

Unidad 4

Las partidas en espejo

El que se copia siempre llega tarde

Muchas veces se escucha a jóvenes jugadores lamentarse porque su rival "copia" las jugadas... Después de ver estas partidas no tendrás por qué preocuparte... ie incluso estarás deseando que te imiten!

Partida nº 1. Blancas: Karel Traxler (Checoslovaquia)

Negras: J. Samanek (Checoslovaquia)

Jugada en Osyky en 1900

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cc3 Cc6 4.Ab5 Ab4 5.0–0 0–0 6.d3
d6 7.Axc6 Axc3

Con esta jugada las negras muestran sus deseos de *copiar* a las blancas hasta el final.

8.Axb7 Axb2

Si 8...Axb7 9.bxc3 gana un peón, por eso las negras se sienten obligadas a seguir al rival.

9.Axa8 Axa1 10.Ag5

Para tomar en a1.

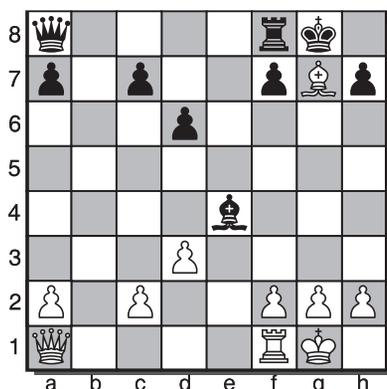
10...Ag4 11.Dxa1 Dxa8 12.Axf6 Axf3

Es posible 12...gxf6, pero deja a las negras con su rey un poco inseguro.

13.Axe5 Axe4

Si 13...dxe5 14.gxf3 y pierde un peón.

14.Axg7



Con la desaparición del peón de e5, la dama blanca, encerrada en una esquina, vuelve a la vida.

14...Axg2 15.Axf8 Axf1

Para no perder material, pero...

16.Dg7 ++.

Las negras llegaron tarde.

Partida nº 2. Jugada entre dos aficionados

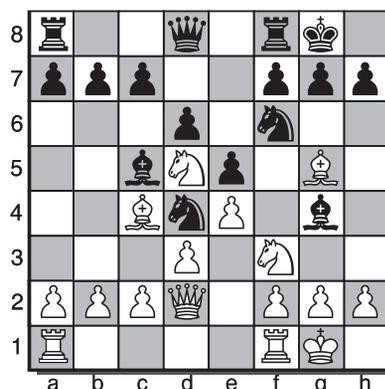
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Ab5 Ab4 5.O-O O-O 6.d3 d6 7.Ag5

Ahora se intenta Cd5 para volver a atacar al caballo clavado, cambiar luego en f6, y romper los peones defensores del rey.

7...Ag4

Una buena forma de luchar contra la amenaza mencionada era jugar 7...Axc3. Pero las negras por ahora están contentas con la idea de imitar a las blancas.

8.Cd5 Cd4 9.Ac4 Ac5 10.Dd2



Como verás enseguida, esta dama encuentra una forma de acercarse peligrosamente al rey negro...

10...Dd7

Otras jugadas negras también tienen sus problemas: Si 10...Axf3 11.Axf6 gxf6 12.Dh6 para seguir con Cxf6+ y Dxh7++.

Si 10...Cxf3+ entonces por ejemplo: 11.gxf3 Axf3 y ahora no es buena 12.Axf6 gxf6 13.Dh6 Rh8 14.Cxf6, amenazando mate, por: 14...Tg8+ 15.Cxg8 Dxg8+ y ¡son las negras las que dan mate! Es buena 12.h3 para crear un refugio al rey 12...c6 13.Cxf6+ gxf6 14.Ah4 (para volver con la amenaza **Dh6**) 14...Rh8 15.Rh2 Tg8 16.Tg1 De7 17.Tg3 Ah5 (si **17...Txxg3 18.fxxg3** seguido de **19.Tf1** con fuerte ataque) 18.Dh6 Ag6 19.Tf3 y...las negras están muy mal porque ya no pueden defender más la casilla f6.

11.Axf6 Axf3 12.Ce7+

¡Lo mejor!

12...Rh8

La otra jugada posible 12...Dxe7 evitaba el mate pero dejaba a las negras totalmente perdidas.

13.Axg7+ Rxg7 14.Dg5+ Rh8 15.Df6 ++.

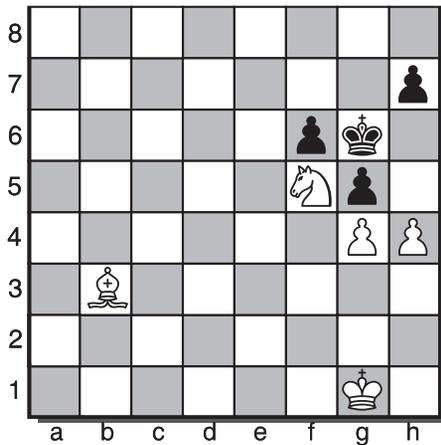


RECUERDA:
DEBES PENSAR EN LAS INTENCIONES DE TU RIVAL ¿QUÉ JUGARÍAS TÚ EN SU LUGAR? SI LAS IDEAS DE TU ADVERSARIO SON MOLESTAS, CONSIDERA CÓMO DEFENDERTE O CÓMO EVITARLAS.

LO QUE HAS APRENDIDO:

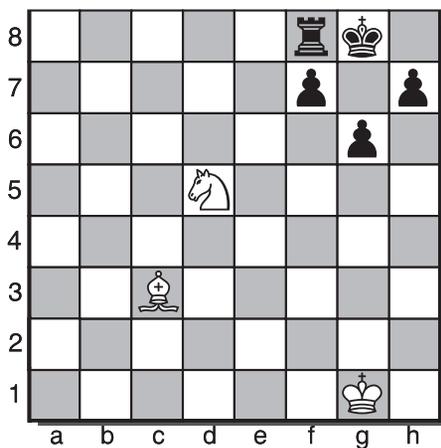
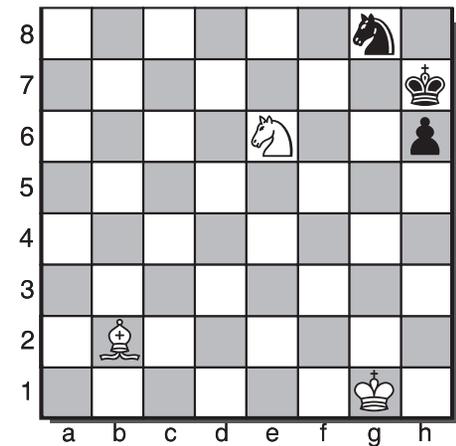
En este capítulo hemos visto la fuerza del jaque y de las amenazas de mate. La urgencia de frenar amenazas no le permite al rival pensar en el ataque. No pierdas tiempo, cada jugada es importante...

Ejercicios Unidad 4



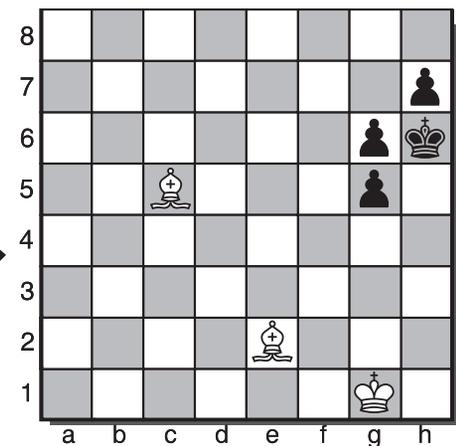
1. El rey negro no puede salir del acoso de las piezas blancas. ¿Cómo le darías mate? 1.....

2. Las blancas dan un bonito mate con la pareja formada por el alfil y el caballo. ¿Cómo? 2.....

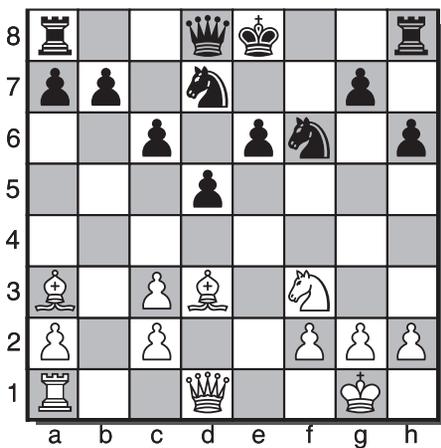


3. De nuevo la pareja alfil y caballo en acción. Mate en una jugada. 3.....

4. La pareja de alfiles da jaque mate a este rey negro, que tiene a sus acompañantes demasiado cerca. La jugada ganadora es... 4.....



Ejercicios Unidad 4

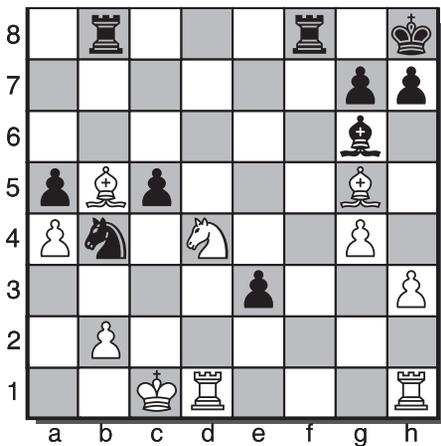
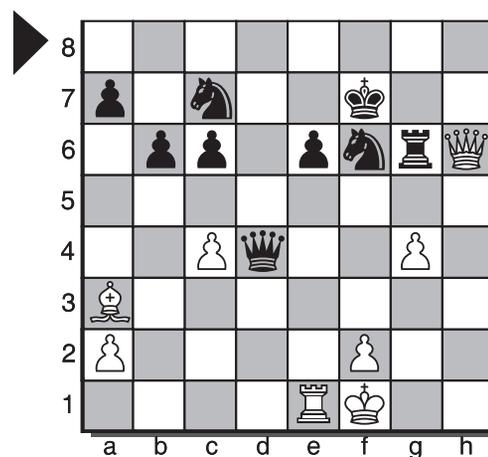


5. El rey negro sucumbe en el centro del tablero ante el empuje de los alfiles enemigos. Mate en 1 con blancas.

5.

6.

6. Es el turno de las blancas. ¿Cómo terminarías rápidamente la lucha?

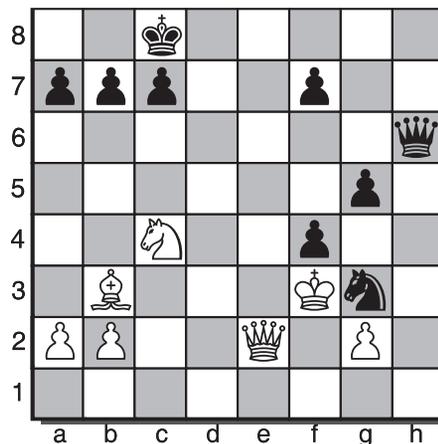


7. El rey blanco no está muy seguro, como lo demuestra la primera jugada de las negras, que consigue jaque mate. Esa jugada es...

7.

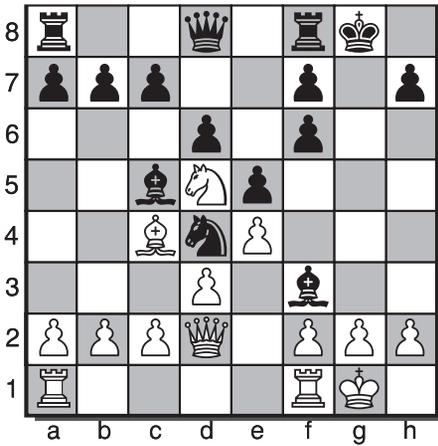
8.

8. Las blancas amenazan mate con De8. ¿Qué defensa recomiendas para las negras?





Ejercicios Unidad 4

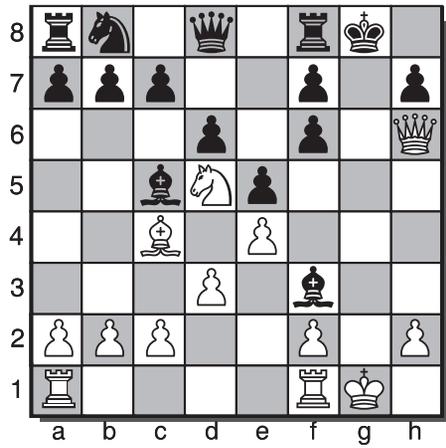
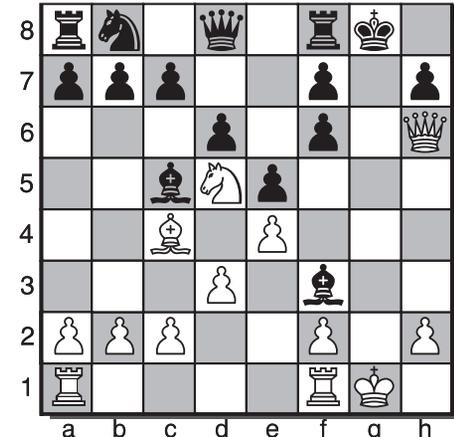


9. La posición es casi simétrica, pues las negras han intentado copiarse, sin embargo están perdidas. ¿Con qué maniobra se imponen las blancas rápidamente?

9.

10.

10. Con sus siguientes jugadas las blancas consiguen mate o una ventaja material decisiva. ¿Cuáles son estas jugadas?

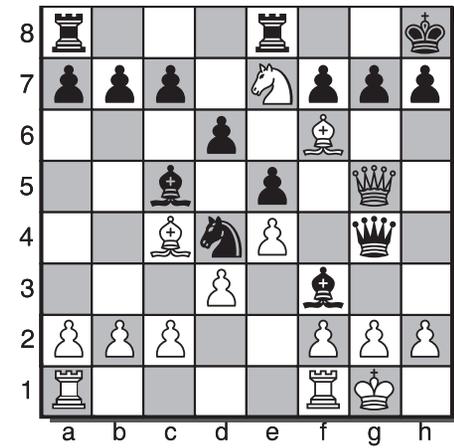


11. Las blancas amenazan seguir con: Cxf6+ seguido de 2 Dxh7++ ¿Qué jugadas con las negras para evitarlo?

11.

12.

12. Posición casi simétrica en la que el turno de juego es de las blancas. ¿Qué jugada les propondrías?



Soluciones Unidad 4



A

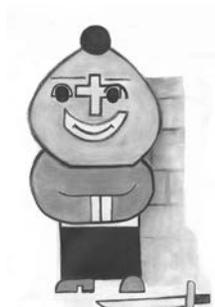
- 1 1.h5++.
- 2 1.Cf8++.
- 3 1.Ce7++.
- 4 1.Af8++.



B

- 5 1.Ag6++. La posición procede de una partida entre Rosenthal (blancas) contra un aficionado.
- 6 1.Df8++. Este remate se produjo en la partida Falk, I. – Wolf, S. jugada en Viena, en 1921
- 7 1...Ca2++. Este fue el mate que dio Zuckertort (negras) en esta partida, jugada en Chislehurst (Inglaterra) en 1878. Su rival eran varios aficionados jugando en consulta (entre varios aliados) contra el maestro.
- 8 1...Dh5+, seguido de 2...Dxe2. Se jugó en la partida Albin – Maroczy, celebrada en Montecarlo (Mónaco) en 1903.

C



- 9 1.Dh6 para seguir con 2.Cxf6+ y tienen que entregar la dama para evitar el mate.
- 10 De una forma similar al ejercicio anterior sigue: 1.Cxf6+ Rh8 2.Dxh7++, o bien 1...Dxf6 2.Dxf6 con ventaja decisiva.
- 11 Se puede preparar un contraataque fulminante: 1...Rh8 para apartar al rey del posible jaque de caballo desde f6 y dejar libre la casilla g8 para la torre negra. ¡Después de esta jugada son las negras las que ganan! Por ejemplo:
Si 2.Cxf6 Tg8+ 3.Cxg8 Dxg8+, luego se cubren con dama y se captura la dama con mate.
Si 2.Dxf6+ Dxf6 3.Cxf6 Cd7 esta jugada es para desviar al caballo y que no vigile la casilla g8 4.Cxd7 no hay escapatoria, ya que con otras jugadas las blancas pierden el caballo y quedan perdidas 4...Tg8++.
- 12 1.Axg7++. Observa que no vale 1.Dxg7+ por 1...Dxg7.