

Guía rápida de inicio

Así pues... ¿quiere sumergirse en la resolución de los problemas sin haber leído antes (¡o quizás nunca!) la introducción? ¡Ese es el espíritu! Animamos a todos a abordar los ejercicios lo antes posible y leer sobre la historia y filosofía del método cuando deseen tomar un descanso. Si lo prefiere, puede empezar con esta Guía rápida de inicio. El lector tiene dos métodos principales para trabajar con este libro.

Opción 1. Resolución general

Si compró este libro para su práctica habitual de resolución de problemas, entonces acuda a la página 31 y comience a resolver los 1128 ejercicios que le tenemos preparados. Están organizados en tres niveles generales de dificultad. Sin embargo, una breve advertencia: Basándonos en nuestro criterio, los problemas no son todo combinaciones del tipo "Blancas juegan y ganan". La tarea es encontrar la jugada más eficaz (con sus correspondientes variantes), y esta podría, por ejemplo, forzar las tablas, obtener una ligera ventaja o incluso evitar caer en una táctica del contrario en una combinación aparentemente obvia. ¡Buena suerte y diviértase!

Inicio Rápido 2. El método del pájaro carpintero

Si desea entrenar usando el método del pájaro carpintero como se recomienda en este libro, hay algunas cosas que debe conocer antes de comenzar:

1. La idea general del método es desarrollar un reconocimiento intuitivo/automático de patrones a través de la resolución repetitiva de los mismos ejercicios en un formato cíclico.
2. Como probablemente el lector sabrá, o habrá deducido de la descripción anterior, el método del pájaro carpintero es bastante exigente y no es para todos. Aunque creemos que la mayoría de los jugadores podrían beneficiarse enormemente de él, la cuestión es si el tiempo y la energía podrían aprovecharse de mejor manera entrenando otro aspecto de su juego. Para mí (Tikkanen), usar este método me proporcionó una tremenda mejora en mi estabilidad bajo apuros de tiempo, aumentó bastante mi visión táctica y redujo significativamente mi tasa de errores. Estoy muy contento de haberlo hecho, pero no lo repetiré en un futuro cercano (por ahora, he hecho suficiente). Si decide que este método podría ser para usted y desea intentarlo, entonces le deseamos lo mejor. ¡Que sus resultados reflejen su esfuerzo!
3. Para aprovechar al máximo su entrenamiento con el método del pájaro carpintero, eche un vistazo rápido a las instrucciones en la página 27 antes de comenzar.

Historia del método del pájaro carpintero

Por Hans Tikkanen

El nombre del método del pájaro carpintero no fue invención mía, pero sí que estuvo influenciado por mí y por mi coautor, el GM Axel Smith. Proviene de una traducción que he escuchado de mi apellido finlandés, Tikkanen, que supuestamente significa "pequeño pájaro carpintero" (Little Woodpecker). Junto con la naturaleza repetitiva del método, parece adecuado, aunque el crédito por muchas de las ideas detrás del método proviene de otros lugares.

Mientras desarrollaba y utilizaba el método, no recordaba de dónde nacieron las ideas básicas. Cuando el método ganó una audiencia algo más amplia (después de obtener tres normas de GM) no pude resistirme a hacerme preguntas sobre mi entrenamiento, que me hicieron notar su similitud con el método de Michael de la Maza y sus "Siete Círculos" del libro *Rapid Chess Improvement. A Study Plan for Adult Players*. Reconocí el nombre y de hecho lo había leído durante mi época preprofesional, cuando pasé varios años leyendo todo lo que pudiera sobre las interacciones entre la consciencia humana, el cerebro y el ajedrez. Esto lo hice por curiosidad y también para averiguar cómo debería influir en mi enfoque para jugar y entrenar en ajedrez. Creo que olvidé ese libro debido a su enfoque exclusivo en jugadores adultos (básicamente principiantes adultos) y lo que consideré afirmaciones exageradas y afirmaciones con poco respaldo, junto con otros defectos (una reseña de Jeremy Silman ofreció una opinión similar, pero todavía más dura).

Aunque mi fascinación por el tema relativamente desconocido de la consciencia humana y el cerebro permanece (y, de hecho, fue una motivación importante para terminar mi etapa como jugador profesional de ajedrez e iniciar mis estudios en psicología), me parece que está más allá del ámbito de un libro de táctica de ajedrez, y además es demasiado especulativo. Sin embargo, una conclusión que saqué de mis lecturas fue que una gran cantidad de actividad ocurre de manera inconsciente, por debajo del procesamiento consciente realizado mediante esfuerzo, y que esto debería reflejarse razonablemente en mi enfoque hacia el ajedrez. Anteriormente (en un nivel seguramente inconsciente) había tratado con desdén este tipo de ideas, y mi estilo en el tablero de ajedrez solía ser más concreto que intuitivo. Ahora diría que, entonces, confiaba inconscientemente en mi intuición para encontrar las jugadas correctas a considerar, pero solo creía en el proceso consciente de verificación, que me parecía ser todo lo que había. "¡Cálculo, cálculo, cálculo!" era mi lema. Con mi posterior lectura de literatura psicológica, llegué a darme cuenta de que realmente existe algo como la intuición y me volví mucho más consciente de las partes inconscientes (valga la redundancia) de mi enfoque.

Uniéndolo todo

Armado con mis nuevas ideas, me esforcé por encontrar o desarrollar métodos de entrenamiento y pensamiento para mi uso personal. El más exitoso de ellos fue el método del pájaro carpintero (aunque en ese momento todavía no tenía un nombre con tanto gancho), que utilicé intensivamente durante la primavera de 2010. Mi propia experiencia con el método podría ser de interés para algunos, así que aquí la presento.

Primero, decidí las reglas generales del método. Resolvería un conjunto de mil ejercicios (provenientes de diversos libros de problemas de táctica) durante el período de tiempo que fuera necesario. Una vez completada la tanda, tomaría un descanso y luego repetiría el proceso, haciéndolo más rápido cada vez. Revisé mis respuestas con las soluciones en la parte posterior del libro y verifiqué con el módulo en los casos en los que no confiaba completamente en la solución proporcionada por el autor. (La frustración que siento cuando un ejercicio no tiene sentido ha servido como una gran motivación para hacer que las soluciones en este libro sean lo más precisas posible).

Siendo un profesional del ajedrez, tenía muy pocos compromisos que me distrajeran de trabajar arduamente en la resolución de problemas. Por supuesto, resolver ejercicios de esta manera es un reto muy duro, así que la mayoría de los días no lograba completar una jornada laboral completa de ocho horas; pero a veces sí lo lograba. Cada vez que completaba una tanda de 1000, me tomaba un merecido descanso, que iba desde un día completo hasta más de una semana. Durante estos períodos, no hice otro trabajo relacionado con el ajedrez, exceptuando alguna partida ocasional.

Con cada ciclo de resolución, mi objetivo era reducir a la mitad el tiempo total necesario para los mil ejercicios respecto al ciclo anterior. Con el tiempo fui capaz de resolver todos los ejercicios en un solo día (aunque no dentro de las ocho horas). Al principio, tenía la intención de repetir todo el proceso cada seis semanas. Más tarde, sin embargo, decidí que "repetir un conjunto de 1000 ejercicios antes de un torneo importante" era más realista.

No hace falta decir que el proceso fue exigente, pero tuve mucha motivación (en parte por la frustración acumulada al haber cometido graves errores en partidas importantes, pero también porque estaba utilizando mi propio método). Aunque fue difícil para mí, uno de los libros sufrió aún más: ¡quedó completamente destrozado por el uso!

Resultados del entrenamiento

Como mencioné antes, entrené con el método del pájaro carpintero en la primavera de 2010. Ese verano, logré tres normas de gran maestro y superé la barrera de los 2500 puntos de Elo, todo en un período de siete semanas. Los efectos positivos no se detuvieron ahí: al año siguiente, mi ranking alcanzó brevemente los 2601 puntos.

En mi experiencia, es raro conseguir resultados tan rápidos con cualquier tipo de entrenamiento, pero para mí, el método del pájaro carpintero era justo lo que necesitaba. La mayor agudeza táctica y consistencia que provienen de trabajar duro con este método redujeron significativamente mis errores y me hicieron sentir más seguro frente al tablero.

¿Habría logrado la misma mejora con otro tipo de entrenamiento? No es imposible (pero mi nivel de juego no había mejorado significativamente en años, así que no sabía qué hacer de manera diferente para tener éxito). Aunque probablemente el método del pájaro carpintero no fuera la única manera de mejorar mi juego, ciertamente demostró ser una manera. La intersección entre

mi interés por la mente humana y mi motivación para dejar de cometer errores seguramente me ayudó a dedicar más tiempo y esfuerzo del que habría puesto en mi entrenamiento habitual.

Después de mi éxito extraordinario con el método del pájaro carpintero, intenté ir un paso más allá y a veces logré confiar en mi intuición sin la necesidad perfeccionista de verificarla siempre. Tal vez algún día seré capaz de jugar el tipo de ajedrez hermoso e intuitivo por el que son conocidos algunos grandes jugadores. Eso realmente sería fantástico.

Compartiendo "el método" con otros

Por aquel entonces, había varios jugadores de ajedrez con mucha dedicación en el sur de Suecia, algunos de los cuales trabajaban juntos, y todos estábamos, naturalmente, interesados en los progresos y los métodos de los demás. Mientras entrenaba con mi propio método durante la primavera, fui bastante reservado sobre lo que estaba haciendo; no para guardármelo, sino para poder evaluar mi experiencia y tener una opinión más fundamentada que compartir. Después de ese glorioso verano, era evidente que muchos me preguntaban qué había hecho para finalmente dar el paso de maestro internacional a gran maestro.

Describí el método y mi razonamiento para adoptarlo, y muchos otros decidieron probarlo. Al parecer, un entrenador sueco invitó a sus estudiantes en el norte del país a trabajar de manera dedicada en el método durante un tiempo. También se ha mencionado en el Calendario de Adviento de Ajedrez Sueco. Más significativamente, el método recibió su nombre en el libro *Pump Up Your Rating* de Axel, quien lo incorporó en su propio entrenamiento, del cual puede leer más en la siguiente página.

Por lo que he escuchado, los resultados de los jugadores que entrenaron usando el método del pájaro carpintero han sido generalmente positivos, aunque aún no he oído hablar de nadie que haya invertido tanto trabajo en él como lo hice yo.

Una sesión final

Por Axel Smith

Mientras Hans organizaba sus sesiones que se parecían a jornadas laborales, las mías eran más caóticas. En una ocasión me encontraba haciendo senderismo en las montañas, la semana antes del Campeonato Sueco. Al ver las fotos más tarde, me percaté de que en la mayoría de ellas estaba mirando el libro de ejercicios. Al menos el paisaje quedaba bien en las fotografías.

Antes de viajar a Hungría en diciembre de 2015 para conseguir mi última norma de gran maestro, resolví el mismo libro (ya destrozado) por 11ª y 12ª vez. Estaba decidido a hacer algo que había estado soñando durante años: completar un conjunto completo de ejercicios en menos de 24 horas. Me encerré en una habitación del sótano junto a la lavandería del edificio y, una vez cada hora, caminaba por la habitación. Dos veces mi esposa vino con pan recién horneado (y una oportunidad para abandonar). Estuve cerca de rendirme cuando colapsé en algún momento en la recta final, pero terminé el ejercicio número 978 y el último finalmente, después de 22 horas y 18 minutos.

Hay muchas formas posibles de afrontar el pájaro carpintero. Todas se reducen a lo mismo: trabajar en los ejercicios. Sin embargo, es más fácil seguir resolviendo si tienes un plan. Hans me prohibió recomendar la configuración mencionada anteriormente, por razones humanitarias. Y, de hecho, mi primer pensamiento después fue "nunca más".

Dicho esto, la última sesión no solo fue beneficiosa tácticamente, sino que también me facilitó mantenerme concentrado durante las partidas en Hungría. No te estás encerrando día y noche para arruinar todo dando paseos cuando se supone que debes pensar.

Además, para mí, los abundantes ejercicios del libro están conectados a los lugares donde los he resuelto: el metro de Berlín; un tren nocturno a Bucarest; las montañas donde practicaba senderismo. Así que esas horas en el sótano también incluyeron un viaje por Europa.

Introducción general

¡Táctica, táctica, táctica!

¿Alguna vez ha perdido innecesariamente una partida de ajedrez debido a un descuido táctico? Por decirlo suavemente, no está solo. Cuando revisamos una muestra aleatoria de partidas, descubrimos que más de la mitad de aquellas con resultados decisivos fueron determinadas por errores tácticos. No es fácil describir exactamente qué constituye un error táctico o si la partida tiene un momento decisivo específico, pero utilizamos los siguientes criterios para definir un error táctico decisivo:

- a) La posición no estaba ya perdida ni era mucho peor.
- b) El movimiento desperdició material o permitió una combinación ganadora.
- c) El oponente explotó el error para ganar la partida.

En la preparación para escribir este libro, optamos por revisar las partidas con resultados decisivos disputadas entre grandes maestros en el Campeonato Sueco de 2016. Son solo 19 partidas, lo que claramente no es una muestra suficientemente grande como para sacar conclusiones importantes. Sin embargo, nos sorprendió encontrar que hasta un 42% fueron decididas por errores tácticos. En niveles más bajos, la frecuencia es aún mayor, como muestra la siguiente tabla:

Ambos jugadores con Elo.

Porcentaje de partidas decisivas determinadas por errores tácticos

Gran maestro	42%
2200-2400	44%
2000-2200	63%
1800-2000	72%

Los porcentajes en las tres categorías de clasificación por debajo del nivel de gran maestro se basan en 32 partidas elegidas al azar en cada categoría. Esto no es, de ninguna manera, una investigación exhaustiva y no ofrece una imagen completa; la gestión del tiempo también es de vital importancia. Otro punto relevante es que es más difícil evitar errores tácticos en posiciones defensivas pero pasivas, donde el oponente tiene varias ideas de ataque y hay menos jugadas decentes. Sin embargo, es seguro concluir que la táctica tiene una prioridad alta si se quieren sumar puntos.

Suponiendo que haya leído la historia del método del pájaro carpintero de Hans, en la página 6, ya tendrá una idea aproximada del tipo de entrenamiento que le proporcionará este libro. En las siguientes páginas, hablaremos un poco más sobre cómo hemos organizado el material de entrenamiento y cómo sacarle el máximo provecho.

Los ejercicios

Hemos reunido un total de 1128 ejercicios, divididos en tres niveles de dificultad.

Fácil (222 ejercicios)

Si estos ejercicios son suficientemente desafiantes para usted, entonces parecería lógico usar el final de esta sección como su punto de corte, después del cual volverá al principio para su segundo ciclo. Si, por otro lado, encuentra estos bastante fáciles, ¡entonces comience con ellos de todos modos! Hemos elegido deliberadamente estos ejercicios porque presentan tácticas más simples que las que encontrará en la mayoría de los libros de problemas tácticos. Un beneficio parcial de este enfoque es que hace que el libro sea accesible a un público más amplio. Sin embargo, incluso si estuviéramos diseñando un programa exclusivamente para jugadores que aspiran al título de gran maestro, habríamos comenzado con estos problemas de todos modos, porque reflejan la realidad. Estas tácticas simples son el tipo de cosas que se necesitan ver automáticamente durante las partidas, en lugar de tener que gastar tiempo y energía buscándolas activamente.

Intermedio (762 ejercicios)

Para fomentar la velocidad, también encontrará algunos ejercicios relativamente fáciles en esta sección. También puede haber algunos que considere difíciles, pero recuerde que el objetivo no es obtener un 100% de aciertos, especialmente en los primeros ciclos. Incluso después de trabajar con todos los ejercicios, cada uno de nosotros cometió bastantes errores al resolver el borrador. Otro punto que vale la pena tener en cuenta es que muchas de las soluciones fueron pasadas por alto por un Campeón del Mundo.

Avanzado (144 ejercicios)

Aconsejamos a la mayoría de los lectores que no utilicen esta sección final para el entrenamiento del pájaro carpintero. Varias de las posiciones son realmente complicadas y más adecuadas para desarrollar su habilidad de cálculo, lo que se desvía un poco del propósito principal de este método. Dicho lo cual, podemos ver que esta sección puede ser útil en un par de escenarios:

1. Para la mayoría de los lectores, las secciones Fácil e Intermedio contendrán material más que suficiente para llevar a cabo un intenso plan de entrenamiento. Pero una vez que haya llegado al final (y, con suerte, habiendo notado un salto significativo en su habilidad táctica sobre el tablero), en algún momento querrá pensar en un entrenamiento adicional. La sección final de ejercicios más desafiantes sería adecuada para este propósito.
2. Para extremistas que ya son jugadores fuertes y que poseen el tiempo, la energía y la motivación para abordar este libro de la manera más exigente posible, esta sección final puede incluirse en el plan de entrenamiento principal. Intente resolver los 1128 ejercicios en ciclos bajo las restricciones de tiempo detalladas en la sección de Instrucciones en la página 27. ¡Para siquiera considerar un desafío como este, probablemente debería estar en un nivel en el que esté trabajando para obtener el título de gran maestro!

Velocidad

Los patrones tácticos suelen aparecer sin esfuerzo en nuestras mentes, pero no viajan solos; también necesitamos pensar metódicamente y calcular las variantes con cierta precisión. Por lo tanto,

el método del pájaro carpintero no solo desarrolla el reconocimiento de patrones, sino también el cálculo, enfoque, toma de decisiones y la velocidad.

Una vez que conozca ciertos patrones y motivos, la velocidad es clave. Los pensamientos más rápidos son los que nos vienen automáticamente, y aunque los pensamientos automáticos negativos pueden ser un gran problema en psicopatología, la automaticidad también aporta grandes beneficios. Cuanto más automática sea la búsqueda de motivos, mayores serán las probabilidades de que vea lo suficiente. Consideramos que una buena manera de desarrollar la automaticidad es resolver un conjunto de ejercicios repetidamente, reduciendo gradualmente la necesidad de búsqueda consciente. Si esto suena algo similar a aprender a montar en bicicleta, es porque lo es.

Otras cuestiones sobre los ejercicios

Siempre hemos creído que prácticamente todos los libros sobre combinaciones de ajedrez carecen de algo esencial para las tácticas reales en las partidas: pistas falsas. Cuando se usan libros de problemas convencionales, resolver ejercicios a veces se vuelve como ver cierto tipo de película: simplemente se sabe que todo se resolverá al final. En una película, esto puede restar tensión y emoción, mientras que en el entrenamiento táctico puede reducir la incertidumbre y la precisión.

Por lo tanto, decidimos que era importante incluir algunas pistas falsas, donde los movimientos más obvios fracasan. Al eliminar la certeza de que incluso los disparos tácticos aparentemente fáciles son infalibles, buscamos acercar la experiencia de entrenamiento un paso más a la de una partida real. Aunque podría argumentarse que este tipo de libro no es necesariamente el mejor formato para pistas falsas, queríamos poner en práctica nuestras ideas.

Al presentar los ejercicios, hemos evitado proporcionar cualquier información previa sobre la evaluación de la posición o la naturaleza del motivo táctico que se debe encontrar. Otros libros de problemas pueden tener sus propias razones para incluir esta información, pero queremos mantener el entrenamiento lo más cercano posible a una partida real.

En algunos ejercicios, la tarea es rematar una posición prometedora que puede ser ganadora incluso sin la táctica. En otros casos, hay varias jugadas ganadoras. Estas son decisiones deliberadas, destinadas a reflejar diferentes situaciones que ocurren durante el juego práctico. Es importante ser lo más preciso posible y practicar la toma de decisiones en todos los escenarios.

Un error común es detenerse demasiado pronto en una variante, tal vez solo una jugada antes de que aparezca una táctica crucial. Sin embargo, reducir la búsqueda a las líneas críticas es una habilidad importante para un jugador humano (¡incluso los módulos tienen que hacerlo!) y confiar en la intuición es la mejor manera de lograrlo. Por lo tanto, después de una sesión de entrenamiento, podría ser una buena idea pensar por qué falló ciertos ejercicios para ver dónde le engañó su intuición. Pero no le dedique demasiado tiempo a esto: desarrollar el reconocimiento de patrones se hace mejor a un nivel mayormente inconsciente. La buena noticia es que entrenar el reconocimiento de patrones tácticos aumentará la probabilidad de que el motivo aparezca en su mente mientras visualiza la posición.

Un punto final sobre los ejercicios es que no solo hemos verificado las soluciones con el módulo, sino que también las hemos revisado manualmente (gracias a nuestros solucionadores, Martin Jogstad y Tom Rydström). Esto llamó nuestra atención sobre algunos intentos plausibles que la máquina rechaza instantáneamente, pero que parecen tentadores para un humano. Esto nos permitió mejorar las soluciones mencionando algunas de esas variantes que casi funcionan.

Campeones Mundiales

Aunque no había una razón especial para establecer un tema para los ejercicios, decidimos adoptar las posiciones del libro basándonos exclusivamente en partidas que involucraban a todos los Campeones Mundiales, desde Steinitz hasta Carlsen (incluidos los Campeones Mundiales FIDE KO). Los campeones están en el bando perdedor en aproximadamente el 25% de las partidas. Así que, a veces, lo hará mejor, mientras que otras veces su tarea será jugar tan bien como ellos, lo cual también es un objetivo justo. Las tácticas presentadas no son necesariamente llamativas, y probablemente ya haya visto algunos de los ejemplos antes, pero esa es parte de la idea, ya que repetir los mismos motivos es una parte integral de nuestro método.

Como veremos en este libro, es posible encontrar recursos tácticos incluso en posiciones desfavorables. Nos sorprendió la cantidad de errores que encontramos justo antes de la combinación. Es cierto que hay bastantes posiciones tomadas de simultáneas donde el campeón se enfrentó contra oponentes más débiles, pero los errores tácticos también están lejos de ser desconocidos en partidas de Campeonatos Mundiales. Como hemos intentado revisar todas las partidas disponibles de los Campeones Mundiales, esperamos que la selección sea bastante representativa. En cada una de las tres secciones de ejercicios (Fácil, Intermedio y Avanzado) encontrará ejemplos que involucran a cada campeón. A lo largo de cada sección, las partidas de cada campeón aparecen en orden cronológico aproximado. (Nos enfocamos mucho más en el contenido ajedrecístico que en el orden perfecto de las partidas).

En un seminario para entrenadores FIDE, un entrenador afirmó que era importante para los jugadores aspirantes conocer la lista completa de Campeones Mundiales en orden. Estaba hablando en serio, y Axel no la recordó correctamente durante el examen. Unos años después, ninguno de nosotros pudo recordar la lista a continuación en orden, ¡y tratar de escribirla de memoria ni siquiera estuvo cerca de ser posible! Es usted bienvenido a mejorar nuestros esfuerzos, pero también es libre de saltarse la lista, terminar la sección introductoria y comenzar a encontrar combinaciones como un Campeón Mundial.

Campeones Mundiales de Ajedrez

Wilhelm Steinitz (1836-1900) Austria-Hungría/EE.UU	1886-94
Emanuel Lasker (1868-1941) Alemania	1894-1921
José Raúl Capablanca (1888-1942) Cuba	1921-27
Alexander Alekhine (1892-1946) Rusia/Francia	1927-35 y 1937-46
Max Euwe (1901-81) Países Bajos	1935-37
Mikhail Botvinnik (1911-95) Unión Soviética	1948-57, 58-60 y 61-63
Vassily Smyslov (1921-2010) Unión Soviética	1957-58
Mikhail Tal (1936-92) Unión Soviética	1960-61
Tigran Petrosian (1929-84) Unión Soviética	1963-69
Boris Spassky (1937-) Unión Soviética	1969-72
Robert Fischer (1943-2008) EE UU.	1972-75
Anatoly Karpov (1951-) Unión Soviética/Rusia	1975-85 y 1993-99
Garry Kasparov (1963-) Unión Soviética/Rusia	1985-93 y 1993-2000 (PCA)
Alexander Khalifman (1966-) Rusia	1999-2000
Vladimir Kramnik (1975-) Rusia	2000-06 (PCA) y 2006-07
Viswanathan Anand (1969-) India	2000-02 y 07-13

Ruslan Ponomariov (1983-) Ucrania	2002-04
Rustam Kasimdzhanov (1979-) Uzbekistán	2004-05
Veselin Topalov (1975-) Bulgaria	2005-06
Magnus Carlsen (1990-) Noruega	2013-

Una llamada al inconsciente

En 1957, el investigador de mercado James Vicary sorprendió al mundo con un experimento que mostraba el impacto de la publicidad subliminal. Cuando a los asistentes al cine se les mostraban anuncios de 1/3000 de segundo de Coca-Cola y palomitas, las ventas de productos aumentaban sin que nadie fuera consciente del anuncio.

Hoy en día está bien investigado que los humanos utilizan la percepción subliminal para acelerar el proceso cerebral. Cuando se trata de ajedrez, la recurrencia de cierta configuración puede preparar al cerebro para reconocer combinaciones, maniobras o rupturas de peones. Sin embargo, encontrar un motivo intuitivamente a veces se ve como un mal hábito: "No has trabajado lo suficiente para merecer crédito por la solución". Nada podría estar más equivocado desde un punto de vista científico.

El método del pájaro carpintero está diseñado para desarrollar ese tipo de intuición, ¡así que aprovéchela! Cada combinación que haya visto ha preparado su cerebro ajedrecístico para darle tales consejos. Y después de seguir el método del pájaro carpintero, estará listo como nunca antes.

Encontrar la jugada correcta siempre da un punto, pero no dependa solo de su intuición. Cada posición es única y requiere algo de cálculo de apoyo: confíe en su intuición, pero ¡verifíquela siempre!

Unos años después de su estudio, Vicary reveló que todo fue un engaño. No tenía suficientes datos para respaldar su audaz afirmación y no ha podido replicarlo desde entonces. Pero había algo de verdad en sus afirmaciones, y él inspiró una investigación del abuelo de Axel, que utilizaba a unos participantes que fueron expuestos a imágenes subliminales con caras aterradoras. Eso hizo que interpretaran otras imágenes como más espantosas de lo que realmente eran.

Entonces, podría ser posible poner a un jugador de ajedrez en un modo agresivo mostrándole diagramas subliminales donde un bando ha enrocado en largo y gana con un ataque al rey...

Sesiones de resolución

"Puzzle de vida" es una expresión sueca que se originó en una campaña política y señala la dificultad de organizar el trabajo, las redes sociales, las tareas del hogar, el "tiempo de calidad" con la familia y el "tiempo para uno mismo", otra expresión común que es más corta en sueco (solo siete letras). La esencia es el núcleo de la mentalidad sueca: la vida es un rompecabezas que debe resolverse, en lugar de ser un caos que deba soportarse.

No nos corresponde a nosotros aconsejarle cuánto tiempo dedicar al ajedrez. Sin embargo, podemos decir algo sobre la calidad deseada de este tiempo de estudio. Encuentre un lugar tranquilo y establezca un límite de tiempo para poder concentrarse hasta el final. Comience a resolver, y hágalo en serio, como si estuviera en una partida de torneo. Eso significa pensar más allá para asegurarse de que la solución realmente funcione, pero aún así, tratando de trabajar en los ejercicios lo más rápido posible.

¿Se deben utilizar un tablero y piezas reales?

Si se debe resolver o no utilizando un tablero real es un tema controvertido entre los entrenadores. Algunos, especialmente los entrenadores más tradicionales podrían argumentar que siempre debería hacerlo de este modo. Artur Yusupov es un ejemplo de un entrenador reconocido que enfatiza la importancia de utilizar un tablero y piezas en su serie de entrenamiento de varios volúmenes *El método Yusupov* (también publicada por La Casa del Ajedrez). Otros no lo ven como algo tan importante. Obviamente, el lector debe elegir lo que mejor le funcione, pero podemos darle nuestra opinión: ninguno de nosotros utilizó un tablero y piezas para nuestro entrenamiento con el método del pájaro carpintero.

Es muy probable que haya una división generacional: los jugadores de cierta edad, que desarrollaron sus habilidades ajedrecísticas antes de la era de las computadoras, son más propensos a valorar un tablero y piezas; mientras que aquellos que han pasado una parte significativa de sus años formativos estudiando ajedrez usando ordenadores tienden a no sentirse incómodos con el aspecto bidimensional de resolver desde diagramas en un libro.

Obviamente, debe hacer lo que le haga sentir más cómodo. Una posibilidad es echar un vistazo inicial a cada ejercicio directamente en el libro. Si lo resuelve en unos pocos segundos, entonces pase al siguiente ejercicio. En aquellas ocasiones en las que tenga que encontrar la solución en aproximadamente un minuto (o el marco de tiempo que considere oportuno), configure la posición en un tablero, si esto le ayuda a pensar con más claridad. Una forma opcional de obtener un entrenamiento adicional en este proceso es configurar la posición de memoria tanto como sea posible, pero no olvide el propósito principal de tu entrenamiento.

Nuestra opinión general es que, con la enorme cantidad de posiciones que estudiamos hoy en día desde diagramas, bases de datos de ordenadores, partidas por internet y demás, resolver desde el libro debería usar en gran medida las mismas configuraciones neuronales y, por lo tanto, ser lo suficientemente similar y bueno para estos ejercicios cortos. Es cierto que los torneos clásicos todavía implican un tablero físico y piezas, por lo que podría argumentarse que se debe tratar de emular en el entrenamiento. También se debe tener en cuenta el tiempo extra invertido en configurar las piezas, que se acumula cuando se trabaja con cientos o incluso miles de ejercicios. Desde nuestro punto de vista, este tiempo podría aprovecharse mejor resolviendo más ejercicios (o pasando tiempo con sus seres queridos). Si estuviéramos resolviendo ejercicios más difíciles que requirieran diez minutos o más de esfuerzo, probablemente usaríamos un tablero, pero ese es el tipo de entrenamiento que se utiliza para desarrollar un cálculo más profundo en lugar del reconocimiento de patrones.

Hay una ventaja absoluta que vemos en usar un tablero y piezas (aparte del aspecto estético o hedonista): la posibilidad de realizar las jugadas y ver cómo se desarrolla el patrón final en el tablero, mientras posiblemente se desarrolla algo de memoria muscular al mismo tiempo. Para algunos jugadores, el proceso de representar la solución podría afectar negativamente su velocidad general y capacidad para enfocarse en la tarea principal, mientras que otros podrían encontrar útil tener una pequeña pausa para configurar las piezas antes de pasar al siguiente ejercicio.

Repetimos nuestro consejo por última vez: piense en los pros y contras de cada enfoque; experimente con un enfoque mixto si lo necesita y, en última instancia, haga lo que mejor le funcione.

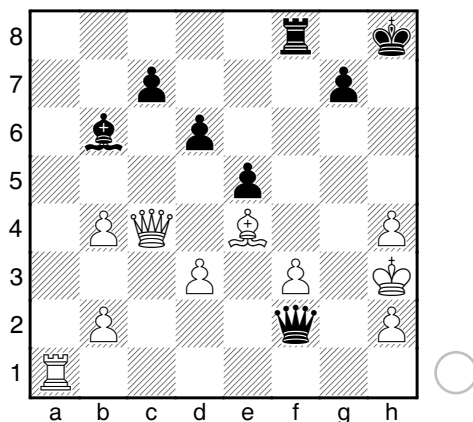
¿Cuánto se necesita ver?

La respuesta corta es "lo suficiente", pero la pregunta es importante y merece una reflexión adicional, aunque rara vez se discute en libros similares. Como ya hemos mencionado, pensamos que la tarea de resolver debe ser bastante similar a una partida real. Es por eso que hemos incluido ciertos ejercicios como pistas falsas y otros que contienen varias jugadas ganadoras.

Antes de realizar una jugada en una partida, solo necesita asegurarse de que sea la mejor. Las decisiones posteriores se pueden tomar después.

Considere el siguiente ejemplo:

Vassily Smyslov-William Addison Interzonal Palma de Mallorca 1970



Las negras amenazan con capturar en "f3" y solo hay dos jugadas que defienden. 35.♖c6 no es mejor para las blancas. Los dos peones adicionales no importan mucho, no solo porque están doblados y aislados, sino también debido a la presencia de alfiles de distinto color.

35.♖f7! ♖f1+!?

Las blancas se defienden contra la amenaza y crean, a su vez, dos amenazas de mate propias. En una partida, es suficiente ver que 35...♞xf7 36.♞a8+ ♞f8 37.♞xf8 es mate. Objetivamente, la mejor defensa es 35...♞xh4+ 36.♞xh4 g5+! 37.♞xg5 ♞xf7, donde las blancas tienen buenas oportunidades de victoria según el principio de las dos ventajas. Empujarán el peón "h" e intentarán penetrar con el rey para sacrificar la calidad a cambio del peón "c".

36.♞g4!

Una jugada fuerte, puesto que 36.♞xf7 ♞xf7± parece una fortaleza sin un peón pasado en la columna "h". Pero no necesita ver esto con antelación, ya que esta

fortaleza sigue siendo una mejor opción para las blancas que cualquier otra en la jugada 35. Sin embargo, creemos que aún debería percatarse de que la jugada 35...♖f1+ existe. Después de todo, estamos practicando motivos tácticos, y esta es una atracción (vaya a la página 22 para ver un ejemplo dedicado a este tema).

36...♗g2+ 37.♕h5

Ya no hay más jaques. El resto de la partida no es importante para nuestro tema, pero es una hermosa muestra de ajedrez.

37...♞g8 38.f4!

Smyslov se hizo con el triunfo tras 38.♞a8 g6+?! 39.♙xg6, con mate. La jugada textual fuerza a la dama negra a abandonar la columna "g".

38...♗f2 39.♕g5 ♜e3 40.h3!

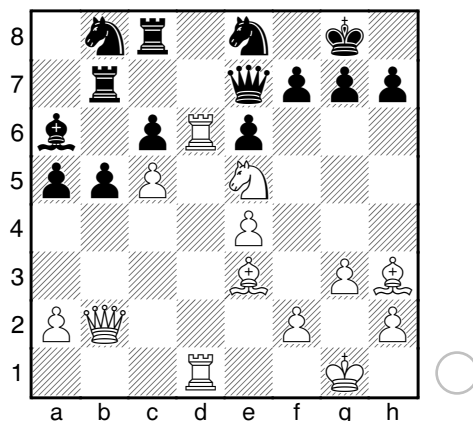
Defendiendo la casilla "g4".

40...♙xf4+ 41.♕g6+-

No hay defensa contra 42.♗xg8+ ♞xg8 43.♞a8++.

Cuando miramos hacia adelante, a veces es difícil decidir cuándo detenerse y evaluar la posición. Siempre es posible calcular un movimiento más... Oh, espera, no, no lo es. Después de todo, somos humanos, así que de vez en cuando necesitamos hacer una evaluación antes de que la operación táctica haya terminado. Las pistas habituales nos ayudan: ¿Qué piezas están mejor colocadas? ¿Aparecen más y más opciones cuando calculamos? ¿Qué bando necesita probar algo? El proceso de toma de decisiones implica conceptos complejos como fiabilidad (¿cómo de segura es la evaluación?), prioridades (¿cómo de importante es esta decisión?) y el equilibrio entre maximizar nuestras oportunidades y los riesgos incurridos al hacerlo (¿hay una alternativa más segura?). Con la perspectiva del tiempo, es fácil decir cuándo se debería haber seguido calculando. Explicaciones como "todavía no habías resuelto el problema con la última fila" suenan sensatas y casi obvias, pero todo el mundo es sabio a toro pasado. Lo mismo ocurre con encontrar momentos críticos: terminada la partida son fáciles de identificar. Es útil pensar en estas cosas e identificar pistas útiles para una referencia futura, pero las explicaciones excesivas conllevan el riesgo de suprimir su intuición, y con ella, su fuerza humana. Los conceptos complejos mencionados anteriormente funcionan mejor de manera inconsciente. Su intuición puede fallar de vez en cuando, pero mejora con la experiencia.

Damos a continuación un ejemplo donde la posición puede evaluarse incluso cuando hay más líneas para calcular.



24. ♖xf7! ♔xf7

24... ♖xd6 25. ♖xd6+- no recupera inmediatamente la calidad (las negras pueden inmovilizar al caballo), pero la posición de las negras pronto colapsará después de 26. ♗e5.

25. ♕xe6+ ♗xe6 26. ♖xe6 ♔xe6

Las negras tienen suficiente material por la dama, y estarían bien si tuvieran tiempo para volver con el rey a un lugar seguro. Hay una forma de evitarlo.

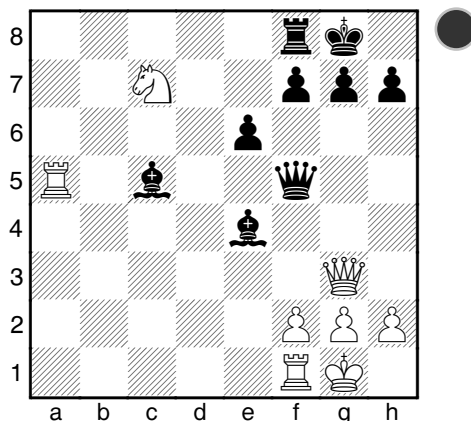
27. ♗b3+ ♔e7 28. ♗g8!

29. ♕g5+ es una amenaza.

28...h6

Las blancas abandonaron

El objetivo principal de este libro es proporcionarle los medios para desarrollar su reconocimiento de patrones y mejorar su intuición. Tratar de calcular cada variante hasta el final con una mentalidad de contable sería contraproducente. Confíe en su intuición, pero con cuidado. Aunque debería ser similar, una sesión de resolución no es exactamente como una partida real. Hemos extraído posiciones críticas donde hay opciones tácticas. Trabajando en ellas, podrá entrenar sus habilidades de reconocimiento de patrones de manera más eficiente que durante un torneo. Saber que la posición es crítica permite exigir un poco más a sus cálculos. Si la primera jugada y la respuesta del oponente son obvias, debería buscar más a fondo.



Las negras tienen calidad de menos, pero el peón de más y la pareja de alfiles parecen otorgarle una compensación decente. Sin embargo, es posible ganar material con un simple ataque descubierto.

27...♙xf2+! 28.♖xf2 ♗xa5

Hasta aquí todo bien, pero las blancas tienen una contrátáctica.

29.♘xe6!

La torre está amenazada y las negras reciben jaque mate si se mueven, por lo que potencialmente podrían haber engañado al oponente. Si ahora se percatara de que 29...♙d3 30.♘xf8 ♙xf1 31.♖xf1 ♘xf8 conduce a un final de damas con un peón extra, está listo para capturar en "f2". Aunque es probable que sea tablas, un final sin riesgos y con ligeras posibilidades de ganar es una mejora sobre la posición inicial, que parecía más incierta. Sin embargo, dado que el lector sabe que el diagrama representa una posición crítica, esperamos que busque alternativas y se dé cuenta de que hay una forma de obtener un final con no solo uno, sino dos peones de más.

♙xg2!

Vallejo se rindió, pues 30.♘xg2 puede ser contestado con 30...♖a8+ o 30...♗d5+

Movimientos con ✓ signos

En las soluciones, las jugadas marcadas con este símbolo de "✓" son aquéllas que creemos que debe tener en cuenta antes de ejecutar la combinación en una partida. En otras palabras: el movimiento marcado es el que necesita ver para estar seguro de que la primera jugada es la mejor en la posición, y, a veces, un poco más (como con 29... ♖xg2! ✓ anteriormente). Cuando una jugada del oponente está marcada con un ✓, gana un punto por haberlo notado y determinado que no es un problema.

No siempre es fácil decir qué movimientos deben ser vistos de antemano para ganar el símbolo ✓ –discutimos este tema en muchas soluciones–. Si encuentra que está en fuerte desacuerdo con nuestra elección en una solución particular, entonces dese puntos completos de todos modos. Confíe en su propio juicio, pero no caiga en la trampa de ser demasiado indulgente consigo mismo. Teníamos un amigo que siempre encontraba una excusa cuando no veía la solución completa: "Sabía que tenía una jugada ahí", decía. "Durante una partida habría encontrado la solución". Pero cuando cometía un error durante las partidas, no se le permitía retroceder su jugada. Así que aplique algo de sentido común: no se haga trampa, pero tampoco sea demasiado duro consigo mismo.

Si ha elegido otra continuación ganadora marcada en la solución (a menudo con "o"), también obtendrá puntos completos. Hemos tratado de señalar todos los métodos ganadores relevantes, pero a veces hay demasiados; o puede ser que haya elegido insertar un jaque intermedio o algo similar antes de ejecutar la combinación principal. Nuevamente, use su sentido común para decidir si encontró la idea correcta. En caso de duda, siempre puede verificar su solución usando un módulo de ajedrez.

En general, damos los movimientos críticos como la línea principal. Las continuaciones de las partidas no siempre se mencionan, pero cuando son fluidas, las hemos incluido para completar (como en Smyslov-Addison mencionado anteriormente).

Dado que el tiempo es un elemento crucial en el método del pájaro carpintero, no necesita verificar todas las variantes (especialmente cuando trabaja en su segundo ciclo y posteriores). Si siente curiosidad acerca de algunos detalles, puede verificarlos en algún momento entre sesiones de entrenamiento, cuando el reloj no esté corriendo.

Por último, queremos recordarle que su objetivo en cada sesión de entrenamiento será resolver tan rápido y con tanta precisión como sea posible. Por lo tanto, no utilice este libro para resolver ejercicios antes de dormir ni por la mañana cuando apenas se ha despertado. Queremos fomentar buenos hábitos, ¡no malos!

Para calcular bien, necesita ser capaz de visualizar posiciones en su mente y conocer métodos como la comprobación de errores tácticos, jugadas candidatas, la comparación y la elección de la primera jugada a calcular. Sin embargo, también necesita reconocer motivos tácticos en un nivel más o menos inconsciente. Esa habilidad se mejora al ver una gran cantidad de ellos, como sucederá en este libro.

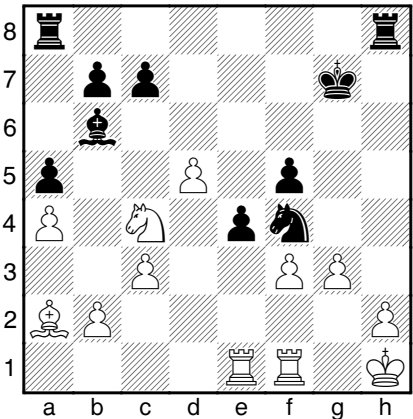
La mente humana es buena para decodificar y organizar conceptos abstractos para poder recuperarlos cuando sea necesario. Cuando intervenimos conscientemente en el proceso, corremos el riesgo de perder la automaticidad. Sin embargo, hay algunos buenos libros que ofrecen una base teórica para los motivos tácticos, y no haría daño leer uno de esos libros antes de resolver ejercicios mixtos, como en este libro.

Dado que aprender los diferentes patrones es algo que recomendamos y que todo jugador serio debería hacer al menos una vez en su carrera, parece provechoso hacerlo antes de entrenar con el método del pájaro carpintero.

Dado que este es un libro de trabajo y no un curso táctico completo, nos limitaremos a mostrar una lista de los principales motivos tácticos, con un ejemplo básico para cada uno de ellos. Lea con atención: las posiciones pueden aparecer nuevamente.

1. Amenazas

Aquí están ocho de los temas tácticos más prevalentes que involucran amenazas a las piezas o al rey del oponente.



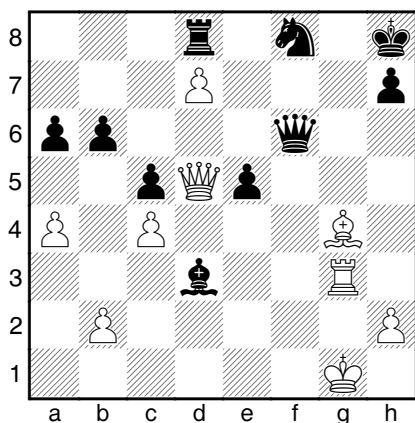
La pieza encerrada

Carl Hamppe-Wilhelm Steinitz
Viena 1860

30...♖xh2+ 31.♔xh2 ♜h8 mate

Las negras habrían perdido de no ser por este recurso.

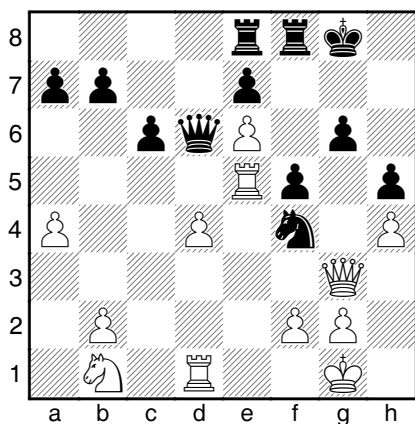
1. Amenazas (continuación)



Atracción

Iivo Nei-Tigran Petrosian
Moscú 1960

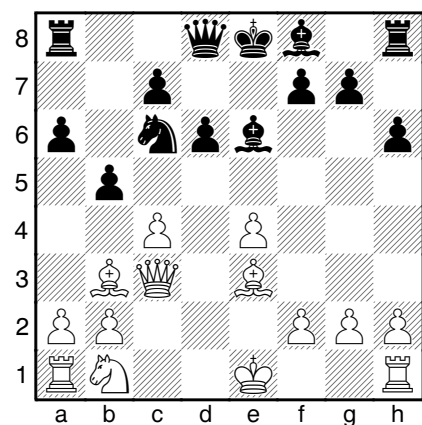
33. ♔g8+! ♚xg8 34. ♕e6+ ♜h8 35. ♖g8 ++



Destrucción de la defensa

Max Euwe-Nicolas Cortlever
Amsterdam 1954

25... ♖xe5! 26. dxe5 ♜e2+ 27. ♜h2 ♜xg3
Las negras ganan material.



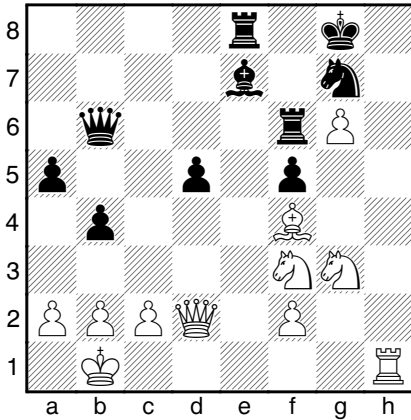
Apertura de columnas, filas o diagonales

Josef Noa-Wilhelm Steinitz
Londres 1883

12...d5!

Abriendo la posición para que el alfil ocupe "b4", ganando un peón para empezar.

1. Amenazas (continuación)



Ganancia de tiempo

Mikhail Tal-Rico Mascarinas

Lvov 1981

28. ♗c7!

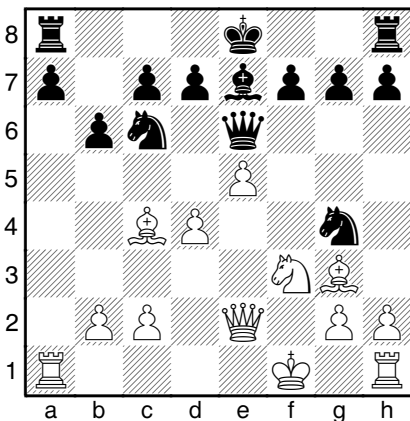
El alfil mueve con ganancia de tiempo y despeja el camino a la dama. Este ejemplo también podría servir en el apartado de apertura de líneas anterior.

28... ♖xc7 29. ♖h8+!

Otro ejemplo de atracción, visto anteriormente. Muchas combinaciones contienen varios de los elementos aquí mostrados.

29... ♔xh8 30. ♖h6+ ♔g8 31. ♖h7+ ♔f8 32. ♖h8++

Los siguientes tres patrones implican crear amenazas a más de una pieza enemiga.



El tenedor

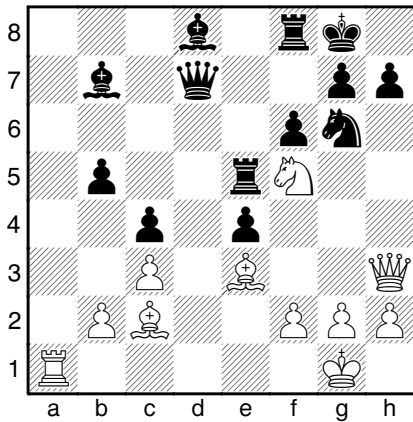
Wilhelm Steinitz-Johannes Minckwitz

Baden-Baden 1870

18... ♖xc4!

Las blancas se rindieron, pues 19. ♖xc4 ♗e3+, seguido de 20... ♗xc4 recaptura la dama y deja a las negras con una pieza de más.

1. Amenazas (continuación)

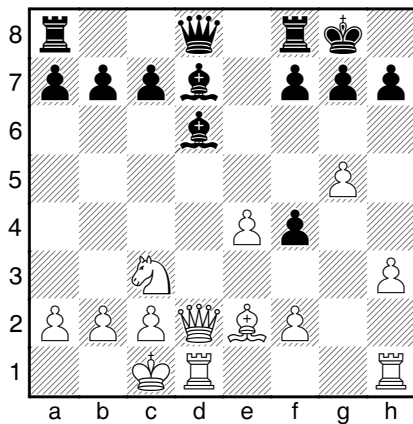


Ataque descubierto

Joseph Blackburne-Wilheim Steinitz
Viena 1882

25. ♖h6+ gxh6 26. ♔xd7

Las negras se rindieron una jugada más tarde.



La clavada

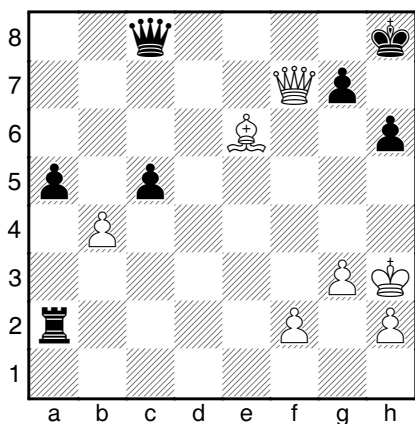
Wilheim Steinitz-Serafino Dubois
Londres 1862

15.e5

Las blancas ganan uno de los alfiles.

2. Tácticas defensivas

A veces se puede utilizar una sutileza táctica para refutar una combinación poco precisa o salvarse de una situación complicada. A continuación se muestran dos motivos de este tipo:

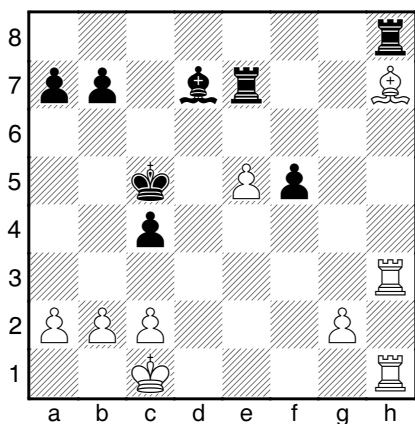


Contra-amenaza

José Raúl Capablanca-Rasmussen
Copenhagüe (sim.) 1911

35...♖xf2!

Defendiéndose de la doble amenaza, y después de 36.♕xf2 ♔xe6+. Las negras alcanzan un final de damas con dos peones de más y un rey seguro.



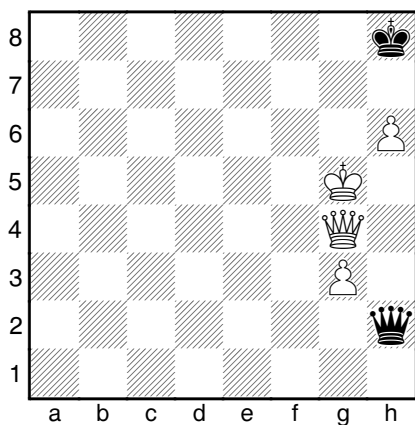
Salvavidas

Max Euwe-Hendrik van Hartingsvelt
Amsterdam 1922

25.♙xf5! ♖xh3 26.♙xh3

Las blancas han ganado un peón, pues el alfil se salva (el peón de "e5" estaba perdido de todas maneras).

3. Otros

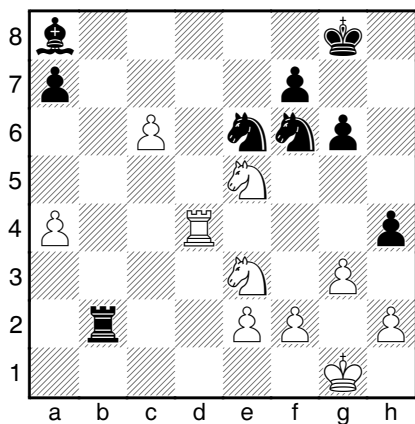


Ahogado

Zoltan Ribli-Boris Spassky
Candidatos Montpellier 1985

85... ♖xh6+

Las blancas logran las tablas, pues 86. ♔xh6 es una posición de ahogado. Tablas.

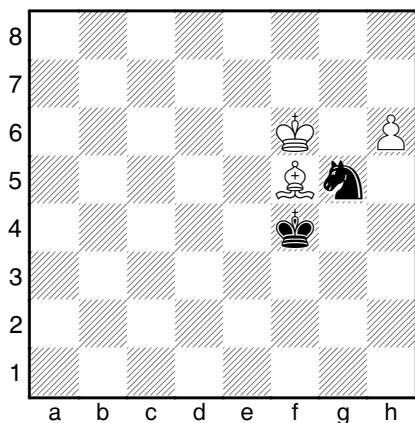


Coronación

Demetrio Gurevich-Alexander Khalifman
Moscú (rápidas) 1992

29. ♖d8+! ♜xd8 30. c7

Las negras no pueden defender ambas casillas de coronación.



Zugzwang

Robert Fischer-Mark Taimanov
Candidatos Vancouver (2) 1971

87. ♔g6

Las negras están en *zugzwang* y se ven obligadas a permitir la coronación del peón.

Instrucciones

El entrenamiento con el método del pájaro carpintero es difícil. Para obtener el máximo beneficio, recomendamos seguir la metodología descrita en esta breve sección.

Primero, un par de definiciones:

Set: Los ejercicios que resolverá antes de empezar de nuevo.

Ciclo: Una ronda de resolución del set. Normalmente realizará hasta siete ciclos con cada set.

El método del pájaro carpintero en cinco pasos

Paso 1

Ciclo 1: Resuelva tantos ejercicios como pueda manejar en cuatro semanas. Estos ejercicios son un set, y resolverlos le lleva al final de su primer ciclo. (El período exacto puede ajustarse según su estilo de vida y circunstancias, pero trate de no exceder las cuatro semanas. Si necesita más tiempo, probablemente no esté dedicando suficiente esfuerzo o haya incluido demasiados ejercicios en su set).

Paso 2

Tómese un descanso del ajedrez de al menos un día completo, y hasta de una semana si lo necesita.

Paso 3

Ciclo 2: Resuelva el mismo set de ejercicios, pero más rápido: el objetivo es de dos semanas.

Paso 4

Repita los pasos 2 y 3, y repita nuevamente. Apunte a completar cada ciclo en la mitad del tiempo del ciclo anterior (redondeando hacia arriba si trabaja con un número impar de días).

Paso 5

El método del pájaro carpintero se ha completado cuando el set completo de ejercicios ha sido resuelto por completo en un solo día –o después del séptimo ciclo–, si no puede resolver todo el set en un solo día. En los dos últimos ciclos, debe enfocarse más en identificar ideas, patrones y motivos rápidamente, y menos en los detalles precisos de cálculo.

Personalizando el método del pájaro carpintero

El plan de cinco pasos es bastante sencillo, pero falta una variable crucial: ¿cuánto tiempo debe dedicar a resolver durante las primeras cuatro semanas? Como la respuesta depende de su nivel de ambición y situación de vida, usted debe tomar esa decisión

Antes de comenzar, recomendamos establecer un horario objetivo con límites superiores e inferiores. Entre cinco y diez horas por semana parecería realista para un jugador aficionado con trabajo y/o compromisos familiares. Al establecer un horario flexible, se asegura cierto grado de responsabilidad personal para el entrenamiento.

También se debe dejar cierto margen para eventos imprevistos. La vida puede tender a interponerse en el camino; pero si la mejora en ajedrez es realmente importante para usted, le instamos a establecer un horario ambicioso y seguirlo rigurosamente (salvo contratiempos relevantes, por supuesto).

Como opción adicional para establecer un objetivo, algunos jugadores pueden encontrar motivación extra al elegir un número específico de ejercicios por adelantado. El número apropiado dependerá de la fuerza de juego, ambición y tiempo disponible. Un número razonable para un jugador aficionado podría ser 250. Los jugadores muy ambiciosos con tiempo y energía significativos para dedicar al entrenamiento pueden apuntar a unos 1000 ejercicios, como hicimos nosotros; o incluso al megaconjunto de 1128 ejercicios de este libro.

Recuerde tener en cuenta el nivel de dificultad y estar preparado para ajustar su objetivo a medida que avanza. Por ejemplo, si establece un objetivo de 800 posiciones pero solo ha resuelto la mitad después de cuatro semanas, probablemente haya establecido un objetivo inicial demasiado alto.

Otras directrices

Resuelva los ejercicios en orden. Si está atascado y no puede encontrar una solución, elija un movimiento de todos modos, tal como tendría que hacer en una partida. Como el tiempo es un factor importante, recomendamos limitar el tiempo que dedica a escribir notas y verificar soluciones. Ninguno de nosotros tomó notas y solo verificamos las soluciones cuando no estábamos seguros.

Sin embargo, si le resulta difícil recordar las líneas que ha calculado, siéntase libre de escribirlas, especialmente durante los primeros uno o dos ciclos. Algunos jugadores nos han dicho que les resultó útil alternar entre resolver un número de ejercicios (por ejemplo, una página) y luego verificar las soluciones relevantes antes de continuar a la siguiente página de ejercicios.

Independientemente del método que prefiera, tenga en cuenta que debe intentar mantener el ritmo. En comparación con los ciclos posteriores, el primer ciclo probablemente requerirá más tiempo para verificar las soluciones, lo cual está bien. Tener que verificar menos soluciones en ciclos posteriores ayudará a terminar el conjunto en el tiempo asignado.

Puntuación

Después de cada sesión, anote el tiempo utilizado y el número de ejercicios. Contar los puntos que ha ganado es opcional. Consideramos que la puntuación es menos importante, y mantener un conteo puede consumir tiempo y concentración. Confiamos en nuestra conciencia; si pasábamos por alto demasiados movimientos, simplemente disminuíamos el ritmo en la siguiente sesión (o durante la sesión actual).

Por otro lado, llevar un registro de las puntuaciones también trae ciertos beneficios. Puede servir como motivación cuando sabe que estará compitiendo consigo mismo y esforzándose por obtener más puntos que en ciclos anteriores. También proporciona retroalimentación sobre si está

viendo lo suficiente. Esto es especialmente importante desde el segundo ciclo en adelante, para evitar conformarse solo con recordar la primera jugada de la solución.

A menos que se especifique lo contrario en las soluciones, este libro utiliza el siguiente sistema de puntuación:

Encontrar la primera jugada correcta = **1 punto**

Encontrar cada jugada marcada con un ✓ = **1 punto**

Recursos

Se han incluido hojas de registro de ejemplo al final del libro en las páginas 398 y 399. En la primera hoja se han rellenado algunas entradas como ejemplo ilustrativo, mostrando fechas hipotéticas, tiempo empleado en resolver, número de ejercicios, así como información adicional opcional sobre puntos anotados y porcentaje de aciertos.

La segunda hoja se ha dejado en blanco. Puede que desee fotocopiarla o usarla como base para sus propias hojas de registro. Simplemente llene el número del ciclo en la parte superior y registre los datos relevantes para cada sesión. Luego comience con un nuevo conjunto para su próximo ciclo.

Para mayor comodidad, se ha puesto a disposición una hoja de registro en Excel para descargar en:

https://www.lacasadelajedrez.com/media/pdf/planilla_puntos.xls

La versión en hoja de cálculo está programada para llevar un seguimiento del tiempo total de resolución, el número de ejercicios, puntos y porcentaje de aciertos para un ciclo completo. Esto facilitará monitorear su progreso de un ciclo al siguiente.

Motivación

Para exigirle más, hay al menos dos tipos de objetivos que puede establecer en cada sesión de entrenamiento.

Ritmo: Durante su primer ciclo, tenga como objetivo resolver al menos tantos ejercicios como en su sesión anterior (suponiendo que los ejercicios sean del mismo nivel de dificultad) en la misma cantidad de tiempo.

Puntuación: Si decide llevar un registro de su puntuación, entonces establezca como objetivo el aumentar el porcentaje a medida que avanza, manteniendo el ritmo.

Más allá del primer ciclo

Una vez que haya completado el set completo y disfrutado (o soportado) su descanso, es hora de comenzar de nuevo. El objetivo principal para el segundo ciclo es resolver más rápido, idealmente reduciendo a la mitad el tiempo total. En el siguiente ciclo, apunte a reducir nuevamente el tiempo a la mitad, y así sucesivamente. Con cada ciclo adicional, su reconocimiento de patrones mejorado debería compensar los plazos decrecientes.

Aunque la velocidad es clave, no se conforme con detectar solo el primer movimiento de la solución. Incluso si está seguro de que es el movimiento correcto, asegúrese de calcular la continuación. La única excepción a esta regla llegará en el sexto y séptimo ciclo, momento en el cual debería esforzarse por completar el set completo dentro de un solo día, o al menos acercarse lo más posible.

Terminando

El método del pájaro carpintero se ha completado cuando el conjunto completo de ejercicios se ha resuelto en un solo día (o después de siete ciclos, si un día resulta inalcanzable). ¡Es hora de celebrarlo! Pero, ¿cómo seguir desde aquí? En primer lugar, el siguiente paso ideal será jugar...

Algunos torneos pondrán a prueba su habilidad táctica mejorada. En cuanto al entrenamiento posterior, esto dependerá de su nivel de juego y objetivos. El entrenamiento del pájaro carpintero es difícil, por lo que probablemente querrá tomar un descanso antes de continuar, y tal vez entrenar otro aspecto de su juego. Sin embargo, cuando esté listo, podría considerar una de las siguientes opciones:

Si su primera ronda de entrenamiento consistió en un set de, digamos, los primeros 250 ejercicios de este libro, la forma de continuar su progreso es obvia: después de tomar un descanso adecuado, comience un nuevo ciclo de cuatro semanas utilizando más ejercicios de este libro. Ahora estará en el nivel de dificultad intermedio, pero para entonces debería estar más que preparado para afrontarlo.

Los lectores que comenzaron su entrenamiento con ambición quizás hayan podido asumir un set más grande, tal vez compuesto por los 984 ejercicios en las secciones fácil e intermedia, o incluso incluyendo la sección difícil también, para un total de 1128 ejercicios. Si pudo completar un set como este en un día (o en siete ciclos), entonces su habilidad táctica debería haber dado un salto significativo. Para mantener y reforzar las ganancias obtenidas, es una buena idea rehacer el set aproximadamente cada seis semanas, o al menos como calentamiento antes de un torneo importante. Para aquellos lo suficientemente motivados (o locos) como para querer repetir todo el método, hay muchos otros libros de ejercicios disponibles en el mercado...

Resumen de las Instrucciones

- Paso 1** Ciclo 1: Resuelva un set de ejercicios en aproximadamente cuatro semanas.
- Paso 2** Tómese al menos el siguiente día libre.
- Paso 3** Ciclo 2: Resuelva el mismo set, pero en dos semanas.
- Paso 4** Repita los pasos 2-3, completando cada ciclo en la mitad del número de días (redondeando hacia arriba si es necesario).
- Paso 5** El método se completa cuando el set ha sido resuelto en un solo día (o después de siete ciclos).

Ahora ya no hay más texto para retrasar los ejercicios. ¡Buena suerte y que el inconsciente le acompañe! (Al menos después de un tiempo...)

Hans Tikkanen y Axel Smith
Lund, Junio de 2018

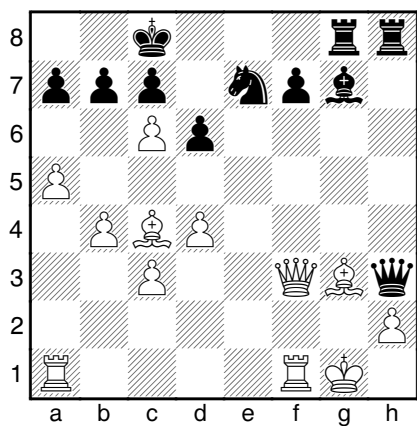
2. Ejercicios intermedios



El ajedrez es todo: arte, ciencia y deporte. Anatoly Karpov

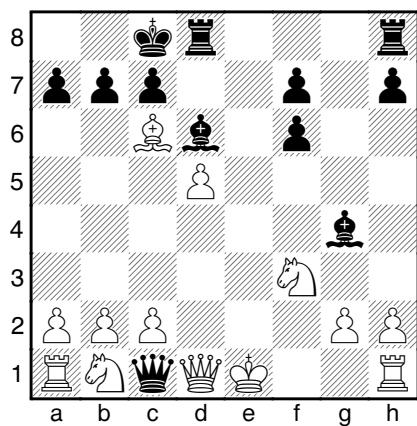
Hamppe-Steinitz. Viena 1859

223



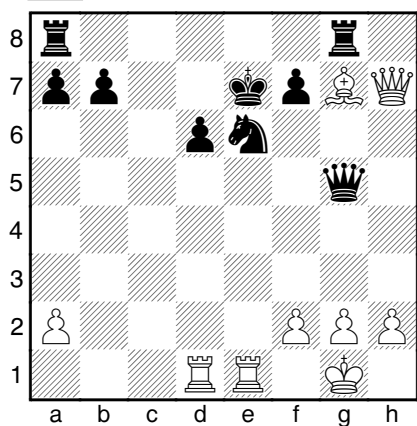
Bird-Steinitz. Londres (6) 1866

226



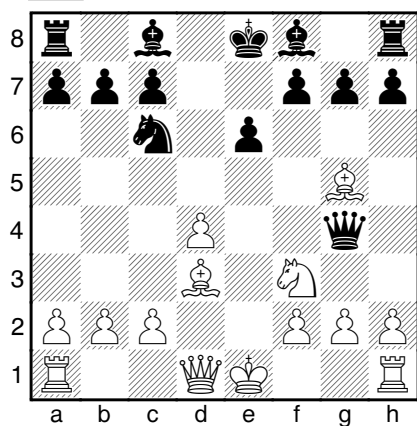
Steinitz-Strauss. Viena 1860

224



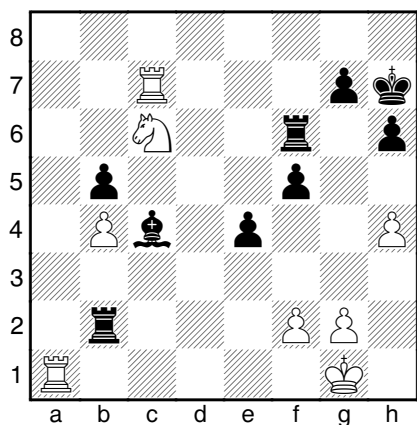
Steinitz-Bird. Londres (9) 1866

227



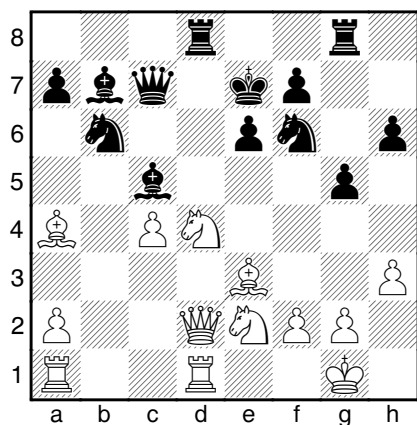
Steinitz-Anderssen. Londres 1862

225



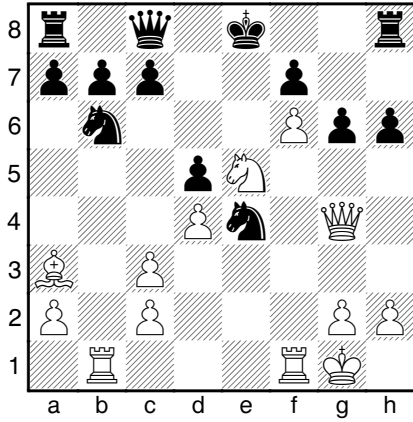
Steinitz-Czarnowski. París 1867

228



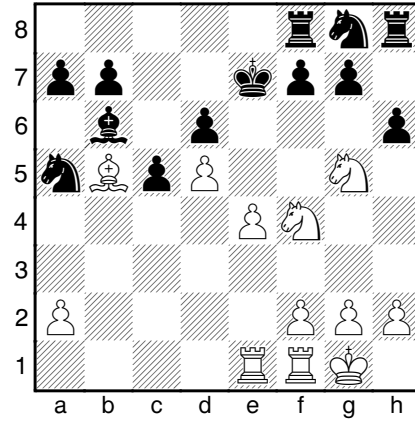
Steinitz-Winawer. París 1867

229



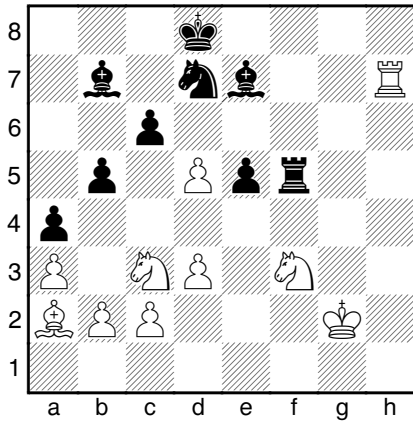
Steinitz-Bird. Londres 1870

232



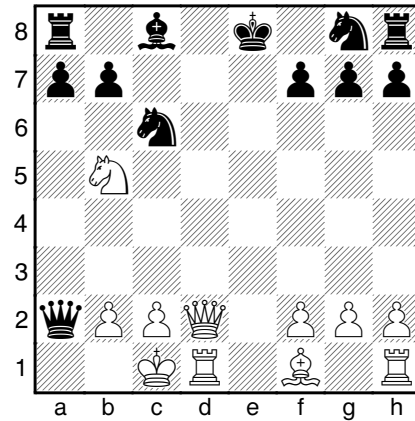
Steinitz-D'Andre. París 1867

230



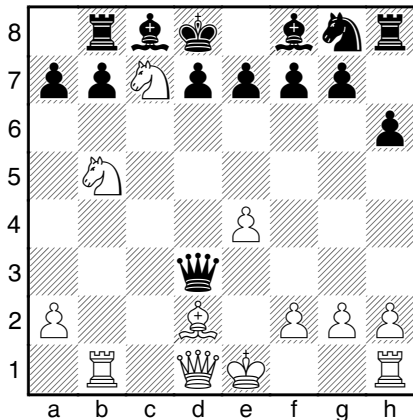
Grimshaw-Steinitz. Viena 1872

233



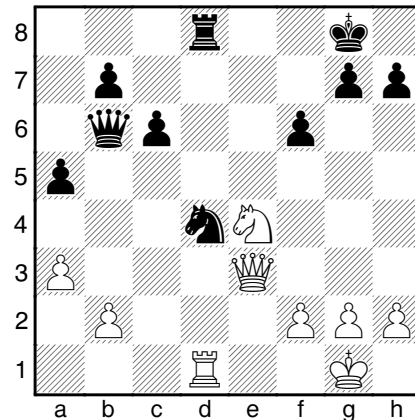
Steinitz-Walsh. Londres (sim.) 1870

231



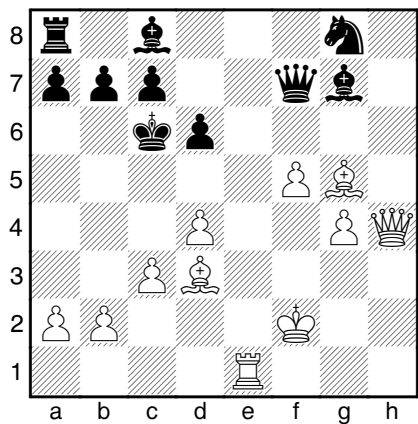
Dupre-Steinitz. La Haya 1873

234



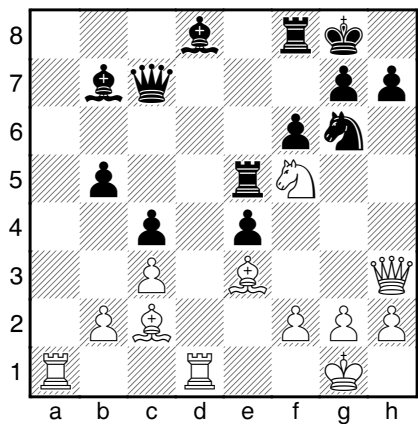
Steinitz-Dufresne. Liverpool 1874

235



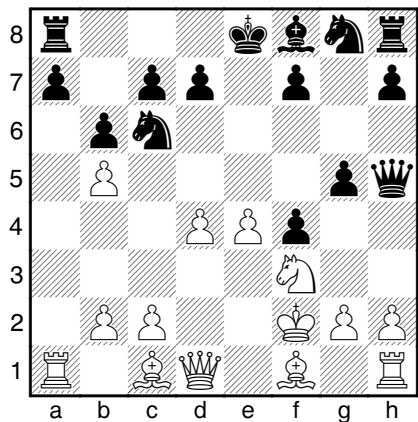
Blackburne-Steinitz. Viena 1882

238



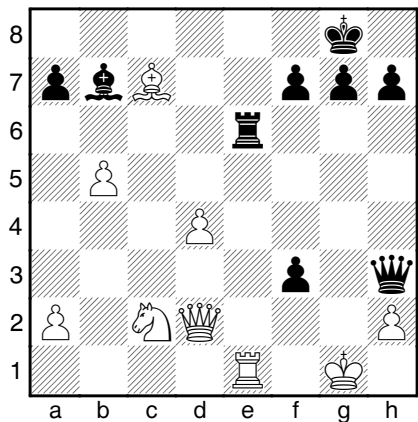
Steinitz-Martinez. Philadelphia (1) 1882

236



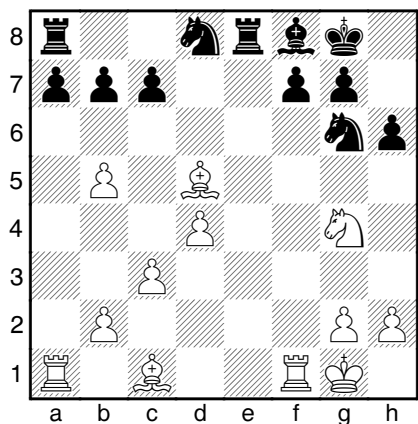
Steinitz-Rosenthal. Londres 1883

239



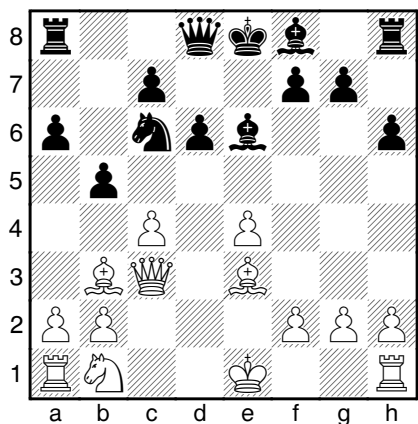
Steinitz-Blackburne. Viena 1882

237



Noa-Steinitz. Londres 1883

240



5. Soluciones a los ejercicios intermedios



Hay algunos aspectos en los que se necesita seguir trabajando, sin importar en qué entorno se encuentre uno. El aprendizaje continuo es muy importante. Es lo que yo llamo tensión competitiva, que se trata de estar siempre involucrado en alguna competición. Viswanathan Anand

Wilhelm Steinitz

Solo el jugador en posesión de la iniciativa tiene derecho a atacar.

- 223 Carl Hamppe-Wilhelm Steinitz, Viena 1859
21...♙xd4+! **22.♖h1** 22.cxd4 ♖xh2 mate ✓, o 22.♗f2 ♖xh2+-+, donde el crucial peón de "h2" puede ser capturado, pues las dos piezas blancas están clavadas. **22...♗xg3+-+ ✓** Las negras ganan una pieza, y pronto la partida.
- 224 Wilhelm Steinitz-Strauss, Viena 1860
23.♗xe6+! **♙xe6** 23...fxe6 24.♙h6+-+ ✓ gana la dama. **24.♗e4+ ✓ ♙d7**. La posición de las blancas es ganadora. No se necesita ver más allá. Steinitz jugó: **25.♖xb7+ ♙e6** **26.♗e1+ ♙f5** **27.♖xf7+ ♗e4** mate **27...♙g4** **28.♖f3+ ♙h4** **29.h3** mate.
- 225 Wilhelm Steinitz-Adolf Anderssen, Londres 1862
33...e3! Las negras tenían una posición dominante y un peón de más, por lo que podían alzarse con la victoria de diversas formas más pausadas, pero esta es la manera más rápida de hacerlo. **34.f3** O 34.fxe3 ♗g6, forzando el mate pronto. **34...♗g6 ✓**. Sigue siendo mate forzado. **35.g4 fxg4 36.f4 ♙d5 37.♙d4 ♗a6**. Bonita, pero era posible dar mate aún más rápido por medio de 37...♗g2+ **38.♗xa6 ♗b1+ 0-1**. Las blancas abandonaron, no queriendo permitir un mate tal como: 39.♙h2 ♗h1+ 40.♙g3 ♗g1+ 41.♙h2 ♗g2+ 42.♙h1 ♗g3+ 43.♙h2 ♗h3+ 44.♙g1 ♗h1 mate.
- 226 Henry Bird-Wilhelm Steinitz, Londres (6) 1866
13...♗de8+! 13...♗he8+! viene a ser lo mismo. **14.♙xe8 ♗xe8+ 15.♙f2 ♗e3+.** O **15...♙c5+ 16.♙g3 ♗h6!** con ataque ganador contra el rey varado en "g3". **16.♙f1 ♙xf3 17.gxf3 ♙c5! ✓. 0-1** Única, con mate forzado en dos jugadas.
- 227 Wilhelm Steinitz-Henry Bird, Londres (9) 1866
9.h3! ♖xg2 9...♗h5 10.g4+- ✓ también atrapa a la dama. **10.♗h2+- ✓**. Bird se rindió después de **10...♖xh2 11.♙xh2 ♙xd4 12.♙b5+! 1-0**.
- 228 Wilhelm Steinitz-Hieronim Czarnowski, París 1867
21.♙c6+! ♖xc6 21...♙xc6 22.♙xc5+ ✓ ♙e8 23.♙xc6+ ♖xc6 24.♖xd8 mate. **22.♙xc6 ♙xe3** 22...♗xd2 23.♙xc5+-+ ✓ viene con jaque y gana la torre. **23.♖b4+. 1-0**. Otras jugadas también ganan.
- 229 Wilhelm Steinitz-Szymon Winawer, París 1867
La posición de las blancas es ganadora, pero pueden aumentar la ventaja por medio de **17.♖xg6!+-**, pues las negras no pueden recapturar debido a **17...fxg6 18.f7+ ♙d8 19.f8♖+ ♗xf8 20.♗xf8** mate ✓.
- 230 Wilhelm Steinitz-Emile D'Andre, París 1867
27.d6! Las blancas ganan una pieza después de **27...♙xd6 28.♙e6+- ✓**.
- 231 Wilhelm Steinitz-Walsh, Londres (sim.) 1870
14.♙e6+! No se puede capturar el caballo debido al ataque a la descubierta. **14...♙e8** 14...fxe6 15.♙a5+✓ y 14...dxe6 15.♙a5+ ✓ ganan la dama y la partida. **15.♙bc7 mate ✓**.

232 Wilhelm Steinitz-Henry Bird, Londres 1870

Las blancas tienen un peón de menos, por lo que tienen que crear algo. **19.♖ge6! fxe6.** Habría sido mejor para las negras entregar la calidad en "f8" con 19...g6, con ligera ventaja blanca. Con un peón y alfiles de distinto color por la calidad habrían tenido algo de compensación. Nótese que el alfil de "b5" es esencial después de 19...g5 20.♗xf8 gxf4 21.♗d7! ✓. Ahora, 21...♙d8 22.e5! es la única jugada ganadora, pero no es necesario verla antes de sacrificar el caballo. La clave es que 22...a6 23.exd6+ ♖xd6 24.♗e5!+- amenaza un tenedor en "f7". **20.♗g6+ ♕f7.** El caballo no habría escapado de "h8" tras 20...♕f6, pero las blancas disponen de 21.♗xf8+- ✓ **21.♗xh8+ ♕f6.** El caballo parece estar atrapado, pero tiene dos vías de escape. **22.f4 22.♞e3** también es buena: 22...g5 23.♞f3+ ♕g7 24.♞xf8 ♕xf8 25.dxe6±, con una casilla protegida en "f7". **22...♗e7 23.e5!+- ✓ ♕f5 24.♙d3+! 1-0.** Ya no es solo que el caballo pueda escapar, ¡es que el rey recibe mate!

233 Walter Grimshaw-Wilhelm Steinitz, Viena 1872

14.♗c7+ ♕f8 14...♗e7 15.♞d6 mate ✓ 15.♞d6+! Forzando a las negras a permitir un mate en la última fila. **15...♗ge7 16.♞d8+!** Pero no 16.♗xa8? ♞a1+, con algo de compensación por la calidad **16...♗xd8 17.♞xd8 mate ✓.**

234 C. E. A. Dupre-Wilhelm Steinitz, La Haya 1873

28.♗d6! c5 28...♞xd6 29.♞e8 ✓ mate es fácil, pero 28...♞xb2 ✓ es engañosa. Lo mejor que pueden hacer las blancas es defenderse contra el mate en la última fila y tomar en "d4" en la siguiente jugada. En lugar de eso, 29.♞xd4?! ♞xd4 30.♞xd4 gana, pero no de manera tan fácil. **29.♞xd4! ✓ 1-0.** El jaque en "e6" es decisivo.

235 Wilhelm Steinitz-Jean Dufresne, Liverpool 1874

Si a las negras les hubiera dado tiempo de jugar 24...b6 y 25...♕b7... pero esto no va a suceder. **24.d5+! ♕b6 24...♞xd5 25.♙e4 ✓ gana la dama;** 24...♗xd5 no es una jugada que apetezca hacer. Existen muchas formas de impedir que el rey vuelva a estar a salvo, siendo la más rápida: 25.♞h1+ ♕c5 26.♙e3+ ♙d4 27.♙xd4 mate; 24...♗d7 tampoco es el lugar a donde quiere ir el rey. Sin embargo, las negras amenazan con dejar a la torre blanca fuera de juego con 25...♙e5. Lo mejor es 25.♞e6!+- donde las blancas continúan con 26.f6 o 26.♙b5+ **25.♙e3+ 25.♞e4** también gana. El rey negro no puede ir a "c7" después de 25...c5 26.♙d8+- **25...c5 26.♞d8+! ✓.** La única jugada que gana. **26...♞c7 27.♞xg8+-.** El blanco ganó. 27.♙g5 o 27.♞e8 también eran continuaciones ganadoras.

236 Wilhelm Steinitz-Dion Martinez, Philadelphia (1) 1882

10...♗xd4!f. Las blancas pierden la dama, sin importar de qué modo recapturen. **11.♙xf4.** Steinitz jugó la poca desafiante 11.c3. Tampoco funcionan 11.♞xd4 ♙c5-+ ✓ o 11.♗xd4 ♞xd1-+ ✓ **11...gxf4 11...♗xf3?! 12.♞d5!f** creando una clavado en la quinta fila y recuperando la pieza. **12.♗xd4.** Las negras no ganan material (ya tenían un peón de más en el diagrama del ejercicio), pero destruir el centro de las blancas es un logro. **12...♞h4+ 12...♞xd1 13.♞xd1f** también es bueno. Sin embargo es más lógico mantener las damas sobre el tablero, debido al expuesto rey blanco y a su torre sin desarrollar de "h1". **13.♕g1 ♙c5f.** Las negras continúan con ...♗e7 o ...♗f6 y ...0-0.

- 237 Wilhelm Steinitz-Joseph Blackburne, Viena 1882
23.♙xh6!+-. Las blancas ganan un peón, ya que **23...gxh6?** **24.♖f6+ ♜h8** **25.♖xe8 ✓** gana la torre.
- 238 Joseph Blackburne-Wilhelm Steinitz, Viena 1882
24.♞d7! Generando un ataque a la descubierta. **24...♞xd7** **25.♖h6+ gxh6**. Las negras se rindieron una jugada más tarde.
- 239 Wilhelm Steinitz-Samuel Rosenthal, Londres 1883
33...♞g6+! **34.♙g3 ♞xg3+ 35.hxg3 f2+!** **36.♙xf2 36.♞xf2 ♞h1 mate ✓ 36...♞g2+ 37.♙e3 ♞f3 mate ✓**.
- 240 Josef Noa-Wilhelm Steinitz, Londres 1883
12...d5!-+ ✓ liberando el camino para una clavada en "b4", ganando un peón. **12...bxc4?! 13.♙xc4** (o **13.♙a4**) **13...d5 14.♙b5!±** no son la manera de aprovechar la exposición de la dama.
- 241 G. H. Thornton-Wilhelm Steinitz, Nueva York 1984
25.♞xf7! Las blancas eliminan la defensa de la torre de "e6" mientras defienden, a la vez, la casilla "e1" y no tienen que preocuparse excesivamente por el jaque en "f1". **25...♞xf7 26.♞xe6 ✓ 26.♞d8+±** es, más o menos, igual de fuerte. **26...♞f1+ 27.♙e1 ♞b6 28.♞xb6±**. Teniendo en cuenta al expuesto rey de las negras, las blancas deberían haber mantenido las damas en el tablero con **28.♞e2+- 28...axb6 29.♖d2 ♖g8 30.♞d8+ ♙f8 31.♞d7?! 31.♙g3+-** es mejor, con posición ganadora. **31...♙d6 32.♙e2? ♞g1 33.♖f2 ♞h1 34.♙e2 ♞g1=** Tablas.
- 242 Johannes Zukertort-Wilhelm Steinitz, EE UU (9) 1886
37...♙c8! **37...♙xg2?** **38.♙xg2 ♞xd1 39.♞xd1 ♞g4+ 40.♞g3 ♞xd1** y las negras están mejor, pero no ganando. Sin embargo, las blancas no debían recuperar el peón con **41.♞xh6+? ♙xh6 42.♞h4+ ♞h5 43.♞xd8** puesto que la mayoría de peones del flanco es decisiva tras **43...♞g5+ 44.♞xg5+ ♙xg5 38.♞xe4 38.♞xc8 ♞xd2 ✓**. El caballo caerá, seguido de un temprano mate. **38...♞xe4 ✓ 0-1**. Las blancas se rindieron, ya que las negras ganan aún más material **38...fxe4? 39.♞xc8 ♞xd2 40.♞f5+** son tablas por jaque perpetuo.
- 243 Isidor Gunsberg-Wilhelm Steinitz, Nueva York (12) 1891
23.♞xd7+! Incluso con **23.♞d2+-**, seguido de **24.♞ad1**, las negras no tienen defensa. **23...♙xd7 24.♞d1+ ♖d4 25.cxd4!+- ✓**, donde siguen uno o dos ataques descubiertos letales. Pero no **25.♖xd4+? ♙e7**, con posición poco clara.
- 244 Wilhelm Steinitz-Armand Blackmar, Skaneateles (sim. a la ciega) 1891
8.♖xe5! **8.♙xc6?** **♞xc6 9.♖xe5 ♙xd1 10.♖xc6 ♙xc2= 8...♙xd1 9.♖xd7 ♙xd7**. Las negras no disponen de tiempo para jugar **9...♙xc2**, pues el alfil de "c5" está indefenso. **10.♖xc5+- ✓ 10.♙xd1±**. Las blancas tienen peón de más.