

Cómo estudiar la táctica

Hay tres etapas esenciales para convertirse en un maestro de la táctica:

- 1) Aprender los temas tácticos básicos (como ataques dobles y clavadas).
- 2) Reconocer los modelos típicos cuando puede producirse una combinación.
- 3) Combinar los temas para calcular mejor que tu oponente.

Primera etapa: aprender los temas tácticos básicos

En este libro veremos los temas tácticos más corrientes en ajedrez:

Ataques dobles	Jaques descubiertos
Clavadas	Jaques dobles
Enfiladas	Sacrificios de pieza <i>desesperada</i>
Atracciones	Ahogados
Desviaciones	Jugadas intermedias
Sobrecargas	Jaques perpetuos
Ataques descubiertos	Desclavadas

Familiarizarse con estos temas es útil para encontrar combinaciones en el tablero. En realidad, son muy fáciles de aprender, y hasta los principiantes pueden haberse encontrado ya con algunas de estas ideas. Cada uno de los temas es explicado y cubierto en este libro como un *truco táctico*.

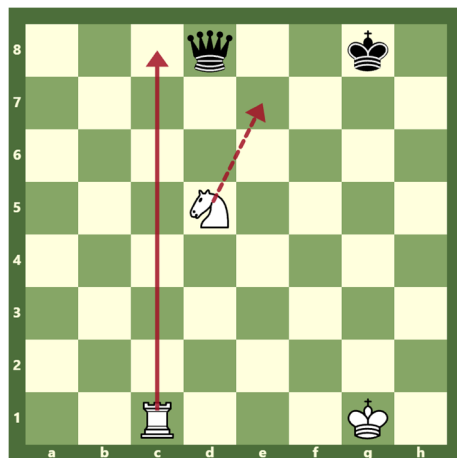
Segunda etapa: reconocer los modelos típicos

Quizá el mayor secreto para convertirse en un experto en táctica de ajedrez sea *reconocer posiciones en las que puede producirse una combinación*. Los jugadores fuertes saben que en algunas formaciones de piezas las combinaciones son mucho más habituales.

He aquí un ejemplo típico, en el que se incluye el mínimo de piezas para ilustrar el tema.

1) Juegan blancas

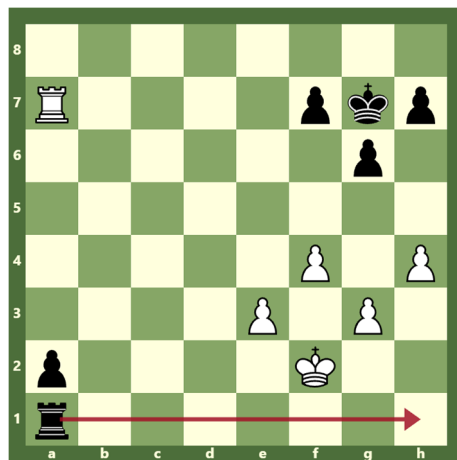
Los jugadores expertos captarán al instante que las blancas ganan la dama con 1. ♖c8 ♔xc8 2. ♘e7+. Este sacrificio de atracción de la torre, seguido del jaque doble de caballo, es fácil de ver, porque las piezas clave forman un modelo conocido. Puedes ver combinaciones similares en *truco táctico 13*.



Hay muchas trampas de este tipo en los 50 *trucos tácticos* de este libro. Uno de los más sencillos, pero al tiempo elegante, es la enfilada de torre en el final (*truco táctico 35*).

2) Juegan negras

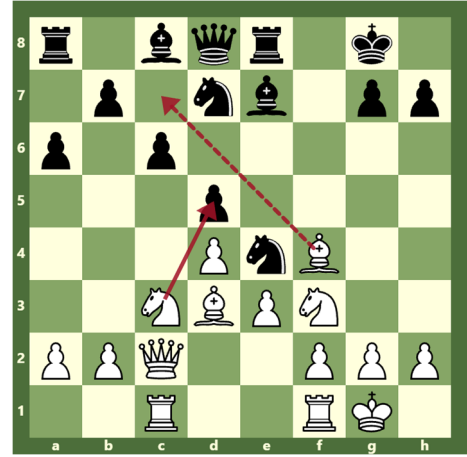
Se gana de esta forma: 1... ♖h1 (amenazando con coronar el peón) 2. ♖xa2 ♖h2+, ganando la torre blanca. Aunque no tengas la ocasión de realizar en el tablero esta combinación, conocer el tema podría ser importante para decidir si conviene o no entrar en ciertos finales de torres.



Táctica de ajedrez para niños está pensado para mostrar temas, no trampas concretas. Sin embargo, cierto número de *trucos tácticos* contiene trampas típicas que se producen en aperturas concretas, debido a las formaciones de peones o piezas que de ellas se derivan. La mayoría de estas trampas puede surgir *de toda una variedad de posiciones*.

3) Juegan blancas

Aquí gana 1. ♖xd5, debido a que si 1...cxd5, sigue 2. ♕c7, cazando la dama negra. Esta idea (del *truco táctico* 49) suele producirse en el Gambito de Dama Rehusado. A lo largo de los años, ¡los jugadores con negras se las han arreglado para caer víctimas de este tema ♖xd5! Por lo tanto, considero esta combinación más como un tema que como una ce-lada de apertura.



Cualquier jugador inexperto puede caer en una de las tres combinaciones anteriores. Sin embargo, quizás te preguntes cómo dos jugadores fuertes que se enfrenten entre sí pueden utilizar este tipo de táctica para ganar. Esta cuestión nos lleva a la tercera etapa.

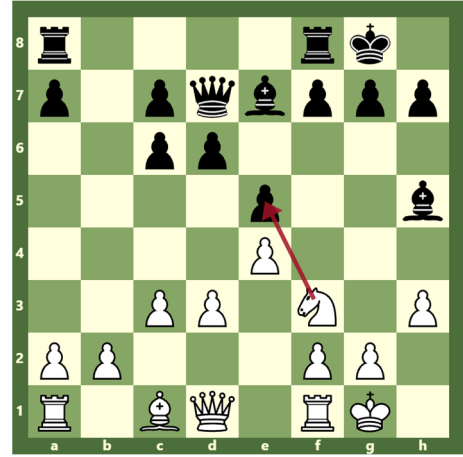
Tercera etapa: combinar los temas para calcular mejor que tu oponente

Para superar en el cálculo a un buen jugador se requiere una combinación profunda. La clave es recurrir a varios temas tácticos distintos en una misma combinación. La mayoría de las combinaciones –hasta las más sencillas– suele comprender más de un tema. Algunas brillantes combinaciones enmascaradas pueden contener una fantástica mezcla de temas, haciendo que la trampa sea difícil de percibir... hasta que es demasiado tarde.

He aquí una combinación jugada en un campeonato por equipos para aficionados, en Estados Unidos. La pregunta es: ¿es una buena jugada tomar un peón con 1.♖xe5?

4a) Juegan blancas

La continuación de la partida fue
1. ♖xe5 dxe5 2. ♔xh5 ♕xd3 3. ♕xe5
♗d6 4. ♖d4 ♕b5 y las blancas han
ganado un peón.

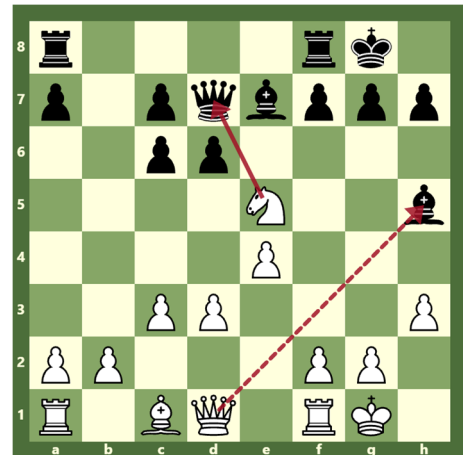


A primera vista, parece simplemente que las negras han jugado mal antes, al permitir la *desclavada* de las blancas con 1. ♖xe5. Sin embargo, un vistazo más detenido revela que hay varios temas tácticos ocultos bajo la superficie —incluidos *desviación* y *ataque descubierto*— que no llegaron a plantearse en el tablero. Es posible que las negras hubiesen visto profundamente, pero que las blancas fuesen más listas, ¡porque aún habían visto más lejos!

Analicemos la combinación a cámara lenta, a partir de 1. ♖xe5 (4b).

4b) Juegan negras

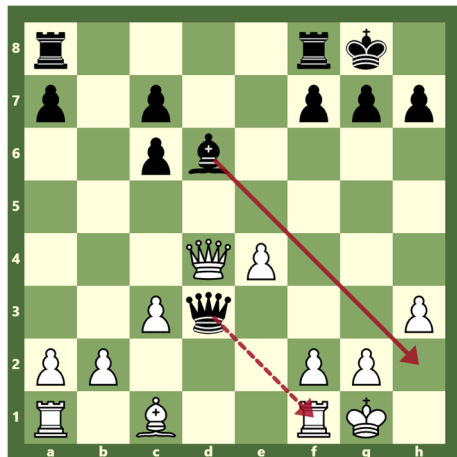
Está claro que la jugada con que las blancas se desclavan (1. ♖xe5) da resultado si las negras capturan la dama blanca, pues las blancas capturarían a su vez la dama negra con ventaja (1... ♗xd1 2. ♖xd7).



Lo siguiente a considerar (y descartar rápidamente) es una defensa *desesperada* para las negras (después de 1...♖xh3 2.gxh3 ♕xd1 3.♘xc6, pues ambos alfiles quedan atacados). Así que el juego debe proseguir como en la partida: 1...dxe5 2.♖xh5 ♖xd3 3.♖xe5 ♕d6 4.♖d4 (4c).

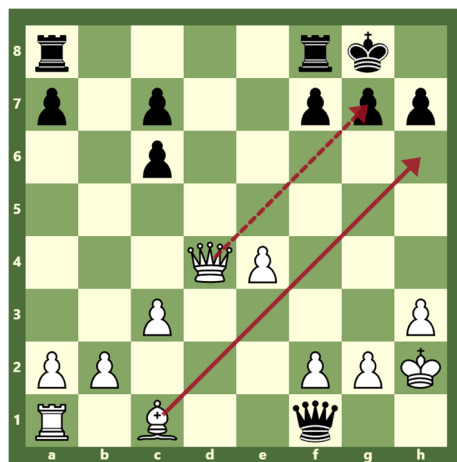
4c) Juegan negras

Momento crítico. En la partida las negras asumieron que habían perdido un peón (retirándose, con 4...♖b5), después de lo cual es evidente que la combinación de las blancas había tenido éxito. Pero quizá la intención inicial de las negras era diferente: efectuar el sacrificio de desviación 4...♕h2+, que ganaría una torre blanca tras 5.♔xh2 ♖xf1 (4d).



4d) Juegan blancas

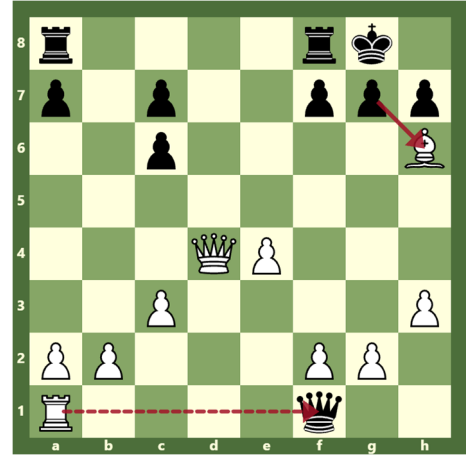
Una idea inteligente de las negras, aunque, como pronto veremos, la historia no ha terminado. Las blancas disponen de la mortal réplica 6.♕h6! (4e), que crea un *ataque descubierto* ganador sobre la dama negra.



4e) Juegan negras

Hay que atender a la amenaza 7.♔xg7 mate. Después de 6...gxh6, las blancas juegan 7.♖xf1, ganando la dama negra.¹

La combinación anterior es un maravilloso ejemplo de cómo ganar viendo más lejos que tu oponente. Practicar temas tácticos y reconocer modelos típicos te ayudará a analizar más rápido, más profundo y con mayor precisión.



Por último, debo añadir que cada posición de *truco táctico* en este libro se ha producido en una partida real (incluidos los ejercicios del final). A menudo juegan las negras (en algunos libros de ajedrez, la posición se indica como correspondiéndoles siempre jugar a las blancas). Creo que es importante mencionar que estos diagramas se han producido en la vida real, que no son artificiales ni compuestos. Esto ayuda a desarrollar tanto el reconocimiento de modelos como el sentido de la intuición, en cuanto a cuándo es probable que una combinación tenga éxito.



Ahora, os presentamos los 50 trucos tácticos

¹ En esta combinación han intervenido cuatro temas distintos (desviación, ataque descubierto, sacrificio desesperado y desclavada). Pueden verse en *trucos tácticos* 8, 10, 24 y 48.

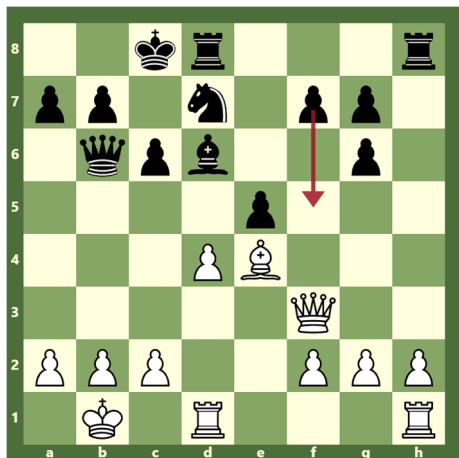
1. Tenedores o ataques dobles

Ensartando piezas en dos o más dientes...

Un tenedor se produce cuando una sola pieza crea un ataque doble contra dos (o más) piezas enemigas. El defensor se enfrenta, por tanto, a dos amenazas como mínimo, y no puede resolver ambas en una sola jugada.

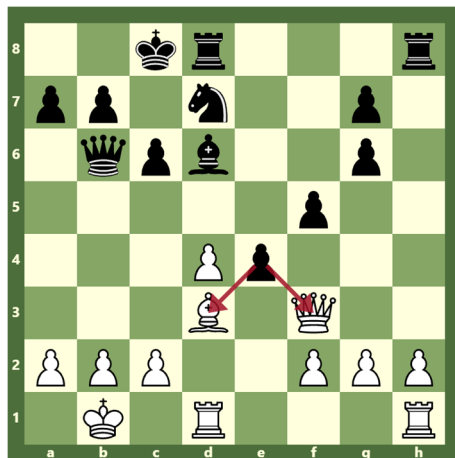
Cualquier pieza puede realizar un tenedor. Damas y caballos son sobresalientes en esta figura, mientras que sorprender a tu rival con un tenedor de peón (*calzoncillos*) es más difícil. El alfil de largo alcance también es bastante efectivo. Los tenedores de torre son raros, hasta que filas y columnas comiencen a abrirse, avanzado el medio juego.

Posición típica de un tenedor de peón



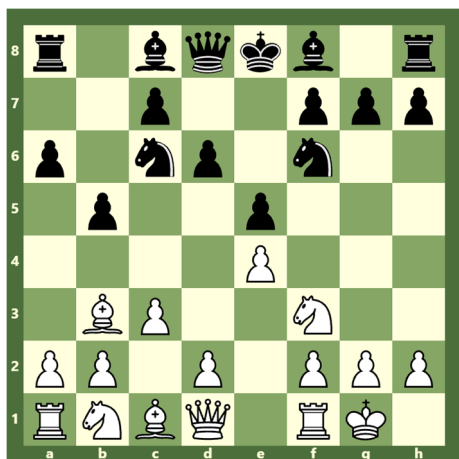
1a) Juegan negras

Después de 1...f5, las blancas deben retirarse con Qd3 para salvar el alfil. Las negras siguen entonces con el avance de peón 2...e4 (1b).



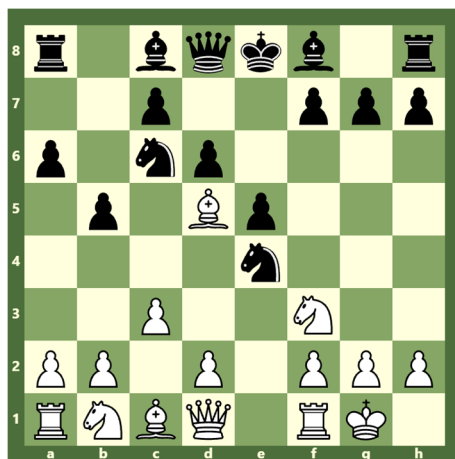
1b) Juegan blancas

Dama y alfil blancos están atacados por el peón negro de "e4". Las blancas pierden material por el ataque doble.



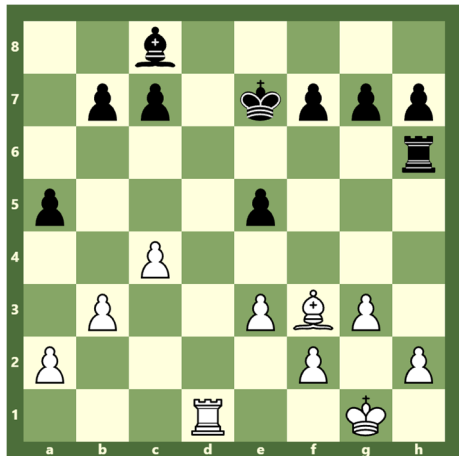
2a) Juegan negras

Comer el peón, con 1...♞xe4?, es un grave error. El desastre es evidente cuando las blancas responden 2.♙d5 (2b), un tenedor de alfil.



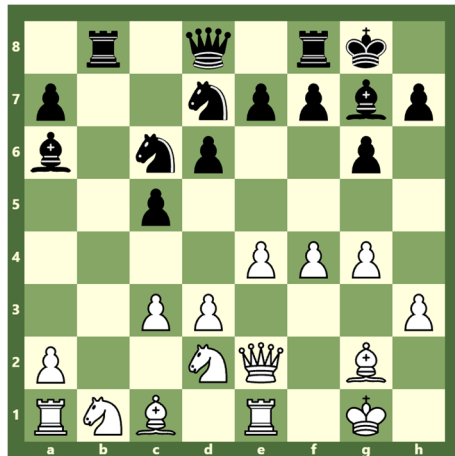
2b) Juegan negras

Los dos caballos negros, indefensos, son atacados al mismo tiempo por el alfil blanco. Uno de los caballos está perdido.



3) Juegan blancas

Los tenedores de torre casi siempre se producen cerca del final. Aquí, 1.♖d5 peón, por el ataque doble sobre e5 y a5.



4) Juegan negras

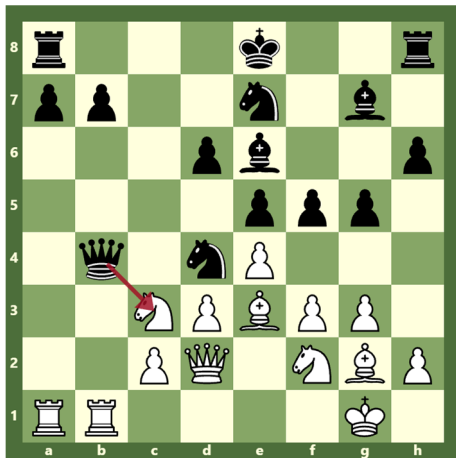
El fuerte salto 1...♞d4! es posible gracias a un tenedor de alfil: 2.cxd4 ♙xd4+, con ataque doble al rey blanco de g1 y la torre de a1.

2. Tenedores de caballo

El pulpo del tablero

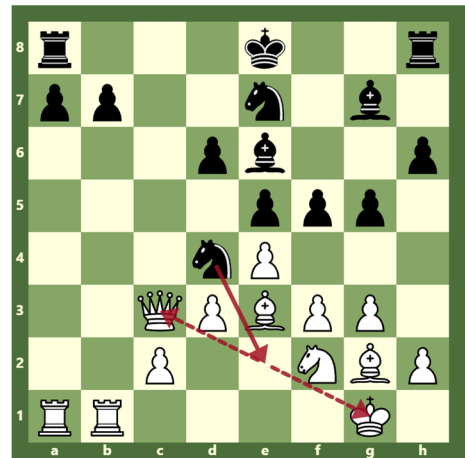
Los caballos son magníficos ejecutando tenedores, debido a su forma única de jugar. Esto significa que pueden realizar tenedores hasta a las piezas más valiosas, sin estar ellos mismos atacados. Un caballo puede atacar muchas piezas a la vez (por ejemplo: dos torres, rey y dama). Incluso hay una expresión, "jaque a toda la familia" para describir este tipo de ataque múltiple.

Posición típica de un tenedor de caballo



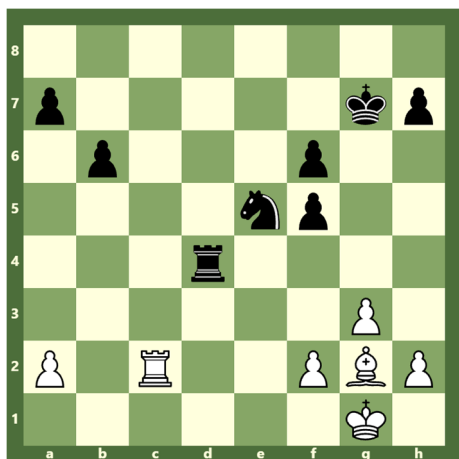
1a) Juegan negras

El sacrificio momentáneo de dama, $1... \text{Re} \times \text{c}3$, captura un caballo y atrae la dama blanca, después de $2. \text{Re} \times \text{c}3$, "a tiro" de un jaque doble de caballo (1b).



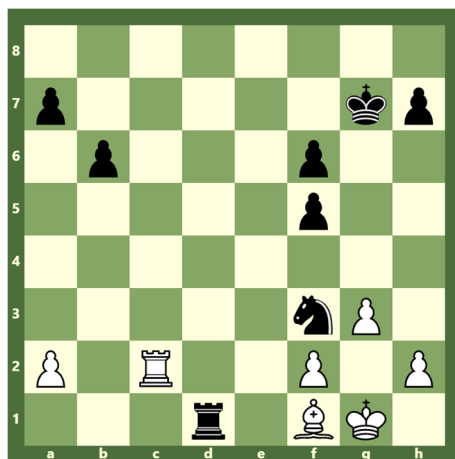
1b) Juegan negras

$2... \text{Re} \times \text{e}2+$ es un tenedor al rey y la dama de las blancas. Después de que el rey salga del jaque, las negras ganan pieza: $3. \text{Re} \times \text{f}1 \text{ Re} \times \text{c}3$.



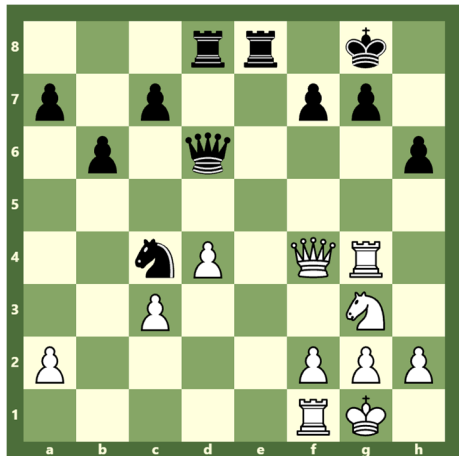
2a) Juegan negras

Este tenedor de caballo está enmascarado. Sólo después de 1...♖d1+ 2.♙f1 ♘f3+! (2b) se ve el objetivo.



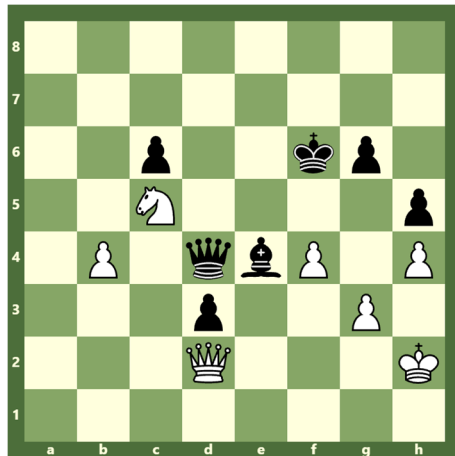
2b) Juegan blancas

La torre blanca de c2 se perderá por un tenedor de caballo, tanto después de 3.♙g2 ♘e1+, como de 3.♙h1 ♖xf1+ 4.♙g2 ♘e1+.



3) Juegan blancas

1.♖xg7+ gana. Si 1...♙xg7, las blancas tienen el mortal tenedor 2.♘f5+, ganando la dama negra.



4) Juegan blancas

El sacrificio temporal de dama, 1. ♙c3! es decisivo. A 1...♖xc3 sigue 2.♘xe4+ y 3.♘xc3