

# 4

## Las partidas en espejo

El que se copia siempre llega tarde

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

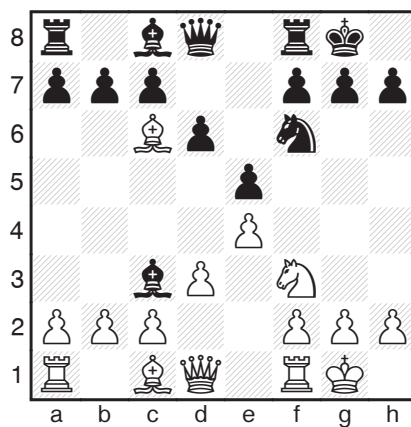
### Partida 1

Karel Traxler-J. Samanek (ambos checoslovacos)

Jugada en Osyky en 1900

1.e4 e5 2.♘f3 ♞f6 3. ♘c3 ♞c6 4.♙b5 ♙b4 5.0-0 0-0 6.d3 d6 7.♙xc6 ♙xc3

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



8.♙xb7 ♙xb2



**¡Recuerda!**

El que se copia siempre llega tarde

Si **8...♙xb7 9.bxc3** gana un peón, por eso las negras se sienten obligadas a seguir al rival.

**9.♙xa8 ♘xa1 10.♙g5**

Para tomar en **a1**.

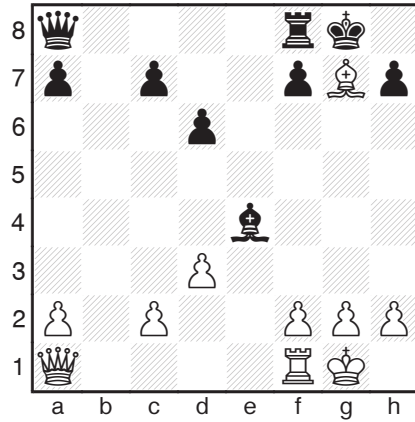
**10...♙g4 11.♖xa1 ♗xa8 12.♙xf6 ♙xf3**

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

**13.♙xe5 ♙xe4**

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

**14.♙xg7**



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

**14...♙xg2 15.♙xf8 ♙xf1**

Para no perder material, pero...

**16.♗g7 ++.**

Las negras llegaron tarde.



## Partida 2

### Jugada entre dos aficionados

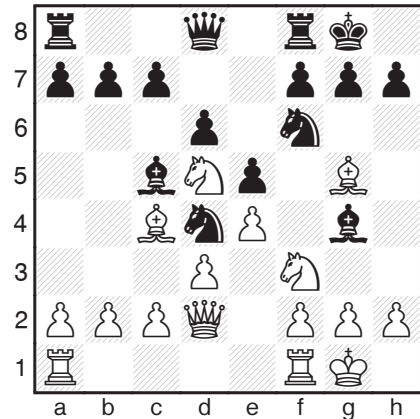
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c3 ♗f6 4.♙b5  
♙b4 5.0-0 0-0 6.d3 d6 7.♙g5

Ahora se intenta ♗d5 para volver a atacar al caballo clavado, cambiar luego en f6, y romper los peones defensores del rey.

7...♙g4

Una buena forma de luchar contra la amenaza mencionada era jugar 7...♙xc3. Pero las negras por ahora están contentas con la idea de imitar a las blancas.

8.♗d5 ♗d4 9.♙c4 ♙c5 10.♚d2

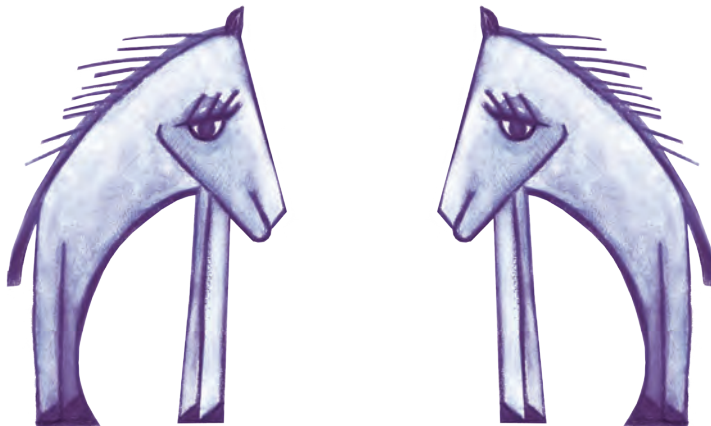


Como verás enseguida, esta dama encuentra una forma de acercarse peligrosamente al rey negro...



### ¡Recuerda!

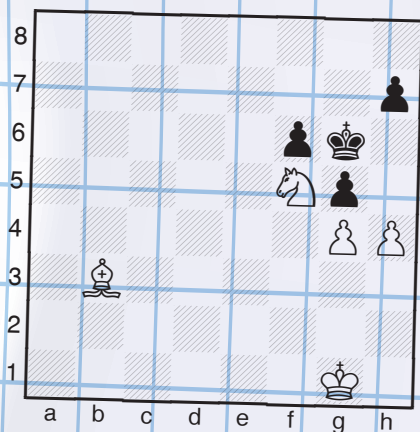
Debes pensar en las intenciones de tu rival: ¿qué jugarías tú en su lugar? Si las ideas de tu adversario son molestas, considera cómo defenderlas o evitarlas



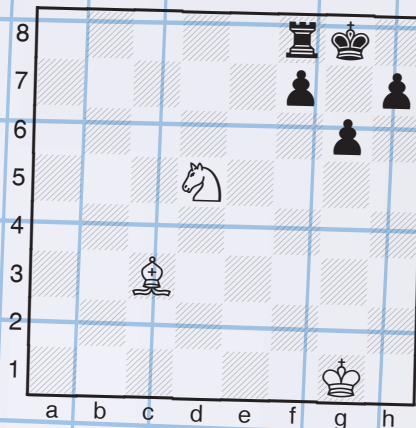


## NIVEL A

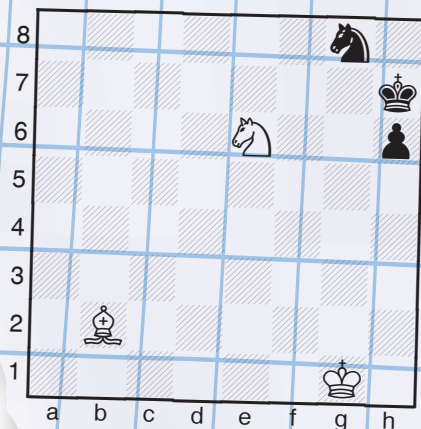
1. El rey negro no puede salir del acoso de las piezas blancas ¿Cómo le darías mate?



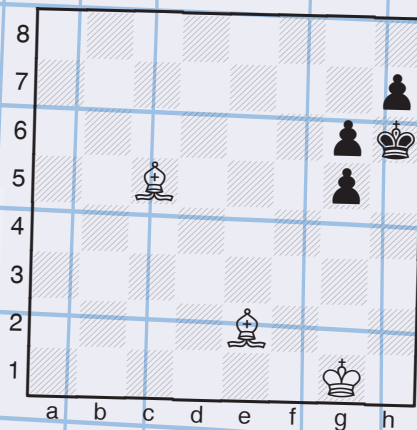
3. De nuevo la pareja alfil y caballo en acción. Mate en una jugada.



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

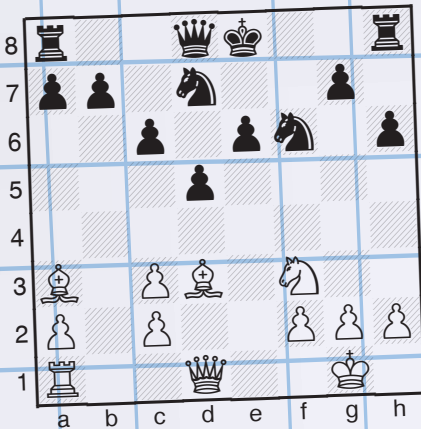


4. La pareja de alfiles da jaque mate a este rey negro, que tiene a sus acompañantes demasiado cerca. La jugada ganadora es...

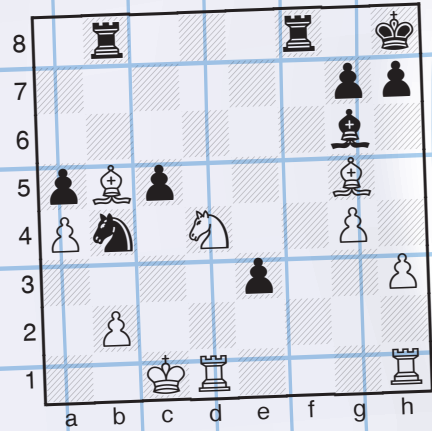


## NIVEL B

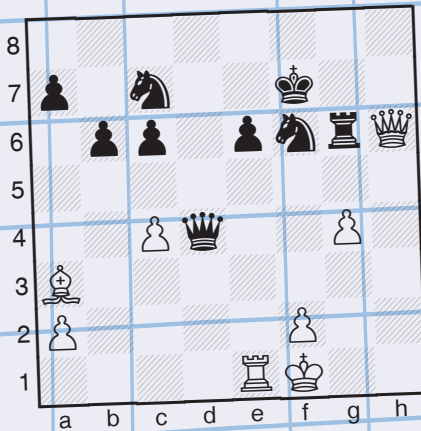
5. El rey negro sucumbe en el centro del tablero ante el empuje de los alfiles enemigos. Mate en 1 con blancas.



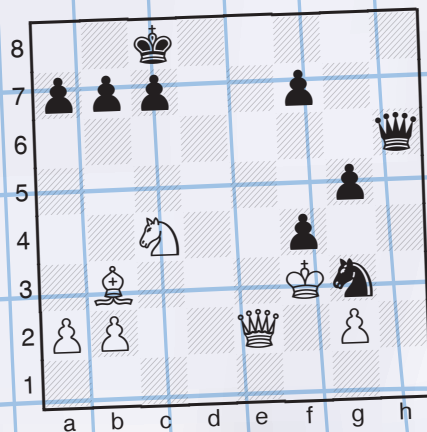
7. El rey blanco no está muy seguro, como lo demuestra la primera jugada de las negras, que consigue jaque mate. Esa jugada es...



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



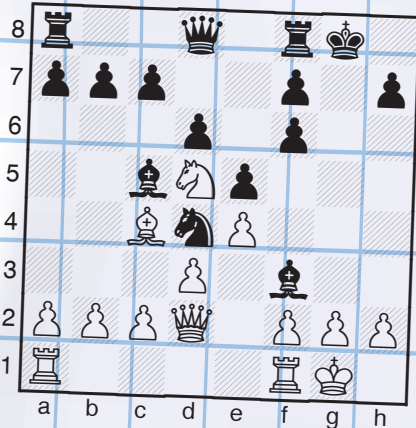
8. Las blancas amenazan mate con ♔e8. ¿Qué defensa recomiendas para las negras?



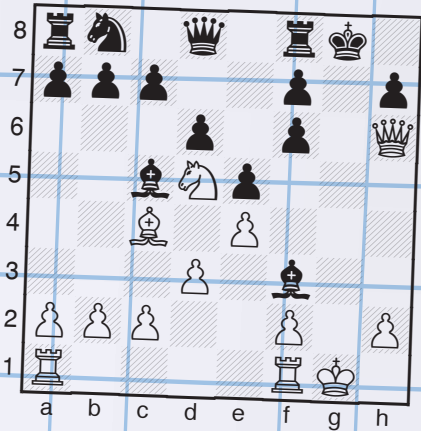


## NIVEL C

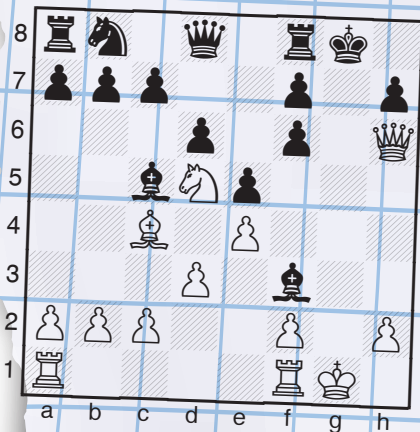
9. La posición es casi simétrica, pues las negras han intentado copiarse, sin embargo están perdidas. ¿Con qué maniobra se imponen las blancas rápidamente?



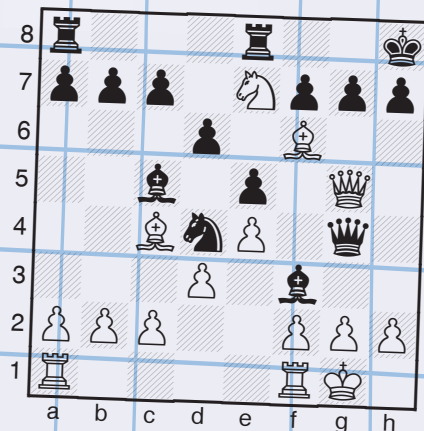
11. Las blancas amenazan seguir con:  $\text{Qxf6+}$  seguido de  $\text{Wxh7++}$ . ¿Qué jugadas con las negras para evitarlo?



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



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



## NIVEL A

1. ♖h5++.
2. 1. ♜f8++.
3. 1. ♜e7++.
4. 1. ♜f8++.

## NIVEL B

5. 1. ♜g6++. La posición procede de una partida entre Rosenthal (blancas) contra un aficionado.
6. 1. ♜f8++. Este remate se produjo en la partida Falk, I.-Wolf, S. jugada en Viena, en 1921.
7. 1... ♜a2++. Este fue el mate que dio Zuckertort (negras) en esta partida, jugada en Chislehurst (Inglaterra) en 1878. Su rival eran varios aficionados jugando en consulta (entre varios aliados) contra el maestro.
8. 1... ♜h5+, seguido de 2... ♜xe2. Se jugó en la partida Albin-Maroczy, celebrada en Montecarlo (Mónaco) en 1903.

## NIVEL C

9. 1. ♜h6 para seguir con 2. ♜xf6+ y tienen que entregar la dama para evitar el mate.
10. De una forma similar al ejercicio anterior sigue: 1. ♜xf6+ ♜h8 2. ♜xh7++, o bien 1... ♜xf6 2. ♜xf6 con ventaja decisiva.
11. Se puede preparar un contraataque fulminante: 1... ♜h8 para apartar al rey del posible jaque de caballo desde f6 y dejar libre la casilla g8 para la torre negra. ¡Después de esta jugada son las negras las que ganan! Por ejemplo: Si 2. ♜xf6 ♜g8+ 3. ♜xg8 ♜xg8+, luego se cubren con dama y se captura la dama con mate. Si 2. ♜xf6+ ♜xf6 3. ♜xf6 ♜d7 esta jugada es para desviar al caballo y que no vigile la casilla g8 4. ♜xd7 no hay escapatoria, ya que con otras jugadas las blancas pierden el caballo y quedan perdidas 4... ♜g8++.
12. 1. ♜xg7++. Observa que no vale 1. ♜xg7+ por 1... ♜xg7.