

Si estuvieras de visita en un torneo de ajedrez y vieras a un gran maestro en acción, podrías observar una sorprendente gama de emociones. A veces, en posiciones aparentemente sencillas, el gran maestro puede entrar en largos períodos de concentración, donde gasta diez o más minutos en una jugada. En otras, las jugadas se harán muy rápidamente, aún en posiciones complicadas. Y hasta te sorprenderás si el gran maestro gana la partida con un largo y brillante sacrificio de mate – tras pensar sólo por unos pocos segundos. Evidentemente el proceso analítico no siempre está directamente relacionado con lo complicada que pueda parecer, a primera vista, la posición.

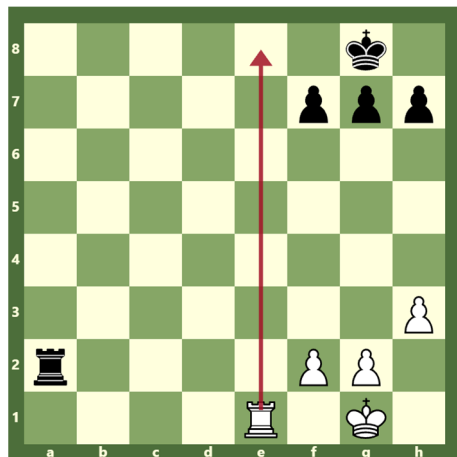
La razón de esto es el reconocimiento de modelos. Si el gran maestro puede recordar posiciones parecidas del pasado, los mismos temas y conceptos podrían resultar aplicables a la partida actual. Esto hace mucho más fácil y rápido el análisis de una posición. Esto se aplica especialmente a las formaciones de ataque más básicas en derredor del rey enemigo. Una vez que se divisó el motivo conocido, las jugadas de una potencial combinación se analizan para comprobar si efectivamente funcionan para la particular posición que tenemos sobre el tablero.

Es claro entonces que el análisis ajedrecístico es una mezcla de cálculo de jugadas individuales y el reconocimiento de modelos.

En efecto todos los ajedrecistas piensan de ese modo (¡conscientemente o no!). Sin embargo, la proporción entre esos dos métodos de reflexión es distinta para jugadores de diversa fuerza. Aunque no se han realizado pruebas científicas, los jugadores inexpertos usan quizás un 95% en cálculo y un 5% en reconocimiento de modelos. Para los jugadores de fuerza magistral los valores son algo así como 40% para el cálculo y 60% para el reconocimiento de modelos. Lógicamente, en consecuencia, el aprender a reconocer más modelos de importancia ayudará drásticamente a mejorar tu fuerza ajedrecística. En este libro cubriremos en breve los 50 más mortíferos modelos de jaque mate, los cuales implican ataques directos sobre el rey enemigo. Pero antes que nada, veamos una pequeña ilustración sobre cómo reconocemos y recordamos ‘modelos’ ajedrecísticos.

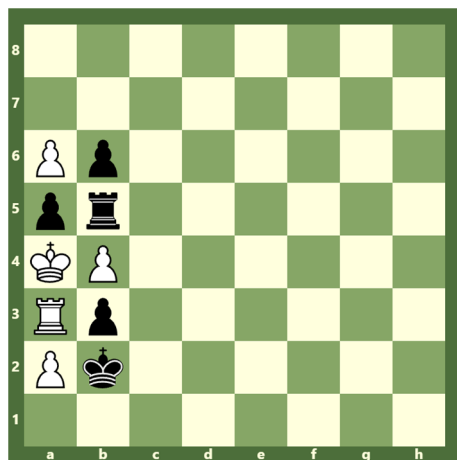
1) Juegan las blancas

En esta sencilla posición las blancas juegan 1.♖e8 jaque mate, tal como indica la flecha. Si lo intentaras, ¿podrías recordar mañana esta posición? Es bastante probable. Incluso si no pudieras recordar exactamente dónde estaban cada uno de los peones blancos, ciertamente recordarías la esencia de la combinación – las blancas dan jaque mate en la primera fila de las negras con ayuda de su torre.



1) Juegan las blancas

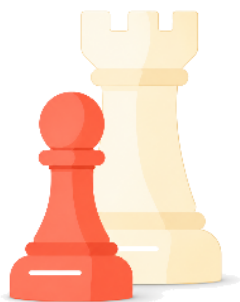
Esta posición es muy artificial y jamás ocurriría en una partida verdadera. A pesar de tener la misma cantidad de piezas y peones que el diagrama anterior, es difícil para un ajedrecista memorizar esta ilógica posición. A diferencia del diagrama 1, no existen modelos familiares que nos ayuden, y cada pieza debe recordarse individualmente.



Si se les requiere, algunos fuertes ajedrecistas podrían recordar la posición lógica número 1 perfectamente, semanas o hasta meses después de haberla visto. Sin embargo, la posición número 2, de naturaleza extravagante, haría muy difícil la misma tarea, y hasta un maestro debería esforzarse para recordarla al día siguiente. A través de los años se llevaron a cabo numerosos experimentos psicológicos, utilizando jugadores de diversas habilidades, quienes ratificaron este punto. Los resultados han probado que los ajedrecistas fuertes no son mucho mejores que aquellos jugadores comunes en cuando a recordar posiciones completamente aleatorias. No obstante, en lo que se refiere a la reconstrucción de posiciones de partidas reales, los fuertes jugadores resultan sensacionales. Su habilidad para recordar modelos –formaciones conocidas o grupos de piezas y peones– se encuentra excepcionalmente desarrollada.

Anatomía de una combinación

Una de las grandes ventajas de conocer los temas de mate más comunes en el medio juego es que facilita mucho el cálculo de variantes. La siguiente combinación fue descubierta en una partida rápida por un fuerte jugador de club. Es muy larga, y puede verse ilustrada con más diagramas en el mortífero jaque mate 8.



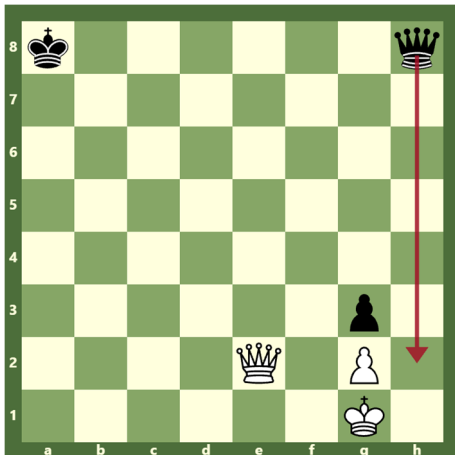
3) Juegan las negras

Se llega al triunfo mediante 1...♘g3+ 2.hxg3 hxg3+ 3.♔g1 ♖h1+ 4.♔xh1 ♜h8+ 5.♔g1 ♖h1+ 6.♔xh1 ♚h8+ 7.♔g1 ♚h2+ 8.♔f1 ♚h1 jaque mate.

Una combinación de ocho jugadas, sacrificando un caballo y dos torres para forzar el mate. ¡Fabuloso! Sin embargo, cuando se le mostró la posición, el famoso Gran Maestro John Nunn encontró la combinación en sólo dos segundos. Es interesante señalar que el programa Fritz 5, operando en un ordenador Pentium, tardó varios minutos para encontrar la victoria forzada. Y es asombroso que un cerebro humano pueda resolver una posición netamente táctica más rápido que un poderoso ordenador. La explicación reside en el proceso de pensamiento que utiliza el experimentado ajedrecista humano. Primero se recuerdan algunos modelos de ataque muy parecidos, los cuales reducen sustancialmente la cantidad de cálculos necesarios.

En el ejemplo anterior, dado que la combinación es tan larga, el jugador humano puede combinar mentalmente varios temas básicos que vienen a la mente de la experiencia pasada. En este caso podemos adivinar bastante atinadamente las cuatro partes que componen la combinación:

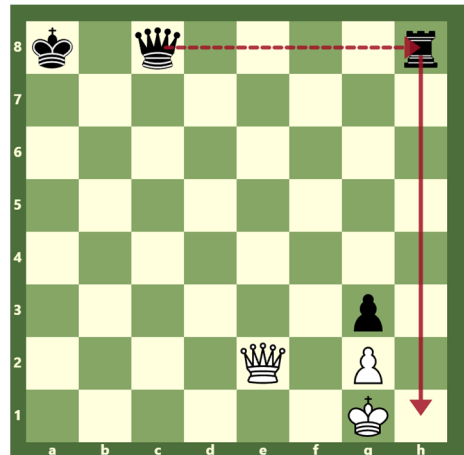
El mate con la dama en h2/h1



4) Juegan las negras

Despojado de las piezas irrelevantes, el diagrama 4 muestra la posición clave alcanzada tras la sexta jugada de las negras en la combinación. 1...♞h2+ 2.♔f1 ♞h1 es mate.

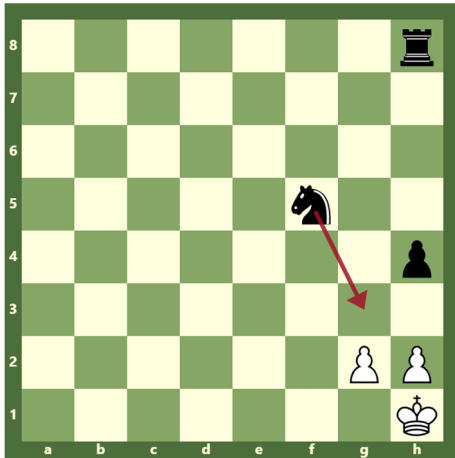
El sacrificio de atracción de la torre



5) Juegan las negras

Este modelo de ataque también es familiar. En el diagrama 5, el sacrificio de atracción 1...♞h1+ 2.♔xh1 ♞h8+ permite a las negras traer su dama al ataque con ganancia de tiempo.

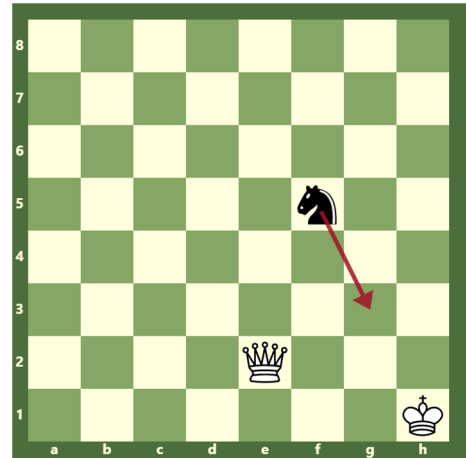
El jaque de caballo de Taimánov



6) Juegan las negras

En el diagrama 6, 1...♞g3+ 2.hxg3 hxg3+ es un tema corriente para obligar a abrir la columna-h y atacar al rey blanco.

La horquilla de caballo



7) Juegan las negras

1...♞g3+ es una ‘horquilla’ al rey y dama blancos. Esta táctica elemental es relevante para la combinación del diagrama 3, pues obliga a las blancas a capturar el caballo negro.

Como puedes ver, los diagramas 4-7 contienen las ‘piedras fundamentales’ que llevan a la combinación del diagrama 3. El fuerte jugador de club mostró una encomiable habilidad para recordar estos temas, y decidió correctamente (mediante el cálculo exacto) si la combinación era posible en esta posición única. El Gran Maestro Nunn, con su vasta experiencia, llevó a cabo un atajo mental. Además de reconocer el mate de Damiano (ver el jaque mate 8), recordó el completo y exacto modelo de las partidas que había encontrado en el pasado.

Recordar los modelos básicos de ataque es fácil

Aprendiendo los temas básicos que hay en cada uno de los 50 mortíferos jaque mates mejorarás tu juego de manera rápida y permanente:

- Poco menos que todos los ataques al rey que juegues implicarán elementos de uno de los mortíferos jaque mates. Ya que todavía tendrás que emplear todas tus habilidades y destrezas para calcular las combinaciones, será mucho más fácil encontrarlas.

- b) Los temas y modelos son mucho más fáciles de recordar que las trampas o jugadas de apertura. Una vez que queden impresos en tu memoria permanecerán contigo toda la vida.
- c) Disfrutarás mucho más tus partidas de ajedrez. En vez de ir a tientas en la oscuridad en busca de un plan, maniobra tus piezas hacia el rey de tu papá – ¡y ataca!

¿Qué hacer si Papá no quiere enrocar?

La mayor parte de los 50 temas en este libro tienen que ver con ataques contra un rey que ha enrocado en el flanco de rey. Esto es así porque el flanco de rey es, de lejos, el lugar más común donde se refugia el rey rival. El rey no sólo está seguro en la esquina del tablero, sino que el enroque es muy importante para completar el desarrollo de las piezas.

Si tu rival declina enrocar pronto, pero no puedes ver una fuerte continuación para explotar la posición de su rey en el centro, no temas. Simplemente desarrolla tus piezas en las casillas más activas, y centraliza tus torres, y pronto tendrás muy probablemente una posición muy ventajosa.

Cuando las negras son las blancas y viceversa...

Cada una de las posiciones de este libro (excluyendo un puñado de ejemplos básicos) está basada en una partida real. Esto brinda un sentido dramático y realista, en comparación a las posiciones ‘puras’ compuestas especialmente para ilustrar un tema. En la vida real las piezas y peones acechan a menudo en lugares inadecuados, y tú tienes que aprender a tenerlas en cuenta con cada combinación.

Dentro del mismo espíritu, en muchas posiciones les toca mover al negro (en algunos libros de ajedrez todos los ejemplos son dados exclusivamente con el turno de mover de las piezas blancas). Sin embargo, por razones prácticas, el texto introductorio de cada jaque mate siempre se refiere a la posición desde el punto de vista de las blancas. Si se aboga a favor de un sacrificio de la torre blanca en g7, se entiende automáticamente que si las negras son el bando agresor podrán realizar el mismo sacrificio de torre en la casilla-g2.

Finalmente, un pequeño número de las posiciones básicas muestra sólo una parte del tablero (por razones de espacio) u omiten un rey blanco o negro (cuando la pieza es irrelevante al tema en cuestión). Obviamente esto se hace solamente por motivos ilustrativos. No sucederá en una partida verdadera, a menos que por alguna extraña razón tu papá rompa tu tablero por la mitad y esconda las piezas.

1. El mate de Anastasia

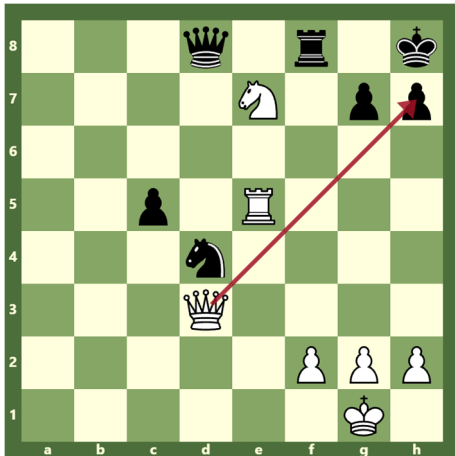
Tu arma secreta: un caballo en e7

¡Hasta los fuertes jugadores pueden caer en ésta! El nombre del mate de Anastasia proviene de una novela, *Anastasia und das Schachspiel* (Anastasia y el juego de ajedrez) de Wilhelm Heinse, publicada en 1903, la cual tiene un ejemplo en el libro. Los componentes clave de esta cuidada trampita son:

- a) Un caballo blanco en la casilla-e7;
- b) Un peón negro en g7; y
- c) Un rey negro en la casilla-h8.

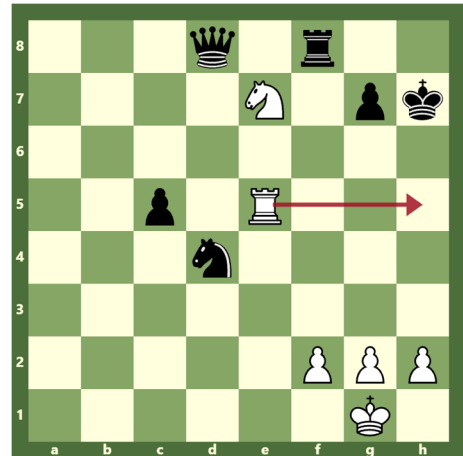
Esta formación oculta un peligro para el defensor. El caballo blanco en e7 quita al rey negro dos potenciales casillas de escape –la casilla-g8 y la casilla-g6–. Por consiguiente, si el blanco puede arreglárselas para dar jaque en la columna-h con una dama o una torre, y el negro no puede interponer ninguna pieza, el resultado es el mate. Esto justifica que el blanco sacrifique cuantosamente (por ejemplo, sobre la casilla-h7) para forzar la apertura de la columna-h.

Modelos típicos del mate de Anastasia



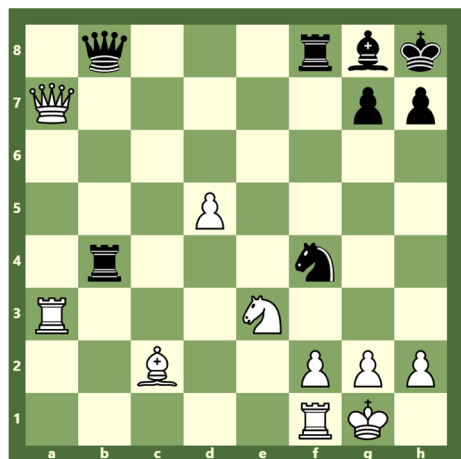
8a) Juegan las blancas

La torre blanca esta pronta para ser transferida a la columna-h, que las blancas abren mediante un sacrificio de dama 1. ♖xh7+. Las negras deben capturar con 1... ♔xh7 (8b).



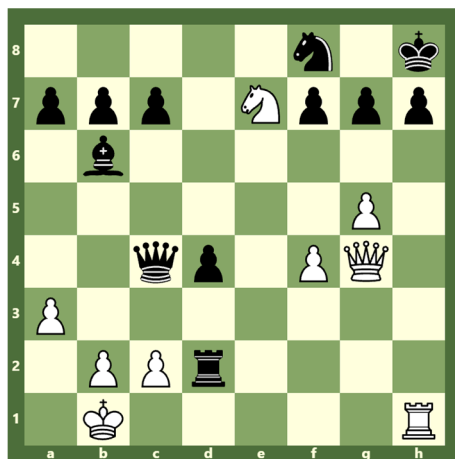
8b) Juegan las blancas

La torre se mece hacia h5 para dar jaque mate. El rey negro no tiene escape, pues el caballo blanco en e7 controla las casillas g8 y g6.



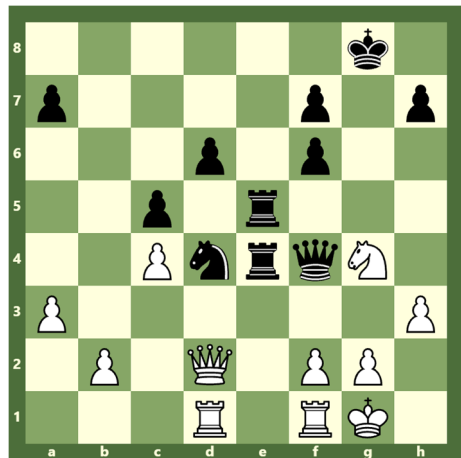
9) Juegan las negras

La posición de las blancas parece sólida, pero las apariencias pueden resultar engañosas, ya que las negras pueden dar jaque mate en sólo tres jugadas: 1...♖e2+ 2.♔h1 ♕xh2+! 3. ♔xh2 ♖h4.



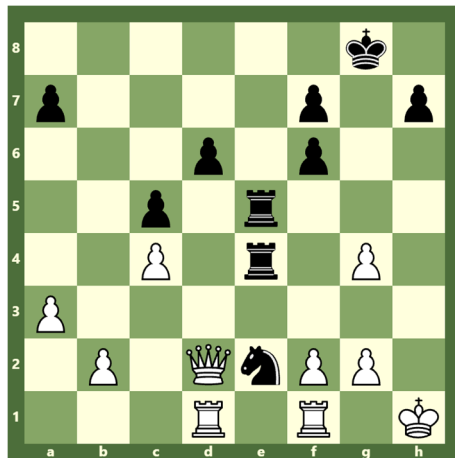
10) Juegan las blancas

1.♖xh7+! y ahora 1...♘xh7 2.♕c8+ ♘f8 3. ♕xf8+ ♔h7 4.♕g8 es mate. Esto nos deja con 1...♔xh7, donde las blancas pueden elegir entre 2.♕h5, 2.♕h4 y 2.♕h3— ¡todas ellas mate!



11a) Juegan las negras

Ya que el mate es el resultado final, resultan posibles los sacrificios espectaculares para abrir la columna-h. Primero las negras sacrifican la dama con 1...♖e2+ 2.♔h1 ♕xg4! 3.hxg4 (11b).



11b) Juegan las negras

¿Cómo hacen las negras para dar jaque en la columna-h con un peón blanco en g4? La solución es un llamativo sacrificio de torre: 3...♖h5+! 4.gxh5 ♖h4 jaque mate.

2. Cuando falta el peón-f defensivo

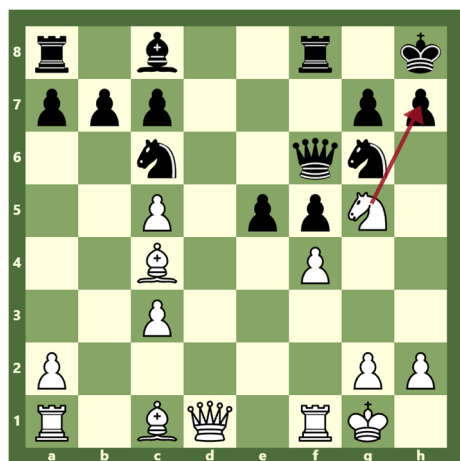
La ausencia del peón-f agranda la diagonal

El peón-f7 de las negras es importante para la defensa. Si se ha movido, perdido o cambiado, el rey enrocado a menudo es más vulnerable.

Particularmente, éste es el caso cuando las blancas tienen un alfil colocado en la diagonal a2-g8 (usualmente en las casillas -c4 o -b3). El rey negro normalmente está en la casilla-h8, protegido del ataque por sus propios peones en g7 y h7. El problema es que el rey negro tiene muy pocas casillas de escape, pues el alfil blanco controla la casilla-g8.

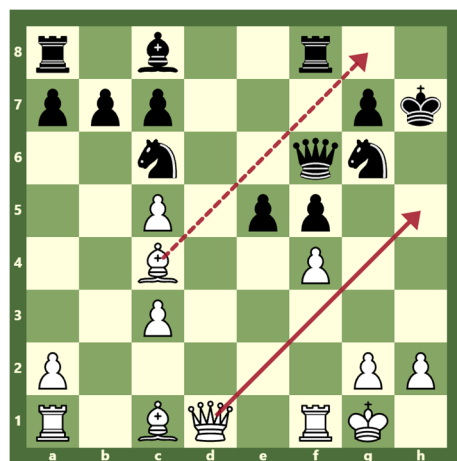
Si las blancas consiguen dar un jaque con la dama o la torre sobre la columna-h, el rey de las negras casi invariablemente estará en grandes problemas. El objetivo de las blancas, por lo tanto, es abrir la columna-h de cualquier forma posible, lo cual usualmente significa realizar un sacrificio.

Modelos típicos cuando falta el peón-f7



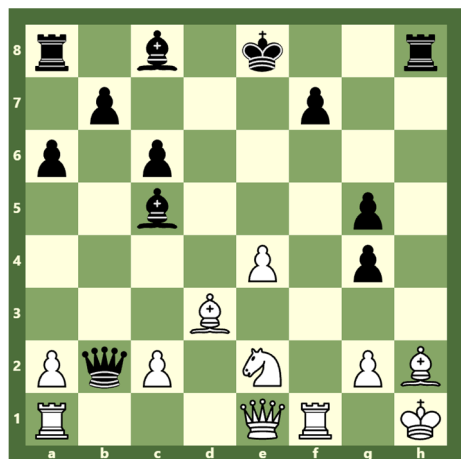
12a) Juegan las blancas

El rey negro actualmente está protegido por el peón-h7. Las blancas sacrifican su caballo con 1. ♖xf7 ♔xh7 (12b), abriendo la columna-h.



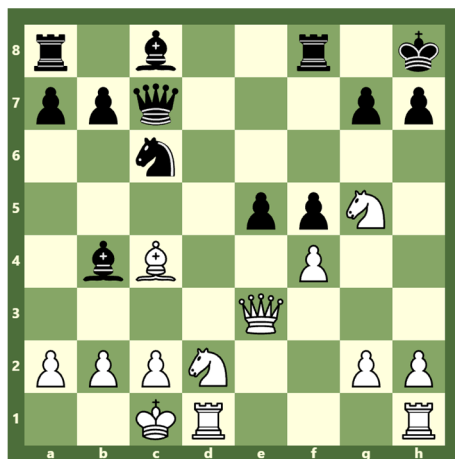
12b) Juegan las blancas

Aquí sigue 2. ♕h5 jaque mate. Observa cómo el alfil blanco en c4 evita que el rey negro se escape (a través de g8) porque no hay un peón negro en f7.



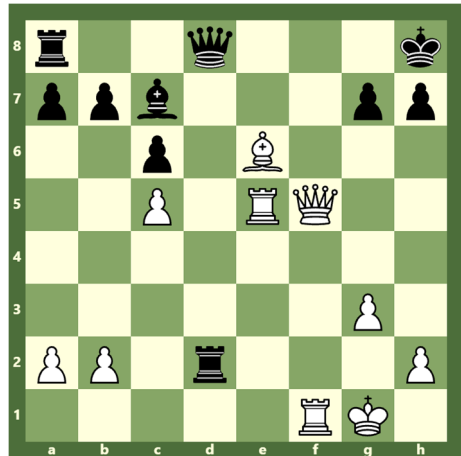
13) Juegan las negras

Aquí la columna-h ya está abierta, y la torre negra esta pronta para explotar este hecho. Tras 1...♖xh2+ 2.♔xh2 ♕h8+ las blancas reciben mate siguiendo 3.♔g3 ♕h4.



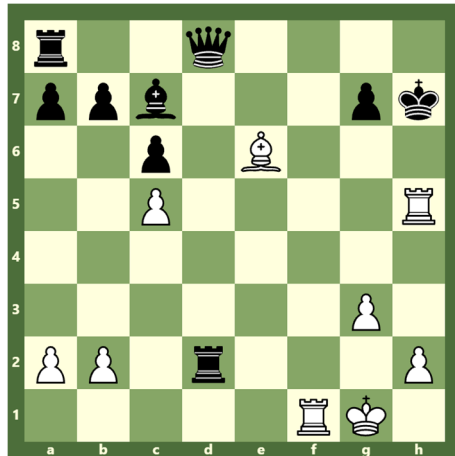
14) Juegan las blancas

Tras 1.♗xh7 ♔xh7 2.♕h3+ ♔g6 las blancas tienen que acercarse con la dama: 3.♕g3+ ♔h7 (3...♗f6 4.♕g5 es mate) 4.♕h4+ ♔g6 5.♕g5+ ♔h7 6.♕h5 mate.



15a) Juegan las blancas

Antes de sacrificar la dama, debe quedar claro que el rey negro no puede escapar a lugar seguro a través de la casilla-g6. Las blancas juegan 1.♕xh7+ ♔xh7 2.♖h5+ (15b).



15b) Juegan las negras

El rey puede escaparse –pero sólo temporalmente–. Después de 2...♔g6 viene el bonito remate 3.♕f7 jaque mate.