

Prefacio

Nunca me canso de ejemplos que muestran la capacidad del cerebro humano para procesar información de modo inconsciente. Un test a jugadores de élite de voléibol demostró que sólo necesitaban ver una foto durante 16 milisegundos (es decir, 0.016 de segundo) para entender qué estaba pasando. Aun sin ver la pelota, las posiciones corporales les decían todo lo que necesitaban saber. No es una habilidad que hubiesen practicado deliberadamente: se le llama experiencia.

Este libro está diseñado para disparar la experiencia del lector, el reconocimiento de modelos y la capacidad inconsciente en el campo del ajedrez posicional, de forma similar a lo que pretendía su predecesor en el campo del ajedrez táctico.

¿En qué consiste *El método del pájaro carpintero*? Para aquéllos que no lo conocen, fue desarrollado con mi amigo Hans Tikkanen, como un método de autoentrenamiento para desarrollar la propia habilidad táctica. Hans resolvió un vasto número de problemas tácticos (más de un millar), luego repitió el ejercicio de resolución de los mismos ejercicios una y otra vez, y cada vez los resolvía más rápidamente, porque su cerebro había asimilado los modelos a nivel inconsciente. Tras haber entrenado con este método en 2010, Hans consiguió tres normas de gran maestro en un periodo de sólo siete semanas. La palabra finlandesa que Tikkanen eligió para el libro se traduciría en inglés como "little woodpecker" (pequeño pájaro carpintero), y el término encaja perfectamente con la naturaleza repetitiva del método. Escribí acerca del método en mi libro de 2013 *Pump up your rating* (Dispare su rating), y los lectores acusaron recibo. Así que no podía ser más natural que Hans y yo escribiésemos *El método del pájaro carpintero* en 2018, en el que reunimos y ofrecimos más de un millar de ejercicios, junto con detalladas instrucciones y recomendaciones para llevar a cabo el entrenamiento.

Creo que es una gran idea repasar ejercicios relativamente sencillos una y otra vez, y el éxito de Hans utilizando este método habla por sí solo. Aun así, no pudimos prever lo popular que llegaría a ser *El método del pájaro carpintero*. Los lectores han sido más ambiciosos de lo que yo pudiese imaginar, y varios jugadores jóvenes me han pedido que les entrenase, diciéndome que habían repasado el libro hasta ocho veces. He oído hablar del libro en los lugares más insospechados, en los que de ser un desconocido que buscaba comida en la noche, hasta recibir una foto de un lector con el libro en la cumbre del Kilimanjaro.

Hace un tiempo comencé a estudiar swahili preparándome para un viaje a Kenia. Traté de hacerlo a la manera del método del pájaro carpintero, descartando libros de texto en favor de traducir frases una y otra vez, sobre todo a través de Duolingo, donde el cofundador de Quality Chess John Shaw lleva participando más de 1800 días. Sin embargo, en algún momento tuve que

resignarme a comprar un libro de gramática, tras encontrarme con una frase de dos palabras en swahili que se convertían en doce cuando la traducía al inglés. En Kenia, visité Saint Patrick, un instituto que ha producido más de 35 campeones olímpicos y mundiales de atletismo. Aunque la mayoría de los estudiantes practicaban deportes físicos, la institución también contaba con un club de ajedrez. Aunque en ajedrez nunca se usa el swahili, los jugadores me enseñaron algo del swahili que el Duolingo, los libros de gramática y los cursos universitarios no podrían. No es que yo tenga una "Gran teoría del aprendizaje" que pueda transmitirles, más allá de las directrices generales, en el sentido de que el aprendizaje pasivo (por ejemplo, leyendo) puede ayudarle a cubrir algunas lagunas del propio conocimiento, pero lo que se aprende en acción tiende a aportar los mejores resultados. El libro contiene 1.000 ejercicios posicionales para poner en marcha su aprendizaje activo.

Tras el éxito de nuestro pájaro carpintero sobre táctica, era natural pensar en aplicar el mismo método para mejorar el ajedrez posicional. *El método del pájaro carpintero. Ajedrez posicional* acababa de nacer y, en febrero de 2019, comencé el proceso de reunir y comentar los ejercicios apropiados. Descubrí que era mucho más difícil escribir un pájaro carpintero posicional de lo que lo fue el táctico. La idea general del método es que ejercicios y soluciones sean breves y sencillos, a fin de poder ofrecer una importante cantidad de ejemplos, pues si el autor debe intervenir demasiado se perderá el ritmo. Esto no resultó muy difícil con los ejercicios tácticos, pues puede verse rápidamente una solución que conduce al mate, a la ganancia de material o a cualquier otro beneficio evidente. Los ejercicios posicionales no son tan directos, ya que el lector puede necesitar una explicación más detallada y, posiblemente, más tiempo para pensar, entender y aceptar la solución. A medida que el proyecto avanzaba e iba disponiendo de más material por parte de numerosos solucionistas de problemas, ejercicios y soluciones fueron gradualmente evolucionando, hasta que, unos cinco años tras haberse iniciado, quedé satisfecho al haber podido reunir un millar de ejercicios con sus correspondientes soluciones.

Me gustaría agradecer a Kaan Küçüksari, Alexander Nord y August Jalving, así como al Lunds ASK, por haber podido utilizar sus bibliotecas.

Gracias también a los solucionistas de los tests, entre ellos Renier Castellanos, Christopher Yoo, Sam Shankland y Nodirbek Abdusattorov. Por cierto que Nodirbek resolvió los mil ejercicios (y muchos otros que fueron finalmente descartados), y desde entonces ha ascendido, en el momento de poner punto final al libro, a la cuarta posición del ranking mundial.

También estoy agradecido por la valiosa ayuda de Ellinor Frisk y de Jacob Aagaard.

Axel Smith
Lund, Marzo 2024

Instrucciones generales

Los cuatro minicapítulos siguientes cubrirán los siguientes temas:

- Un programa de cinco pasos para ejecutar su programa de entrenamiento pájaro carpintero.
- Posibles formas de adecuar el entrenamiento a su fuerza de juego, estilo de vida y compromisos competitivos.
- Registrar la planilla, y cómo hacerlo.
- Consejos y directrices varias.

Algunos de los consejos son reproducidos en *El método del pájaro carpintero, ajedrez táctico*, con pequeñas modificaciones para este libro.

El concepto del método del pájaro carpintero es resolver un alto volumen de ejercicios, y luego volver a hacerlo, más rápidamente, una y otra vez. En las páginas siguientes, recapitaré las principales instrucciones de resolución, tal y como presentadas en el primer volumen, con algunas adaptaciones menores para los ejercicios posicionales aquí ofrecidos. Incluso si usted ya ha completado su entrenamiento táctico con el pájaro carpintero, le recomiendo leer las instrucciones aquí incluidas, antes de afrontar los ejercicios.

En primer lugar, un par de definiciones importantes:

Conjunto: Los ejercicios que deberá resolver antes de que vuelva a hacerlo de nuevo.

Ciclo: Una ronda de resolución del conjunto. Normalmente, debería llevar a cabo siete ciclos del mismo conjunto.

Consejo general antes del comienzo

Los ejercicios posicionales tratan, sobre todo, de descubrir el plan correcto, pero, como en una partida real, se le requiere elegir una jugada.

Las evaluaciones posicionales y detalles tácticos no pueden separarse por completo. De modo que el foco son las jugadas posicionales, que también deberá calcular. Se encontrará también con algunas combinaciones estándar.

La primera vez que resuelva los ejercicios, querrá ciertamente comprobar las soluciones. Entender las soluciones a ejercicios posicionales normalmente requieren más tiempo que cuando se trata de ejercicios tácticos. En el segundo ciclo, con ayuda de la memoria, le bastará con verificar la primera jugada de la solución para saber si es la correcta. En ciclos posteriores, podría recordar claramente algunas soluciones, de forma que no necesitaría consultarlas.

¿Debería utilizarse un tablero y piezas reales?

Que deba utilizarse o no un tablero y piezas reales al resolver los ejercicios es un tema candente para los entrenadores. Algunos, sobre todo los de la vieja escuela, son partidarios de que debería hacerlo. Artur Yusupov es un ejemplo de entrenador renombrado que, en su serie de libros de entrenamiento (también publicados por La casa del ajedrez), enfatiza en la importancia de utilizar un tablero y piezas. Otros no lo consideran importante. Obviamente, deberá decidirlo usted mismo, pero puedo darle mi opinión: Hans y yo no utilizamos tablero ni piezas para nuestro entrenamiento táctico pájaro carpintero. Parece que existe una disparidad generacional: los jugadores de cierta edad, que han desarrollado su formación antes de la era informática, suelen estar inclinados a la utilización de tablero y piezas, mientras que aquéllos que han pasado la mayor parte de sus años de formación estudiando ajedrez con ordenadores no se sienten incómodos resolviendo a partir de diagramas en un libro.

Obviamente, debería usted optar por aquello con lo que se sienta más cómodo. Un posible compromiso es echar un vistazo inicial a cada ejercicio directamente en el libro. Si lo resuelve en pocos segundos, puede pasar al siguiente ejercicio. En los casos en que debe encontrar la solución en un minuto (o el tiempo que encuentre más apropiado), disponga la posición en un tablero, si cree que le ayuda a pensar más claramente. Una forma opcional de lograr algún entrenamiento extra durante el proceso consiste en disponer la posición de memoria, si es posible, pero no olvide el propósito principal de su entrenamiento.

Mi impresión general es que, con la gran cantidad de posiciones que actualmente estudiamos a partir de los diagramas de las bases de datos, el juego por Internet, etc., resolver desde el libro supone utilizar las mismas configuraciones neurales, y eso debe ser suficiente para esos breves ejercicios. Ciertamente que el juego en los torneos clásicos implica hacerlo en un tablero y piezas, de modo que eso podría sugerir la conveniencia de replicar eso en el entrenamiento. También podría tomar en consideración el tiempo extra invertido al colocar las piezas, que será considerable al tratarse de un millar de ejercicios. Desde mi punto de vista, ese tiempo estaría mejor empleado en resolver más ejercicios (o los que más le gusten). Si tuviera que resolver ejercicios que requieran una reflexión de diez minutos o más, probablemente utilizaría un tablero, pero ese es el tipo de entrenamiento idóneo para desarrollar la profundidad de cálculo, antes que en el reconocimiento de modelos.

No hay una ventaja absoluta en la utilización de tablero y piezas (aparte el aspecto estético/hedonista), es decir, que la posibilidad de realizar las jugadas para ver la forma final de la posición en el tablero, desarrollando al mismo tiempo la memoria. En algunos jugadores, el proceso de reproducir la solución podría tener un impacto negativo sobre su agilidad general y la capacidad para concentrarse en la tarea principal, mientras que otros podrían encontrar útil esa breve pausa que supone colocar las piezas antes de pasar al ejercicio siguiente.

En definitiva, mi consejo es que piense sobre los pros y los contras de cada enfoque, experimentando con un enfoque mixto si lo necesitara y, en última instancia, opte por aquello que mejor le parezca.

Los cinco pasos del pájaro carpintero

Primer paso

Primer ciclo: Resuelva tantos ejercicios como pueda en cuatro semanas. Estos ejercicios son su conjunto, y resolverlos le llevará al final de su primer ciclo. El período de cuatro semanas puede ajustarse conforme a su estilo de vida y circunstancias, pero trate de no invertir mucho más tiempo de esas cuatro semanas. Si resulta que está alargando ese período mucho más de las cuatro semanas, probablemente no le está dedicando tiempo suficiente a solucionar los ejercicios, o ha incluido demasiados en su conjunto.

Segundo paso

Tómese un descanso de, al menos, un día, o incluso una semana si siente que lo necesita.

Tercer paso

Segundo ciclo: Resuelva el mismo conjunto de ejercicios, pero en menos tiempo. El objetivo sería dos semanas.

Cuarto paso

Repita los pasos segundo y tercero, y repase de nuevo. Trate de completar cada ciclo en la mitad de tiempo del ciclo anterior (redondeando, cuando se trate de un número impar de días).

Quinto paso

El método pájaro carpintero se habrá completado cuando todo el conjunto de ejercicios haya sido resuelto en un solo día, o bien después del séptimo ciclo, si no es capaz de resolver todo el conjunto en un día. En los dos ciclos finales, debería concentrarse más en captar las ideas, modelos y motivos con rapidez, y menos en los detalles y sutilezas del cálculo.

Habituándose al método del pájaro carpintero

El plan de cinco pasos es bastante directo, pero omite una variable crucial: ¿cuánto tiempo debería usted invertir durante las cuatro semanas iniciales? Como la respuesta dependerá de su grado de ambición y sus circunstancias vitales, la decisión es sólo suya. Antes de comenzar, le recomiendo crear una tabla con el tiempo programado, con límites por exceso y defecto. Para un jugador aficionado que trabaja y tiene obligaciones familiares, entre cinco y diez horas semanales parece una estimación realista. Al establecer un programa, debe asegurar una cierta cantidad de control sobre su entrenamiento, reservando un margen para eventuales acontecimientos imprevistos. La vida tiene tendencia a interponerse en nuestro camino, pero si mejorar en ajedrez es realmente importante para usted, le sugiero una planificación ambiciosa y seguirla rigurosamente (salvo, naturalmente, las interrupciones que la vida le imponga).

Una opción extra es fijarse un número de horas semanales. Muchos jugadores obtienen así una motivación extra y eligen el número de ejercicios de antemano. El número apropiado dependerá de su fuerza de juego, ambición y tiempo disponible. Un jugador de club con obligaciones profesionales y/o familiares podría apuntar a un conjunto de 296 ejercicios posicionales, y tal vez incrementarlos a 339 o 545, según que opte por la primera, segunda o tercera secciones priyome. Los jugadores ultraambiciosos, con tiempo y energías suficientes que dedicarle al entrenamiento, podrían incluso apuntar al conjunto completo de los 1.000.

Recuerde tener en cuenta el nivel gradualmente creciente de dificultad, y esté preparado para ajustar su objetivo, a medida que se enfrenta a las soluciones. Si establece un objetivo de 739 ejercicios (correspondientes a todas las secciones priyome más un capítulo adicional de la siguiente sección), pero apenas ha resuelto la mitad de los ejercicios después de cuatro semanas, probablemente ha situado demasiado alto el objetivo inicial.

Mantener un registro

Después de cada sesión, anote el tiempo empleado y el número de ejercicios. Contar el número de puntos que se ha anotado es opcional. Considero que la puntuación tiene una importancia secundaria, y mantener ese cómputo puede restarle tiempo y concentración. Hans y yo confiamos en nuestra consciencia al realizar nuestro entrenamiento pájaro carpintero. Si omitíamos demasiadas jugadas, entonces ralentizábamos en la siguiente sesión (o durante la misma).

Por otra parte, mantener un registro de su precisión también tiene ciertos beneficios. Puede servir de elemento motivador si es consciente de que está compitiendo consigo mismo y tratando de anotar más puntos que en su(s) ciclo(s) anterior(es). También le aporta información acerca de si está viendo lo suficiente. Esto tiene especial importancia desde el segundo ciclo en adelante, para evitar contentarse con recordar sólo la primera jugada de la solución. (Este último aspecto es más relevante para el primer pájaro carpintero sobre táctica, pero algunas soluciones a estos problemas posicionales también se basan en detalles tácticos, e incluso en aquéllos donde no lo son, es importante profundizar más allá de la primera jugada).

Planilla descargable

Una planilla estándar está disponible para descarga tanto en formato Excel como PDF en:
www.lacasadelajedrez.com/media/pdf/puntospajaro2.xls

Después de cada sesión de solucionismo, puede anotar su tiempo y el número de ejercicios y puntos anotados (en caso de que desee registrar su puntuación). Si utiliza la hoja Excel, automáticamente calculará el tiempo total y el porcentaje de puntuación en cada ciclo, de modo que puede contrastar su mejora entre un ciclo y el siguiente. Para aquéllos que prefieren imprimir una copia física utilizando el enlace PDF, es bastante sencillo calcular estos datos por sí mismos.

Un cambio importante

En *El método del pájaro carpintero, ajedrez táctico*, Hans y yo tuvimos muchos problemas para insertar el signo "✓" junto a las jugadas clave en las soluciones, mostrando los detalles importantes que debían verse para obtener el máximo de puntos. Para los ejercicios posicionales, esto no tiene mucho sentido, pues las soluciones generalmente no dependen de detalles tácticos, en una línea forzada de dos o tres jugadas.

Nos gustan las cosas sencillas: por cada ejercicio de este libro, se le concede un punto por la solución correcta. Si ha encontrado la idea principal, pero no ha visto un importante detalle, se le concede medio punto (o puede adaptar la puntuación de un modo que tenga sentido para usted). Los detalles exactos de la puntuación son menos importantes que registrar sus mejoras a lo largo de los ciclos. En caso, por supuesto, de que decida llevar un registro.

Otros consejos y directrices

Resuelva los ejercicios por orden. Si se atasca y no logra encontrar una solución, elija de todos modos una jugada, como tendría que hacer en una partida real.

En el método del pájaro carpintero recomendamos tratar de limitar la cantidad de tiempo que invierta escribiendo y comprobando las soluciones. Las cosas son un poco diferentes en este libro, pues las decisiones posicionales requieren mayor tiempo de reflexión y consideración para entender las claves, en comparación con las tácticas. De modo que tómesese todo el tiempo que necesite para entender las soluciones, especialmente durante el primero o los dos primeros ciclos de resolución. Invierta algún tiempo y esfuerzo al principio, y de esa forma le resultará más fácil agilizar las respuestas en ciclos posteriores.

Motivación

Para estimularse, hay al menos dos tipos de objetivos que puede plantearse en cada sesión de entrenamiento.

Ritmo: En cada sesión de resolución del primer ciclo, trate de resolver tantos ejercicios, al menos, como en su sesión anterior (asumiendo que los ejercicios sean del mismo nivel de dificultad), en la misma cantidad de tiempo.

Puntuación: Si decide registrar su puntuación, entonces trate de incrementar su porcentaje, a medida que avanza, manteniendo el ritmo.

Más allá del primer ciclo

Una vez que ha finalizado todo el conjunto y disfrutado de su pausa, es hora de recomenzar. Su principal objetivo para el segundo ciclo es resolver más rápidamente: la mitad de tiempo sería lo ideal. Con el tercer ciclo, trate de nuevo de resolver en la mitad de tiempo, y así sucesivamente. En cada ciclo adicional, su reconocimiento de las posiciones debería compensar las nuevas exigencias de tiempo.

Aunque la rapidez es la clave, no debe contentarse con haber descubierto la primera jugada de la solución. Aunque esté seguro de que es la jugada correcta, asegúrese también de detectar la continuación. Y recuerde que incluso al tomar decisiones posicionales, ¡la táctica nunca está del todo ausente!

Llegando a la meta

El método del pájaro carpintero se ha completado cuando el conjunto de ejercicios se ha resuelto en un solo día (o después de siete ciclos, si en un día no ha sido posible). ¡Es hora de celebrarlo! Pero ¿adónde irá ahora después de esto? En primer lugar y lo más importante, es que el siguiente paso ideal sería jugar algunos torneos y poner a prueba su mejorada capacidad posicional. En cuanto al subsiguiente rating que pueda obtener, eso dependerá de su fuerza de juego y objetivos. El entrenamiento del pájaro carpintero es duro, de modo que probablemente quiera tomarse un respiro, y quizá entrenar otros aspectos de su juego. En cualquier caso, cuando esté listo, puede considerar uno de los siguientes enfoques.

Si su primer contacto con el entrenamiento del pájaro carpintero comprendía un conjunto de, digamos, los primeros 296 ejercicios de este libro, la forma de trabajar su progreso es obvia: tras una apropiada pausa, comience un nuevo ciclo de cuatro semanas, a partir de los ejercicios del capítulo siguiente. El nivel de dificultad irá subiendo a medida que avanza en el libro, pero debería estar preparado para ir afrontando el reto.

Los lectores que comenzaron su entrenamiento posicional del pájaro carpintero con un alto nivel de juego y ambición pueden haber optado por un conjunto amplio, que quizá incluso comprenda los 1.000 ejercicios. Si es usted capaz de completar un conjunto como éste en un día (o después de siete ciclos), entonces su capacidad posicional debería haber experimentado un importante salto adelante. Los fuertes jugadores que buscan un desafío extremo incluso podrían intentar resolver los 1.000 ejercicios, no en un solo día, sino incluso en una sola sesión, ¡lo que sería el definitivo reto del pájaro carpintero!

Resumen de instrucciones

Primer paso	Primer ciclo: Resolver un conjunto de ejercicios durante unas cuatro semanas
Segundo paso	Tómese al menos un día libre
Tercer paso	Segundo ciclo: Resuelva el mismo conjunto en dos semanas
Cuarto paso	Repita los pasos segundo y tercero, completando cada ciclo en la mitad de días (redondeando, en caso necesario)
Quinto paso	El método se habrá completado cuando el conjunto se haya resuelto en un día (o después de siete ciclos).

Ahora no hay más texto que preceda a los ejercicios. ¡Disfrute y que el inconsciente le acompañe (al menos por un rato...)!

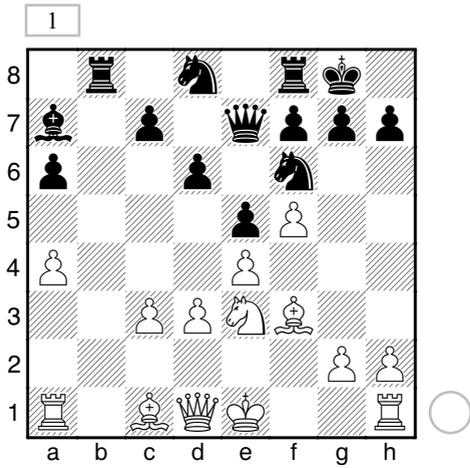
1. Ejercicios de educación pública



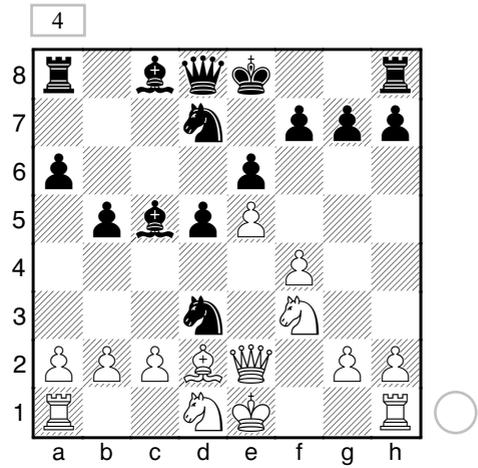
Pocas cosas tienen un componente psicológico tan brutal como el ajedrez.
Gary Kasparov

Ser campeón requiere algo más que ser un fuerte jugador. Se requiere también ser un fuerte ser humano. Anatoly Karpov

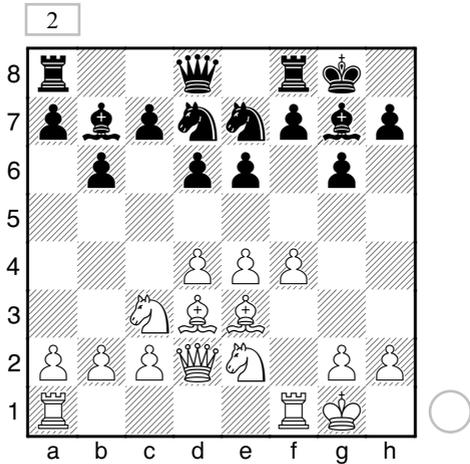
Steinitz-Robey. Londres 1862



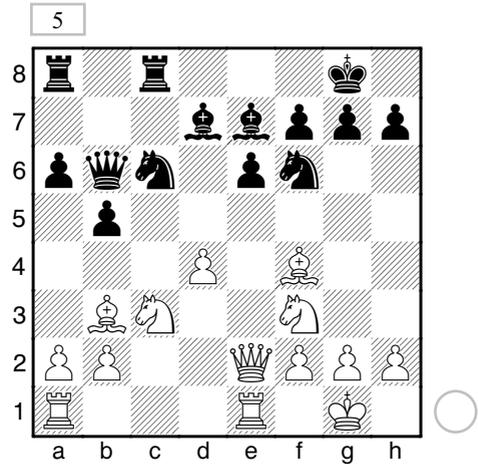
Steinitz-Sellman. Baltimore 1885



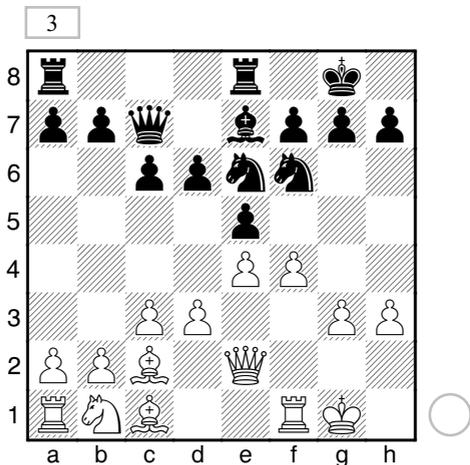
Steinitz-Blackburne. Londres (1) 1862



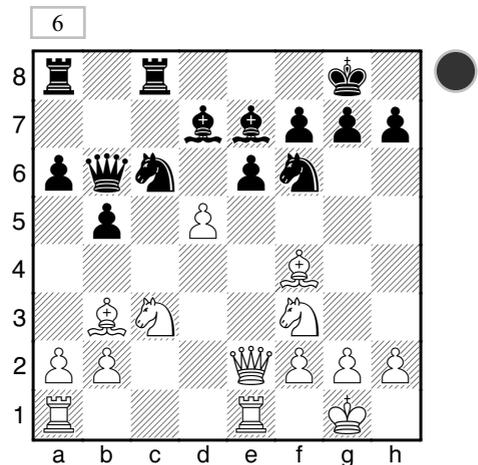
Zukertort-Steinitz. USA (13) 1886



Steinitz-MacDonnell. Dublín 1865

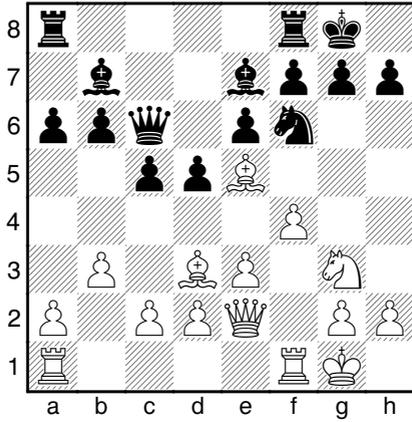


Zukertort-Steinitz. USA (13) 1886



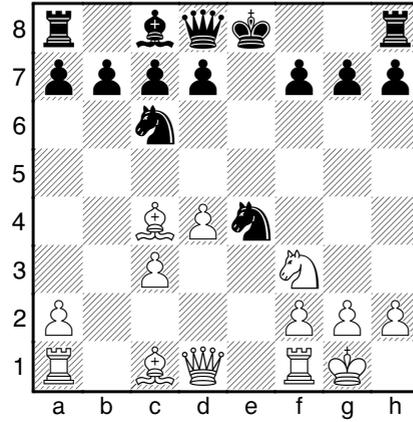
Lasker-Bauer. Ámsterdam 1889

7



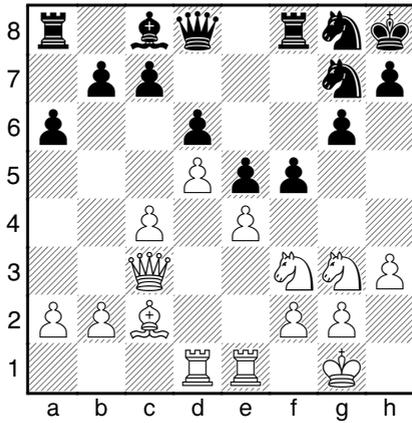
Steinitz-Lasker. Moscú (3) 1896

10



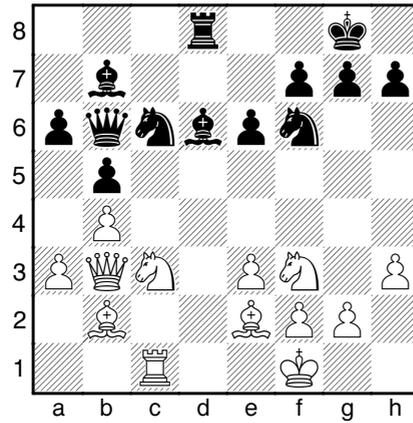
Lasker-Steinitz. San Petersburgo 1895

8



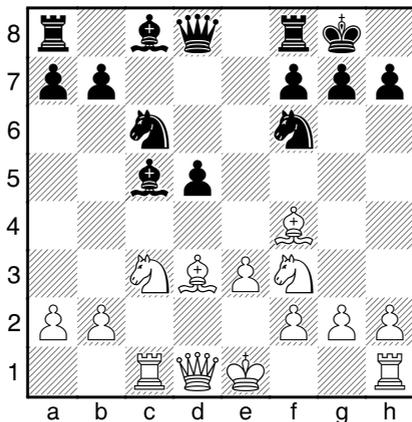
Lasker-Maroczy. Londres 1899

11



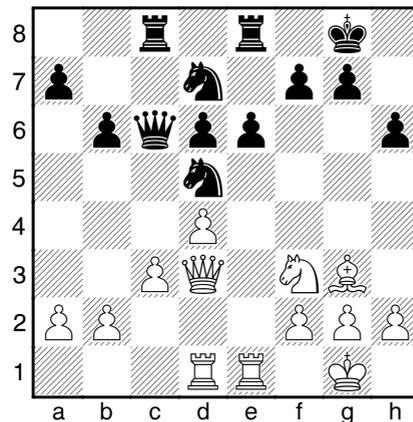
Steinitz-Lasker. San Petersburgo 1895

9



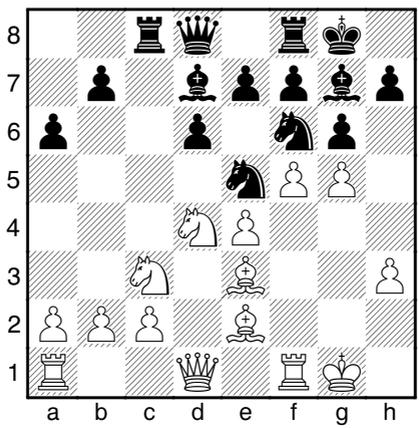
Blackburne-Lasker. Londres 1899

12



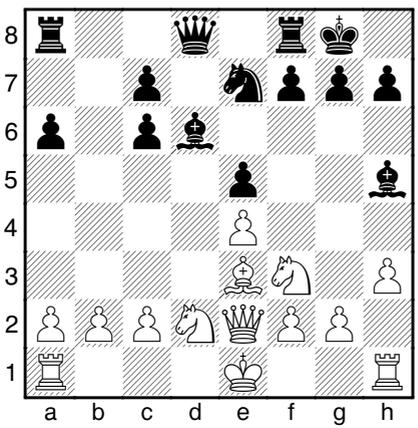
Lasker-Mackay. Gran Bretaña (sim.) 1908

13



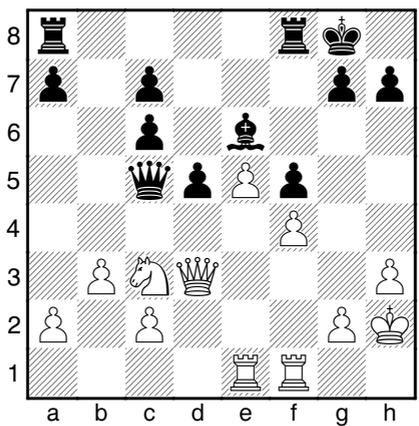
Znoskoborovsky-Alekhine. S. Petersburgo 1913

16



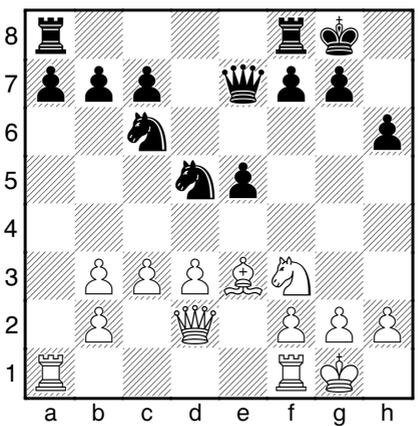
Lasker-Cohn. San Petersburgo 1909

14



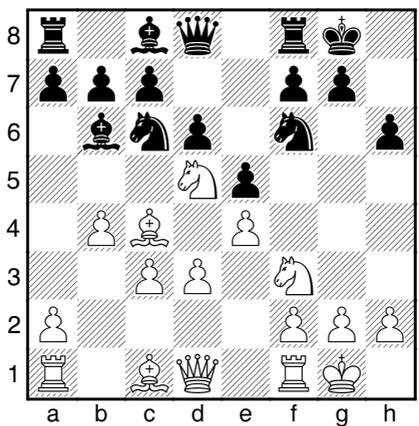
Ed. Lasker-Alekhine. Scheveningen 1913

17



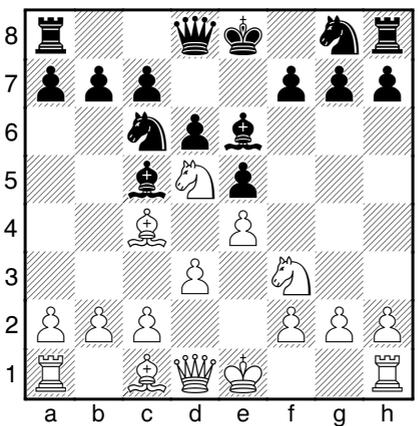
Alekhine-Cohn. Karlovy Vary 1911

15



Mieses-Alekhine. Mannheim 1914

18



7. Soluciones a los ejercicios de educación pública



En noviembre se jugaba el Campeonato de la URSS en Moscú. Un torneo abierto, quizá el último, no lo sé. El 9 de noviembre jugué allí e hice tablas, y Alexei Shirov, de Riga, que ganó brillantemente, se me acercó y me dijo: "Me alegro de que hoy, 9 de noviembre (aniversario de Tal), haya jugado tan bien. Te dedico esta partida". Muy conmovedor. Mikhail Tal.

- 1 William Steinitz-James Robey, Londres 1862
16.g4!±. Lanzando un ataque. En la partida se jugó 16.0-0, pero las blancas deberían contentarse con el rey en "e1". Una plausible continuación es **16...♟d7 17.h4 c6** (Impide ♟d5) **18.g5 f6.** Las blancas prosiguen con ge-g6 o ♟g4, ♞a2-g2 y h4-h5.
- 2 William Steinitz-Joseph Henry Blackburne, Londres (1) 1862
10.f5! Incrementando el radio de acción de la torre, el alfil de "e3" y el caballo de "e2" y, después de la jugada siguiente, también de las piezas de "d3", "c3" y "a1". ¡Mejor imposible! Si las blancas no avanzan de inmediato, las negras pueden jugar 10...d5 y será demasiado tarde. **10...exf5** De otro modo, las negras quedarían con un peón débil tras fxe6. **11.exf5±.** Las blancas siguen con ♙g5 o ♙h6, jugando en el flanco de rey.
- 3 William Steinitz-George Alcock MacDonnell, Dublín 1865
14.f5! Steinitz jugó 14.♟d2, lo que permite 14...exf4 15.gxf4 g6, en cuyo caso el centro abierto (torre enfrente de la dama) concede a las negras algún contrajuego. **14...♟c5.** Puesto que el centro está cerrado, las blancas logran un peligroso ataque avanzando el peón "g". En caso de 14...♟f8 15.g4 h6, una posibilidad que vale la pena recordar es 16.h4 (también es buena la simple 16.♟d2±) 16...♟6h7. Una defensa estándar. 17.g5 hxg5 18.♟h1! para seguir con ♞g1.
- 4 William Steinitz-Alexander Sellman, Baltimore 1885
12.cxd3! Esto mejora la estructura blanca, ya que:
a) permite controlar las casillas "c4" y "e4" (principal ventaja).
b) Las blancas pueden utilizar la columna "c".
c) Las negras no pueden llevar sus peones del flanco de dama a columnas abiertas (lo que no es relevante en esta partida).
d) El peón puede avanzar a "d4".
e) Cierra la diagonal "a6-f1". "Puede parecer extraño conceder un signo de admiración a una jugada que hoy haría automáticamente cualquier candidato a maestro", escribió Kasparov en la serie sobre sus predecesores. "Pero entonces, en 1885, las consecuencias de la captura de peón no eran evidentes, y la mayoría de los jugadores simplemente no podían pensar a largo plazo". Según Kasparov, las negras debían jugar **12...b4**, seguido de ...a6-a5 y ...♙a6. 12...a5 tiene la misma idea. 12...d4 abre la gran diagonal para el alfil de casillas blancas, pero cede e4". 13.♟f2±
- 5 Johannes Zukertort-William Steinitz, USA (13) 1886
17.d5! Una posición estándar con peón "d" aislado. El avance y cambio del peón suele ser favorable, ya que las piezas blancas están situadas más activamente. Zukertort dejó escapar esta oportunidad y jugó 17.♞ed1?, que nos lleva al siguiente ejercicio. **17...exd5 18.♟xd5 ♟xd5 19.♙xd5 ♙f6 20.♞ad1 ♞f8 21.♙e4.** Todas las piezas blancas se encuentran en excelentes casillas y las negras no tienen buena defensa. Por ejemplo: **21...♞ad8 22.♞c2**, con una doble amenaza (o triple, si contamos ♞d6).
- 6 Johannes Zukertort-William Steinitz, USA (13) 1886
17...♟a5! Expulsando el alfil para incrementar el control sobre la importante casilla

"d5". A 17...b4 seguiría 18.♖e4=, y si ...♗d5, las blancas pueden cambiar en "d5".
18.♙c2 b4 19.♗e4 ♗xd5♞. El peón aislado se ha bloqueado por el previsible futuro.

7 Emanuel Lasker-Johann Hermann Bauer, Ámsterdam 1889

14.♗h5! Eliminando el defensor clave. Si 14.f5, g6!± es buena defensa. **14...♗xh5**. Si 14...♗e8 15.♙xg7! ♗xg7 16.♙g4 gana. El mejor intento defensivo era 14...♞fc8! y aunque las blancas pueden ganar el peón "h", el rey escapa hacia el centro y el juego continúa. **15.♙xh7+!** 15.♙xh5 f5= **15...♗xh7 16.♙xh5+ ♗g8 17.♙xg7!! ♗xg7 18.♙g4+ ♗h7 19.♞f3**. Las negras tienen que entregar demasiado material para evitar el mate. **19...e5 20.♞h3+ ♙h6 21.♞xh6+ ♗xh6 22.♙d7!** Las blancas podían haber ganado más lentamente, pero el ataque doble pone punto final. ¿Por qué estamos viendo una combinación táctica en un libro de ejercicios posicionales? Porque las combinaciones clásicas, como ésta, deberían formar parte de los conocimientos fundamentales que nos guían hacia decisiones posicionales correctas. En este caso, era cambiar el caballo defensor.

8 Emanuel Lasker-William Steinitz, San Petersburgo 1895

21...f4! Cierra el centro y gana espacio. Las negras se disponen a avanzar el peón "g" y lanzar un ataque en el flanco de rey, empleando tantas piezas como les sea posible. Después de la continuación de la partida, 21...fxe4?, las blancas obtienen una buena casilla en "e4". 21...♗f6 22.exf5 gxf5 abre la posición para las piezas blancas, y ahora incluso es posible 23.♗xe5! dxe5 24.♞xe5, con compensación, pues las blancas están restringidas. **22.♗f1 b6 23.♗1d2**. Después de 23.b4 a5 24.a3 g5 25.c5 h5♞, las piezas blancas no están bien situadas para atacar en el flanco de dama. **23...g5 24.♗f1!**∞. El rey blanco debe escapar de la zona de peligro.

9 William Steinitz-Emanuel Lasker, San Petersburgo 1895

10...d4 Siguiendo el manual. Las negras se desprenden del peón aislado para activar sus piezas. **11.exd4 ♞e8+!**♞. Una intermedia irritante, que obliga a las blancas a retirarse. No hay necesidad de seguir calculando. Lasker jugó 11...♗xd4, con posición equilibrada.

10 William Steinitz-Emanuel Lasker, Moscú (3) 1896

9...d5! No debe permitirse a las blancas que ganen espacio con d4-d5. 9...0-0? 10.d5±
10.♙a3? Las blancas deberían jugar otra cosa, pero entonces las negras simplemente enrocan, con buen juego. El único inconveniente de la última jugada negra sería que las blancas pudiesen retener al rey enemigo en el centro, de modo que ésta es la única jugada crítica. **10...dxc4 11.♞e1**. Las negras disponen de varias jugadas decentes y debían decidir cuál elegir en el momento de jugar 9...d5. Lo mejor es **11...♙d5 12.♗d2 ♙e6**, seguido de ...0-0-0.

William Steinitz

"La mejor forma de refutar un sacrificio es aceptándolo".

- 11 Emanuel Lasker-Geza Maroczy, Londres 1899
18...♗e5! Abriendo la diagonal para el alfil de "b7", y también preparando ...♙e5, para neutralizar el alfil de "b2". En muchas posiciones similares, con los peones "c" y "d" cambiados, ambos bandos tratan de ser el primero en jugar ...♗e5 o ♗e4, a fin de explotar sus respectivas diagonales. **19.♗xe5**. En lugar de esta captura, Lasker asumió peones doblados en "f2" y "f3", una concesión a largo plazo. **19...♙xe5 20.♖c2**. Las negras tienen piezas ligeramente más activas, pero ese factor no es suficiente para una ventaja real.
- 12 Joseph Henry Blackburne-Emanuel Lasker, Londres 1899
18...b5!? Un ataque de minorías estándar para crear un peón blanco débil en el flanco de dama y, al mismo tiempo, para reforzar el puesto avanzado "c4" para un caballo. 18...f5 también era una buena jugada, ganando espacio y controlando las casillas blancas. La continuación de la partida es, sin embargo, más directa.
- 13 Emanuel Lasker-Donald Mackay, Gran Bretaña (sim.) 1908
13...♞xc3! A cambio de la calidad, las negras destruyen la estructura blanca y capturan un valioso peón central. **14.bxc3 14.gxf6 ♞xe3 15.fxg7 ♗xg7-+ 14...♗xe4-+**. Lasker perdió esta partida en unas simultáneas.
- 14 Emanuel Lasker-Erich Cohn, San Petersburgo 1909
20.♗a4!+-. Controlando las casillas negras, en las que las negras estarán indefensas, a causa de los inmovilizados peones doblados "c". Otras jugadas también son buenas (e incluso ganadoras), pero esa no es razón para no elegir el camino más lógico y contundente.
- Emanuel Lasker**
 "En cuanto a la eterna cuestión '¿Qué pieza es más fuerte: el alfil o el caballo?', está claro que el valor del alfil experimenta mayores cambios que el del caballo".
- 15 Alexander Alekhine-Erich Cohn, Karlovy Vary 1911
10.a4!± Las negras se ven obligadas a mover su peón "a" y retomar en "b6" con ...cxb6, debilitando su estructura y cediendo la casilla "d5".
- 16 Eugene Znosko Borovsky-Alexander Alekhine, San Petersburgo 1913
12.g4! Con el centro cerrado, las blancas pueden permitirse este avance. **12...♙g6 13.h4 f6 13...h5 14.♗g5!** hxg4 15.h5 ♙h7 16.h6 g6. Aquí es tentador incluir otro diagrama para mostrar la penosa situación del alfil de "h7". **14.h5 ♙f7** Las blancas no encontraron la mejor continuación: **15.g5!** Antes de que las negras puedan impedir este avance con ...h7-h6. El ataque es ganador.
- 17 Edward Lasker-Alexander Alekhine, Scheveningen 1913
14...a5!?, frenando b3-b4. En la partida se jugó 14...f5 15.b4=.
- 18 Jacques Mieses-Alexander Alekhine, Mannheim 1914
6...♗a5! La mejor y más ambiciosa jugada. Observe que si **7.b4? ♙xd5!** gana un peón o destruye la estructura blanca.