

1

Temas básicos de combinación

Material contra tiempo

La creencia de que el ajedrez es un juego demasiado complicado no ha logrado ser desalojada de la mente de los profanos y aun de aquellos que, sin serlo, están en los balbucesos de la técnica del mismo. En realidad, el ajedrez no es más ni menos complejo que la mayoría de las especulaciones mentales que hacen las delicias del hombre desde siglos atrás. De lo único que ha carecido el juego es de métodos de enseñanza y, el hombre, de tiempo para hacerse un autodidacta.

Lógico es, pues, que ante el cruce de dos dificultades tan serias sean pocos los que hayan logrado comprender de manera cabal el porqué de las combinaciones que el juego ofrece y cuáles son los sistemas de razonamiento de que se valen los maestros para desentrañar, en posiciones aparentemente equilibradas, el enigma de la victoria.

En consecuencia, nuestra primera intención es explicar el origen de muchos triunfos aparentemente incomprensibles, y cómo, a la sola luz de ese magnífico compresor que es la lógica, se puede llegar, si no a la verdad absoluta, a disipar muchas de las brumas con que tropieza el aficionado bisoño en sus incursiones ajedrecísticas.

La combinación

La técnica del ajedrez comprende muchos aspectos, pero el más agradable de considerar es el de la combinación, que es la técnica de la belleza objetiva del juego.

Para el jugador experto, para aquel que ha superado esta etapa intermedia de la sensación ajedrecística, quizá resulte mucho más hermosa la sutileza de un planteo o la perfección de un estudio, pero para la enorme masa de aficionados será siempre más emocionante la *Inmortal* de Anderssen que un final de Berger.

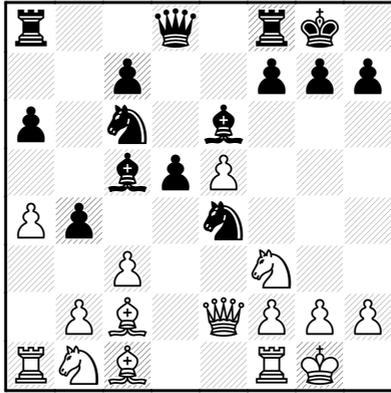
Entendiéndolo así, nos dedicaremos al comentario razonado del porqué de las combinaciones, para tratar de probar que la dificultad del ajedrez es un espejismo que desaparece al primer impulso serio de la voluntad de vencer.

Material contra tiempo

Puede afirmarse que en este subtítulo está el verdadero secreto del arte de combinar.

Las piezas valen en ajedrez por lo que hacen y no por su simple existencia en el tablero. Esto es una verdad que todos comprenden, pero que casi ningún jugador novicio practica. En el afán de capturar algún peón dilatan el desarrollo de sus piezas y resulta que, si aparentemente tienen ventaja material, están en desventaja de tiempo, ya que han perdido varios en procura de una hipotética superioridad.

Esta es la razón que da vida a todos los gambitos (sacrificio de peón en la apertura para acelerar el desenvolvimiento de las piezas y abrir líneas a las propias fuerzas) y la que justifica las combinaciones. Veremos, a través de un simple ejemplo del notable maestro Spielmann, hasta qué grado es fácil comprender una combinación y una partida a poco que se reconozca la verdad irrefutable de que la ventaja de tiempo es superior en los planteos a la ventaja de material.



Se llegó a la posición del diagrama anterior en la jugada 12 de las blancas en una partida disputada entre Schories con las blancas y Rudolf Spielmann con las negras en el torneo de Scheveningen de 1905. La situación es instructiva. Las blancas amenazan ganar un peón con ♕xe4. Éste podría ser defendido con 12...♙f5, pues si 13.♘bd2 seguiría 13...♗xc3!, y si 13.♗g5 ♗xg5 14.♕xf5 ♖e6, seguido de ...d4; pero la verdad es que esta variante permitiría a las blancas alcanzar una buena posición de ataque.

Cómo razonó Spielmann

¿Cuál fue la deducción de Spielmann? Pues que la carencia de desarrollo de las piezas del flanco dama enemigo y una posible apertura de la columna "f" valían mucho más que un peón y optó por seguir con:

12...f5! 13.exf6 ♖xf6 14.♕xe4 dxe4 15.♗xe4 ♙b3!

Magnífica maniobra. Spielmann le quita a la dama adversaria la retirada a "c2" y prepara la ganancia de tiempo que surgirá de ...♗ae8. Obsérvese que tiene en juego todas sus piezas menores, que pondrá económicamente en acción la torre y que el caballo adversario de "f3" está inmovilizado, porque debe obstruir la conjugación de las amenazas del alfil dama y la torre sobre el peón "f2". Las blancas tienen superioridad material (un peón de ventaja) pero prácticamente están en neta inferioridad, porque sus fuerzas del ala dama se hallan inertes.

16.c4

Un error. *El que está peor desarrollado debe evitar en lo posible avanzar peones, pues éstos acentúan su pérdida de tiempo.* Era sin duda mejor 16.♙e3, pero lo que desea el blanco es obstruir la diagonal del alfil dama adversario y brindar un punto fuerte para la dama en "d5".

16...♖d6 17.♗bd2

Cuando se tiene desarrollo inferior hay gran peligro de ser atacado. En este caso es siempre prudente la simplificación, que favorece al que se debe defender. Por esa razón estratégica era mejor 17.♗d5+, devolviendo el peón y arribando a un final inferior, pero por lo menos largo y, por lo tanto, más propicio a las reacciones.

17...♗ae8 18.♖b1

Obsérvese a lo que debe llegar el blanco para mantener la ventaja material. La lucha entre espacio y material está haciendo crisis. Vemos cómo, a medida que la partida avanza, el negro está asegurándose la fiscalización de mayor número de cuadros en el tablero, lo que equivale a decir que domina estratégicamente la situación.

18...♗d4!

Cómo se coordinan dos planes

Con habilidad ha logrado Spielmann coordinar la ventaja en espacio con la debilidad de la casilla "f2" enemiga.

Ahora no es posible seguir con la maniobra natural 19.♗xd4 ♖xd4 20.♗xb3 por la conocida y bonita combinación 20...♗xf2+ 21.♗xf2 ♖e1++, en tanto que si 20.♗f3 ♗xf3!

19.♗e4 ♗xf3+ 20.gxf3 ♖g6+ 21.♔h1 ♗xf3

Maniobra simple y definitiva que no solo recobra el peón para las negras, sino que pone término a una lucha de clásica factura estratégica.

Si ahora 22.♗xc5 sigue 22...♕c2 23.♖a2 ♗xf2!, con mate inevitable en tres movimientos como máximo, pues si 24.♗g1 ♖e1, etcétera.

22.♖e1 ♗xf2 23.♙g5 ♖h5 24.♗f6+ gxf6 25.♗xe8+ ♔f7

Y las blancas abandonaron.

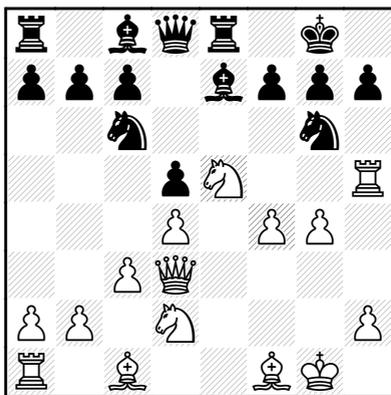
Tiempo contra material

Hemos visto de qué manera se logra triunfar en ajedrez mediante la sabia transformación de material en tiempo. El misterio del sacrificio está encerrado en ese principio, que es simplemente la ciencia de entregar piezas para retardar el desarrollo enemigo, y vencerlo, antes que éste pueda hacer valer la teórica superioridad de material.

El ajedrecista bisoño debe compenetrarse de un principio que ya esbozamos, y es el de que las piezas de ajedrez tienen un valor relativo. La simple existencia de ellas en el tablero nada significa, como no significa en una batalla la posesión de mayor número de efectivos si no hay posibilidad de hacerlos actuar. Las piezas valen por lo que hacen y por la facilidad que pueden tener para entrar en el combate, y el sacrificio de material es uno de los procedimientos más eficaces para retrasar el desenvolvimiento del adversario.

Un final realmente extraordinario

Para ponerlo en evidencia insertaremos un final magnífico, perteneciente a una partida Fox-Bauer, en el que para triunfar se hace necesario apremiar al adversario mediante una serie de sacrificios de material que le impiden poner en acción sus demás piezas:



La posición es equilibrada en apariencia. Las blancas tienen el ataque y presionan el ala del rey adversario, pero para ganar necesitan abrir brechas sobre el enroque enemigo. Las negras están amenazando cambiar el caballo dama por el de "e5" adversario, que es la pieza más agresiva, y luego jugar ...c5, contraatacando. Además, en un final estaría mejor el negro, por la más prudente colocación de sus peones. El ajedrecista norteamericano Mr. Fox ideó aquí una combinación magnífica, que respondía al plan de ganar tiempo a costa de material, y para realizarla efectuó la jugada siguiente:

17. ♖dc4!

Apoyando el caballo de "e5", para retomar con un caballo en caso que las negras hicieran la jugada lógica ...♗ce5. Tienden, además, una magnífica celada.

17...dxc4

Error. En el deseo de ganar material, Bauer no vacila en abrirle líneas al adversario. Veremos ahora de qué manera conjuga Fox las amenazas directas de la torre sobre el enroque, con la posesión de la diagonal a2-g8.

18. ♖xg6!!

Un nuevo sacrificio, y perfecto, ya que pone al adversario en el dilema de capturar y permitir que la combinación siga, o, en su defecto, dejarse dar mate mediante ♖xf7+ y ♗g6++.

18...hxg6

Si 18...fxg6, 19. ♗xc4+ ♖f8 20. ♗xg6+ hxg6 21. ♖h8++. Si en cambio 18...♗f6, 19. ♖xf7+ ♖h8 20. ♗g6++.

19. ♗xg6!!

El tercer sacrificio, que acaba de abrir brechas en el juego enemigo y que tiene la enorme fuerza de amenazar mate en una jugada, o sea, la obligación de ser aceptado. Y, entretanto, las otras piezas están inactivas, en mérito a la habilidad con que el blanco transforma el material (las piezas que entrega) en tiempo (imposibilidad de que el adversario ponga en acción sus efectivos y remedie la situación).

19...fxg6 20. ♗xc4+

Seguido de ♖h8 mate.

Si el jugador que conducía las blancas no hubiera conocido lo relativo del valor de las

piezas en ajedrez y la importancia que tienen los tiempos en las posiciones abiertas, no habría podido idear la notable combinación de sacrificio que lo condujo a la victoria. Ha entregado la dama y los dos caballos para reducir al rey adversario a una posición de mate con el material imprescindible para realizarlo, mientras las negras, con su enorme ventaja de material, eran simplemente espectadoras de la agresión adversaria.

Una partida instructiva

Veamos ahora una partida del maestro Spielmann, que muestra cómo desde el planteo puede jugarse con ese plan y cómo los sacrificios de peón se justifican cuando con ellos se ganan tiempos o se obliga al adversario a perderlos, que es por cierto una forma de ganarlos.

R. Spielmann-S. Landau

Amsterdam 1933. Defensa Alekhine

1.e4 ♖f6 2.♗c3 d5

En lugar de entrar en una Apertura Vienesa, el negro prefiere seguir las rutas típicas de la Defensa Alekhine.

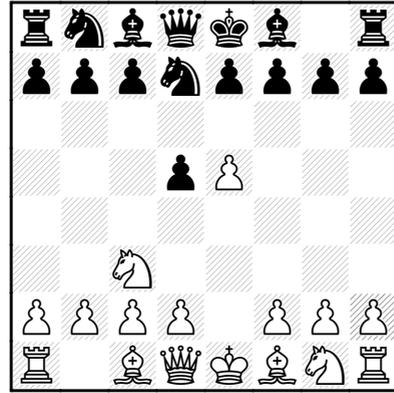
3.e5 ♗f7

Primera pérdida de tiempo. Lo justo es 3...d4, atacando a la vez al caballo enemigo. Esta retirada y la conciencia exacta de la importancia de los tiempos en la apertura permiten a Spielmann hallar un método de bloquear el juego enemigo, y exigirle de esta suerte una maniobra larga para que ponga en acción las piezas. Para el logro de esto entrega un peón y otra vez estamos frente a una lucha de material contra tiempo.

Ver el diagrama siguiente

4.e6!

Entrega típica de peón, recomendada en todos los casos similares en que el adversario, para capturarlo, debe hacerlo con un peón, lo que anula la acción de los alfiles, debilita el ala de rey y da ventaja en espacio al que entrega material.



4...fxe6 5.d4 ♗f6

En cambio el holandés Landau no está compenetrado de la mayor importancia del tiempo en el planteo. Debió devolver el peón mediante 5...e5 6.dxe5 e6. Ahora tendrá graves dificultades en el desarrollo de sus piezas y el blanco, en cambio, las pondrá en acción rápidamente.

6.♗f3 c5 7.dxc5 ♗c6 8.♖b5

Para liberar su posición, las negras devolvieron el peón haciendo un sacrificio de desviación (sacar el peón central de "d4" adversario y llevarlo a "c5"), pero es tarde.

Ahora Spielmann se concreta a evitar ...e5, que facilitaría la movilidad del alfil dama adversario.

8...♗d7 9.0-0 ♖c7 10.♖e1 h6

Para evitar la amenaza de ♗g5, que está impidiendo ...0-0-0.

11.♗xc6 bxc6 12.♗e5 g5

Subsiste la influencia de la notable entrega de peón de las blancas en la cuarta jugada. Para poner en acción al desventurado alfil rey, y además impedir ♗f4, las negras siguen debilitando su posición. No pueden enrocarse largo por la amenaza de ♗f7, y el caballo blanco domina la casilla vital del combate: "e5".

13.♖d3 ♖g8 14.b4 ♗g7 15.♖g6+ ♔d8 16.♖f7

Amenaza 17.♗xd7 y 18.♖xe6.

16...♗e8 17.♖xc6 ♖f8 18.b5 ♗e4

La jugada 18...♗g4, aparentemente excelente, sería refutada con 19.♗xd5. Ahora ve-

remos cómo otra vez Spielmann recurre al expediente de la entrega de material para ganar tiempo. Y ahora es tanto más necesario, por cuanto el negro, también mediante la entrega de un peón, está a punto de zafarse de sus dificultades y aun quedar mejor.

19. ♖xe4!

Spielmann quiere abrir la columna "d" para dar jaque con la torre, y para hacerlo necesita ganar tiempos mediante sacrificios de material.

19... dxe4

Si 19... ♗xe5 20. ♖xe5 ♖f6 21. ♖xd5+, etcétera.

20. ♗f4!

El segundo sacrificio, orientado solo por el deseo de ganar tiempos.

20... ♗xe5 21. ♗xe5 ♖d7 22. ♖d1 cxb5

23. ♖xd7+

Era mejor aún 23. c6.

23... ♗xd7 24. ♖xb6 ♖g8 25. c6 ♗e8 26. ♗xb5

Las negras abandonaron.

Notable ejemplo. Toda la partida ha girado alrededor de la jugada clave del planteo: 4.e6, que definió su estrategia y entorpeció la movilidad del negro a costa de un peón, pero permitió ganar tiempo en el desarrollo, al reducirle al enemigo la posibilidad de sacar las piezas.

Los ataques al enroque

El tema que vamos a tocar no es, por cierto, una novedad. Ha sido encarado por la casi totalidad de los técnicos, y esta misma frecuencia con que ha preocupado a quienes pretenden aclarar los aparentes misterios de la estrategia del juego revela hasta qué punto es valioso para el aficionado. Tiene además otro aspecto, que lo hace agradable de leer y de considerar, y es que los problemas que en él se debaten son de una trascendencia tal en la vida de la partida (nada menos que dar mate), y los procedimientos tan impresionantes (sacrificios y jugadas permanentes de iniciativa), que resulta bonito y de fácil comprensión. No sucede con él como con los problemas de alta técnica, en los que solo se lucha por ventajas sutiles, por conquistar simples casillas o por lograr un aparente e inocuo cambio de piezas, que si son notables para el erudito, no logran conmover a la masa de jugadores, que aún no está preparada para gustar de tan sutiles procedimientos.

El ataque directo sobre el rey

El sacrificio es la nota vibrante del ajedrez; tiene el brillo que embellecía la guerra antigua, donde se luchaba de frente y cara a cara, lo que sin duda era menos hábil que lo actual, pero mucho más digno y emocionante. Eran problemas de vida o muerte, y los ataques sobre el enroque en ajedrez son un símil de esto. En ellos se lucha abiertamente en pos de una victoria, con planes claros que el adversario conoce y que en muchos casos no puede evitar. Pero esas combinaciones no son misteriosas y pueden explicarse. Para llevar a efecto un ataque sobre el flanco donde el adversario está enrocado es fácil establecer algunos principios estratégicos indispensables para que el ataque tenga perspectivas de éxito. Veamos cuáles son esos principios.

Los puntos atacables

Las características del enroque que se desea atacar señalan el tipo de ataque que debe lanzarse. Si se trata de un enroque debilitado ya por el avance de un peón, la manera de atacarlo reside en el avance de los propios peones. Si, en cambio, es un enroque con la configuración perfecta de peones (todos en su casilla inicial), el medio para vulnerarlo es más peligroso para quien lo intenta: el sacrificio de material.

Nos ocuparemos primero y exclusivamente de este último tipo de ataque y estableceremos algunos principios estratégicos indispensables para llevarlo a efecto:

1º *Lo principal que debe poseer quien ataca es ventaja en espacio en el centro del tablero, lo que equivale a decir que debe*

dominar mayor número de casillas que el adversario.

2° Poseer un peón en "e5" contra un peón en "e6" (o "e4" contra "e3" en el caso de las negras) adversario es una de las posiciones típicas de ataque sobre el enroque.

3° La importancia del principio anterior está en que el peón en "e5" ("e4") elimina de la casilla "f6" ("f3") al caballo adversario, pieza que defiende casi definitivamente todo ataque sobre el enroque.

4° Hay que dominar alguna diagonal sobre el enroque y debe poseerse, en la generalidad de los casos, el propio caballo en "f3" ("f6").

5° La existencia del alfil rey, que es el alfil más agresivo, pues ataca el punto "h7" ("h2") enemigo.

6° Esto puede completarse y hasta reemplazarse con la posesión de las columnas abiertas sobre el enroque adversario.

7° Cuando esto no es posible, se debe reemplazar con la colocación de las torres en la tercera línea. Esto para los ataques por medio de piezas, cuando los peones del que ataca permanecen inmóviles, que es el tipo de ataque rápido, del que vamos a ocuparnos.

8° El dominio de las casillas "f6", "g6" y "h6" ("f3", "g3" y "h3") asegura el éxito de cualquier ataque.

9° El dominio de la quinta (cuarta) horizontal, especialmente la colocación de un caballo en "f5", "g5" ó "h5" ("f4", "g4" o "h4"), y en ese mismo orden de importancia.

10° Finalmente, ventaja de material móvil en la zona donde se desarrolla el ataque.

Un ejemplo de Mieses

Para dar un poco más de vida a nuestras afirmaciones comenzaremos por mostrar un bonito ejemplo, en el que le tocó actuar al veterano maestro alemán Mieses, en una sesión de simultáneas.

J. Mieses-N. N.

Liverpool 1900. Apertura Viena

1.e4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.♙c4 ♗xe4

Antigua variante de las negras contra la Apertura Viena, que tiene el defecto de sacar el caballo de su punto natural de "f6".

Veremos cómo este detalle, ahora intrascendente, es el primer hilo sutil de que se posee Mieses para ganar la partida.

4.♞h5

Más agresivo que 4.♗xe4, por la réplica 4...d5, haciendo la *fourchette*.

4...♗d6

Apoya el punto "f7", ataca el alfil y remedia la situación, pero tiene un defecto fundamental: aleja el caballo de la casilla "f6" y lo compromete para el caso de un eventual enroque.

Las negras trazan su destino

5.♙b3 ♗e7 6.d3 0-0

Esta jugada de las negras equivale a un desafío. Es un enroque que viola algunos principios fundamentales que hemos esbozado. Las negras no poseen el caballo en "f6" y su enroque adquiere, por eso, el máximo de vulnerabilidad. Están peor desarrolladas y tienen dificultades para llevar las piezas a la defensa por la obstrucción que el caballo hace del peón de "d6".

7.♗f3 ♗c6 8.♗g5

Las blancas se ajustan en un todo al procedimiento clásico para atacar. Ahora, mediante la aplicación del principio noveno, del dominio de la quinta línea, comienza el ataque, que luego derivará hacia otros típicos temas de ofensiva sobre el enroque.

La transformación de los planes

8...h6

Las negras se ven obligadas a acentuar su debilidad.

9.h4!

Otro método típico. Ahora se apoya el caballo sacrificándolo, pero para conseguir abrir la columna "h" y permitir que, a cambio de un caballo perdido, entre a actuar la torre. Como se ve, una generosidad peligrosa.

Tratando de reparar la falla

9...♗e8

* 6...0-0 es un error. En cambio, con 6...♗c6 7.♗f3 g6 8.♞h3 ♗f5, el negro se queda con un sano peón de ventaja y sin problemas. Por este motivo se considera más precisa 6.♗f3.

Las negras tratan de reparar la falla estratégica. Procuran situar el caballo en "f6" para rechazar la ofensiva y además facilitan el eventual avance del peón "d", lo que permitirá que el alfil dama actúe.

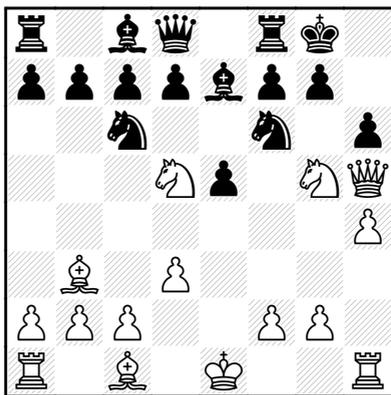
10. ♖d5!

Planeando la combinación clásica.

10... ♜f6

Pero ya es tarde...

Las negras han logrado llevar el caballo a "f6", pero ya es tarde. Ahora Mieses apela también a un recurso clásico en este tipo de posiciones, que basa su éxito en el principio octavo. Entregará la dama en la casilla "g6", para abrir la diagonal larga al alfil y preparar un mate magnífico.



11. ♕g6!!

La superioridad en espacio y la racional disposición de las piezas en el ataque hacen posible esta jugada aparentemente sorprendente, pero que no lo es para quien se compromete con los principios que hemos esbozado. Ya veremos otras combinaciones similares que demuestran que el tema es característico y solo requiere la habilidad del maestro para saber cuándo puede ejecutarse.

11... fxc6

Triste necesidad. Las blancas amenazaban ♜xf6+ seguido de ♖h7++. Si 11... hxc5 12. hxc5, y la torre reemplaza ventajosamente al caballo, pues resta al rey la posibilidad de huir a "h8".

Y mate en dos jugadas

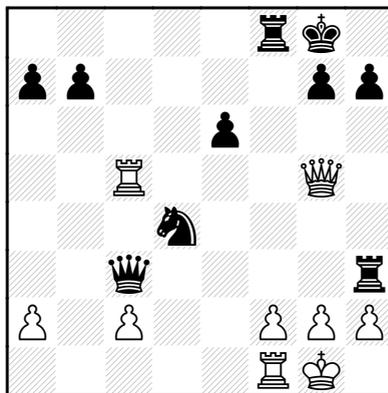
12. ♜xe7+

A la descubierta.

12... ♜h8 13. ♜xg6++

El mismo tema tratado por Marshall

Veamos ahora un ejemplo excepcionalmente notable. Para no extendernos excesivamente daremos el final de una partida jugada entre el maestro que durante tantos años fue campeón de los Estados Unidos, Frank James Marshall (con negras), y Levitzky, en el torneo de Breslau de 1912.



Lo insertamos por cuanto el sacrificio que se realiza en esta partida tiene gran similitud con el anterior y también con el diagrama de la partida entre Fox y Bauer (al principio del presente capítulo). En ambas ocasiones las blancas sacrificaron la dama en "g6" para rematar la lucha.

En el caso actual el ejemplo es más gráfico, pues las negras jugaron 23... ♕g3!!, entregándola a tres piezas distintas y ganando en todos los casos. Si 24. hxc3 ♜e2++; si 24. fxc3 ♜e2+ 25. ♜h1 ♜xf1++, y finalmente, si 24. ♖xc3 ♜e2+ 25. ♜h1 ♜xc3+ 26. ♜g1 (26. fxc3 ♜xf1++) 26... ♜e2+, con una pieza de ventaja. Es necesario tomar la dama por la formidable amenaza de ... ♖xh7++.

Como se ve, la idea central de las dos combinaciones insertadas, y la de la notable partida de Fox, es la misma, pero llevada a efecto por distintas vías tácticas.