

36 ... b3

No vale 36...♖c7 por 37 ♜xe5.

37 ♜c3

No 37 ♖b1? ♖xc5, y las negras se escapan.

37 ... ♘g4

38 ♜xe6 1-0

Si 38...♖h7 (para cubrir g6), 39 ♖f3, con las amenazas 40 ♖xg4, 40 ♖xd5 y 40 ♜e8+ ♜xe8 41 ♖xd5+, con mate en pocas jugadas.

En esta partida Aséiev castigó severamente a su rival por sus libertades en la apertura (4...a6?! y especialmente 7...e6?). El modo en que fue elaborando su ataque es digno de mención: primero estableció en el centro una cuña de peones bien apoyada (c3-d4-e5-f4) y luego comenzó a trasladar sus piezas al flanco de rey. Al mismo tiempo mantuvo los ojos abiertos para crear algunas preocupaciones adicionales a las negras en el otro flanco (por ejemplo, jugando ♙a3 o

explotando la mala posición del caballo-a6). Cuando Rashkovski se vio obligado a cambiar su alfil de casillas negras el final estaba ya cercano debido a sus debilidades endémicas en ese complejo de casillas. Aunque a Aséiev se le escapó la victoria más rápida, era sólo cuestión de tiempo encontrar la forma de reventar la posición negra y rematar el juego.

Las enseñanzas a extraer de esta partida son:

- 1) El control del centro es un objetivo importante en la apertura.
- 2) No es prudente dejar al rival las manos demasiado libres en el centro.
- 3) Un centro bien apoyado es a menudo la semilla de un ataque contra el rey en un flanco.
- 4) Un caballo firmemente instalado en la sexta fila suele ejercer un efecto paralizante sobre las fuerzas enemigas.

El centro de peones sobreexpandido

Al ocupar el centro con peones en la apertura, un jugador está asumiendo una cierta responsabilidad. Si puede mantener intacto el centro de peones y sostenerlo adecuadamente con piezas, probablemente obtenga ventaja. Sin embargo, si el apoyo al centro es insuficiente, ese centro se derrumbará como un castillo de naipes en cuanto reciba un golpe. La causa más común de un pobre apoyo de piezas es la falta de desarrollo. Construir un centro de peones consume un cierto número de tiempos que no pueden usarse a la vez para desarrollar las piezas. Por ello, es natural que un gran centro de peones vaya de la mano de un pobre desarrollo. La cuestión es si el oponente tiene forma de explotar rápidamente la falta de desarrollo, ya que de otra forma el dueño del centro completará su desarrollo y obtendrá ventaja. A menudo es extremadamente difícil juzgar cuál será el resultado de una lucha de este tipo. De hecho, existen sistemas de apertura basados completamente en permitir al rival construir un gran centro de peones; incluso tras décadas de análisis nadie sabe si algunos de estos sistemas son correctos. En la siguiente partida las negras adoptan precisamente un planteo de este tipo. Las blancas construyen su centro como estaba previsto, y el combate está servido.

Partida 4

J. van der Wiel – R. Vaganián

Ter Apel 1993

Defensa Alekhine, Ataque de los Cuatro Peones

1 e4

Para comentarios a este movimiento, ver partida 3.

1 ... ♞f6

Ésta es una de las respuestas más directas a 1 e4, en la que el plan negro está claro desde la

primera jugada. Mediante el ataque al peón-e se restringen las opciones de las blancas. Las únicas jugadas naturales aquí son 2 ♘c3 y 2 e5. Sin embargo, 2 ♘c3 permite a las negras, como mínimo, trasponer a una inocua apertura de peón de rey jugando 2...e5 (a esta apertura, llamada

mover ♘f3, ya que entonces tendrían que gastar un tiempo extra si quieren clavar el caballo.

7 ... ♙f5

Preparándose para liberar a su última pieza menor con ...e6. En este punto aún no está claro si las negras deben tratar de enrocar corto o jugar a presionar rápidamente d4 por medio de ...♙d7 seguido de ...0-0-0.

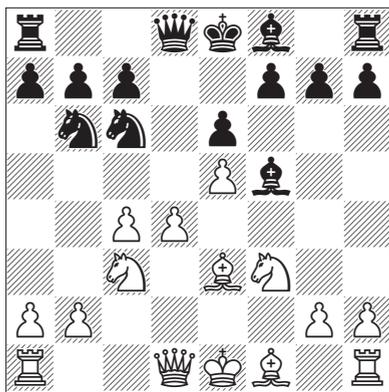
8 ♘c3

Las blancas están ansiosas por recuperar su déficit en desarrollo.

8 ... e6

El alfil-f8 puede salir por e7 o b4, según las circunstancias.

9 ♘f3



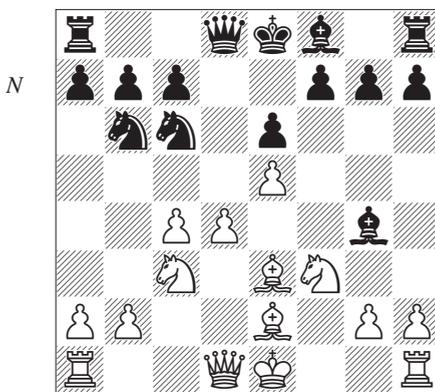
En las últimas jugadas ambos bandos se han concentrado en desarrollar sus piezas, pero ahora las negras deben decidir cómo aumentar la presión sobre los peones rivales antes de que el primer bando desarrolle las piezas que le faltan y se enroque. Una idea es 9...♙e7, para jugar ...0-0 y ...f6. Este plan es bastante eficaz, así que las blancas suelen responder a 9...♙e7 con 10 d5, con la intención de abrir completamente la posición negra antes de que puedan enrocar. Este libro no es lugar para un debate detallado sobre teoría de aperturas; baste decir que 10 d5, aunque muy complicada, se considera satisfactoria para las negras. Sin embargo, Vaganián decide adoptar otro plan, que también parece dar a las negras un juego cómodo. El hecho de que las negras dispongan de varias continuaciones satisfactorias es la principal razón de que el Ataque de los Cuatro Peones aparezca rara vez en las partidas de los grandes maestros contemporáneos.

9 ... ♙g4

Sí, las negras han movido voluntariamente la misma pieza dos veces, pero con una idea clara en mente. La eliminación del caballo-f3 debilitará la defensa de d4 y, tras ...♙d7 y ...0-0-0, las blancas tendrán serios problemas para defenderlo.

10 ♙e2

Otra idea es 10 ♙d2, para defender el peón-d4 con 0-0-0. Una posible continuación sería 10...♙d7 (10...♙b4!? 11 a3 ♙e7 es interesante; cuando las blancas jueguen 0-0-0, la réplica ...♘a5 no sólo atacará c4, sino que además amenazará un doble en b3) 11 ♙e2 0-0-0 12 0-0-0 ♘a5, y las blancas ya no pueden mantener su centro de peones intacto y deberán intentar salvarse por medio de la táctica con 13 ♙g5, entrando en complicaciones.



10 ... ♙xf3

Gracias a la presión sobre c4, Van der Wiel tiene que recapturar con el peón, lo que destruye su estructura y expone a su rey. 10...♙d7 11 ♙d2 traspondría a la nota anterior.

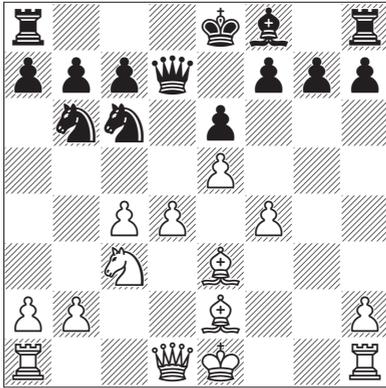
11 gxf3 ♙d7!?

Esta jugada parece algo extraña en conjunción con el cambio en f3, aunque en vista de su éxito en esta partida es difícil criticarla. Se suele preferir 11...♙h4+ 12 ♙f2 ♙f4 13 c5 ♘d7 14 ♙b5 ♙e7, una línea teórica que recibe habitualmente el veredicto de “juego poco claro”. De hecho, la idea del cambio en f3 es dar jaque en h4. La textual lleva a una posición similar a las que aparecían en la nota al décimo movimiento blanco, pero en la que las negras han cambiado voluntariamente en f3 (sin que les forzaran mediante h3).

12 f4?!

Las blancas buscan explotar el temprano cambio en f3 reforzando el peón-e5, y preparando así una posible ruptura d4-d5. Sin embargo este plan es demasiado ambicioso, dado que su rey aún se encuentra en el centro y su desarrollo es bastante pobre. El resultado es que pronto se verán en apuros.

Era mejor 12 ♖d2 seguido de 0-0-0. En ese caso el rey estaría relativamente seguro y d4 reforzado; la posición estaría prácticamente equilibrada.



12 ... ♗d8!

A Van der Wiel se le debió escapar esta inesperada jugada. A primera vista 12...0-0-0 parece más natural, pero permitiría 13 c5! ♗d5 14 ♗xd5 ♖xd5 15 ♕f3 ♗d7 16 d5, y las blancas han conseguido realizar su ruptura central. No es posible 16...exd5 por la clavada 17 ♕g4, y de otra forma las blancas juegan d6, creando una cuña en la posición negra y paralizando el desarrollo de su flanco de rey. Al jugar ...♗d8 en lugar de ...0-0-0, Vaganián evita astutamente la clavada ♕g4, y ahora esta línea, en la que su rival había puesto sus esperanzas, ya no funciona. Este es un interesante ejemplo de cómo, a la hora de tomar decisiones en ajedrez, lo concreto debe prevalecer siempre sobre lo general. En principio las negras preferirían enrocarse, pero cuando el análisis concreto demuestra que es mejor dejar el rey en el centro, Vaganián no duda en abandonar los principios generales.

13 d5

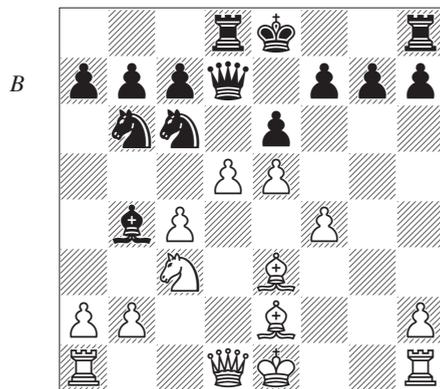
No es fácil detener la amenaza al peón-d4. Después de 13 c5 ♗d5 14 ♗xd5 ♖xd5 15 ♕f3 ♗d7 no hay nada mejor que 16 ♖c1 (16 ♗g1

♗xd4 17 ♕xd4 ♖xd4 18 ♖xd4 ♗xd4 19 ♕xb7 ♕xc5 gana peón) 16...♗xd4 17 ♕xb7 ♖b5 18 ♕xd4 ♖xb7 19 ♖a4+ c6 20 0-0 ♕e7. Esta posición es muy desagradable para las blancas: su alfil es malo y, después de que su oponente juegue ...0-0, ...♗d5 y ...♗fd8, tendrán que enfrentarse a problemas cada vez más serios en la columna-d.

Van der Wiel juega la única alternativa: echarse hacia adelante con el peón-d. Si un gran centro de peones comienza a sufrir una presión insoportable, el momento crítico llega cuando la única alternativa a ceder los peones es usarlos como un ariete para abrir la posición enemiga. El que esta estrategia tenga éxito depende evidentemente de características concretas de la posición, pero aquí es fácil de ver que no tiene buena pinta para las blancas, porque sus torres aún no han entrado en juego y su rey está expuesto.

13 ... ♕b4!

Más fuerte que la alternativa 13...exd5 14 cxd5 (14 ♕g4 ♖e7 15 cxd5 es tentador, pero 15...♖b4! 16 0-0 ♕c5 es incómodo para las blancas) 14...♕b4 (14...♗xd5?! 15 ♕g4 fuerza a las negras a realizar un dudoso sacrificio de dama con 15...♖xg4 16 ♖xg4 ♗xe3) 15 ♕f2! ♖h3 (la clave es que 15...♕xc3 16 dxc6 ♖xc6 17 ♖b3 amenaza a la vez el alfil y ♕b5, y gana pieza) 16 ♖b3 ♕xc3 17 dxc6 con posición muy complicada.



14 ♕xb6?

En esta posición crítica las blancas cometen un serio error. Las alternativas eran:

- 1) 14 dxc6? ♖xc6 atacando d1 y h1, y las negras ganan.

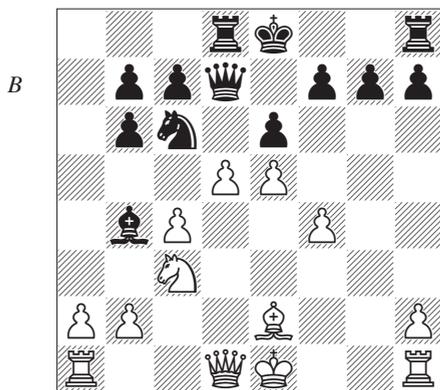
2) 14 ♔f3? exd5 15 ♙xb6 traspone a la partida.

3) 14 ♖g1 exd5 15 ♙xb6 axb6 16 cxd5 ♗h3! con ventaja negra tras 17 ♗xg7 ♗h4+ 18 ♗g3 ♗xh2 o 17 ♗d3 ♗xh2 18 ♗xg7 ♗h1+ 19 ♙f1 ♗xd5.

4) 14 ♔f2! es la defensa más tenaz. Después de 14...♙xc3 (14...exd5?! 15 cxd5 traspone al comentario anterior) 15 dxc6 ♗xc6 16 ♗g1! (ahora no sirve 16 ♗b3 porque no se amenaza ♙b5; la posibilidad de ♗g1 es la razón por la que 14 ♔f2! es mejor que 14 0-0, otro ejemplo de lo concreto por encima de lo general) 16...♙d4 17 ♗xg7 ♗f8 las negras tienen algo de ventaja por la situación expuesta del rey blanco, pero la batalla está lejos de estar decidida.

El movimiento de la partida es un error porque el alfil de casillas negras es una pieza clave en la defensa. Sin él, las casillas negras en el campo blanco están terriblemente débiles. Es cierto que la eliminación del caballo-b6 hace que las blancas puedan mantener su tambaleante centro de peones por más tiempo, pero las nuevas debilidades permiten a las negras explotar los problemas de su rival por otras vías. Los peones avanzados han dejado un gran vacío detrás; con la desaparición de los últimos restos del control blanco sobre las casillas negras, las piezas de Vaganián (en particular su dama) pueden colarse por las numerosas grietas.

14 ... axb6



15 ♔f3

Necesaria para evitar la pérdida del peón-d5. 15 ♖g1 exd5 traspone a la línea "3" de la nota anterior.

15 ... exd5

Ahora este cambio es útil porque permite a la dama negra penetrar.

16 cxd5

16 ♙xd5 ♗h3 17 ♗f3 ♗xf3 18 ♙xf3 ♗d4 no sería una mejora, pues las blancas perderían al menos un peón.

16 ... ♗h3

Van der Wiel debe evitar la amenaza inmediata 17...♗h4+.

17 ♔e2

Única.

17 ... 0-0

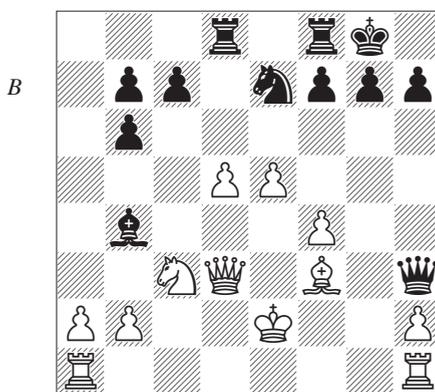
Echando sal en la herida. El rey blanco naufraga ahora desesperadamente en el centro del tablero, mientras el negro está perfectamente a salvo. La idea es ...♗fe8, y el sacrificio de pieza en e5 está al caer.

18 ♗d3

Si 18 ♘b5 (18 ♘e4 ♙c5!, seguido de ...♘d4+, y ganan) 18...♗fe8! (18...♗h4 19 ♗c1 ♙c5 también gana) 19 ♗b3 el sacrificio es letal: 19...♘xe5 20 fxe5 ♗xe5+ 21 ♔d1 ♗de8 (con la amenaza 22...♗e3) 22 ♘d4 ♙c5 y cae todo.

18 ... ♘e7?!

Vaganián gana incluso después de esto, pero habría sido más sencillo terminar con el sufrimiento blanco mediante 18...♗h4 19 ♗e4 ♙c5 20 ♗af1 f5! 21 ♗a4 ♘d4+, etc.



19 ♗c4?!

Ahora de nuevo las negras ganan cómodamente. 19 ♗ad1 sería una defensa más tenaz; las negras deberían continuar con 19...♗h4 20 ♗e4 ♙xc3 (20...♙c5 21 ♗df1 ♘g6 22 f5 no es tan claro) 21 bxc3 ♘g6 22 ♗d4 c5! 23 dxc6 ♗xd4 24 cxd4 bxc6 25 f5 ♘f4+ 26 ♔d1 ♗d8 y el expuesto rey blanco debe sucumbir.

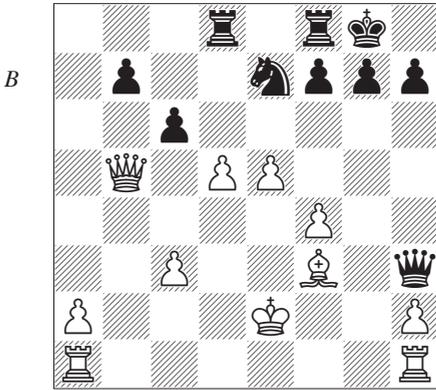
19 ... ♙xc3
20 bxc3 b5!

Vaganián remata con energía. Sólo necesita abrir la columna-d para completar el cerco al rey blanco.

21 ♖xb5

O 21 ♖d4 ♘g6 22 a4 (22 ♖ag1 ♖a8 y 22 ♖ab1 ♖a8 no ofrecen esperanzas, pues no hay respuesta a las amenazas 23...♖xa2+ y 23...♖a4) 22...c5 23 ♖e3 ♖f5 y cae f4.

21 ... c6!



Ésta era la idea de la jugada anterior. Ahora desaparecerá el peón-d5 y el rey blanco será atacado por todas partes.

22 dxc6

22 ♖xb7 ♘d5 sería desesperado.

22 ... bxc6

23 ♖c4

Defendiendo f4, pero no por mucho tiempo.

23 ... ♘g6

Amenazando 23...♖h4 o 23...♖f5.

24 ♖ag1

Si 24 ♖e4 (24 ♖ad1 ♖h4 ataca tanto f4 como e5), 24...♖h6 25 ♖e3 ♘xf4 26 ♖xf4 ♖d3+ 27 ♖e4 ♖g6+ 28 ♖f5 ♖e3+ ganando la dama.

24 ... ♖f5

Con las amenazas 25...♘xf4+ y 25...♖c2+.

25 ♖g4

Las blancas no pueden pararlo todo.

25 ... ♖c2+

La dama penetra con efectos decisivos.

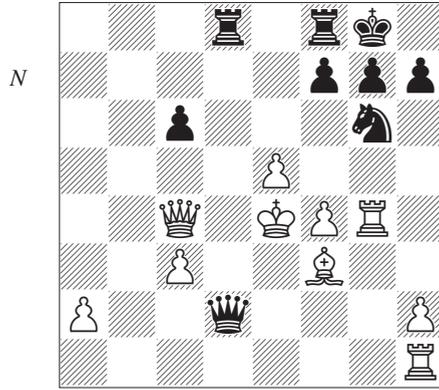
26 ♖e3

26 ♖f1 perdería por 26...♖d1+ 27 ♖xd1 ♖xd1+ y 28...♖xg4.

26 ... ♖d2+

La caza del rey no durará mucho.

27 ♖e4



27 ... ♖d5

0-1

Un hermoso final, desclavando el peón-f7 y amenazando 28...f5+ 29 exf6 ♖e8#. 28 ♖e2 es la única defensa, pero en ese caso las negras pueden escoger entre la sencilla 28...f5+ 29 exf6 ♖e8+ 30 ♖f3 ♖e3+ y la línea del ordenador: 28...♖c5 29 ♖d3 f5+ 30 exf6 ♖e8+ 31 ♖f3 ♖xc3.

La diferencia entre un centro de peones fuerte y otro débil puede ser muy sutil. Cuando un jugador adopta el ambicioso plan de formar un gran centro de peones, un ligero desliz puede resultar fatal. Aquí, Van der Wiel cometió un desliz ya en el movimiento 12, cuando realizó una jugada de más con sus peones y cayó en un serio retraso en el desarrollo. Si Vaganián hubiera contestado de forma mecánica, Van der Wiel podía haberse salvado, pero realizó una serie de jugadas exactas que pusieron a su rival en serios aprietos. Cuando las blancas dejaron escapar una oportunidad de permanecer en la partida en la jugada 14, se acabó todo definitivamente. Una combinación de debilidades en las casillas negras, un rey atrapado en el centro y un gran vacío tras su sobreextendido centro de peones llevaron a las blancas a una pronta destrucción.

Las enseñanzas a extraer de esta partida son:

1) La formación de un gran centro de peones suele ser de doble filo. Si el centro puede

mantenerse y apoyarse con piezas será fuerte, pero existe el peligro de que se derrumbe.

2) Una vez se ha construido el gran centro de peones, hay que apresurarse con el desarrollo; más pérdidas de tiempo pueden ser fatales.

3) El cambio de un alfil por un caballo puede dejar debilidades en las casillas que estaban controladas por ese alfil.

4) A la hora de escoger una jugada las consideraciones generales pueden ser útiles, pero el análisis concreto siempre tiene preferencia.

El juego moderno de gambito

A mediados del siglo XIX los gambitos eran algo normal y corriente. El Gambito de Rey era una de las aperturas más populares, y le reportó a las blancas numerosas y bellas victorias, especialmente cuando el rival capturaba golosamente todo el material que se le ofrecía (la “Partida Inmortal” es un ejemplo). Desde entonces, el juego de los defensores y los gambiteadores se ha refinado considerablemente. Para empezar, los defensores se hicieron fuertes aceptando parte del material y rechazando ofertas posteriores. A veces, incluso devolvían todo el material sacrificado para obtener ventaja posicional. Cuando estos avances en la técnica defensiva se pusieron en práctica, pronto quedó claro que muchos de los gambitos que habían sido populares en realidad no eran correctos, y gradualmente fueron desapareciendo. Sin embargo, esto no quiere decir que el juego de gambito haya sido completamente abandonado. Al contrario, el descubrimiento de que la compensación puede ser posicional ha llevado al desarrollo de nuevas ideas de gambito. Por ejemplo, dos inventos de Frank Marshall, el Contragambito Marshall en la Apertura Ruy López (1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5 a6 4 ♗a4 ♘f6 5 0-0 ♗e7 6 ♚e1 b5 7 ♗b3 0-0 8 c3 d5!?) y el Gambito Marshall en la Semi-Eslava (1 d4 d5 2 c4 e6 3 ♘c3 c6 4 e4!?) aparecen regularmente en partidas de grandes maestros de primera línea. En estos gambitos modernos es típico el sacrificio de una cantidad limitada de material (normalmente un peón, o a veces dos), y a cambio se obtiene compensación posicional y algunas posibilidades de ataque.

Partida 5

T. Markowski – A. Onishchuk

Memorial Rubinstein, Polanica Zdroj 1999

Apertura Catalana

1 ♘f3

Para comentarios a este movimiento, ver partida 1.

1 ... d5

Una jugada con mucho sentido. Sencillamente, las negras ocupan el centro.

2 g3

Si las blancas juegan d4 en cualquier momento, el juego normalmente traspone a una Apertura de Peón de Dama. Esto es lo que va a ocurrir en esta partida, pero por el momento las blancas mantienen intactas sus opciones respecto al peón dama. Con la textual se pretende presionar el centro negro con el alfil fianchettato en g2, como en la partida 1. Sin embargo, en aquella ocasión las negras dispusieron sus

peones centrales en casillas negras, lo que les dio un cierto dominio del centro a costa de ceder las casillas blancas al rival. Aquí las negras buscan jugar ellas mismas por las casillas blancas; concretamente le gustaría mantener un peón central en d5 para restringir al alfil-g2. Este plan es menos ambicioso, pero a la vez le concede a las blancas menos libertad de acción.

2 ... ♘f6

La casilla más natural para el caballo-g8 es f6, desde donde apoya al peón-d5.

3 ♗g2

La continuación lógica a la jugada anterior.

3 ... e6

Las negras juegan consecuentemente para reforzar su peón-d5. Este movimiento también

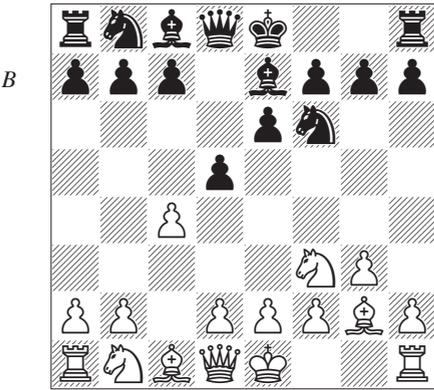
les permite desarrollar el resto de su flanco de rey sin dificultades. La única pega es el alfil-c8, que ahora quedará bloqueado por el peón-e6. En algunas variantes las negras resuelven este problema mediante ...b6 y ...♗b7 pero, como veremos, en esta ocasión optan por una solución más dramática.

4 c4

La batalla por la casilla-d5 se intensifica. Este movimiento no supone un gambito, porque si 4...dxc4 las blancas pueden recuperar el peón fácilmente con 5 ♖a4+.

4 ... ♗e7

Por el momento las negras se limitan a seguir con el desarrollo de su flanco de rey.



5 d4

Finalmente Markowski decide jugar d4 y trasponer a una apertura denominada Catalana. Este sistema se basa en explotar el poder del alfil fianchettato en g2. Si las negras conservan su peón-d5, el alfil ejercerá presión sobre él, pero si juegan ...dxc4 el radio de acción del alfil se extenderá al flanco de dama negro.

5 ... 0-0

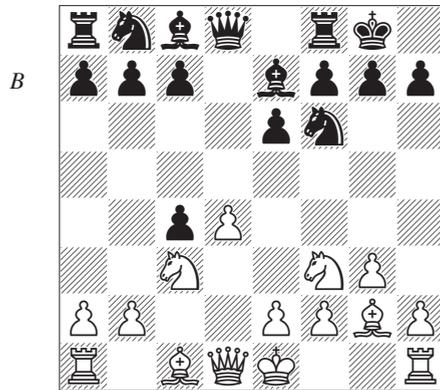
Normalmente es mejor realizar las jugadas obligatorias de desarrollo antes que las opcionales, para conservar la máxima flexibilidad. La decisión más importante de las negras en la Catalana es tomar o no tomar en c4. Esa captura tiene la ventaja de que las blancas deben perder un tiempo en recuperar el peón, y la desventaja de que la presión del alfil-g2 sobre el peón-b7 podría dificultar aún más el desarrollo del alfil-c8.

6 ♘c3

Un movimiento bastante inusual, porque no se ajusta al principio de “jugadas obligatorias

antes de opcionales”. La continuación más popular es 6 0-0. Si entonces 6...dxc4 (mantener el peón-d5 mediante 6...c6 y ...♘bd7 es también muy habitual), las blancas pueden elegir entre varios métodos de recuperar el peón-c4: 7 ♖c2 (la más común), 7 ♖a4 y 7 ♘e5. Esta última posibilidad puede trasponer a la partida tras la secuencia 7...♘c6 8 ♗xc6 bxc6 9 ♘xc6 ♖e8 10 ♘xe7+ ♖xe7 11 ♖a4 c5 12 ♖xc4 cxd4 13 ♖xd4 e5 14 ♖h4 ♗b8 15 ♘c3.

6 ... dxc4



Esta captura parece especialmente lógica en vista del inusual orden de jugadas de las blancas. Al jugar primero ♘c3 ya no es posible uno de los planes mencionados anteriormente (el de ♖c2).

7 ♘e5

Ahora es prácticamente obligado jugar así, ya que 7 ♖a4 permite a las negras igualar sin problemas mediante 7...a6 8 ♖xc4 b5 9 ♖b3 ♗b7, seguido de ...c5, y si 7 0-0?! ♘c6, la presión sobre d4 hace realmente difícil recuperar el peón-c4.

Tras la textual se amenaza recuperar el peón con ♘xc4, y después completar tranquilamente el desarrollo. Esto daría ventaja a las blancas, al disponer de un peón extra en el centro y un alfil-g2 mucho más activo que su colega de c8. Por ello, las negras deben actuar con rapidez.

7 ... ♘c6!

Aquí está el gambito. Había que elegir entre esta jugada y 7...c5, y los motivos para preferir la textual son típicos del enfoque dinámico que se da en la actualidad a las aperturas. Con 7...c5 se buscaría cambiar los peones de c5 y

d4, originándose así una estructura de peones simétrica que daría a las negras posibilidades de igualar. El problema es que las blancas podrían mantener la presión sobre el flanco de dama rival, lo que dificultaría a las negras la tarea de igualar completamente. Además, esta estrategia es negativa, pues incluso si todo sale bien, lo máximo a que pueden aspirar las negras es a tablas. Si 7...c5 8 dxc5, las blancas siguen mejor después de 8...♖xd1+ 9 ♘xd1 ♙xc5 10 ♙d2 ♘d5 11 ♘xc4 y 8...♗c7 9 ♘xc4.



La jugada de la partida es mucho más combativa: las negras ofrecen un peón para activar sus piezas, en especial el alfil-c8. Las blancas pueden elegir entre permitir que su rival iguale fácilmente o aceptar el peón. En este último caso se enfrentarán a una larga y cuidadosa defensa en una aguda posición. Tras 7...c5 las blancas podrían jugar a ganar sin riesgo porque sería difícil perder en las posiciones tranquilas que surgirían, pero 7...♘c6 sube las apuestas: a costa de correr algún riesgo, las negras obtienen posibilidades de victoria.

8 ♙xc6

Las blancas aceptan el desafío y juegan a ganar un peón. Si 8 ♘xc6 bxc6 9 ♙xc6 ♖b8 10 0-0 ♘d5, las negras no tienen problemas. Sus piezas son activas y el alfil blanco está fuera de juego en c6.

8 ... bxc6

9 ♘xc6

Si 9 ♘xc4 c5, las negras liquidan sus peones doblados, y los dos alfiles y las piezas más activas son más importantes que su estructura de peones ligeramente estropeada.

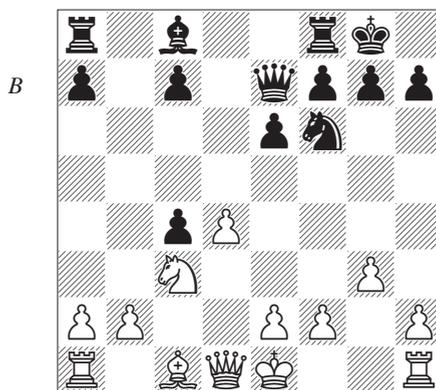
9 ... ♗e8

Esto es probablemente más exacto que 9...♗d6, porque en ese caso 10 ♗a4 ♙b7 11 ♘xe7+ ♗xe7 12 0-0 llevaría a una posición similar a la de la partida, pero con la importante diferencia de que el alfil negro ya está atado a b7. Como veremos, esto bloquea la columna-b e impide que las negras ataquen el peón-b2 con ...♗ab8.

10 ♘xe7+

Aunque esta jugada está universalmente aceptada, también es posible jugar aquí 10 ♗a4. Después de 10...♙d6 11 ♘e5 ♗xa4 12 ♘xa4 ♘e4 13 ♘xc4 ♙b4+ las negras deberían tener suficiente compensación por el peón; por ejemplo, 14 ♙d2 ♘xd2 15 ♘xd2 ♖d8 16 e3 e5 o 14 ♗f1 ♖d8 15 ♙e3 ♙d7 16 a3 ♙e7 17 ♘c5 ♘xc5 18 dxc5 a5. Sin embargo, en vista de que la continuación de la partida parece enteramente satisfactoria para las negras, quienes deseen jugar esta línea con blancas deberán investigar posibles alternativas.

10 ... ♗xe7



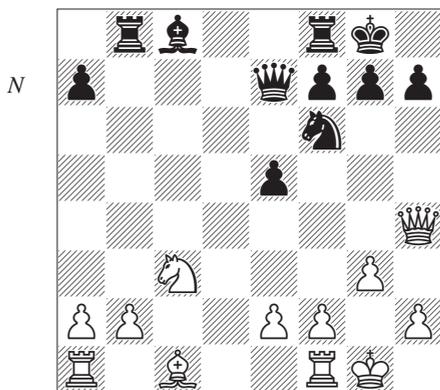
La simplificación que ha tenido lugar favorece enormemente a las negras. Ahora todas sus piezas pueden entrar en juego: las torres con ...♖b8 y ...♖d8, y el alfil con ...♙b7 o ...e5. Además, la desaparición del alfil de casillas blancas de Markowski ha dejado agujeros en su flanco de rey. El alfil de casillas blancas del segundo jugador es la pieza ideal para explotar esas debilidades y, aunque por el momento no hay amenazas serias, a largo plazo las blancas pueden tener problemas en el flanco de rey.

11 ♗a4

Las blancas necesitan tener algo que compense todos esos factores que favorecen a las

15 0-0

Las blancas juegan a conservar su peón extra. Después de 15 ♘g5 ♜xb2 16 0-0 (si 16 ♘d5, las negras han de conformarse con tablas mediante 16...♗b7 17 ♘xf6+ gxf6 18 0-0 fxg5 19 ♗xg5+, pues 16...♗d6 17 ♘xf6+ gxf6 18 ♘h6 seguido de 19 0-0 sólo puede beneficiar a las blancas) 16...♗e6 17 ♘xf6 ♗xf6 18 ♗xf6 gxf6 19 ♜ab1 ♜xb1 20 ♜xb1 se llega a un final de tablas.

**15 ... ♜b4**

Las blancas se ven más o menos forzadas a avanzar su peón-e.

16 e4

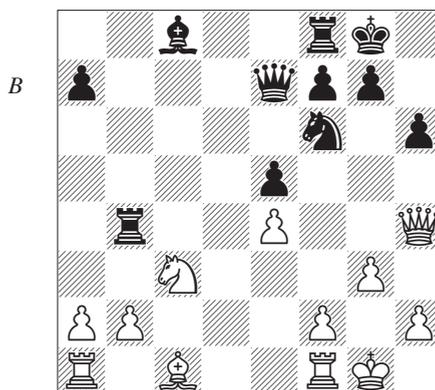
Si 16 f4 ♗c5+ 17 e3 ♗c6, seguido de ...♘b7, las blancas ya no podrían usar sus peones del flanco de rey para bloquear la gran diagonal, y la amenaza de penetrar en g2 o h1 con la dama sería muy peligrosa.

16 ... h6!?

La idea primaria de esta jugada es dificultar el desarrollo del alfil-c1, ya que se impide ♘g5. Además, se introduce un nuevo elemento en la posición: la posibilidad de atrapar la dama blanca mediante ...g5. Esta no es una amenaza inmediata porque el peón-h6 está colgando, y ni siquiera se amenazaría con ...♘h7 porque el peón-h estaría clavado. Sin embargo, se restringen las opciones de las blancas. Por ejemplo, hay una tentadora alineación de piezas negras en la diagonal a3-f8, que podría ser explotada con b3 y ♘a3. Es complicado que el alfil blanco abandone la diagonal c1-h6 cuando está en el aire ...g5.

De hecho, esta posición es muy cómoda para las negras y, si bien la textual es quizás la más

molesta para las blancas, había otras alternativas suficientemente buenas para seguir adelante; por ejemplo, 16...♘b7 17 f3 ♗c5+ 18 ♔g2 ♜d8 19 ♜f2 ♜d3 20 ♘g5 ♗b6, y no se puede evitar la pérdida del peón-b2.

**17 ♜e1?**

Markowski no se enfrenta a ninguna amenaza inmediata, así que dispone de un movimiento o dos para mejorar su posición. Sus prioridades son:

- 1) apoyar sus débiles casillas blancas y su vulnerable peón-e4;
- 2) devolver la dama al juego;
- 3) desarrollar el alfil-c1 si es posible.

Probablemente no habrá tiempo para todo eso, pero los dos primeros puntos son más importantes que el tercero, así que las blancas deberían concentrarse en ellos. La jugada que ayudaría a lograr los dos primeros objetivos es 17 f3, con idea de g4 y ♗f2. Entonces, con el peón-b2 cubierto, podría pensarse en el tercer objetivo. El movimiento de la partida es inferior porque, aunque apoya e4, no ayuda a la dama, un defecto que las negras se apresuran a explotar. Tras 17 f3 ♜d8 18 g4 ♜d3 19 ♗f2 ♗b7 (atando de nuevo al alfil-c1) la posición está más o menos igualada; las negras tienen cierta presión que compensa el peón de desventaja, pero nada más. Sin embargo no hay duda de que las blancas han de jugar con cuidado y en la práctica es más fácil llevar las negras. Por ejemplo, la evidente 20 ♜d1? se encuentra con 20...♜xd1+ 21 ♘xd1 ♘xe4! 22 fxe4 ♗xe4, seguido de 22...♘b7, con ataque decisivo. Es mejor 20 ♜e1 para 21 ♜e3.

17 ... ♜d8

Amenaza 18...♖d3 impidiendo f3, tras lo cual las blancas quedarían prácticamente paralizadas.

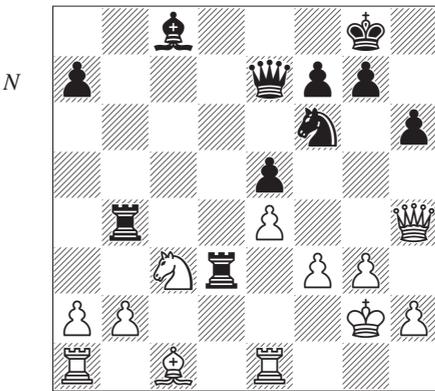
18 f3

Markowski realiza esta jugada de todos modos, lo que sólo sirve para acentuar que 17 ♖e1 fue una pérdida de tiempo. Pero no había nada mejor; por ejemplo, 18 b3 ♖d3 19 ♘a4 (19 ♙b2? ♙h7, amenazando 20...g5, es una línea en la que las negras explotan la mala posición de la dama rival) 19...♗xe4! 20 ♗xe4 ♖d1+ 21 ♙g2 ♙b7 22 ♘c3 (22 f3 pierde por 22...♙xe4 23 fxe4 ♗b4) 22...♗d7 23 ♘xd1 (si 23 f3 ♘xe4 24 fxe4 ♖e1 25 ♙f2 ♗d4+ 26 ♙xe1 ♗xc3+ 27 ♙f2 ♗xa1 28 ♗d8+ ♙h7 29 ♗d2 ♗b1 las negras ganan un peón y retienen sus posibilidades de ataque contra el rey) 23...♘xe4! (23...♗xd1 24 ♙g5! y 23...♙xe4+ 24 f3 ♙xf3+ 25 ♙xf3 ♗xd1+ 26 ♙g2 ♗e2+ 27 ♙g1 son menos claras) 24 ♘e3 (24 ♙e3 ♘g5+ 25 f3 ♗f5 26 ♘f2 ♗xf3+ 27 ♙f1 ♗g2+ 28 ♙e2 ♙a6+ 29 ♙d1 ♗f3+ 30 ♙c2 ♗xe3 31 ♘d1 ♗e2+ y ganan negras) 24...♘g5+ 25 f3 ♗c6 26 ♗h5 (26 ♗g4 ♙c8 27 ♗h5 g6 es lo mismo) 26...g6 27 ♗g4 ♙c8 y las negras ganan.

18 ... ♖d3

Ahora el peón-f3 está débil.

19 ♙g2



Triste necesidad; las blancas aún no están preparadas para jugar ♗f2, y el peón-b2 está colgando, así que las blancas no pueden colocar ninguna pieza en e3. La textual es desagradable por dos motivos: primero, que si las negras toman en b2 será con jaque, y segundo, que el rey se coloca en la gran diagonal, lo que hace aumentar las posibilidades de sacrificios en e4.

19 ... ♗b7!

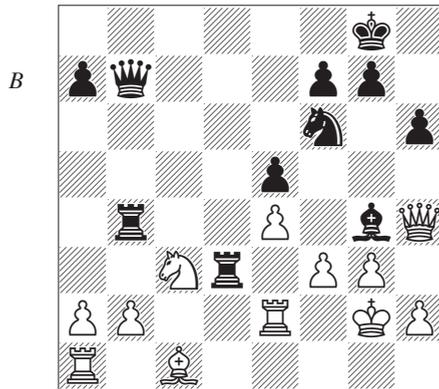
Onishchuk explota inmediatamente los dos defectos de 19 ♙g2. La amenaza directa de 20...♗xb2+ 21 ♙xb2 ♗xb2+ 22 ♘e2 ♖d2 23 ♙f2 ♙a6 apunta al primero, mientras que la continuación de la partida aprovecha el segundo.

Curiosamente, Markowski había llegado a esta posición en una partida anterior (Markowski-S.Ivánov, Krynica 1997) y había perdido tras 19...♗e6. Es difícil ver el atractivo que pueda tener esta triste posición – presumiblemente Markowski había preparado una mejora sobre su anterior partida –, pero Onishchuk encuentra una jugada incluso más eficaz para las negras que 19...♗e6 y acaba con esta discusión de una vez para siempre.

20 ♖e2

Defendiendo b2, 20 ♙f2 pierde por 20...♗b6+ 21 ♙g2 ♗xb2+, etc., y 20 g4 se refuta drásticamente con 20...♙xg4! 21 fxg4 ♘xe4 22 ♘xe4 ♗xe4 23 ♙g1 ♗b6+ 24 ♙g2 ♗b4!.

20 ... ♙g4!



Parecía que si e4 explotaba sería vía ...♘xe4, pero las negras encuentran otra forma de eliminar el peón-f3. Esta bella jugada fuerza la apertura de la gran diagonal y expone el rey blanco al fuego combinado de las piezas pesadas negras.

21 fxg4

21 ♖f2 pierde ante 21...♙xf3+ 22 ♗xf3 ♘xe4 23 ♗xd3 (23 ♘xe4 ♗xe4 24 ♗xd3 ♗xh4+) 23...♘xc3+ 24 ♙f2 (24 ♖f3 ♗xh4 25 gxh4 ♘e2 perdería más material) 24...♗xh4 25 gxh4 ♗b6+ 26 ♙e1 (si no, cae la torre-d3) 26...♗g1+ 27 ♙d2 ♘e4+ 28 ♙c2 ♗xh2+ 29 ♙d2 ♗xh4 y

los cuatro (!) peones pasados y ligados son abrumadores.

21 ... ♘xe4

Con dos de las piezas blancas más importantes – la dama y la torre-a1 – ajenas a la defensa, el ataque negro es irresistible.

22 ♖xe4

O bien:

1) Después de 22 ♖h3 ♘f6! no hay defensa contra las numerosas amenazas de las negras, que incluyen 23...♖xg4 y 23...♗f3.

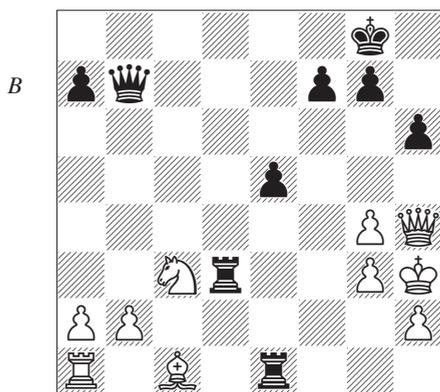
2) 22 ♖g1 ♘xc3 23 bxc3 ♖d1+ 24 ♖f2 ♗h1 y las negras ganan, porque 25 cxb4 permite 25...♗g1+ 26 ♖f3 ♖f1+ 27 ♖e4 ♗d4#.

22 ... ♖xe4

23 ♖h3

Si 23 ♘xe4 ♗xe4+ 24 ♖h3 ♗e1 25 ♖xh6 (25 ♗e7 ♖xg3+! 26 hxg3 ♗h1#) 25...♗xa1 26 ♗g5 ♗f1+ 27 ♖h4, hay varias formas de ganar. 27...♗f6 28 ♗xf6 gxf6 29 ♖h3 ♖d1 es una de las más sencillas, ya que las negras ganan inmediatamente un peón del flanco de dama.

23 ... ♖e1



Amenazando 24...♗h1 o 24...♖g1.

24 ♖xh6

Alargando la partida unos pocos movimientos.

24 ... ♖xa1

Las negras no ven razón para rechazar una torre gratis.

25 ♗g5

Al menos las blancas consiguen amenazar mate antes de abandonar.

25 ... f6

Parando el mate con ganancia de tiempo.

26 ♗g6 ♖xc3

0-1

Tras 27 bxc3 ♖g1 28 ♖h4 ♖g2 29 h3 (29 ♖h3 ♖e2), una forma de ganar es 29...♗f7 30 ♗e4 (30 ♗xf7+ ♖xf7 31 ♖c1 g5+ 32 ♖h5 ♖xg3 33 h4 ♖h3 gana el alfil) 30...♖h2, seguido de ...gxh6 o ...g5+, y las blancas tendrían una torre entera de menos.

El juego de gambito es aún común en nuestros días, pero el enfoque es bastante distinto del que se tenía en el siglo XIX. En lugar de buscar un ataque sobre el rey enemigo yendo a por todas, los gambitos modernos suelen basarse tanto en consideraciones posicionales como en posibilidades de ataque inmediato. En esta partida Onishchuk ofreció un peón ya en la séptima jugada para liberar su posición y arrebatarse la iniciativa a las blancas. A cambio del peón obtuvo un puñado de pequeñas ventajas posicionales, de las cuales la más significativa era su presión por las casillas blancas y su habilidad para utilizar la ventaja de desarrollo, impidiendo que las blancas completaran el suyo (principalmente por medio de presionar b2 y más tarde e4). Markowski pudo haber devuelto el peón para igualar, pero escogió el arriesgado camino de aferrarse a su ventaja material. Sólo hizo falta un error, en la jugada 17, y el ataque negro ya era irresistible. Onishchuk remató la faena con un poderoso y atractivo sacrificio de pieza para apoderarse de las casillas centrales que las blancas habían debilitado al aceptar el gambito.

Las enseñanzas a extraer de esta partida son:

1) Los gambitos son parte integrante del juego en la apertura. En esta partida un gambito demostró ser la mejor respuesta al plan de presión posicional de las blancas.

2) Adelanto en el desarrollo y algunas ventajas posicionales pueden ser compensación suficiente por un peón.

3) Entorpecer el desarrollo del rival nos suele dar tiempos para construir un poderoso ataque.

4) A veces rematar la faena requiere imaginación y voluntad para sacrificar.

2 Temas de medio juego

El medio juego es, hasta cierto punto, una *tierra de nadie* para la literatura en ajedrez. Existe un elevado número de libros de aperturas, pero relativamente pocos sobre medio juego, a pesar de que la mayoría de las partidas se deciden en esta fase del juego. Quizá el problema es que la estructura de los libros sobre aperturas es bastante habitual, el autor sabe lo que debe hacer y el lector sabe lo que espera de él. El medio juego, por otro lado, es un tema muy amplio y poco definido que tiene un enfoque concreto, valorando caso por caso. La mayoría de los autores que se han enfrentado al medio juego en ajedrez han reducido su campo y lo han tratado bajo el paraguas de un determinado criterio (tal como ataque al rey, o estructuras de peones).

Uno de los aspectos de la relativa pobreza de la literatura sobre el medio juego viene dado por el hecho de que los recientes desarrollos en

el manejo de los distintos temas de medio juego no han sido abarcados de forma razonable en nuestra literatura. Debo mencionar una notable excepción, que ya señalé anteriormente en la introducción, *Los secretos de la estrategia moderna en ajedrez*, de John Watson. Mi objetivo es remediar parcialmente la falta de literatura de medio juego actualizada, por lo que intentaré tratar un amplio espectro de temas del medio juego desde un punto de vista acorde a nuestros tiempos.

He dividido este extenso capítulo en tres secciones, centrándome en el juego de ataque, el juego defensivo y el juego posicional. Como he mencionado antes, el medio juego es un tema muy amplio y pretencioso y la elección de los diferentes temas debe ser limitada, inevitablemente, pero he hecho un esfuerzo especial para centrarme en esas áreas, que para mí son de gran importancia práctica.

2.1 El juego de ataque

La nomenclatura ajedrecística es un tema que tiene diversas connotaciones, porque hay muchos términos empleados donde no existe una definición generalmente aceptada. “Ataque” es uno de ellos. Si las blancas llevan todas sus piezas hacia el rey enemigo y dan jaque mate a las negras, entonces probablemente estaremos de acuerdo en que se trataba de un ataque en toda regla, pero existen por desgracia muchos más casos menos claros. Por ejemplo, tenemos un concepto estratégico que implica el avance de un pequeño número de peones contra un número superior de peones. A esto se le denomina “ataque de minorías” (ver partida 21), pero no tiene mucho que ver con el ataque al rey mencionado en el ejemplo anterior. En esta sección del juego de ataque hablaremos de ataque en el sentido de “acción agresiva con metas concretas, basada normalmente en amenazas claras y rápidas”. Es interesante observar que no es necesario que sea dirigido contra el rey, aunque en la práctica el rey se convertirá a menudo en el gran objetivo. Más adelante, trataremos en el libro otras vías más posicionales de ataque, tales como el ataque de minorías mencionado con anterioridad.

La sexta partida trata sobre aspectos básicos en las ideas de ataque, y en la séptima partida consideramos la importancia de disponer de suficientes fuerzas para el ataque, a fin de culminar el trabajo con éxito.

Hay un buen número de sacrificios típicos que pueden ser empleados en un ataque, tales como el presente griego (♘xh7+) y el doble sacrificio de alfil (♘xh7+ seguido por un posterior ♗xg7). En la octava partida nos detenemos precisamente en uno de estos ejemplos, el presente griego, y mostramos cómo el patrón estándar debe ser modificado, según lo que demande una posición particular.