3.

20.h6!! gxh6?

Parece que las negras no habían visto en absoluto la idea de Anand, pues en caso contrario, habrían intentado 20...♘xe3, aunque las blancas conservan ventaja tras 21.♙xe3 ♖e5 22.hxg7 ♖g8 23.♖c1! Por supuesto, la variante 20...g6 21.♙xg6 constituye la culminación de la idea blanca.

21.♙g6!! ♘e7

Ahora que "h6" está disponible para el alfil blanco, la línea 21...♖xd1 22.♖xe6+ ♔f8 23.♙xh6+ ♔g8 finaliza en mate, 24.♙xf7++.

22.♖xd4 ♖xd4 23.♖d3! ♖d8 24.♖xd8+ ♔xd8 25.♙d3!

Las negras se rindieron.

El árbol de análisis es, desde luego, una técnica útil en posiciones tácticas, pero debe usarse de forma flexible y suplementado con otros tipos de pensamiento ajedrecístico. Hay que mantener el equilibrio entre la rígida aplicación de los principios de Kotov y saltar demasiado de una a otra variante. Personalmente, prefiero un rápido "escaneo", echando un breve vistazo a todas las líneas importantes para ver si alguna es inmediatamente resolutive. Con un poco de suerte, esto puede bastar para centrar el análisis. Si no es así, al menos se familiariza uno con las áreas confusas.

Los errores más comunes del árbol de análisis son:

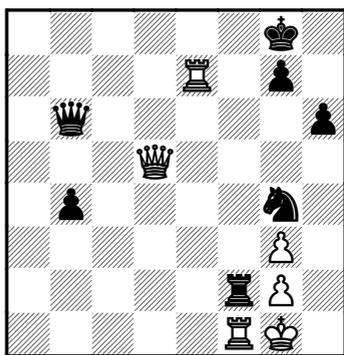
1) Olvidarse de analizar por completo una jugada. Esto es algo que puede pasar fácilmente. Tras invertir veinte minutos en analizar

las defensas A y B contra el sacrificio que planea, decide usted que es correcto y lo efectúa. En el instante en que su mano ha soltado la pieza, recuerda la defensa C, que había visto, pero no analizado.

2) Confundir líneas similares. Si salta mucho de una a otra variante, con líneas similares, es fácil confundirse sobre la línea en que se produce determinada posición. En otras palabras, aunque las posiciones estén claras en su mente, los vínculos entre ellas, que forman las ramas del "árbol", pueden confundirse. En un caso así, lo mejor tal vez sea reconstruir el "árbol" a partir de cero.

Aunque una cierta disciplina mental puede incrementar considerablemente la eficiencia de su análisis táctico, mucho depende del "talento natural". Sería fácil omitir toda la idea ♔g6 en la posición Anand – Lautier que acabamos de ver, y en este caso un árbol de variantes no le ayudará, por bien organizado que esté. Pero a Lautier también se le escapó, de modo que, en tal caso, no estaría usted solo.

Volvamos ahora al ejercicio del diagrama de la página 7, que reproducimos aquí:



L. Psajis – D. King (análisis)

La jugada de Crouch, 34...♔h7, es, en realidad, la más floja de las tres jugadas de rey, y conduce a tablas, como en su análisis.

Inicialmente, pensé que 34...♔h8 ganaba, ya que a cualquier jaque en la octava fila sigue ...♔f8+, y de otro modo las blancas no tienen defensa contra las amenazas sobre su propio

rey. Sin embargo, *Fritz* descubrió una increíble defensa: 35.♙e8+ ♖f8+ 36.♔h1 ♜xe8? 37.♖f8+! ♜xf8 (después de 37...♔h7 38.♗f5+, las negras están peor) 38.♗g8+!, forzando el ahogado. En consecuencia, las negras tendrían que jugar 36...♔f2+ 37.♙xf2 ♜xe8, con una amplia ventaja, aunque la victoria no está garantizada.

La jugada final, 34...♔f8, es la más fuerte, y conduce a victoria forzada de las negras, a pesar de que parece floja, porque autoclava la torre de "f2". Las blancas solo pueden intentar 35.♙e2 ♖f6+ 36.♙ff2 (si 36.♙ef2, sigue 36...♙xf2 37.♗a8+ ♔e7 38.♗e4+ ♔f6, ganando) 36...♙xf2 37.♗a8+, pero no hay jaque perpetuo: 37...♔f7 38.♗e8+ (38.♗d5+ ♔f6) 38...♔f6 39.♗e7+ (39.♗f8+ ♔g6) 39...♔f5 40.♗f7+ (40.♗d7+ ♔g5) 40...♔g5 41.♗xg7+ ♔h5, ganando.

Funciones de evaluación

Cuando los ordenadores analizan una posición, crean un árbol de análisis, y luego aplican una función de evaluación bastante tosca para evaluar la posición al final de cada rama. Entonces, retrocediendo, evalúan la posición y eligen la que consideran la línea de juego óptima. Si un ordenador tiene una función de evaluación muy precisa, podría no necesitar profundizar en la posición más de 1 *ply*, es decir, evaluar la posición después de cada jugada reglamentaria y elegir la de más alta evaluación. El efecto del análisis es incrementar la precisión de la un tanto primitiva función de evaluación.

Los seres humanos tendemos a analizar de forma diferente, pero utilizamos también una función de evaluación. Aunque no llegamos a la conclusión de que las blancas tienen una ventaja de 0,32 peones, es normal pensar, por ejemplo: "Bueno, al final de esta línea, tengo una ligera/apreciable/clara/abrumadora ventaja". Tras examinar varias líneas, el ser humano decide cuál es la mejor. Este proceso es bastante similar al que lleva a cabo el ordenador.

Sin embargo, el humano utiliza una función de evaluación de forma diferente. Si creemos que tenemos ventaja en la posición del table-

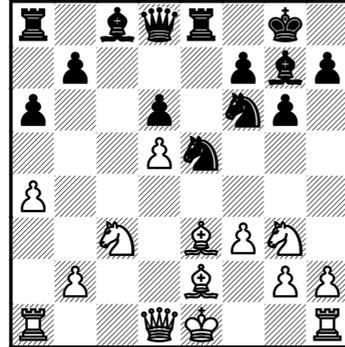
ro, entonces solemos descartar, de forma automática, jugadas que permitan igualar a nuestro oponente. Este tipo de razonamiento es muy habitual y resulta extremadamente útil para recortar el número de jugadas que debemos considerar. Pero también tiene sus peligros. Casi es el inverso de la lógica del ordenador. En lugar de utilizar el análisis para evaluar la posición, la "evaluación" se utiliza para podar el árbol de análisis. Sin embargo, debido a que la "evaluación" inicial no se basa en el análisis concreto de la posición, no es, en esencia, fiable. Es característico que los jugadores sencillamente continúen adelante con su evaluación de la jugada precedente y la utilicen como punto de partida para la siguiente. Si la evaluación es imprecisa, puede suceder todo tipo de cosas desagradables. Supongamos que tiene usted tres posibles jugadas, A, B y C, y cree que dispone de ventaja. Analiza la jugada A y decide que conduce a la igualdad. Analiza la jugada B, y lo mismo. Entonces, con un análisis superficial, concluye que la C debe ser la jugada correcta. Si la posición es, en realidad, igualada, entonces la jugada C podría conducir a desventaja, aunque eso no lo comprende inmediatamente. Entonces, y debido a que tiende a trasladar las evaluaciones de una jugada a la siguiente, repite, una y otra vez este ejercicio de lógica deficiente. La consecuencia es toda una serie de jugadas imprecisas, es decir, que ha perdido lo que suele llamarse "el hilo de la partida". Si alguna vez pierde el hilo, trate de detectar el problema en su raíz, pues verá que con frecuencia la fuente del error ha sido una evaluación deficiente.

Y. Seirawan – J. Nunn
Copa del Mundo, Bruselas 1988
Defensa India del Rey

1.d4 ♟f6 2.c4 g6 3.♟c3 ♘g7 4.e4 d6 5.f3 0-0 6.♙e3 ♟c6 7.♟ge2 a6 8.d5 ♟e5 9.♟g3 c6 10.a4 cxd5 11.cxd5 e6 12.♙e2 exd5 13.exd5 ♙e8

Estaba muy satisfecho con el resultado de la apertura. Me parecía que 8.d5 había sido prematuro, lo que concedía a las negras un objetivo para las rupturas ...c6 y ...e6. En la posi-

ción del diagrama siguiente, consideraba que la jugada f3 era no solo una pérdida de tiempo, sino que también había debilitado las casillas oscuras de las blancas, sobre todo "e3". Por culpa de esto, las blancas no pueden enrocar (pues eso supondría permitir el cambio del alfil de "e3", con ...♟c4 y ...♟e3, lo que sería realmente malo para sus intereses).



En consecuencia, evalué la posición como ligeramente mejor para las negras, pero tal evaluación fue un error. Quizá las blancas no han jugado la apertura de forma óptima, pero una pequeña imprecisión por su parte no es suficiente para entregar la ventaja a las negras, que en este caso han igualado, pero no más.

14.♙d2

Esta jugada no constituyó una sorpresa, ya que 14.0-0 ♟c4 era malo (como antes se dijo), y 14.♟f2 ♙c7 15.♙b3 (impidiendo ...♟c4) 15...♙e7! permitiría una desagradable presión sobre la columna "e".

14...♙e7

Mi primera intención fue continuar con 14...♙c7 15.0-0 ♟c4 16.♙xc4 ♙xc4, pero entonces vi que las blancas podrían forzar prácticamente tablas, con 17.♟ge4 ♟xe4 (17...♙b4 18.♟xf6+ ♙xf6 19.♟e4 ♙xb2 20.♙ab1 ♙e5 21.♙f4 ♙d4+ 22.♟h1 incluso es favorable a las blancas) 18.♟xe4 ♙b3! 19.♙d4! ♙xd5 20.♙fd1 ♙xd4+ 21.♙xd4 ♙xd4+ 22.♙xd4 ♙e7 23.♟xd6.

Podía haberme desarrollado, con 14...♙d7 15.0-0 ♙c8, pero en tal caso tampoco habría reportado a las negras más que la igualdad.

15.♟f2

encerrado de "h7" volver a la partida. Después de muchas complicaciones, el juego finalizó en tablas.

De haber continuado Seirawan con 25.♖d1 f5 26.♙xg7 ♗xg7 27.♙xg4 fxg4 28.♗d2, las negras habrían tenido dificultades. El peón de "d6" está atacado y el caballo de "h7" solo podrá reincorporarse a la lucha en un futuro remoto. Hasta la sólida 25.♗f1 habría dado una clara ventaja a las blancas.

En este ejemplo, la cadena de acontecimientos fue: una mala evaluación de la posición se tradujo en un juego hiperambicioso de las negras. Luego, evitar las líneas de tablas condujo a la penosa 17...♘h5? Las negras sólo pudieron regresar al buen camino cuando su posición se había deteriorado seriamente.

Cuándo analizar

Una cuestión que Kotov no cubrió realmente es si se debe analizar y cuánto analizar. En cualquier caso, la cuestión es de gran importancia práctica. Podríamos acabar jugando mejor si fuésemos capaces de analizar durante tiempo ilimitado, pero las partidas jugadas antes de la introducción del reloj de ajedrez (y algunas partidas por correspondencia) demuestran que no es necesariamente el caso. Un análisis excesivo puede conducir con facilidad a la fatiga y la confusión. Hoy día, la tendencia es hacia ritmos de juego más y más rápidos, y esto significa que dosificar el propio tiempo se ha vuelto aún más crucial.

Al analizar una posición dada, puede afirmarse que uno casi siempre ve más en los primeros cinco minutos que en los cinco siguientes. Otros cinco minutos más aún son menos productivos, y así sucesivamente. He observado que si un jugador invierte más de 20 minutos en una jugada, el resultado casi siempre es un error. El proceso normal de toma de decisiones no debería ir más allá, ni siquiera en situaciones complejas. Habrá, por supuesto, excepciones a la ley tan empírica, pero en este caso son raras. Si un jugador reflexiona mucho tiempo sobre una jugada, la razón normalmente suele ser indecisión o incapacidad para encontrar una continuación satisfactoria. Es

muy infrecuente que una posición sea tan complicada que requiera más de 20 minutos de reflexión.

Si ha pensado en una posición durante algún tiempo y sigue sin estar seguro de qué jugar, es esencial que opte por un implacable pragmatismo. Tiene que preguntarse a sí mismo si seguir pensando va a ayudarle a tomar una mejor decisión. Supongamos que su larga reflexión es el resultado de una indecisión. Por ejemplo: hay dos jugadas que tienen méritos equivalentes. Si no ha sido capaz de decidirse por una de ellas hasta ahora, lo razonable es suponer que hay poco que elegir entre ambas. Seguir reflexionando al respecto podría revelar alguna diferencia mínima, pero no suele darse el caso de que esa inversión de tiempo esté justificada. En primer lugar, es fácil equivocarse al tratar de distinguir entre diferencias tan sutiles y, en segundo lugar, lograr una ventaja infinitesimal tiene poco valor si la consecuencia es que cae usted de inmediato en apuros de reloj que pueden llevarle a perder pieza en un burdo error. Las partidas que se deciden por ventajas muy pequeñas son mucho menos frecuentes de lo que se supone. Hay jugadores, como Capablanca y Karpov, con una increíble habilidad para convertir en victoria la ventaja más ínfima, pero ese talento es raro incluso entre Grandes Maestros. Las partidas en las que se cometen errores y la ventaja oscila a uno y otro lado son, en cambio, mucho más frecuentes. Al final, el desenlace se produce como consecuencia de un importante error. Mi consejo es que obedezca a su instinto en cuanto a cuál de las dos jugadas es mejor, o bien, si no tiene preferencias, que elija al azar. En ocasiones me he visto tentado a lanzar una moneda, pero por más influencia psicológica que esto pudiese ejercer sobre mi oponente, un comportamiento así me parece antideportivo.

Si no logra encontrar una continuación satisfactoria, entonces vuelvo a decir que de nada le servirá seguir pensando en espera de que se produzca un milagro. Por supuesto, si se trata de encontrar algo o rendirse, entonces debe seguir intentándolo, pero esto no es lo habitual. Normalmente, debe valer jugar la

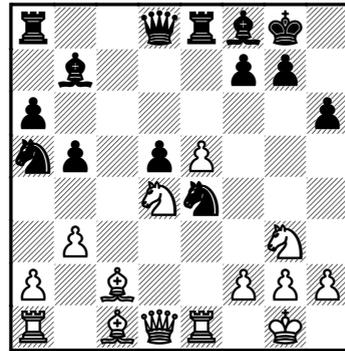
continuación que parece menos desfavorable y ahorrar tiempo para oponer luego una defensa precisa y un posible contrajuego. Conviene observar que si, en general, está descontento con su posición, esto podría colorear sus evaluaciones. Antes de decidirse por una jugada, es probable que valga la pena un rápido vistazo a las alternativas y las razones por las que las consideró insatisfactorias, para comprobar si realmente son tan malas como imaginaba. No es inusual descubrir que la continuación que le parecía igualar es un poco peor para usted. Entonces puede que revise otras posibilidades más desfavorables, se deprima acerca de su posición y se olvide de que la primera línea que había visto no era tan mala.

Otra pérdida de tiempo habitual es querer realizar instintivamente una cierta jugada y luego pasarse un buen rato tratando de respaldarla con análisis concreto. No haga eso. Si su intuición le dice que realice la jugada X, entonces probablemente acabe haciéndola de todos modos, y seguir pensando solo servirá para consumir tiempo. La situación que representa el peor de todos los casos es cuando quiere realizar la jugada X, pero no encuentra ninguna razón objetiva para hacerlo. Entonces, analiza y analiza hasta que encuentra alguna dudosa razón por la que X es una buena jugada. Sin embargo, normalmente vale la pena invertir unos minutos tratando de hallar alguna razón concreta por la que su jugada podría ser errónea, porque la intuición posicional no garantiza que no sea mala por razones tácticas. Si, durante esos minutos, no encuentra nada malo, entonces debería realizar la jugada.

La partida que sigue es un buen ejemplo de jugar (¡casi!) sin cálculo.

J. Nunn – P. van der Sterren
Bundesliga 1995-1996
 Apertura Ruy López

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♘f6
 5.0-0 ♙e7 6.♞e1 b5 7.♙b3 d6 8.c3 0-0 9.d3
 ♘a5 10.♙c2 c5 11.♘bd2 ♞e8 12.♘f1 h6
 13.♘g3 ♙f8 14.d4 exd4 15.cxd4 cxd4
 16.♘xd4 ♙b7 17.b3 d5 18.e5 ♘e4



El inferior tratamiento de la apertura, ha dejado a las negras con un caballo fuera de juego en "a5". La idea de ...d5 y ...♘e4 es ofrecer un peón para liberar su posición.

19.♙b2

Estuve considerando tomar el peón, con 19.♘xe4 dxe4 20.♙xe4 ♙xe4 21.♞xe4 ♞d5 22.♞e2 (pero no 22.♞g4 ♞xe5 23.♞xe5 ♞xe5 24.♙xh6 f5 25.♞f4 ♙d6 26.♞xe5 ♙xe5 27.♙e3 f4, y las negras ganan), pero instintivamente no me gustaba. Las piezas blancas quedarían enredadas, mientras que los problemas de desarrollo de las negras estarían resueltos. Me parecía que sería muy difícil explotar el peón de ventaja en una posición así. Considerándola retrospectivamente, creo que esta línea sería algo mejor para las blancas, ya que las negras seguirían teniendo problemas para emplear de forma efectiva su caballo. La continuación más dinámica de la partida es, al menos, igual de buena, y plantea a las negras difíciles problemas.

En general, las blancas estarían satisfechas con que las negras cambiasen caballos en "g3", pues en tal caso dispondrían del ataque con ♞d3 (respondiendo a ...g6 con e6). Sin embargo, no estaba preparado para gastar un tiempo en forzar ese cambio con 19.f3. Por otra parte, esta jugada debilitaría la diagonal "a7-g1" y bloquearía la diagonal "d1-h5", por la que las blancas querían desplazar su dama.

19...♞b8

Después de 19...♞xe5 20.f3 ♙b4 21.fxex4 ♙xe1 22.♞xe1 ♞b6 23.♙h1, las blancas ten-

drían una amplia ventaja, pues el asalto a "g7" no está lejano.

La textual fue inesperada, pero su idea es clara: si las blancas toman tres veces en "e4", entonces las negras juegan, sencillamente, ... $\text{\textcircled{e}}\text{x}e5$.

20.e6

Un momento clave. Pensé durante algunos minutos en la directa 20. $\text{\textcircled{g}}\text{g}4$, contra la cual las negras no disponen más alternativa que 20... $\text{\textcircled{e}}\text{x}e5$. Entonces parecía como si tuviese que haber una posibilidad táctica, utilizando la gran diagonal, pero solo pude ver una idea: 21. $\text{\textcircled{d}}\text{d}f5$ $\text{\textcircled{x}}\text{b}2$ 22. $\text{\textcircled{h}}\text{h}6+$ $\text{\textcircled{c}}\text{h}7$ 23. $\text{\textcircled{h}}\text{h}f7$ $\text{\textcircled{x}}\text{c}2$ 24. $\text{\textcircled{e}}\text{x}e4$ $\text{dxe}4$ 25. $\text{\textcircled{h}}\text{h}g5+$, seguido de $\text{\textcircled{h}}\text{h}5$. Sin embargo, incluso un rápido vistazo basta para darse cuenta de que el análisis de esta línea sería muy complicado, pues en cualquier momento las negras podrían jugar 24... $\text{\textcircled{e}}\text{x}e4$, o bien rehusar el segundo sacrificio de pieza y hacer, por ejemplo, 23... $\text{\textcircled{h}}\text{h}6$.

He aquí un caso en el que un rápido escaneo de las demás posibilidades es mucho mejor que los veinte minutos o así que se necesitarían para evaluar el doble sacrificio de pieza. Primero, me fijé en 20. $\text{\textcircled{h}}\text{h}g5$ $\text{\textcircled{e}}\text{x}e5$ 21. $\text{\textcircled{g}}\text{g}4$ $\text{g}6$, pero no parecía haber nada claro. Luego se me ocurrió la textual, que me atrajo de inmediato. Después de 20... $\text{fxe}6$ 21. $\text{\textcircled{h}}\text{h}e4$ $\text{dxe}4$ 22. $\text{\textcircled{e}}\text{x}e4$ $\text{\textcircled{e}}\text{x}e4$ 23. $\text{\textcircled{e}}\text{x}e4$, las negras tienen una miserable posición: el peón de "e6" es débil, el caballo de "a5" sigue fuera de juego, y las blancas pueden intensificar su presión con jugadas como $\text{\textcircled{g}}\text{g}4$ y $\text{\textcircled{e}}\text{ae}1$. Lo mejor de todo es que es sencillo y sin riesgo.

El análisis casero demuestra que el doble sacrificio de piezas conducía a tablas. Después de 25. $\text{\textcircled{h}}\text{h}g5+$ $\text{\textcircled{c}}\text{h}8$ 26. $\text{\textcircled{h}}\text{h}5$, en la línea anterior, las negras pueden responder 26... $\text{e}3!$, y las blancas no tienen nada más que el jaque perpetuo.

20... $\text{\textcircled{h}}\text{h}f4$

Otra jugada inesperada.

21. $\text{\textcircled{h}}\text{h}e4$ $\text{dxe}4$ 22.g3

De nuevo, una elección sencilla. Para no perder el peón de "e4", la dama negra debe moverse por la gran diagonal, pero entonces las blancas disponen de varias ideas tácticas,

basadas en jugar su caballo de "d4".

22... $\text{\textcircled{h}}\text{h}e5$

Después de 22... $\text{\textcircled{h}}\text{h}f6$ 23. $\text{\textcircled{d}}\text{d}2$ $\text{b}4$ 24. $\text{\textcircled{e}}\text{x}e4$, las negras serán afortunadas si pueden perder solo un peón.

23. $\text{\textcircled{h}}\text{h}g4$

Es importante tener en cuenta cualquier sutileza capaz de facilitar la victoria. Aquí, las blancas podían elegir entre 23. $\text{\textcircled{h}}\text{h}e2$ y 23. $\text{\textcircled{h}}\text{h}g4$ $\text{h}5$ 24. $\text{\textcircled{h}}\text{h}e2$. Esta última es claramente superior, por dos razones. Primera, que el osado peón de "h5" constituye una debilidad, pues quedará indefenso. Segunda, que el debilitamiento de la casilla "g5" permitirá a las blancas ocuparla más adelante con el caballo, creando un permanente peligro al rey negro.

Este es un ejemplo del método de comparación (página 34).

23...h5

No hay nada mejor. 23... $\text{\textcircled{h}}\text{h}b4$ 24. $\text{\textcircled{e}}\text{e}2$ no es diferente, mientras que 23... $\text{fxe}6$ 24. $\text{\textcircled{e}}\text{x}e4$ $\text{\textcircled{e}}\text{x}e4$ 25. $\text{\textcircled{e}}\text{x}e4$ $\text{\textcircled{h}}\text{h}f6$ 26. $\text{\textcircled{e}}\text{e}f4!$ $\text{\textcircled{h}}\text{h}g5$ 27. $\text{\textcircled{h}}\text{h}xg5$ $\text{hxg}5$ 28. $\text{\textcircled{e}}\text{e}4$ es similar a la partida, pero con los peones negros del flanco de rey aún más débiles.

24. $\text{\textcircled{h}}\text{h}e2$ $\text{fxe}6$ 25. $\text{\textcircled{e}}\text{x}e4$ $\text{\textcircled{h}}\text{h}f6$ 26. $\text{\textcircled{h}}\text{h}e4$ $\text{\textcircled{e}}\text{x}e4$ 27. $\text{\textcircled{e}}\text{e}4$

Un desenlace ideal. Las negras perderán, inevitablemente, el peón de "e6" en un par de jugadas (por ejemplo: 27... $\text{\textcircled{c}}\text{c}f7$ 28. $\text{\textcircled{e}}\text{e}a1$ $\text{\textcircled{h}}\text{h}b4$ 29. $\text{\textcircled{e}}\text{e}f4+$), y siguen con el caballo fuera de juego.

27... $\text{\textcircled{e}}\text{e}a8$

Si las blancas toman de inmediato en "e6", entonces esta torre penetrará por "c2". Pero lo cierto es que no hay prisa.

28. $\text{\textcircled{e}}\text{e}a1$

Amenazando tomar dos veces en "e6" con las torres, dejando que el caballo de "d4" cubra "c2".

28... $\text{\textcircled{h}}\text{h}b4$ 29. $\text{\textcircled{e}}\text{e}1e2$ $\text{\textcircled{e}}\text{c}3$ 30. $\text{\textcircled{e}}\text{x}c3$ $\text{\textcircled{e}}\text{x}c3$ 31. $\text{\textcircled{e}}\text{x}e6$

Las negras se rindieron.

Esto puede parecer un poco prematuro, pero las negras perderán también el peón de "a6", y no tiene sentido continuar la lucha con dos peones menos.

