

TÁCTICA *en* *el* AJEDREZ

Miguel Illescas
y otros

RBA

Contenido

- 7** **Introducción**
- 11** Maniobras forzadas y combinaciones
- 19** Cómo encontrar las combinaciones
- 26** La pieza indefensa
- 31** El jaque y el ataque dobles
- 38** El jaque y el ataque a la descubierta
- 45** El jaque con dos piezas
- 50** La clavada
- 60** El ataque por rayos X
- 69** La pieza sobrecargada
- 75** La desviación
- 82** La batería
- 90** La atracción
- 96** La emboscada
- 103** La eliminación de la defensa
- 109** El contraataque
- 117** La enfilada
- 122** La pieza atrapada
- 129** La jugada intermedia
- 135** La amenaza imparable
- 139** La obstrucción y el bloqueo
- 147** La intercepción
- 153** El despeje de casillas
- 159** El molino
- 164** El jaque continuo
- 169** La promoción del peón
- 174** Mate del Pasillo
- 179** Mate de la Coz
- 184** Mate por la séptima línea
- 192** Combinaciones de mate
- 199** Combinaciones de ganancia material
- 207** **Soluciones**

Introducción

En ajedrez, la elección de cada jugada activa un complejo proceso de toma de decisiones, en el que se pone a prueba no solo nuestra capacidad intelectual sino también de concentración, memoria o control nervioso.

Con frecuencia, se nos ofrece un amplio abanico de posibilidades, sobre las que debemos elegir una jugada, y solo una. Son tantas las posibilidades de ambos bandos que resulta evidente que el cálculo por si solo no basta.

Así, necesitamos esquemas donde apoyarnos, que nos permitan separar el grano de la paja, y ocupar nuestra atención en las jugadas realmente relevantes. Es ahí donde juega un papel fundamental el conocimiento de los recursos tácticos propios del ajedrez. Desde los más simples, como la clavada o el jaque doble, hasta los más avanzados, como los principales esquemas de mate y las combinaciones típicas.

Este curso presenta de modo claro y progresivo las principales armas tácticas, con un enfoque muy didáctico y orientado a la práctica. La explicación de cada concepto se apoya en ejemplos cuidadosamente seleccionados, que se complementan con un buen número de ejercicios que permitirán al lector tomar confianza y dominar la táctica, requisito primero e imprescindible para elegir las mejores jugadas y elevar de ese modo su nivel de juego.

MIGUEL ILLESCAS CÓRDOBA
Gran Maestro Internacional de Ajedrez

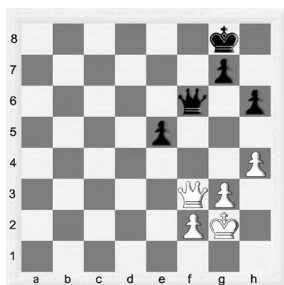
Táctica

Maniobras forzadas y combinaciones

El cálculo de las jugadas

Veamos a continuación algo de la técnica que ayuda a los maestros a calcular sus jugadas. A menudo la respuesta a una jugada es única y evidente. Entonces, se dice que se trata de una jugada forzada. Las jugadas forzadas se pueden prever con facilidad y nos dan margen para actuar en consecuencia.

Veamos un ejemplo en la siguiente posición:



Imaginemos que las blancas, a quienes toca jugar, capturan la Dama negra.

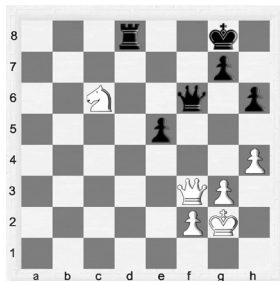
1. ♔xf6

Podemos estar razonablemente seguros de que las negras tienen que capturar a su vez la Dama blanca.

1... ♚xf6

Cualquier otra jugada dejaría a las negras con gran desventaja. Aquí el cálculo ha sido sencillo.

Vamos a ver el mismo caso, aunque un poco más complicado:



Las blancas podrían capturar la Torre enemiga con su Caballo.

1. ♞xd8

Pero entonces su rival seguramente respondería con

1... ♔xd8

y en el tablero quedaría una posición de equilibrio. Cada bando tendría una Dama y tres peones, además del Rey.

Pero según hemos visto en el ejemplo anterior, las blancas pueden jugar

1. ♔xf6

y la respuesta que cabe esperar por parte de las negras es

1... ♚xf6

después de lo cual, si jugamos

2. ♞xd8

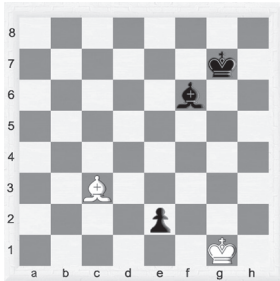
quedaremos con un Caballo de ventaja. Esta última variante es más favorable para las blancas que la anterior y deberán optar por ella.

Así pues hemos sido capaces de calcular con bastante facilidad dos jugadas

posibles, gracias a que las jugadas de nuestro enemigo eran bastante forzadas.

Conviene habituarse a calcular las respuestas cuando el rival va a responder forzado.

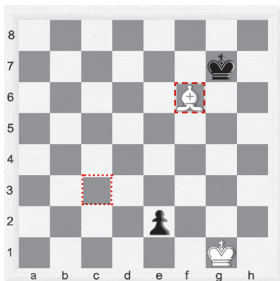
Veamos la siguiente posición:



El peón negro, a punto de coronar, es una amenaza para las blancas, aunque de momento su Alfil controla la casilla donde puede coronar.

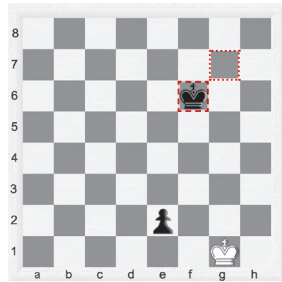
Llegados a este punto, si las piezas blancas capturan el Alfil negro, abandonan el control de la casilla de coronación.

1. ♖xf6+



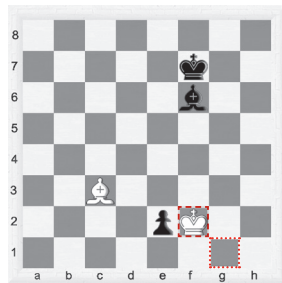
Pero como dan jaque al Rey adversario, las negras no tienen tiempo de coronar su peón, y deben responder al jaque, por ejemplo con:

1... ♚xf6

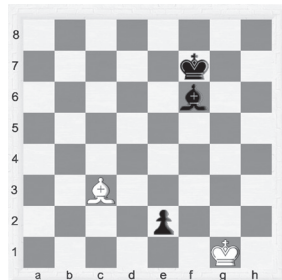


Las blancas tienen tiempo de acercar su Rey para capturar el peón negro.

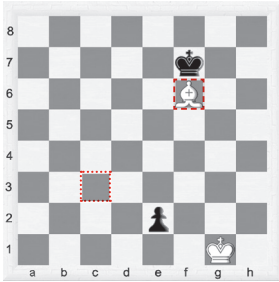
2. ♔f2



Veamos qué pasa si hacemos un pequeño cambio, colocando el Rey negro en f7.



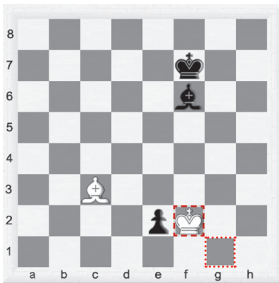
En esta nueva posición, si las blancas toman el Alfil

1. ♖xf6

las negras no están en jaque y pueden hacer algo mejor.

Pueden coronar su peón en Dama, dando jaque, y más tarde podrán capturar el Alfil blanco. Con ello ganarán la partida.

Por su parte, la mejor jugada de las blancas sería acercar su Rey inmediatamente para tomar el peligroso peón negro.

1. ♔f2

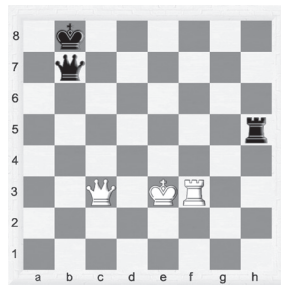
Aunque pierdan el Alfil, el final será tablas.

! El caso más destacado de jugada forzada es **el jaque**. Recuerda: es obligatorio contrarrestar el jaque.

El peligro de dar una jugada por forzada erróneamente

Vamos a ver un par de ejemplos que ilustran cómo, a veces, jugadas que creíamos forzadas no lo son y cuál es el peligro de dar erróneamente por supuesto que una jugada es forzada.

En la siguiente posición:



Si las negras capturan la Torre con su Dama

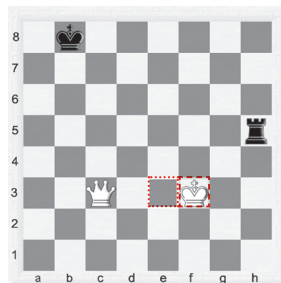
1... ♕xf3+

dan jaque al Rey blanco. Aunque parezca una mala jugada, no es así.

La réplica blanca

2. ♖xf3

es prácticamente forzada y, entonces, se llega a la siguiente posición:

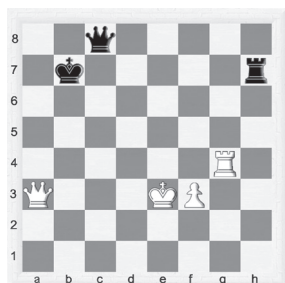


Ahora las negras aprovechan la desafortunada alineación del Rey y Dama blancos.

2...♖h3+

Y en la jugada siguiente capturan la Dama, ganando una Torre.

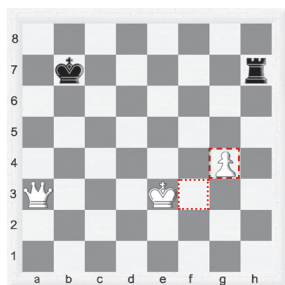
Veamos otra posición parecida.



Las negras piensan en una maniobra similar y capturan la Torre blanca:

1...♖xg4

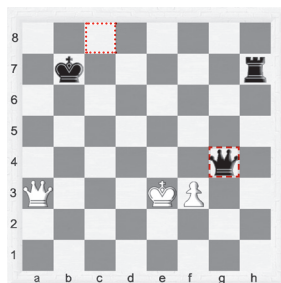
Creen que la respuesta blanca es obligada, tomar la Dama negra, y desean llegar a la siguiente posición:



! Es peligroso dar **una jugada por forzada**, cuando no lo es.

Donde de nuevo, la jugada ♖h3+ gana la Dama y la partida.

Veamos la posición después de la primera jugada de las negras.



La diferencia es que antes, la jugada de Dama daba jaque, y ahora no. Y las blancas tienen una respuesta mejor.

! Para llevar a cabo una combinación es fundamental **imaginar las posibles respuestas del contrario**.

2. ♖b2+

Con ello, las blancas apartan su Dama de la tercera fila, dando jaque, lo que no deja tiempo a las negras para salvar su Dama.

Cuando las negras muevan su Rey, las blancas ya pueden capturar la Dama adversaria sin peligro.

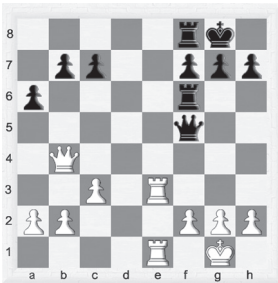
Acabamos de ver dos ejemplos de maniobras (una serie de jugadas más o menos forzadas) que podían ser calculadas sin demasiado esfuerzo.

Pero en el segundo caso las negras cometieron el error de dar por sentado que la respuesta de las blancas era forzada, y este error les hace perder la partida.

La combinación

Llamamos combinación a la secuencia de movimientos forzados, a menudo iniciada con un sacrificio, que conduce a una posición ventajosa.

Las combinaciones son muy importantes durante la partida. Veamos un primer caso muy sencillo:



A primera vista parece que la posición está igualada, pero las blancas disponen de una maniobra con la que sacrificando material dan mate al Rey negro.

Se trata de una combinación que en este caso está algo oculta, pues la primera jugada parece un poco ilógica. Las blancas capturan la Torre negra con su Dama.

1. ♖xf8+

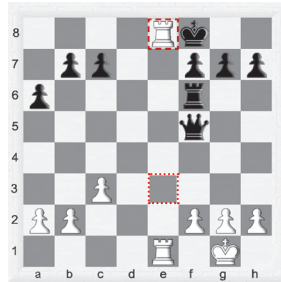
No es el tipo de jugada cuyo objetivo final se ve a primera vista, puesto que resulta claro que con ella las blancas van a perder su Dama. En realidad se trata de un sacrificio pensado con el fin de conseguir una ventaja todavía mayor: ganar la partida.

Las negras solo tienen una respuesta posible:

1... ♜xf8

Es en este momento cuando se manifiesta la estrategia de las blancas, que mueven:

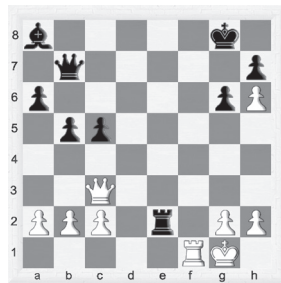
2. ♖e8#



La Torre amenaza al Rey y, como está protegida por su otra Torre, es jaque mate.

Las blancas ganan la partida y por ello la combinación que se inició con el sacrificio de la Dama, finalmente ha resultado buena.

En el siguiente ejemplo la idea es similar, aunque la jugada es más difícil de prever:



Las negras tienen planteadas serias amenazas sobre la casilla g2, donde convergen todas sus piezas. Parece que las blancas tendrán que pasar a la defensiva, pero en realidad disponen de una combinación con la que fuerzan el mate en dos jugadas.

Puesto que la casilla g7 está defendida por la Dama negra, lo primero que viene a la mente es entrar por la casilla h8 mediante un sacrificio de Torre: 1. ♖f8+

♖xf8 2. ♜h8+ pero después de 2... ♕f7 3. ♜xh7+ ♕f6 el Rey negro se escapa y con la Dama sola no hay muchas más posibilidades que dar algunos jaques que pronto se acaban.

Entonces descubrimos que teníamos una opción algo diferente, invirtiendo el orden de las dos primeras jugadas de la combinación:

1. ♜h8+!

Este sacrificio de la Dama fuerza al Rey negro a colocarse en el rincón, que es la zona del tablero donde tiene menos casillas de escape. La respuesta es forzada:

1... ♕xh8

Y ahora las blancas juegan

2. ♜f8#

y dan jaque mate.

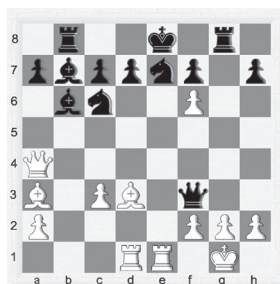
Un ejemplo emblemático de combinación: «La siempreviva»

Uno de los grandes jugadores del siglo XIX, el alemán Adolf Anderssen, jugó en 1852 una partida en la que se ejemplifica cómo el sacrificio aparente de las mejores piezas puede sorprender al contrario si conduce hacia un jaque mate.

La partida enfrentó a Anderssen con Dufresne en Berlín en 1852. Adolf Anderssen (Breslau, 1818-1879) fue considerado por muchos como el Campeón del Mundo después de ganar en 1851 el Gran Torneo de Londres. Por su parte, Jean Dufresne (Berlín, 1829-1893) era un popular autor de libros de ajedrez. El pri-

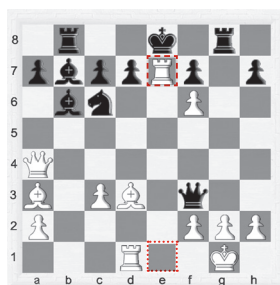
mer campeón mundial de la era moderna, Wilhelm Steinitz, bautizó esta partida como «La siempreviva», indicando que representaba la «hoja perenne en la corona de laurel de Anderssen». Veamos cómo se desarrolló el final:

Posición tras 19... ♖xf3



Las negras acaban de capturar un Caballo con su Dama en la casilla f3 y parecen tener la partida ganada. No solo tienen dos Caballos de ventaja, sino que amenazan mate en una jugada con 20... ♜xg2#, lo que parece definitivo. Pero Anderssen tenía prevista una combinación espectacular, entregando dos de sus piezas más valiosas para conseguir dar el mate.

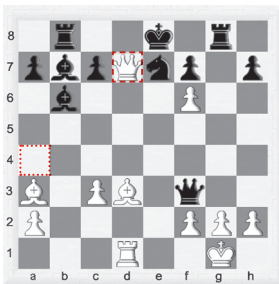
20. ♜xe7+!



El primero de los sacrificios realizados que elimina uno de los mejores defensores del Rey negro.

20... ♖xe7

Y ahora viene el punto culminante de la combinación. Las blancas sacrifican también su Dama.

21. ♔xd7+!!

El ejército blanco ha quedado numéricamente reducido, pero, en contrapartida, el Rey negro se encuentra ahora sin ningún tipo de protección, lo que podría resultar peligroso.

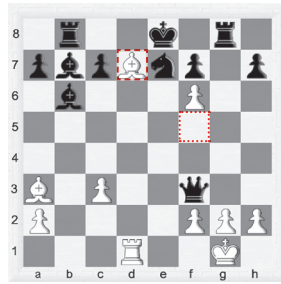
21... ♕xd7

Las negras deben aceptar la Dama, pues de lo contrario recibirían mate en la jugada siguiente tras 21... ♕f8 22. ♖xe7#.

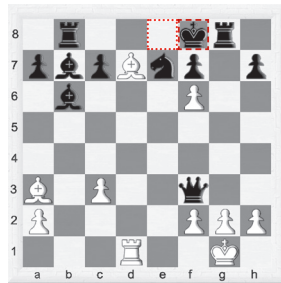
22. ♖f5+

Dos de las piezas blancas dan jaque simultáneamente al Rey negro, por lo que este bando no tiene tiempo de capturar ninguna de ellas. A las negras solo les queda

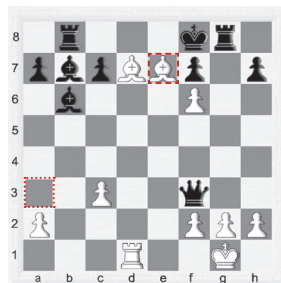
mover su Rey y disponen de dos casillas para ello.

22... ♔e8 23. ♖d7+!

Si las negras hubiesen jugado su Rey a c6, esta jugada sería mate. Pero tampoco mejora la situación para el Rey negro.

23... ♕f8

Única. El Rey negro se encamina sin remedio hacia el fatal desenlace.

24. ♖xe7#

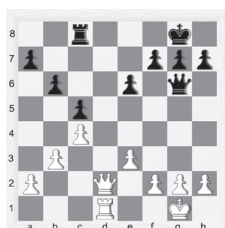
¡Jaque mate! A pesar de su enorme ventaja material, la Dama y una Torre de más, las negras han perdido la partida.

RECUERDA

- Aprender a controlar las jugadas forzadas y a **planificar combinaciones** debe ser nuestro objetivo.

Ejercicios prácticos (soluciones en la pág. 209)

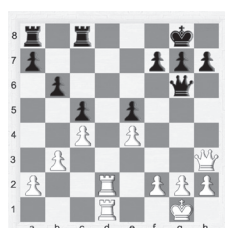
1 Juegan las blancas



¿Cómo ganan?



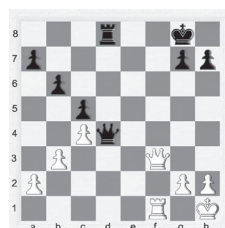
2 Juegan las blancas



¿Cómo ganan?



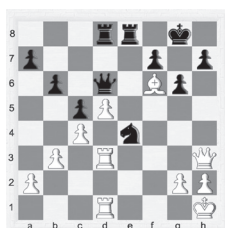
3 Juegan las blancas



¿Cómo ganan?



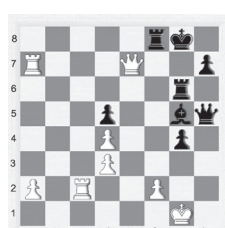
4 Juegan las blancas



¿Cómo ganan?



5 Juegan las blancas



¿Cómo ganan?



6 Juegan las blancas



¿Cómo ganan?

