

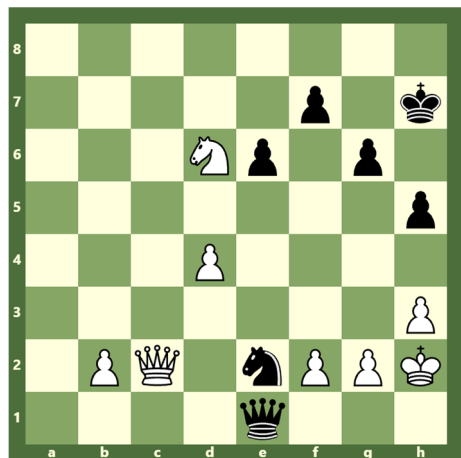
Utilizando los problemas para mejorar

Resolver problemas de ajedrez es una forma divertida de mejorar. El beneficio es aún mayor si también se aprenden (o se refuerza su conocimiento) modelos temáticos de ajedrez. Estos modelos son formaciones conocidas de piezas y peones, y son buenos indicadores de la posibilidad de una combinación o golpe táctico.

Todos los jugadores fuertes utilizan instintivamente patrones de reconocimiento para calcular temas tácticos rápida y profundamente. Incluso temas y modelos muy simples pueden crear combinaciones notables al juntarse.

La gran ventaja del reconocimiento de modelos es que este conocimiento puede usarse repetidamente, y en muchos escenarios diferentes. Como ejemplo, vamos a echar un vistazo a un solo modelo, uno de los muchos cubiertos en este libro. Aunque es un esquema de mate algo feroz, ni siquiera tiene un nombre oficial, así que lo he denominado 'Mate poderoso' (capítulos 47 y 48).

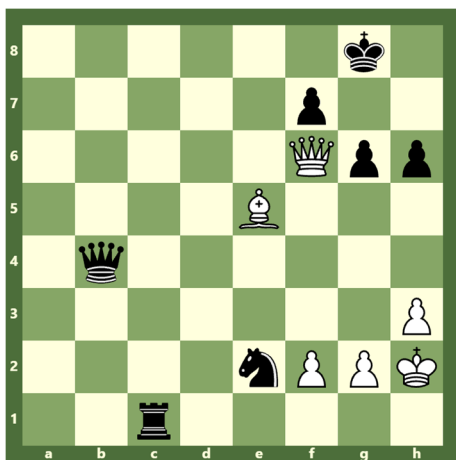
La siguiente posición de 'Mate poderoso' se alcanzó en una partida de un torneo oficial. Como es normal en los libros de ajedrez, el título del diagrama identifica a los jugadores, y el lugar y la fecha donde se disputó la partida. El jugador nombrado en primer lugar (Khantuev) jugaba con **blancas**, y el segundo jugador (Ivenin) tenía las piezas **negras**. La partida fue jugada en la ciudad de **Irkutsk** (Rusia) en el año **2010**.



Khantuev-Ivenin
Campeonato de Irkutsk 2010

Aunque las blancas tienen un peón de ventaja y les toca mover, no pueden evitar la derrota y decidieron abandonar. Esto se debe a que las negras han creado un esquema de mate tremendamente fuerte, con un caballo en la casilla "e2" y la dama en la última fila de su oponente. La amenaza es **1...♕g1++**. La jugada **1.h4** sólo pospone el mate: **1...♕g1+ 2.♔h3 ♕h1++**. De hecho, la única opción blanca de parar un rápido mate es dar su dama por el caballo, una derrota segura a largo plazo.

De acuerdo, quizá en una partida puedas calcular duro y encontrar este modelo por ti mismo, sin conocerlo de antemano. Pero, ¿con cuanta anticipación puedes evaluar la siguiente posición de 'Mate poderoso', en la que las blancas tienen un serio contrajuego?



Negras juegan

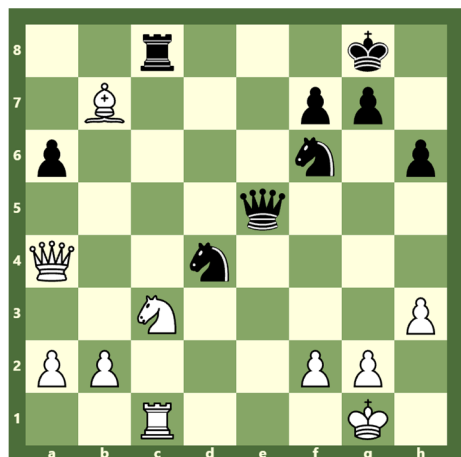
J. Hartung-A. Pakhomov

Pardubice 2006

Si las negras no tuvieran experiencia, podrían estar muy preocupadas por la amenaza blanca. Sin embargo, para un jugador familiarizado con el reconocimiento de patrones, la ganancia de tiempo de la solución es rutinaria: **1...♖h1+!**, y las blancas abandonaron, a la vista de **2.♔xh1 ♕e1+** (**2...♕b1+** es similar) **3.♔h2 ♕g1++**.

Un jugador con nivel de maestro detectaría la combinación con el sacrificio ganador de torre en unos pocos segundos, ya que el tema es bien conocido.

No todos los remates tácticos son tan típicos. El escenario del siguiente diagrama engañó a las blancas, un jugador con fuerza de maestro. En este momento, no es tan obvio como va a presentarse nuestro modelo de mate.



Negras juegan

W. Koch-Buhmann

Alemania (equipos) 2004/2005

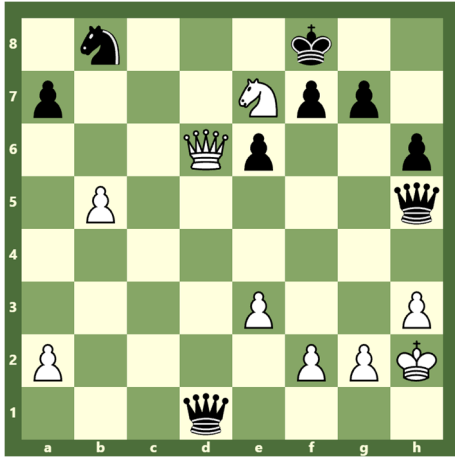
1...♖xc3! 2. ♖xc3 ♔e1+ 3.♗h2 ♚e2. Las blancas abandonaron. Aunque las blancas pueden dar algunos jaques (4.♖c8+ ♗h7 5.♕e4+ g6), no pueden hacer nada contra el esquema de mate. El ganador de esta partida es un gran maestro, el título más alto que se puede lograr en ajedrez, aparte del de Campeón Mundial.

Algunos consejos para resolver los 100 problemas de ajedrez:

- La introducción de cada problema normalmente explica el modelo **desde el punto de vista blanco**. Así que cuando haya un problema en el que muevan las negras, necesitarás adaptar mentalmente el concepto; por ejemplo: 'un sacrificio de dama blanca en "h7" se convertiría en 'un sacrificio de la dama negra en "h2"'. Puede parecer un poco complejo al principio, pero todo es parte del aprendizaje del ajedrez, y con la práctica resulta fácil.
- Cada capítulo consta de dos diagramas. El problema A (con útiles flechas) enseña un concepto importante. El problema B es el difícil de resolver, ¿puedes encontrar la continuación correcta en una posición similar, pero no idéntica? Si quieres, cubre la solución del problema B con una pequeña tarjeta, para no verla por accidente.
- Por último, recuerda que en los libros de ajedrez no siempre se analizan los intentos defensivos desesperados. Quizá, en lugar de seguir la línea principal crítica, veas que el defensor puede evitar el mate perdiendo una pieza. ¡Muy bien por darte cuenta, pero eso

no significa que el problema sea erróneo! Damos por sentado que si una combinación gana material más importante, ha sido un éxito.

- En nuestra ilustrativa posición final se enfrentan dos grandes maestros. Las negras tienen dos damas, pero el letal esquema 'Mate poderoso' decide la partida a favor de las blancas.



Blancas juegan
Bacrot-Svetushkin
Liga Francesa 2012

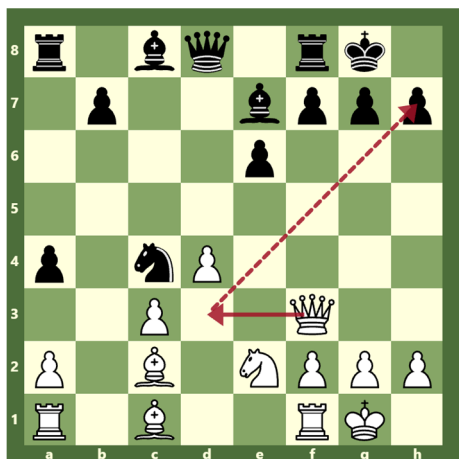
1. ♖g6+ ♔g8 2. ♕xb8+ ♔h7 3. ♘e7. **Las negras abandonaron.** Hermoso juego de las blancas. A pesar de la dama de ventaja, las negras no tienen una defensa adecuada contra la amenaza ♕g8++.

Como podemos ver, hay muchas formas diferentes de utilizar un mismo tema, y conocer los conceptos más típicos te dará una enorme ventaja inicial. ¿Habías visto antes todos los problemas anteriores? Si no es así, seguro que vas a asimilar estos conceptos para el futuro, serás ya un jugador un poco más fuerte. Te aseguro que el efecto acumulativo de conocer unos cientos de modelos ¡te hará de verdad un adversario muy peligroso!



1. Recolectando las piezas

Alinear la dama y un alfil con la amenaza de dar jaque mate es un procedimiento estándar de ataque. Por lo general, el objetivo es un ataque en el flanco de rey, pero, ocasionalmente, una pieza extraviada en el flanco de dama puede ser capturada.

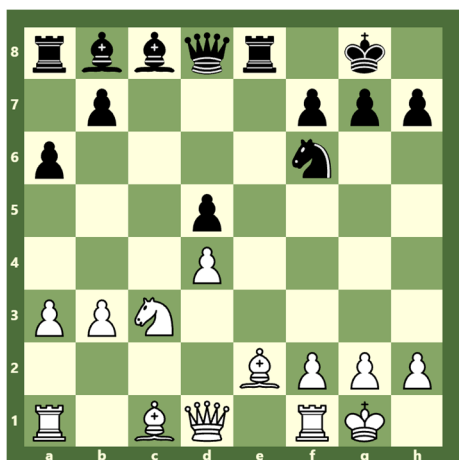


1a) Juegan blancas

Kernazhitsky-Yanovsky, Kiev 2007

El caballo negro está desprotegido. Las blancas pueden ganarlo con un ataque doble (tenedor).

1. ♕d3. Las negras abandonaron. La dama blanca se ha alineado delante del alfil, amenazando ♕h7++. Las negras pueden evitar el jaque mate, pero pierden el caballo (por ejemplo: 1...g6 2. ♕xc4).



1b) Juegan negras

Nadir-Magerramov, Abu Dhabi 2003

El caballo blanco está desprotegido en la casilla "c3". ¿Puedes encontrar el ataque doble ganador?

1... ♕c7. Las blancas pierden el caballo, así optaron rendirse. Después de 2.g3 (para parar 2... ♕xh2++) sigue 2... ♕xc3.

2. El clásico ataque doble con ♔e4

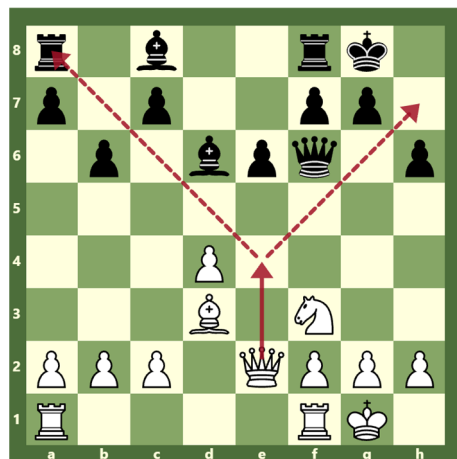
Los jugadores inexpertos pierden a menudo una torre con esta trampa. La dama blanca mueve a "e4", amenazando jaque mate y a una torre negra. Esto es un ataque doble (o tenedor), y las negras no pueden hacer frente a ambas amenazas a la vez.

2a) Juegan blancas

Wainwright-Robinson, Inglaterra-EEUU,
Match por Cable 1907

Los jugadores han perdido torres con este truco desde hace más de cien años.

1. ♔e4 Las blancas amenazan 2. ♔h7++, y también 2. ♔xa8; ¡un magnífico ataque doble!
1... ♙d8 2. ♔xa8. Las blancas ganan. Las negras detuvieron el jaque mate, pero no tuvieron tiempo para salvar su torre.



2b) Juegan blancas

Trampa estándar de apertura

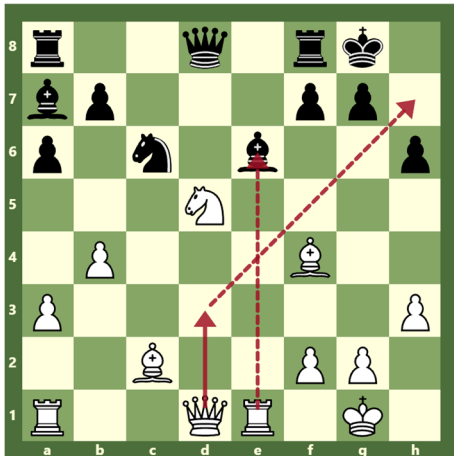
Esta trampa es normal en partidas de aficionados. Para establecer un ataque doble ganador, las blancas primero tienen que eliminar un defensor negro. ¿Puedes ver cómo hacerlo?

1. ♘xf6. Un hábil cambio; el caballo negro defendía "e4" y "h7". 1... ♙xf6 2. ♔e4, y las blancas ganan.



3. K.O. en dos jugadas

Una letal combinación de dos jugadas. Primero, la dama blanca ocupa una posición activa, amenazando mate. Las negras se defienden con un movimiento de peón y entonces su flanco de rey es destruido con un demoledor sacrificio.

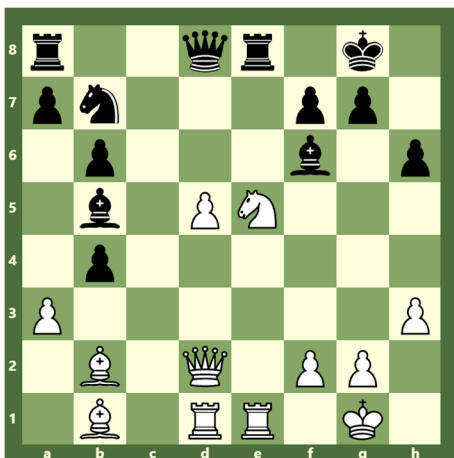


3a) Juegan blancas

Cuenca Jiménez-Cabrera Galeano, Albacete 2005

Las blancas comienzan con la amenaza ♔h7++; después, un sacrificio de torre destroza la posición negra.

1. ♔d3 g6 2. ♖xe6! Las negras abandonaron. Después de 2...fxe6 (si no, las negras quedan con un alfil menos), sigue 3. ♔xg6+ ♔h8 4. ♔h7++.



3b) Juegan blancas

Ernst-Odendahl, Dieren 2004

Las blancas ganan en dos jugadas al amenazar una decisiva penetración de dama.

1. ♔c2 g6. Si no, 2. ♔h7+ es demoledora. 2. ♖xf7! Las negras abandonaron. Si 2...♔xf7, 3. ♔xg6+ es decisiva. Mala suerte si eliges la inferior 2. ♖xg6?, ya que 2...♔xb2 defiende.

4.El mega-K.O.

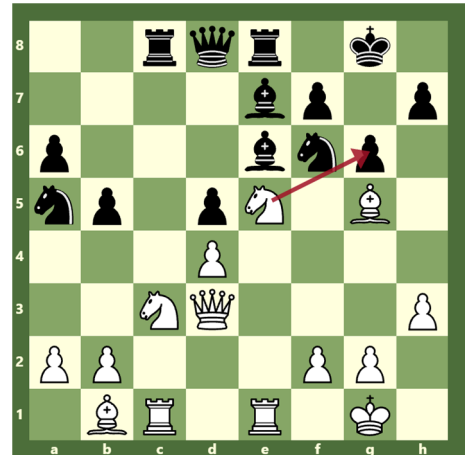
Tus rivales no sabrán que les ha golpeado cuando efectúes este doble sacrificio de pieza. De nuevo, el rey está bajo la presión de la dama y el alfil alineados.

4a) Juegan blancas

Smerdon-Cunanan, Canberra 2007

Las blancas entregan un caballo, pero recuperan un peón y un alfil: un gran canje.

1.♘xg6! hxg6 2.♙xe6! Esta combinación gana un peón, debido a que las negras no pueden capturar la torre. Si **2...fxe6**, las blancas dan mate con **3.♙xg6+ ♔h8** (o **3...♔f8 4.♙h6++**) **4.♙xf6 ♙xf6 5.♙h7++**.



4b) Juegan blancas

Hossain-Mehar, Bhubaneswar 2011

El k.o. completo es una secuencia de tres jugadas. ¿Cómo ganan las blancas un peón de manera forzada?

1.♙d3. Amenazando **2.♙xf6** y **3.♙xh7++**.
1...g6 2.♘xg6! hxg6 3.♙xe6!

