

CÓMO

GANAR

A TU

PAPÁ

AL

AJEDREZ



Incluye los 50 Jaque Mates más mortíferos

Murray Chandler

Cómo ganar a tu papá al ajedrez

Murray Chandler

*Traducido al español por Roberto Gabriel Alvarez en
colaboración con Juan Sebastián Morgado*



GAMBIT

Publicado por primera vez en el Reino Unido en idioma inglés bajo el título *How to Beat Your Dad at Chess* por Gambit Publications Ltd 1998

Publicado en español por Gambit Publications Ltd 2002

© Murray Chandler 1998, 2002

Traducción al español © Roberto Gabriel Alvarez 2002

El derecho de Murray Chandler a ser reconocido como autor de este trabajo ha sido impuesto en conformidad con The Copyright, Designs and Patents Act (el Acta de Propiedad Intelectual, Diseño y Patentes de Gran Bretaña) 1988.

Todos los derechos reservados. Este libro le es vendido sujeto a la condición que no debe ser, mediante comercio u otro medio, prestado, revendido, alquilado o circulado en cualquier medio de soporte distinto de aquél en el cual está publicado y sin una condición similar incluyendo que esta condición sea aceptada por el subsiguiente comprador.

Una copia del Catálogo de la Biblioteca Británica en datos de Publicaciones está disponible desde la Biblioteca Británica.

ISBN 1 901983 64 1

(edición en inglés ISBN 1 901983 05 6; edición en alemán 1 901983 80 3).

DISTRIBUCIÓN:

Mundial (excepto EEUU): Central Books Ltd, 99 Wallis Rd, London E9 5LN, Inglaterra.

Tel +44 (0)20 8986 4854 Fax +44 (0)20 8533 5821. E-mail: orders@Centralbooks.com.

EEUU: BHB International, Inc., 41 Monroe Turnpike, Trumbull, CT 06611, EEUU.

Por todas las demás cuestiones (incluyendo un listado completo de todos los títulos ajedrecísticos de editorial Gambit) favor contactar con los Editores, Gambit Publications Ltd, P.O. Box 32640, London W14 0JN, Inglaterra. E-mail: murray@gambitchess.freemove.co.uk
O visite el sitio de GAMBIT en la web en <http://www.gambitbooks.com>

Edición en inglés editada por Graham Burgess

Supervisión de la versión española: Antonio Gude

Composición a cargo de John Nunn

Impreso en Gran Bretaña por The Cromwell Press, Wiltshire, Inglaterra

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Este libro está dedicado a Graham Chandler (mi Papá, ¡por supuesto!), y también a mi hermano Keith, quién revisó todas las posiciones.

Gambit Publications Ltd

Director General: GM Murray Chandler

Director Ajedrecístico: GM John Nunn

Director Editorial: MF Graham Burgess

Editor en Alemán: MFF Petra Nunn

Agradecimientos: David Stanley (cubierta), Harvey Lister (ilustraciones), Tim Wall, Sheila Jackson, Ken Whyld, Alex Meynell, Keith Chandler, Paul Harrington.

Sumario

Introducción	5
La notación algebraica	6
Como piensan los maestros de ajedrez	8

Los 50 modelos de mortíferos jaque mates

1) El mate de Anastasia	14
2) Cuando falta el peón-f defensivo	16
3) El mate árabe	18
4) La herencia de Philidor	20
5) El mate semiahogado	22
6) El sacrificio de la torre en h8	24
7) El doble sacrificio de torre en h8	26
8) El mate de Damiano	28
9) El jaque de caballo de Taimánov	30
10) El sube y baja	32
11) Las tablas de Petrosián	34
12) El truco de ♖h8+ y ♘xf7+	36
13) El mate de Blackburne	38
14) El mate de Boden	40
15) Distintos mates en el flanco de dama	42
16) El doble sacrificio de torre	44
17) El doble sacrificio del alfil	46
18) El mate de Morphy	48
19) El mate de Pillsbury	50
20) El diabólico ♗g8	52
21) El sacrificio de la torre en g7	54
22) Un caballo en f5 (1)	56
23) Un caballo en f5 (2)	58
24) El sacrificio de atracción de la torre en h7	60
25) El mate con dama y alfil	62
26) El mate del Greco	64
27) Más ♜g6 devastadoras	66
28) La maniobra de Korchnói	68
29) El sacrificio ♗xh6	70

30) La alineación de la dama y el alfil	72
31) Eliminando al defensor en f6	74
32) El presente griego (1)	76
33) El presente griego (2)	78
34) El presente griego (3)	80
35) El presente griego (4)	82
36) El mate en la gran diagonal	84
37) La debilidad de casillas negras	86
38) El otro mate de Blackburne	88
39) Los mates de Lolli	90
40) Los mates en la primera fila	92
41) El refinado mate en la primera fila	94
42) Más mates en la primera fila	96
43) El desvío de las torres	98
44) Dos torres en la séptima	100
45) El mate de Anderssen	102
46) El peón en la séptima fila	104
47) El mate de Legall	106
48) El sacrificio del alfil en f7	108
49) Los sacrificios de caballo en f7 y e6	110
50) La trampa de Fischer	112
Posiciones para examen	114
Soluciones a las posiciones de examen	121
Glosario de términos	123
<i>Y para terminar...</i>	
Qué hacer si tu papá es Garri Kaspárov	125
Para un perfeccionamiento posterior	127

Introducción

Este libro es para todo ajedrecista que se las ve regularmente – y pierde – frente a rivales más fuertes. Puede suceder en el trabajo, en el club de ajedrez, en la escuela, en los torneos, o, como le pasa a muchos jovencitos, en casa, jugando contra tu papá. De hecho entendemos verdaderamente por ‘Papá’ a quien constantemente te supera, te hace morder el polvo, y toma sus piezas y te da jaque mate.

Cada uno de los ‘50 mortíferos jaque mates’¹ aquí clasificados explican un *tema* específico para atacar el rey rival. Estos temas son recurrentes, y aparecen una y otra vez en las partidas de ajedrez – de forma virtualmente independiente del nivel de los jugadores, o la exacta colocación de las piezas. Los jugadores de alta categoría son muy hábiles en el reconocimiento de estos modelos básicos. Al aprender los elementos clave te resultará mucho más fácil y más rápido hallar las combinaciones ganadoras.

El criterio de clasificación de los 50 mortíferos jaque mates fue que cada tema surja al menos con mediana frecuencia en la práctica actual. Algunos de ellos suceden todo el tiempo. Cualquiera sea tu nivel de juego, habrá muchas oportunidades para emplear estos conceptos de ataque.

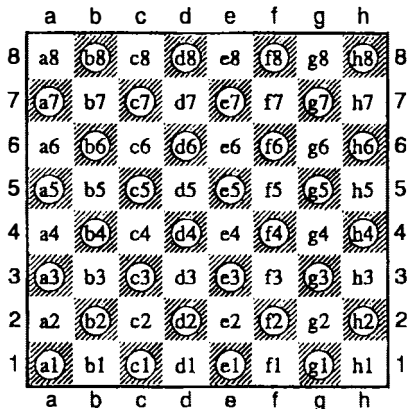
De modo que, si verdaderamente quieres vengarte de Papá – ¡allá vamos!

Murray Chandler

1 Para ser plenamente precisos, existen 47 estrategias *para dar jaque mate*. El número 11 muestra cómo salvar una partida difícil mediante el jaque perpetuo, y los números 10 y 12 son temas para ganar material.

Solamente una parte de estos temas de ataque tienen nombres actuales (aún cuando la historia del ajedrez data de varios cientos de años atrás). Para describir los temas previamente no clasificados, nos tomamos una licencia poética en aquellos casos donde una partida famosa ilustra el concepto. Éstos son *las tablas de Petrosián* (jaque mate 11), *el jaque de caballo de Taimánov* (jaque mate 9), *la maniobra de Korchnói* (jaque mate 28), *el otro mate de Blackburne* (jaque mate 38), y *la trampa de Fischer* (jaque mate 50).

La notación algebraica



La notación ajedrecística utilizada en este libro es la más sencilla: la notación algebraica empleada en todo el mundo. Cualquier persona puede aprenderla en sólo unos pocos minutos.

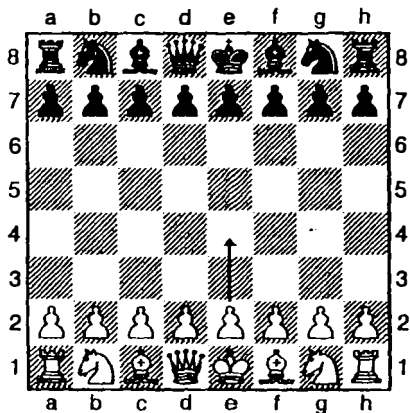
Como puedes ver en el tablero anterior, las columnas se designan con las letras a-h (de izquierda a derecha) y las filas con los números 1-8. Esto da a cada casilla su propio y único punto de referencia. Las piezas se denominan de la siguiente manera:

- Caballo =
- Alfil =
- Torre =
- Dama =
- Rey =

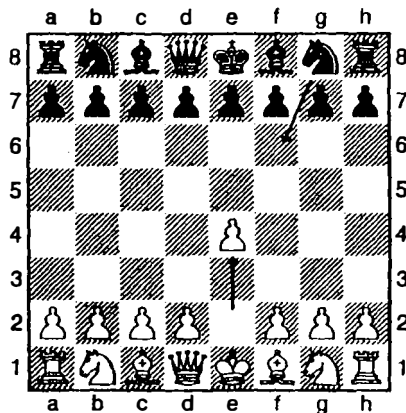
A los peones no se les asigna ningún símbolo. Cuando mueven, simplemente se indica la *casilla de destino*.

Se utilizan también los siguientes símbolos adicionales:

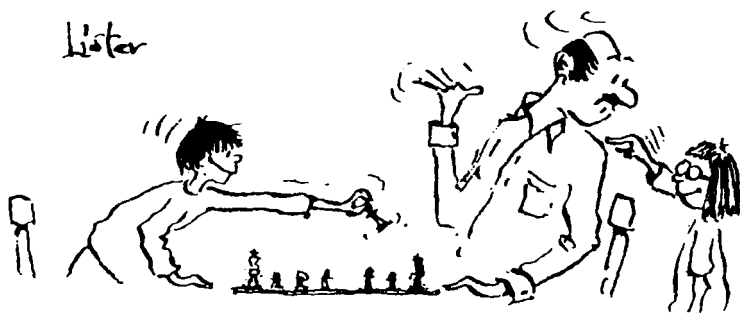
- Jaque = +
- Jaque doble = ++
- Captura = x
- Enroque corto = 0-0
- Enroque largo = 0-0-0
- Buena jugada = !
- Mala jugada = ?



En el diagrama de arriba a la izquierda las blancas están a punto de jugar 1 e4. El 1 indica el número de la jugada, y e4 la casilla de destino del peón blanco.



En el diagrama de la derecha la jugada de las blancas 1 e4 se ha completado. Las negras están a punto de responder con 1...Qf6 (mover su caballo a la casilla-f6 en su primera jugada).



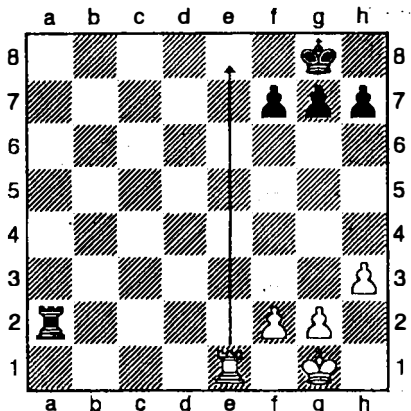
Cómo piensan los maestros de ajedrez

Si estuvieras de visita en un torneo de ajedrez y vieras a un gran maestro en acción, podrías observar una sorprendente gama de emociones. A veces, en posiciones aparentemente sencillas, el gran maestro puede entrar en largos períodos de concentración, donde gasta diez o más minutos en una jugada. En otras, las jugadas se harán muy rápidamente, aún en posiciones complicadas. Y hasta te sorprenderás si el gran maestro gana la partida con un largo y brillante sacrificio de mate – tras pensar sólo por unos pocos segundos. Evidentemente el proceso analítico no siempre está directamente relacionado con lo complicada que pueda parecer, a primera vista, la posición.

La razón de esto es el reconocimiento de modelos. Si el gran maestro puede recordar posiciones parecidas del pasado, los mismos temas y conceptos *podrían* resultar aplicables a la partida actual. Esto hace mucho más fácil y rápido el análisis de una posición. Esto se aplica especialmente a las formaciones de ataque más básicas en derredor del rey enemigo. Una vez que se diviso el motivo conocido, las jugadas de una potencial combinación se analizan para comprobar si efectivamente funcionan para la particular posición que tenemos sobre el tablero.

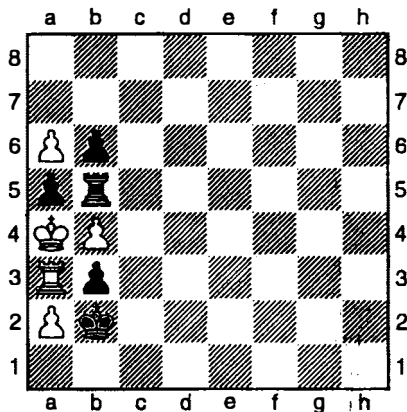
Es claro entonces que el análisis ajedrecístico es una mezcla de *cálculo de jugadas individuales* y el *reconocimiento de modelos*.

En efecto *todos* los ajedrecistas piensan de ese modo (¡conscientemente o no!). Sin embargo, la proporción entre esos dos métodos de reflexión es distinta para jugadores de diversa fuerza. Aunque no se han realizado pruebas científicas, los jugadores inexpertos usan quizás un 95% en cálculo y un 5% en reconocimiento de modelos. Para los jugadores de fuerza magistral los valores son algo así como 40% para el cálculo y 60% para el reconocimiento de modelos. Lógicamente, en consecuencia, el aprender a reconocer más modelos de importancia ayudará drásticamente a mejorar tu fuerza ajedrecística. En este libro cubriremos en breve los 50 más mortíferos modelos de jaque mate, los cuales implican ataques directos sobre el rey enemigo. Pero antes que nada, veamos una pequeña ilustración sobre cómo reconocemos y recordamos 'modelos' ajedrecísticos.



1) Juegan las blancas

En esta sencilla posición las blancas juegan 1 ♖e8 jaque mate, tal como indica la flecha. Si lo intentaras, ¿podrías recordar mañana esta posición? Es bastante probable. Incluso si no pudieras recordar exactamente dónde estaban cada uno de los peones blancos, ciertamente recordarías la esencia de la combinación – las blancas dan jaque mate en la primera fila de las negras con ayuda de su torre.



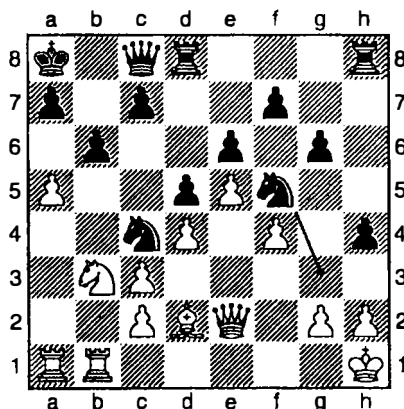
2) Juegan las blancas

Esta posición es muy artificial y jamás ocurriría en una partida verdadera. A pesar de tener la misma cantidad de piezas y peones que el diagrama anterior, es difícil para un ajedrecista memorizar esta ilógica posición. A diferencia del diagrama 1, no existen *modelos familiares* que nos ayuden, y cada pieza debe recordarse individualmente.

Si se les requiere, algunos fuertes ajedrecistas podrían recordar la posición lógica número 1 perfectamente, semanas o hasta meses después de haberla visto. Sin embargo, la posición número 2, de naturaleza extravagante, haría muy difícil la misma tarea, y hasta un maestro debería esforzarse para recordarla al día siguiente. A través de los años se llevaron a cabo numerosos experimentos psicológicos, utilizando jugadores de diversas habilidades, quienes ratificaron este punto. Los resultados han probado que los ajedrecistas fuertes no son mucho mejores que aquellos jugadores comunes en cuando a recordar posiciones completamente aleatorias. No obstante, en lo que se refiere a la reconstrucción de posiciones de partidas reales, los fuertes jugadores resultan sensacionales. Su habilidad para recordar *modelos* – formaciones conocidas o grupos de piezas y peones – se encuentra excepcionalmente desarrollada.

Anatomía de una combinación

Una de las grandes ventajas de conocer los temas de mate más comunes en el medio juego es que facilita mucho el cálculo de variantes. La siguiente combinación fue descubierta en una partida rápida por un fuerte jugador de club. Es muy larga, y puede verse ilustrada con más diagramas en el mortífero jaque mate 8.



3) Juegan las negras

Se llega al triunfo mediante 1... ♖g3+ 2 hxg3 hxg3+ 3 ♔g1 ♜h1+ 4 ♔xh1 ♜h8+ 5 ♔g1 ♜h1+ 6 ♔xh1 ♜h8+ 7 ♔g1 ♜h2+ 8 ♔f1 ♜h1 jaque mate.

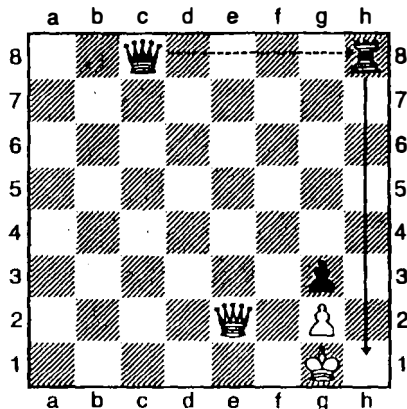
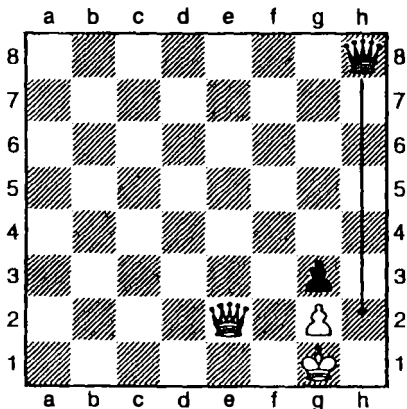
Una combinación de ocho jugadas, sacrificando un caballo y dos torres para forzar el mate. ¡Fabuloso! Sin embargo, cuando se le mostró la posición, el famoso Gran Maestro John Nunn encontró la combinación en *sólo dos segundos*. Es interesante señalar que el programa Fritz 5, operando en un ordenador Pentium, tardó varios minutos para encontrar la victoria forzada. Y es

asombroso que un cerebro humano pueda resolver una posición netamente táctica más rápido que un poderoso ordenador. La explicación reside en el proceso de pensamiento que utiliza el experimentado ajedrecista humano. Primero se recuerdan algunos modelos de ataque muy parecidos, los cuales reducen sustancialmente la cantidad de cálculos necesarios.

En el ejemplo anterior, dado que la combinación es tan larga, el jugador humano puede combinar mentalmente *varios* temas básicos que vienen a la mente de la experiencia pasada. En este caso podemos adivinar bastante atinadamente las cuatro partes que componen la combinación:

El mate con la dama en h2/h1

El sacrificio de atracción de la torre

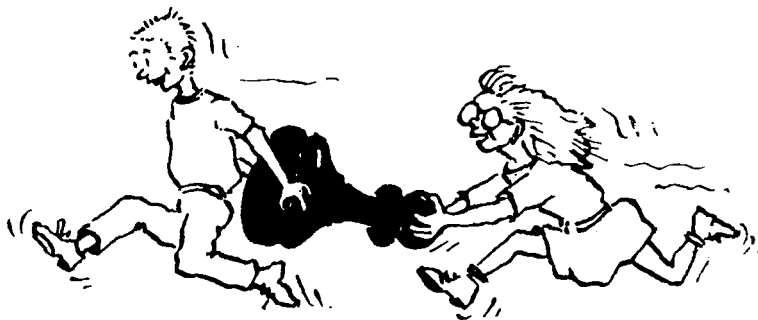


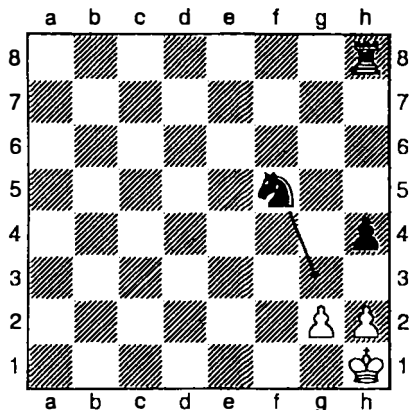
4) Juegan las negras

Despojado de las piezas irrelevantes, el diagrama 4 muestra la posición clave alcanzada tras la sexta jugada de las negras en la combinación. 1... ♖h2+ 2 ♕f1 ♖h1 es mate.

5) Juegan las negras

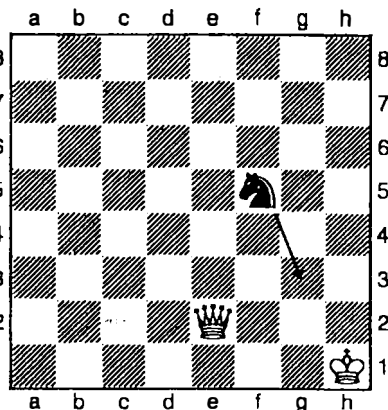
Este modelo de ataque también es familiar. En el diagrama 5, el sacrificio de atracción 1... ♖h1+ 2 ♕xh1 ♖h8+ permite a las negras traer su dama al ataque con ganancia de tiempo.





6) Juegan las negras

En el diagrama 6, 1...♘g3+ 2 hxg3 hxg3+ es un tema corriente para obligar a abrir la columna-h y atacar al rey blanco.



7) Juegan las negras

1...♘g3+ es una 'horquilla' al rey y dama blancos. Esta táctica elemental es relevante para la combinación del diagrama 3, pues obliga a las blancas a capturar el caballo negro.

Como puedes ver, los diagramas 4-7 contienen las 'piedras fundamentales' que llevan a la combinación del diagrama 3. El fuerte jugador de club mostró una encomiable habilidad para recordar estos temas, y decidió correctamente (mediante el cálculo exacto) si la combinación era posible en esta posición única. El Gran Maestro Nunn, con su vasta experiencia, llevó a cabo un atajo mental. Además de reconocer el mate de Damiano (ver el jaque mate 8), recordó el completo y exacto modelo de las partidas que había encontrado en el pasado.

Recordar los modelos básicos de ataque es fácil

Aprendiendo los temas básicos que hay en cada uno de los 50 mortíferos jaque mates mejorarás tu juego de manera rápida y permanente:

a) Poco menos que todos los ataques al rey que juegues implicarán elementos de uno de los mortíferos jaque mates. Ya que todavía tendrás que emplear todas tus habilidades y destrezas para calcular las combinaciones, será mucho más fácil encontrarlas.

b) Los temas y modelos son mucho más fáciles de recordar que las trampas o jugadas de apertura. Una vez que queden impresos en tu memoria permanecerán contigo toda la vida.

c) Disfrutarás mucho más tus partidas de ajedrez. En vez de ir a tientas en la oscuridad en busca de un plan, maniobra tus piezas hacia el rey de tu papá – ¡y ataca!

¿Qué hacer si Papá no quiere enrocar?

La mayor parte de los 50 temas en este libro tienen que ver con ataques contra un rey que ha enrocado en el flanco de rey. Esto es así porque el flanco de rey es, de lejos, el lugar más común donde se refugia el rey rival. El rey no sólo está seguro en la esquina del tablero, sino que el enroque es muy importante para completar el desarrollo de las piezas.

Si tu rival declina enrocar pronto, pero no puedes ver una fuerte continuación para explotar la posición de su rey en el centro, no temas. Simplemente desarrolla tus piezas en las casillas más activas, y centraliza tus torres, y pronto tendrás muy probablemente una posición muy ventajosa.

Cuando las negras son las blancas y viceversa...

Cada una de las posiciones de este libro (excluyendo un puñado de ejemplos básicos) *está basada en una partida real*. Esto brinda un sentido dramático y realista, en comparación a las posiciones 'puras' compuestas especialmente para ilustrar un tema. En la vida real las piezas y peones acechan a menudo en lugares inadecuados, y tú tienes que aprender a tenerlas en cuenta con cada combinación.

Dentro del mismo espíritu, en muchas posiciones les toca mover a *las negras* (en algunos libros de ajedrez todos los ejemplos son dados exclusivamente con el turno de mover de las piezas blancas). Sin embargo, por razones prácticas, el texto introductorio de cada mortífero jaque mate siempre se refiere a la posición desde el punto de vista de *las blancas*. Si se aboga a favor de un sacrificio de la torre blanca en g7, se entiende automáticamente que si las negras son el bando agresor podrán realizar el mismo sacrificio de torre en la casilla-g2.

Finalmente, un pequeño número de las posiciones básicas muestra sólo una parte del tablero (por razones de espacio) u omiten un rey blanco o negro (cuando la pieza es irrelevante al tema en cuestión). Obviamente: esto se hace solamente por motivos ilustrativos. No sucederá en una partida verdadera, a menos que por alguna extraña razón tu papá rompa tu tablero por la mitad y esconda las piezas.

El mortífero jaque mate 1

El mate de Anastasia

Tu arma secreta: un caballo en e7

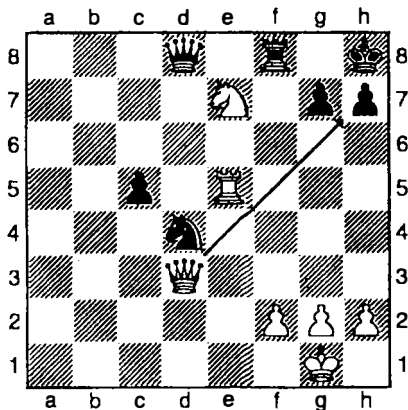
¡Hasta los fuertes jugadores pueden caer en ésta! El nombre del mate de Anastasia proviene de una novela, *Anastasia und das Schachspiel* (Anastasia y el juego de ajedrez) de Wilhelm Heinse, publicada en 1903, la cual tiene un ejemplo en el libro.

Los componentes clave de esta cuidada trampita son:

- a) un caballo blanco en la casilla-e7;
- b) un peón negro en g7; y
- c) un rey negro en la casilla-h8.

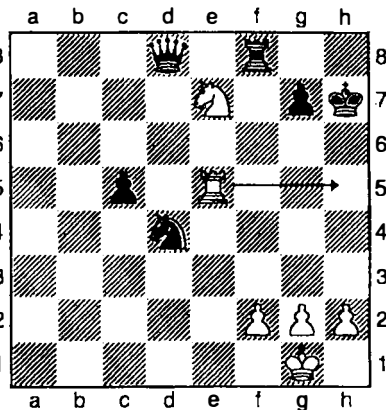
Esta formación oculta un peligro para el defensor. El caballo blanco en e7 quita al rey negro dos potenciales casillas de escape – la casilla-g8 y la casilla-g6. Por consiguiente, si las blancas pueden arreglárselas para dar jaque en la columna-h con una dama o una torre, y las negras no pueden interponer ninguna pieza, el resultado es el mate. *Esto justifica que las blancas sacrifiquen cuantosamente (por ejemplo, sobre la casilla-h7) para forzar la apertura de la columna-h.*

Modelos típicos del mate de Anastasia



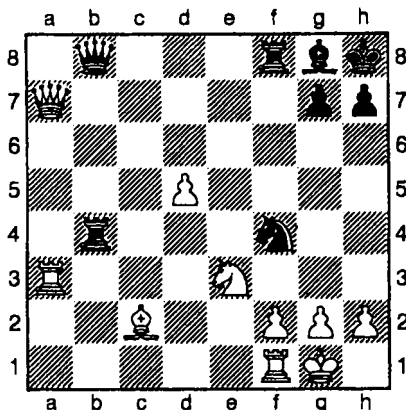
8a) Juegan las blancas

La torre blanca esta pronta para ser transferida a la columna-h, que las blancas abren mediante un sacrificio de-dama 1 ♖xh7+ . Las negras deben capturar con $1 \dots \text{♙xh7}$ (8b).



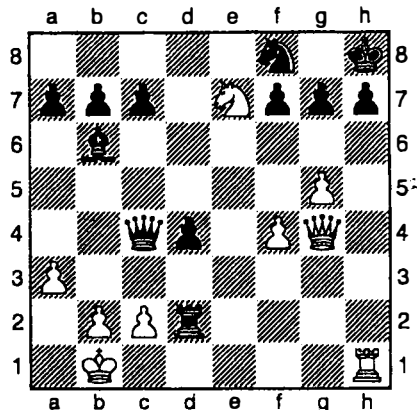
8b) Juegan las blancas

La torre se mece hacia h5 para dar jaque mate. El rey negro no tiene escape, pues el caballo blanco en e7 controla las casillas g8 y g6.



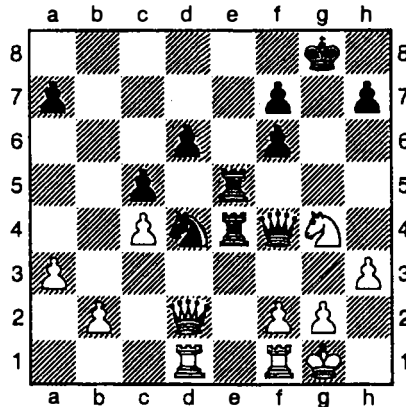
9) Juegan las negras

La posición de las blancas parece sólida, pero las apariencias pueden resultar engañosas, ya que las negras pueden dar jaque mate en sólo tres jugadas: 1... ♖e2+ 2 ♔h1 ♜xh2+! 3 ♔xh2 ♜h4.



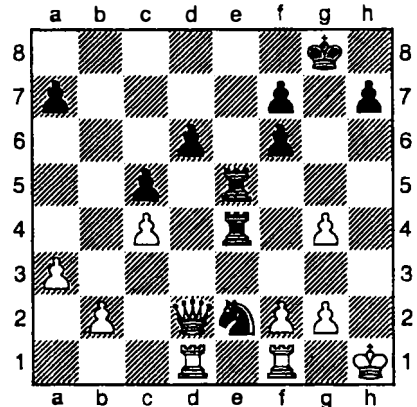
10) Juegan las blancas

1 ♜xh7+! y ahora 1... ♘h7 2 ♜c8+ ♘f8 3 ♜xf8+ ♔h7 4 ♜g8 es mate. Esto nos deja con 1... ♔xh7, donde las blancas pueden elegir entre 2 ♜h5, 2 ♜b4 y 2 ♜h3 – ¡todas ellas mate!



11a) Juegan las negras

Ya que el mate es el resultado final, resultan posibles los sacrificios espectaculares para abrir la columna-h. Primero las negras sacrifican la dama con 1... ♘e2+ 2 ♔h1 ♜xg4! 3 hxg4 (11b).



11b) Juegan las negras

¿Cómo hacen las negras para dar jaque en la columna-h con un peón blanco en g4? La solución es un llamativo sacrificio de torre: 3... ♜h5+! 4 gxh5 ♜h4 jaque mate.

El mortífero jaque mate 2

Cuando falta el peón-f defensivo

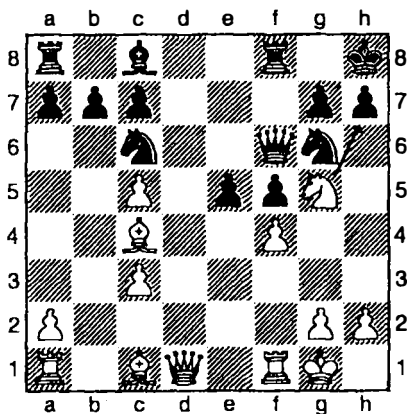
La ausencia del peón-f agranda la diagonal

El peón-f7 de las negras es importante para la defensa. Si se ha movido, perdido o cambiado, el rey enrocado a menudo es más vulnerable.

Particularmente, éste es el caso cuando las blancas tienen un alfil colocado en la diagonal a2-g8 (usualmente en las casillas -c4 o -b3). El rey negro normalmente está en la casilla-h8, protegido del ataque por sus propios peones en g7 y h7. El problema es que *el rey negro tiene muy pocas casillas de escape, pues el alfil blanco controla la casilla-g8*.

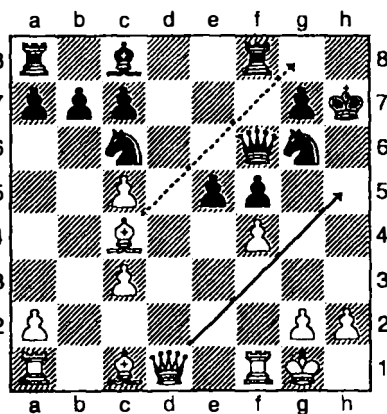
Si las blancas consiguen dar un jaque con la dama o la torre sobre la columna-h, el rey de las negras casi invariablemente estará en grandes problemas. El objetivo de las blancas, por lo tanto, es abrir la columna-h de cualquier forma posible, lo cual usualmente significa realizar un sacrificio.

Modelos típicos cuando falta el peón-f7



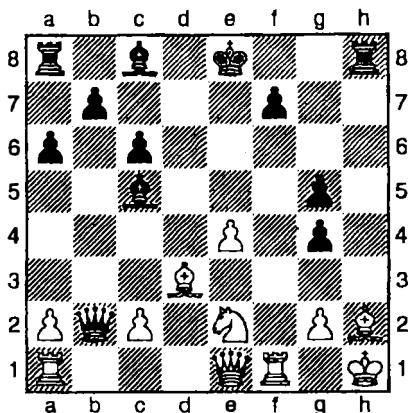
12a) Juegan las blancas

El rey negro actualmente está protegido por el peón-h7. Las blancas sacrifican su caballo con 1 ♖xh7 ♜xh7 (12b), abriendo la columna-h.



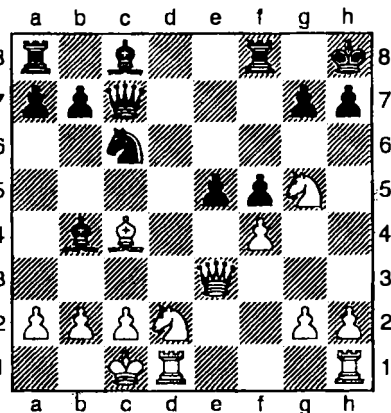
12b) Juegan las blancas

Aquí sigue 2 ♕h5 jaque mate. Observa cómo el alfil blanco en c4 evita que el rey negro se escape (a través de g8) porque no hay un peón negro en f7.



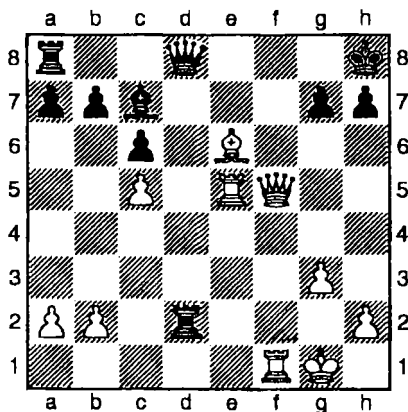
13) Juegan las negras

Aquí la columna-h ya está abierta, y la torre negra esta pronta para explotar este hecho. Tras 1... ♖xh2+ 2 ♕xh2 ♖h8+ las blancas reciben mate siguiendo 3 ♖g3 ♖h4.



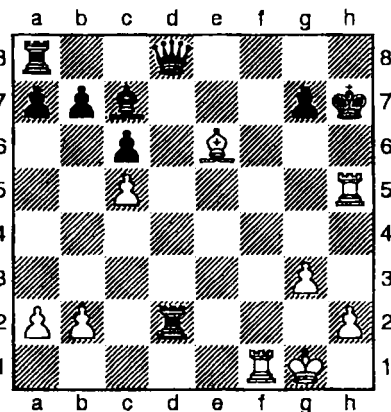
14) Juegan las blancas

Tras 1 ♖xh7 ♕xh7 2 ♖h3+ ♕g6 las blancas tienen que acercarse con la dama: 3 ♖g3+ ♕h7 (3... ♕f6 4 ♖g5 es mate) 4 ♖h4+ ♕g6 5 ♖g5+ ♕h7 6 ♖h5 mate.



15a) Juegan las blancas

Antes de sacrificar la dama, debe quedar claro que el rey negro no puede escapar a lugar seguro a través de la casilla-g6. Las blancas juegan 1 ♖xh7+ ♕xh7 2 ♖h5+ (15b).



15b) Juegan las negras

El rey puede escapar – pero sólo temporalmente. Después de 2... ♕g6 viene el bonito remate 3 ♖f7 jaque mate.

El mortífero jaque mate 3

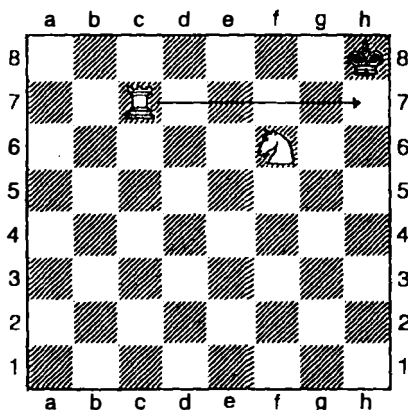
El mate árabe

La torre y el caballo te hacen morder el polvo

En las postrimerías del medio juego y el final, las torres están en su salsa. Las torres adquieren máxima efectividad sobre columnas y filas abiertas, lo cual sucede normalmente en las postrimerías de la partida (al tiempo que se han cambiado ya varias piezas y peones). Si una torre puede penetrar en la séptima u octava filas del rival, a menudo pone bajo presión al contrincante. Y si hay un caballo blanco en la casilla-f6, surge un tipo muy común de *red de mate*.

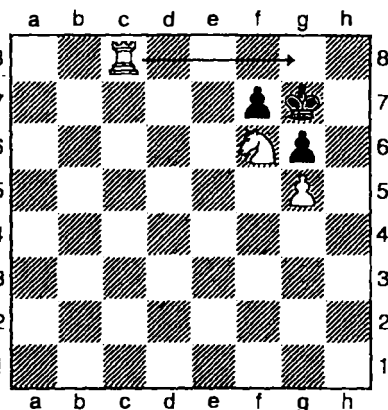
Este mate dado con torre y caballo se considera como el primero en registrarse, de acuerdo a Renaud y Kahn en *The Art of Checkmate* (El arte del jaque mate). Esto es así pues en el siglo XV se hicieron reformas en el poder de la mayoría de las demás piezas de ajedrez. Sólo la torre, el caballo y el rey movieron siempre de la misma forma en que lo hacen actualmente.

Modelos básicos del mate árabe



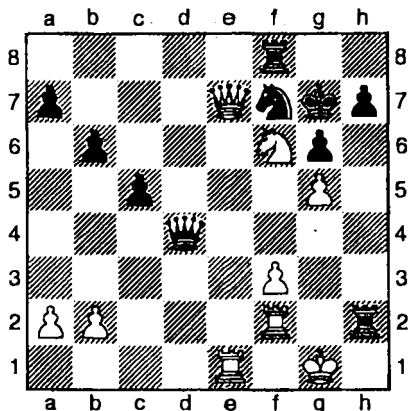
16) Juegan las blancas

Con la torre en la séptima fila, las blancas dan mate con 1 ♖h7. El descomunal caballo en f6 protege a la torre y quita la casilla de escape g8.



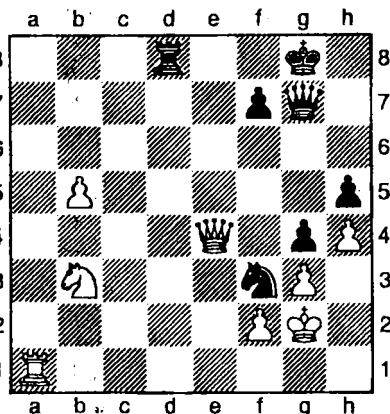
17) Juegan las blancas

Con la torre en la octava fila, las blancas dan mate con 1 ♖g8. El caballo blanco está defendido por el peón-g5, el cual además cubre la casilla-h6.



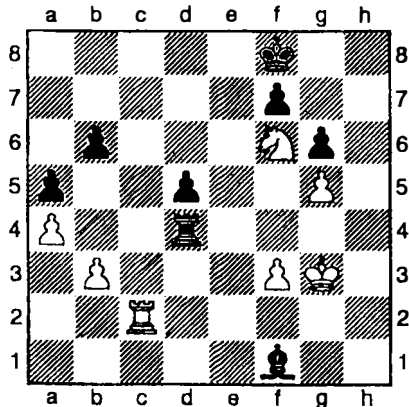
18) Juegan las blancas

Aunque las negras poseen algunas desagradables amenazas, las blancas pueden forzar el mate con ayuda de jaques: 1 ♖xf8+ ♜xf8 2 ♜e8+ ♜g7 3 ♜g8 mate.



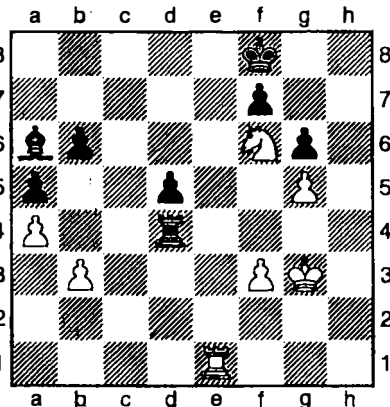
19) Juegan las negras

1... ♜xal! elimina el defensor de la primera fila. Tras 2 ♘xal ♜d1 las blancas pierden debido a la amenaza de 3... ♜g1 mate (pues 3 ♜e8+ ♜g7 no cambia nada).



20a) Juegan las blancas

La sutil 1... ♗c1! plantea un problema a las negras (ya que 1... ♗e2 2 ♜c8+ ♜e7 3 ♜e8+ enfila al rey y al alfil). Tras la mejor defensa, 1... ♗a6, viene 2 ♜e1 (20b).



20b) Juegan las negras

La red de mate ha sido delicadamente tejida por las blancas. Las negras no tienen defensa viable a la amenaza de 3 ♜e8+ ♜g7 4 ♜g8 jaque mate.

El mortífero jaque mate 4

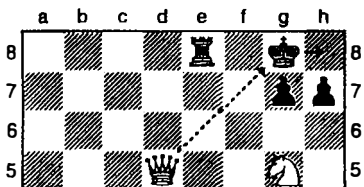
La herencia de Philidor

Un mate ahogado que tu papá detestará

Este impresionante clásico ha cautivado generaciones. La versión más conocida recibió ese nombre por François-André Philidor, un famoso jugador francés del siglo XVIII.

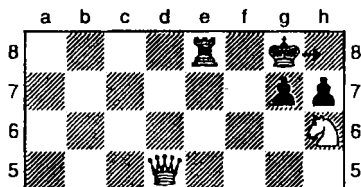
Un mate ahogado sucede cuando las propias piezas del defensor encierran completamente a su rey – de modo que un jaque del caballo enemigo da mate. La versión clásica de Philidor (aunque publicada por primera vez por Lucena en 1497) implica un bonito sacrificio de dama y luego el jaque mate con el caballo. Quizás éste sea el tema de medio juego más famoso del ajedrez. Desafortunadamente, esto también querrá decir que muchos rivales lo conocerán y evitarán caer en él. Aun así, el tema a menudo tendrá influencia en el curso de la partida, incluso si de hecho no sucede sobre el tablero.

Modelos básicos de la herencia de Philidor



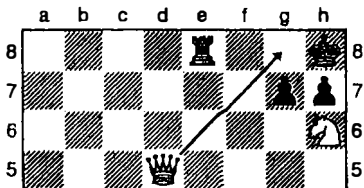
21a) Juegan las negras

La dama blanca acaba de jugarse a d5, dando jaque. Tras 1... ♖h8 (1... ♕f8 2 ♗f7 es jaque mate) las blancas continúan con 2 ♘f7+ ♕g8 3 ♘h6++ (21b).



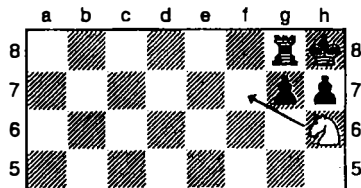
21b) Juegan las negras

Dado que las negras están en jaque doble (de la dama y el caballo blancos) el rey debe volver con 3... ♖h8 (21c) (pues 3... ♕f8 permite de nuevo 4 ♗f7 mate).



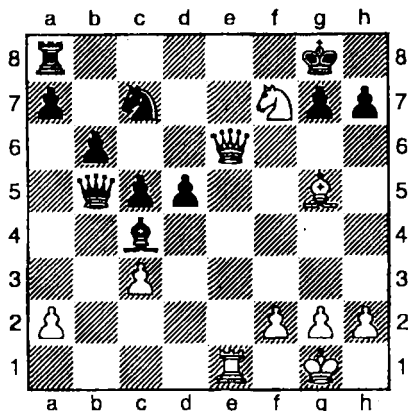
21c) Juegan las blancas

Y viene el brillante sacrificio de dama, tal como se indica en casi todos los manuales de entrenamiento: 4 ♗g8+ ♜xg8 (21d).



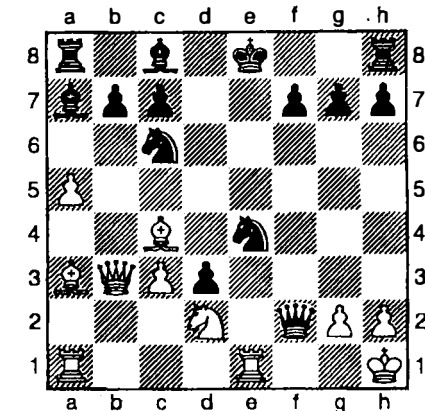
21d) Juegan las blancas

La torre negra ha sido forzada a bloquear a su propio rey. El caballo blanco retorna triunfalmente con 5 ♘f7 jaque mate.



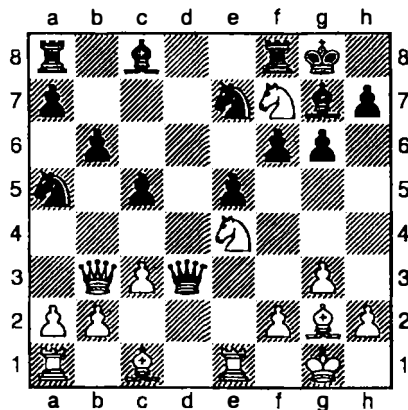
22) Juegan las blancas

El ataque sobre la dama por parte del caballo negro es irrelevante porque la primera jugada de las blancas da *jaque doble*. 1 ♖h6++ ♘h8 2 ♖g8+ ♜xg8 3 ♕f7 *jaque mate*.



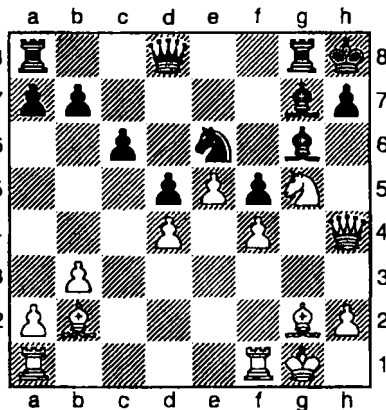
23) Juegan las negras

Parece que las negras estuvieran en problemas, pero un brillante *sacrificio de atracción* desciava el caballo negro y devuelve la pelota. 1... ♖g1+ 2 ♜xg1 ♕f2 *mate*.



24) Juegan las blancas

Si las negras pueden mantener cubierta la casilla-f7, es probable que se produzca un empate por *jaque perpetuo* mediante 1 ♖h6++ ♘h8 2 ♕f7+, etc. Aquí 2 ♖g8+?? es un error grave debido a 2... ♕xg8! 3 ♕f7+ ♜xf7.



25) Juegan las blancas

Sólo el alfil negro en g6 está evitando el inmediato *mate ahogado* con el caballo. Las blancas ganan con el sacrificio de atracción 1 ♖xh7+ ♗xh7 2 ♕f7 *mate*.

El mortífero jaque mate 5

El mate semiahogado

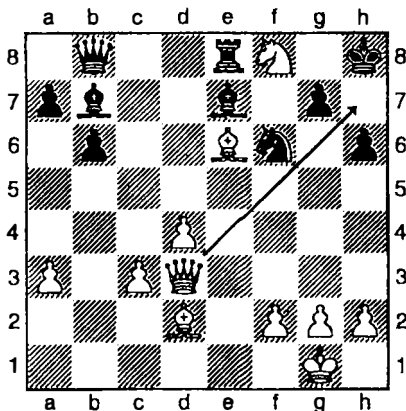
El mate olvidado

Debido a que el mate de la 'herencia de Philidor' (el mortífero jaque mate 4) es tan bien conocido, algunas formaciones relacionadas han sido bastante descuidadas.

En el mate semiahogado el rey defensor sólo está parcialmente encerrado por sus propias piezas. La forma más común (como en el mate ahogado normal) exhibe un golpe previo con un sacrificio de dama para eliminar la casilla de escape. Esto es seguido del jaque mate con el caballo.

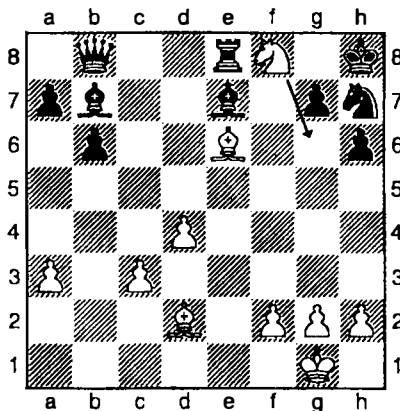
Estos híbridos semiahogados son raros y menos conocidos que los mates ahogados normales, y hasta incluso jugadores de nivel magistral han caído en ellos.

Modelos típicos del mate semiahogado



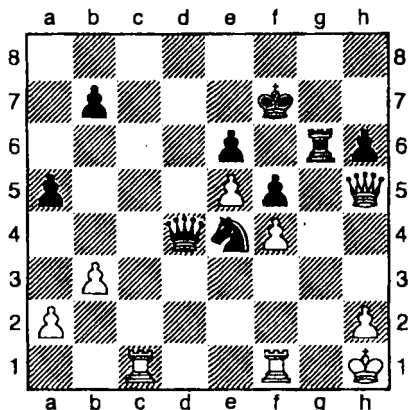
26a) Juegan las blancas

Se sacrifica la dama blanca con 1 ♛h7+. Las negras están obligadas a responder con 1... ♞xh7 (26b) (pues el caballo blanco en f8 defiende la dama y evita ... ♝xh7).



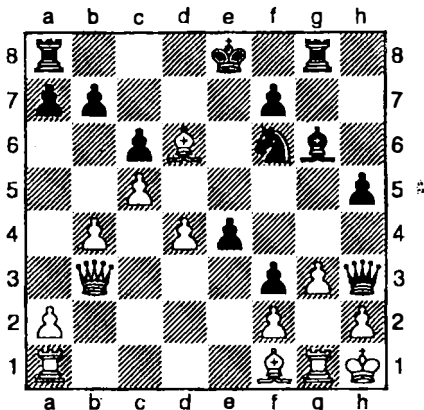
26b) Juegan las blancas

Ahora que las negras se han bloqueado su propia casilla-h7, las blancas juegan 2 ♞g6 jaque mate. Observa cómo el alfil blanco en e6 controla la casilla-g8.



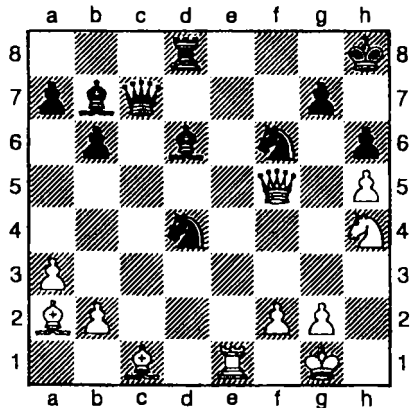
27) Juegan las negras

En caso de 1...♖f2+ las blancas escapan con 2 ♜xf2, pero ¿acaso las negras no tienen nada mejor? En efecto la fabulosa 1...♜g1+ 2 ♜xg1 ♖f2 es un típico mate semiahogado.



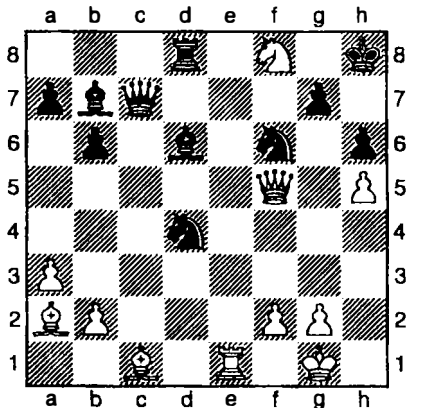
28) Juegan las negras

El alfil blanco acaba de jugarse a f1, para echar a la dama negra fuera de la casilla-h3. En vez de retroceder, las negras juegan 1...♖g4 2 ♜xh3 ♖xf2 jaque mate.



29a) Juegan las blancas

Tras 1 ♖g6+ las negras deben permitir el jaque doble 1...♜h7 2 ♖f8++, pero dan por hecho que tras 2...♜h8 (29b) las blancas repetirán jugadas con otro jaque de caballo.



29b) Juegan las blancas

Sin embargo, el alfil blanco que rastrella la diagonal a2-g8 señala la posibilidad de un mate semiahogado. Las blancas fuerzan el mate: 3 ♜h7+ ♖xh7 4 ♖g6.

El mortífero jaque mate 6

El sacrificio de la torre en h8

Impresiona a tus amigos con este ingenioso sacrificio de atracción

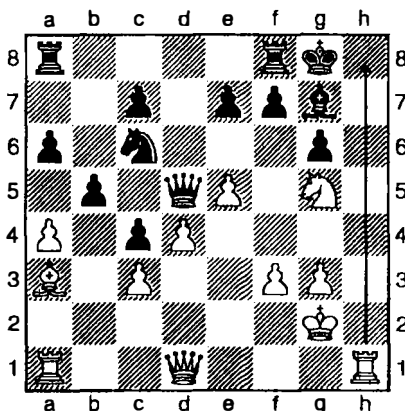
Este concepto es sencillo y dramático a la vez: la torre blanca se sacrifica sobre la vacía casilla-h8. La idea es que cuando las negras capturen, la dama blanca pueda participar del ataque, bien yendo a la columna-h con ganancia de tiempo, o dando mate inmediatamente en h7.

El sacrificio de la torre en h8 es siempre uno de estos dos tipos de sacrificio (o ambos):

- 1) un sacrificio de atracción, donde el rey negro es atraído a una casilla donde definitivamente no quisiera estar;
- 2) un sacrificio de liberación de espacio, donde la torre blanca se sacrifica para vaciar una casilla para la dama blanca.

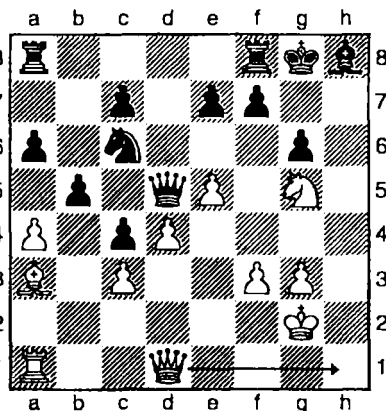
Estos temas tácticos son el pan de cada día para el atrevido jugador de ataque.

Modelos típicos del sacrificio de la torre en h8



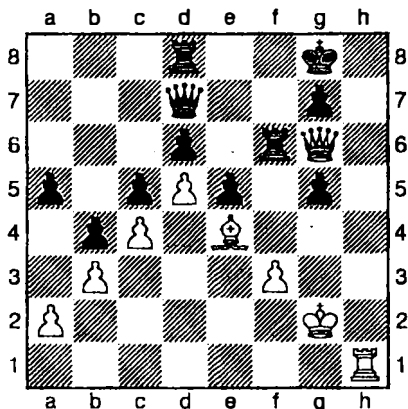
30a) Juegan las blancas

Tras 1 ♖h8+! las negras pueden aceptar el sacrificio de la torre en dos formas. 1... ♜xh8 2 ♛h1+ ♜g8 3 ♛h7 es mate, así que las negras capturan con 1... ♙xh8 (30b).



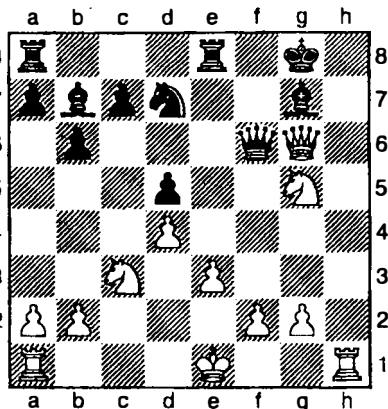
30b) Juegan las blancas

Con 2 ♛h8 la dama blanca se mueve a la casilla dejada vacante por la última jugada de la torre. Las negras no pueden evitar el mate, por ejemplo 2... ♜fc8 3 ♛h7+ ♜f8 4 ♛xh8.



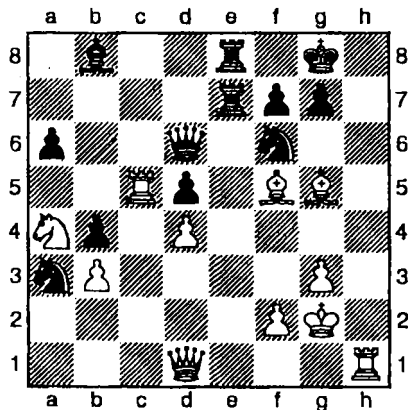
31) Juegan las blancas

Si 1 ♖h7+ el rey negro puede moverse en forma segura a f8 o f7, de modo que las blancas intercalan el criminal sacrificio de atracción 1 ♜h8+. Tras 1... ♕xh8 sigue 2 ♖h7 jaque mate.



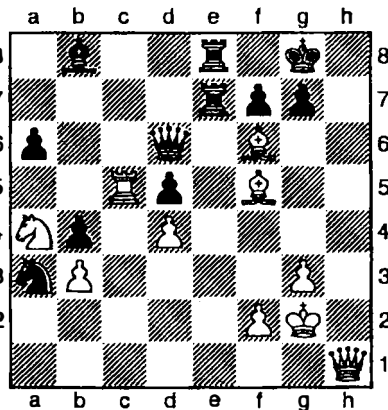
32) Juegan las blancas

Aquí las blancas tienen una pieza menos. Sin embargo, logran devolver la pelota exactamente con la misma idea del sacrificio de atracción de la torre: 1 ♜h8+ ♕xh8 2 ♖h7 mate.



33a) Juegan las blancas

En esta versión ampliada el orden de jugadas es importante. Tras 1 ♜h8+! ♕xh8 2 ♖h1+ ♕g8 las blancas liquidan ahora un defensor importante con 3 ♙xf6 (33b).



33b) Juegan las negras

¡Las negras están perdidas sin importar lo que jueguen! La amenaza de las blancas es 4 ♖h7+ ♕f8 5 ♖h8 jaque mate, y 3...g6 falla por 4 ♖h8 jaque mate. Un concepto delicioso.

El mortífero jaque mate 7

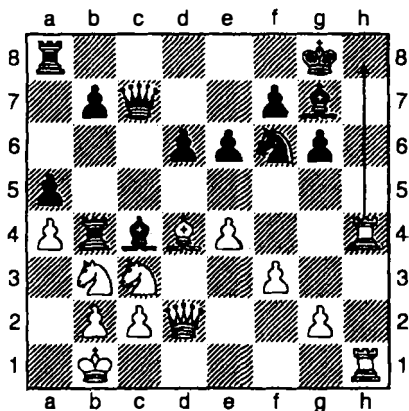
El doble sacrificio de torre en h8

*'Doble, doble, trabaja duro como un roble;
ahora su columna-h es vulnerable'*

Si la columna-h está abierta (por ejemplo, libre de peones) las condiciones resultan perfectas para un ataque directo con la artillería pesada – la dama y las torres. En tales circunstancias considera siempre si es posible tanto *doblar tus torres* o bien *doblarse con la dama y la torre*. Siendo este el caso, la columna-h se transforma en una autopista virtual que lleva directo al rey de tu rival.

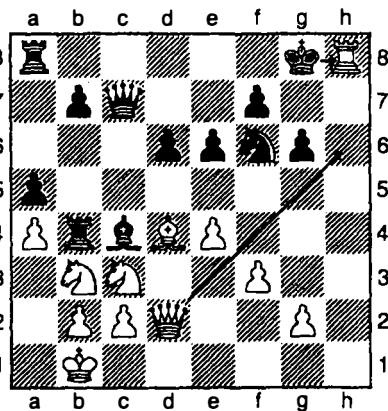
Una vez en su lugar, las piezas pesadas representan un poderosa fuerza de ataque. Dependiendo de cuál sea la formación que las negras hayan adoptado en el flanco de rey, queda por ver cómo derribar la fortaleza defensiva. Esto puede requerir verdadera determinación cuando las negras tienen un alfil fianchettato en g7 (una de las más sólidas estructuras defensivas), y los diversos métodos son bien dignos de aprenderse.

Modelos típicos del doble sacrificio de torre en h8



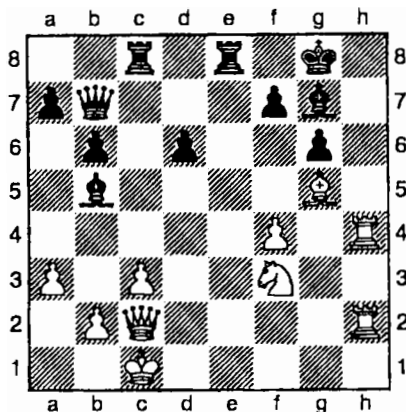
34a) Juegan las blancas

Las torres están agradablemente dobladas sobre la columna-h – pero el alfil negro en g7 impide que la dama blanca se una al ataque. Ahí sigue 1 ♖b8+ ♗xh8 2 ♖xh8+ (34b).



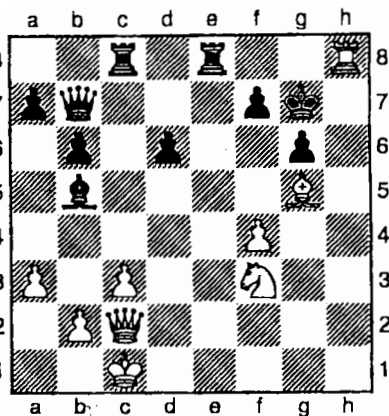
34b) Juegan las negras

Al precio de dos torres el alfil negro ha sido eliminado. 2... ♖xh8 3 ♗h6+ ♖g8 4 ♗xf6 deja a las negras frente a un imparable mate mediante ♗h8.



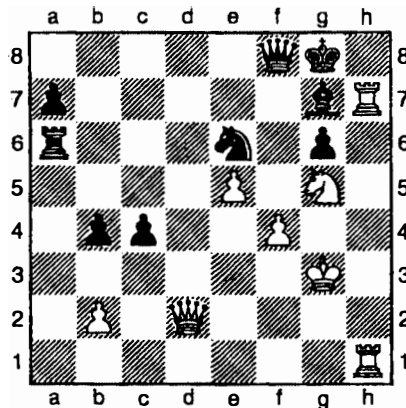
35a) Juegan las blancas

La bellísima 1 ♖h8+! nuevamente tiene por objeto eliminar el alfil-g7. Entonces 1... ♗xh8 2 ♖xh8+ ♕g7! (35b) es la mejor posibilidad (ya que 2... ♕xh8 pierde por 3 ♗f6+ ♕g8 4 ♗h2).



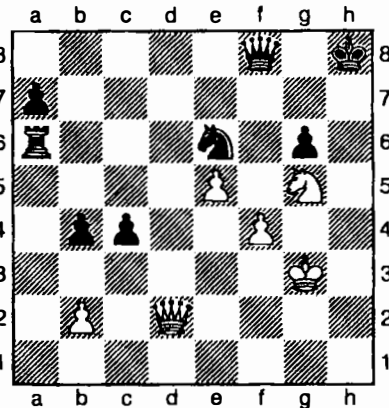
35b) Juegan las blancas

La combinación continúa con un posterior sacrificio de atracción: 3 ♖h7+! ♕xh7 (3... ♕f8 4 ♗f6) 4 ♗h2+ ♕g7 (4... ♕g8 5 ♗f6) 5 ♗h6+ ♕g8 6 ♗f6 fuerza el mate.



36a) Juegan las blancas

Una vez más, ambas torres blancas se sacrifican a cambio de un simple tiempo. Con 1 ♖h8+ ♗xh8 2 ♖xh8+ ♕xh8 (36b). El rey negro es atraído a la columna-h.



36b) Juegan las blancas

A pesar de eso ahora viene otra jugada forzada: 3 ♗h2+ (con jaque), y las negras no tienen tiempo de defenderse. 3... ♕g8 o bien 3... ♕g7 recibe mate mediante 4 ♗h7.

El mortífero jaque mate 8

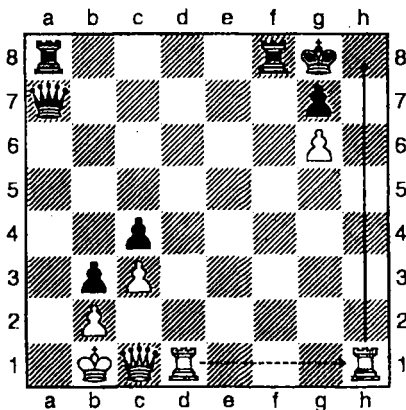
El mate de Damiano

Un mate aún más viejo que Papá

Pedro Damiano publicó este espectacular jaque mate en 1512, aproximadamente 500 años atrás.

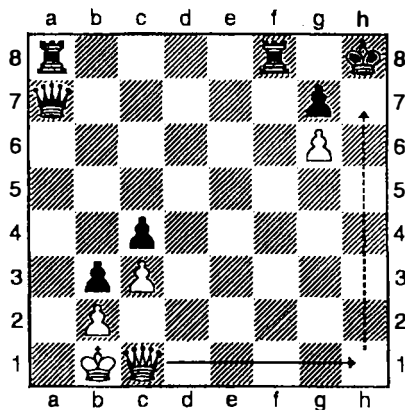
Las circunstancias para este jaque mate no se producen muy a menudo, pero todo maestro puede captar la idea en segundos. Ambas torres blancas son sacrificadas en la vacía casilla-h8, en una combinación forzada de cinco jugadas donde cada jugada de las blancas da jaque. El propósito del sacrificio de torre es triple. Se abre una línea para la dama blanca a lo largo de la primera fila, se vacía una casilla (para la dama) en h1, y el rey negro es atraído a la columna-h.

Modelos típicos del mate de Damiano



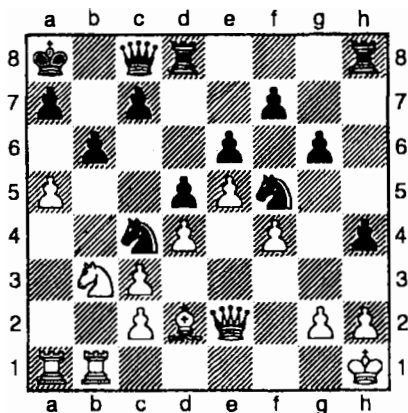
37a) Juegan las blancas

Dado que las negras tienen sus propias amenazas de ganar el juego, cada jugada de las blancas debe ser con jaque. Las blancas juegan 1 ♖h8+ ♜xh8 2 ♜h1+ ♚g8 3 ♜h8+ ♜xh8 (37b).



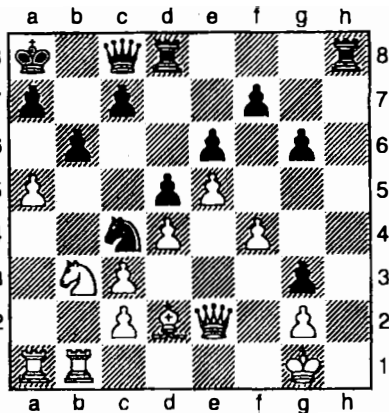
37b) Juegan las blancas

Ahora que ambas torres se han ido, la dama tiene acceso a la casilla-h1. Ahí sigue 4 ♛h1+ ♜g8 5 ♛h7 jaque mate.



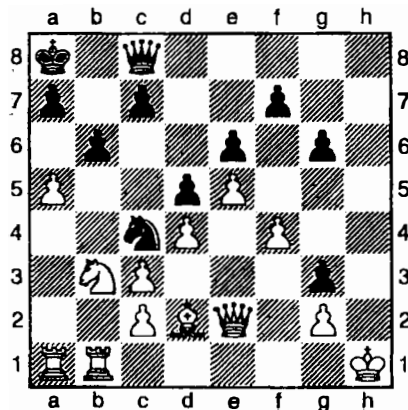
38a) Juegan las negras

Una vez que reconozcas los modelos, podrás hallar rápidamente aun aquellas combinaciones muy largas. Las negras empiezan con un sacrificio de caballo: 1...♘g3+ 2 hxg3 hxg3+ 3 ♕g1 (38b).



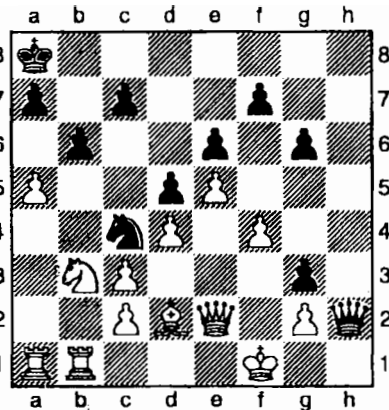
38b) Juegan las negras

Los rasgos característicos del mate de Damiano aparecen ahora de manera imprevista. 3...♜h1+! 4 ♕xh1 ♜h8+ 5 ♕g1 ♜h1+ 6 ♕xh1 (38c).



38c) Juegan las negras

Tras sacrificar las dos torres en la casilla-h1, la dama penetra en la columna-h con jaque: 6...♜h8+ 7 ♕g1 ♜h2+ 8 ♕f1 (38d).



38d) Juegan las negras

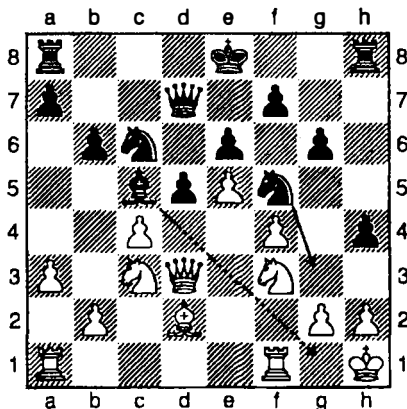
Y finalmente, 8...♜h1 da jaque mate. ¡A causa de estar conformada por varios modelos comunes, esta larga combinación de nueve jugadas es relativamente sencilla!

Un caballo para no olvidar

La apertura de la columna-h mediante el sacrificio de una pieza por un peón enemigo es un concepto familiar, pero estos métodos contundentes no siempre están disponibles. Un modelo más sutil implica el sacrificio de un caballo blanco en la casilla-g6, diagonalmente frente al peón-h. Lo he llamado 'el jaque de caballo de Taimánov', tras la maravillosa partida Kárpov-Taimánov, Leningrado 1977, donde el tema se utilizó para vencer al por entonces campeón mundial. El concepto en sí mismo, por supuesto, data de mucho antes. ¡Una variante del modelo fue publicada en un libro en 1619!

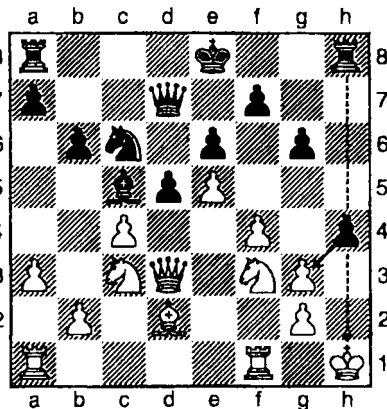
Una versión avanzada de este tema hace posible incluso *la apertura forzada de la columna-h que se encuentra completamente cerrada* (por ejemplo, donde aún están sobre el tablero tanto el peón-h blanco como el negro). Para esta particular maniobra el peón-h del atacante necesita primero avanzar a la quinta fila, antes de dar el jaque de caballo.

Modelos típicos del jaque de caballo de Taimánov (versión avanzada)



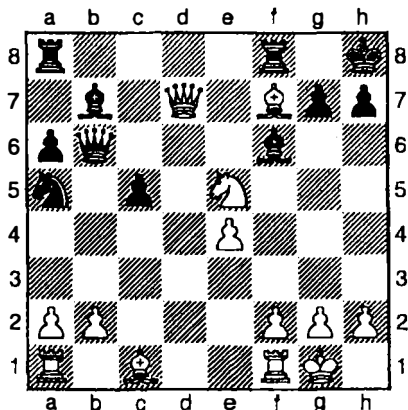
39a) Juegan las negras

Una columna-h abierta sería desastrosa para las blancas dado que el alfil negro controla la casilla-gl. De modo que las negras juegan 1...♘g3+, obligando a las blancas a capturar 2 hxg3 (39b).



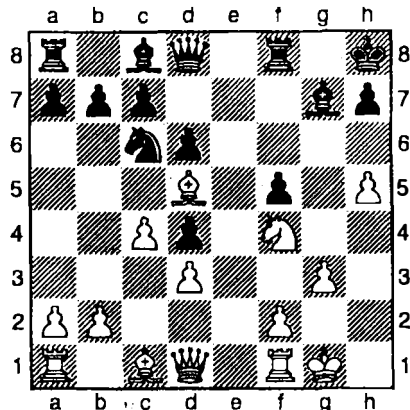
39b) Juegan las negras

Tras 2...hxg3+ de repente la columna-h está abierta, y las blancas están expuestas a un letal jaque a la descubierta de la torre negra. 3 ♖h2 ♜xh2 es jaque mate.



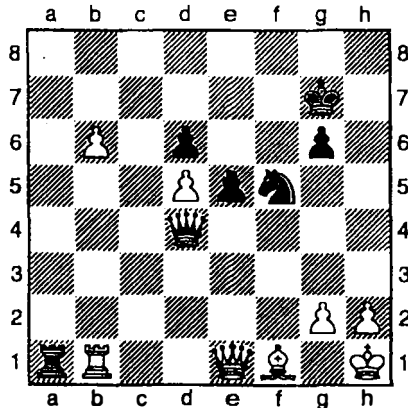
40) Juegan las blancas

El control de la casilla-g8 permite a las blancas obligar a la apertura de la columna-h mediante el sacrificio de un caballo. Entonces sigue 1 ♖g6+ hxg6 2 ♜h3+ ♔h4 3 ♜xh4 jaque mate.



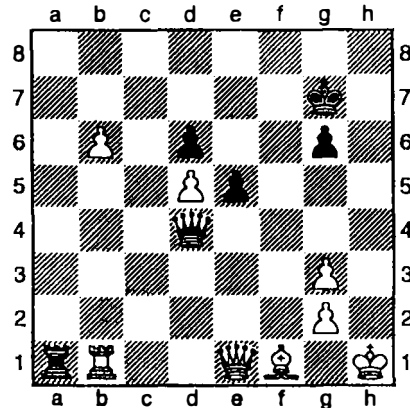
41) Juegan las blancas

Tras 1 ♖g6+ hxg6 2 hxg6 las negras tienen una jugada extra para defenderse, pero sin lograr provecho. No tienen defensa contra el criminal jaque de las blancas con 3 ♜h5+ en la siguiente jugada.



42a) Juegan las negras

Ésta fue la mágica partida Kárpov-Taimánov. Después de 1...♖g3+! las blancas capturan con 2 hxg3 (42b) (pues 2 ♜xg3 permite 2...♜xb1). La columna-h ahora está abierta.



42b) Juegan las negras

Siguen entonces la brillante retirada de la torre 2...♞a8!. Las negras ganan, ya que las blancas no tienen defensa contra 3...♞h8+ en la próxima jugada.

El mortífero jaque mate 10

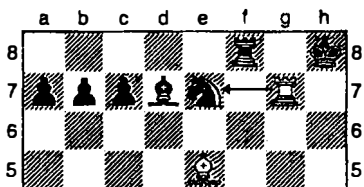
El sube y baja

Puedes comerte toda la segunda fila de Papá

La torre da jaque, la torre captura, la torre da jaque, la torre captura – imagina que puedes hacer tantas jugadas seguidas como desees, y tu rival sólo puede observar sin posibilidad de defensa. Créase o no, este sueño puede hacerse realidad si formas el temible sube y baja. Esta poderosa maniobra consiste en dar alternativamente jaques y jaques a la descubierta.

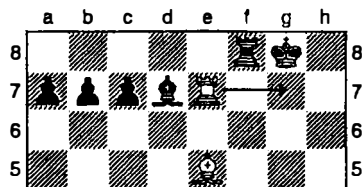
El sube y baja más común aparece con una torre blanca en la casilla-g7, y un alfil blanco en la gran diagonal a1-h8. Con el rey negro en h8, expuesto al jaque a la descubierta en cada segunda jugada, la torre simplemente come todo a su alcance en la séptima fila. El desventurado defensor, que tiene que mover su rey a cada jugada, sólo puede observar cómo caen una a una varias piezas y peones.

Modelo básico del sube y baja



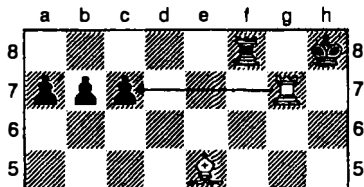
43a) Juegan las blancas

Tras 1 ♖xc7+ las negras están en jaque a la descubierta por parte del alfil blanco en e5, y deben jugar 1... ♕g8 (43b).



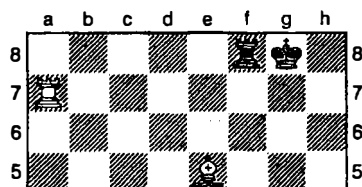
43b) Juegan las blancas

Con 2 ♜g7+ ♕h8, las blancas disponen *otra potencial jaque a la descubierta*. Entonces sigue 3 ♜xd7+ ♕g8 4 ♜g7+ ♕h8 (43c).



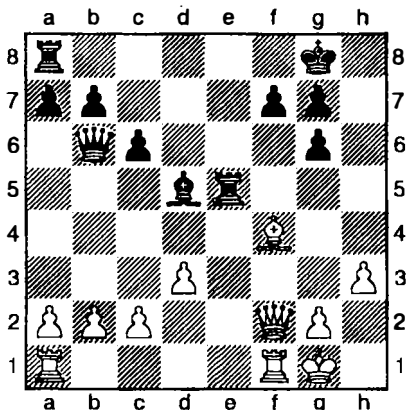
43c) Juegan las blancas

El sube y baja en pleno columpio: 5 ♜xc7+ ♕g8 6 ♜g7+ ♕h8 7 ♜xb7+ ♕g8 8 ♜g7+ ♕h8 9 ♜xa7+ ♕g8 (43d).



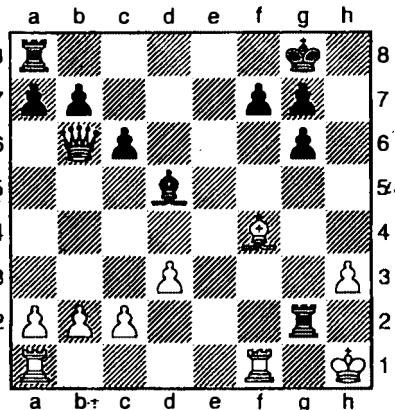
43d) Juegan las blancas

Un caballo negro, un alfil negro y tres peones negros fueron capturados a cambio de nada, y aún le toca el turno de jugar a las blancas.



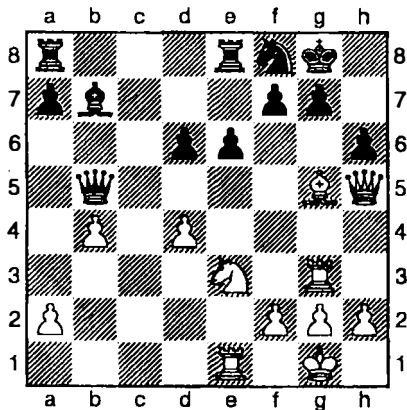
44a) Juegan las negras

1... ♖e2! explota la *clavada* sobre la dama blanca, que no puede capturar la torre. Tras 2 ♜xb6 ♜xg2+ 3 ♕h1 (44b) el poderoso sube y baja está listo para comenzar.



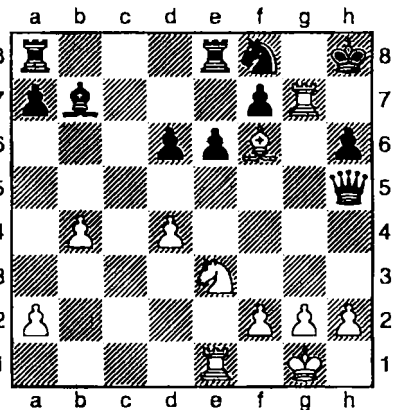
44b) Juegan las negras

Sigue 3... ♜xc2+ 4 ♔g1 ♜g2+ 5 ♕h1 ♜xb2+ 6 ♔g1 ♜g2+ 7 ♕h1 ♜xa2+ 8 ♔g1 axb6 y las negras ganaron cuatro peones.



45a) Juegan las blancas

Disponer un sube y baja a menudo justifica una importante inversión de material. Aquí las blancas sacrifican su dama con 1 ♕f6 ♜xh5 2 ♜xg7+ ♕h8 (45b).



45b) Juegan las blancas

Tras 3 ♜xf7+ ♔g8 4 ♜g7+ ♕h8 5 ♜xb7+ ♔g8 las blancas vuelven por la dama: 6 ♜g7+ ♕h8 7 ♜g5+ ♕h7 8 ♜xh5 ♔g6 9 ♜h3 ♔xf6 10 ♜xh6+ y ganan.

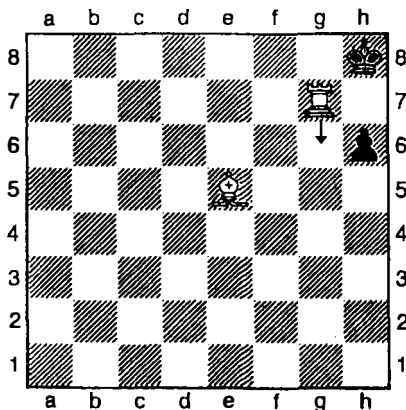
No del todo un séptimo cielo

Esta formación es tan fuerte que –paradójicamente– un empate es el resultado normal. Un famoso ejemplo se vio en la 12ª partida del encuentro por el campeonato del mundo en 1966 entre Tigran Petrosián y Borís Spásky en Moscú.

La posición en que las blancas tienen un alfil ocupando la gran diagonal y una torre en g7, cerrando al rey negro en h8, ocurre en varias disposiciones diferentes. La amenaza de mover la torre –dando un jaque a la descubierta con el alfil– es muy poderosa. Entonces ¿por qué estos tipos de posición a veces terminan en tablas?

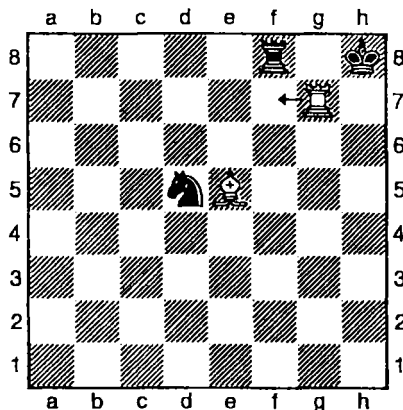
La explicación es que las blancas a menudo han sacrificado mucho material para alcanzar el motivo combinatorio. Resulta que si no recuperaran suficiente material, normalmente pueden forzar las tablas mediante jaque perpetuo.

Modelos básicos de las tablas de Petrosián



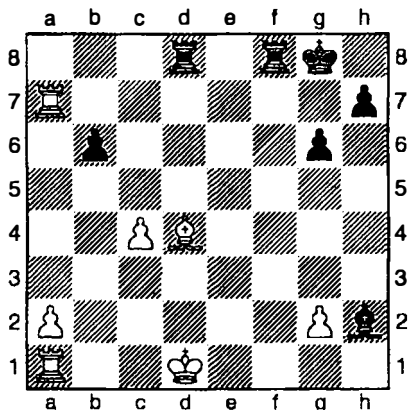
46) Juegan las blancas

Con esta formación las blancas pueden forzar el jaque perpetuo con 1 ♖g6+ ♔h7 2 ♖g7+, ya que el peón-h de las negras evita el escape de su rey.



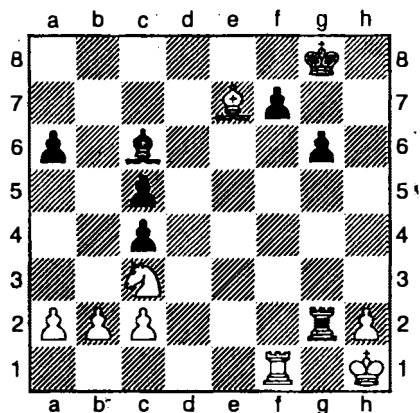
47) Juegan las blancas

Aquí 1 ♖f7+ ♔g8 2 ♖g7+ es la forma correcta de forzar las tablas, ya que la torre negra en f8 evita que su rey escape.



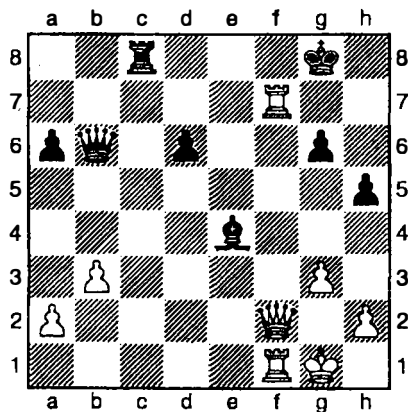
48) Juegan las blancas

El alfil clavado de las blancas se salva mediante un jaque perpetuo: 1 ♖g7+ ♔h8 2 ♜d7+ (la única casilla – 2 ♜xg6+? ♜xd4+) 2... ♔g8 3 ♜g7+ con tablas.



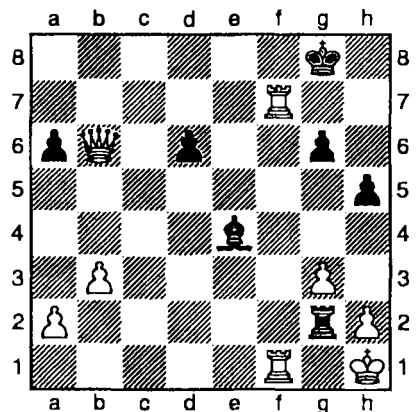
49) Juegan las blancas

Con una pieza de ventaja, pero amenazadas por un jaque a la descubierta, las blancas fuerzan las tablas atacando repetidamente al alfil negro: 1 ♜f6 ♗b7 2 ♜b6 ♗f3 3 ♜f6 ♗b7, etc.



50a) Juegan las negras

Vemos aquí una brillante manera de salvar medio punto en una posición de otro modo perdida: 1... ♜c2! 2 ♖xb6 (2 ♜f8+ ♔g7 no hace diferencia) 2... ♜g2+ 3 ♔h1 (50b).



50b) Juegan las negras

Ahora la torre negra debe elegir exactamente su casilla. 3... ♜f2+! (no 3... ♜xg3+ 4 ♜f3 ♗xf3+ 5 ♜xf3) 4 ♔g1 ♜g2+ 5 ♔h1 ♜f2+! fuerza las tablas.

El mortífero jaque mate 12

El truco de ♖h8+ y ♘xf7+

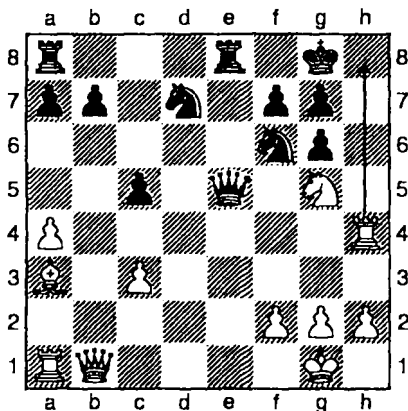
Una engañosa horquilla de caballo que a menudo gana la dama

Cuídase de esta trampita cuando:

- 1) Las blancas tienen un caballo en g5 o e5; y
- 2) Las negras han enrocado corto, y no tienen un peón-h.

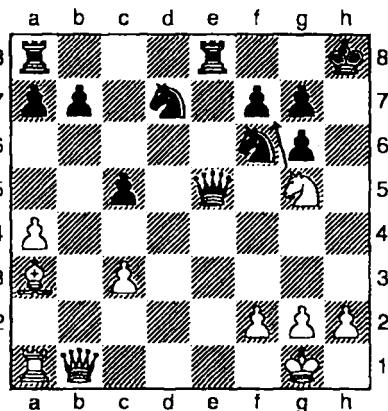
Tal como indica el título, el tema implica un jaque con la torre blanca en h8 (para atraer al rey negro). A esto las blancas continúan con el caballo blanco capturando en f7 con jaque, de modo que el caballo ejecuta una horquilla al rey negro y a otra pieza. Sencillo – ¡y efectivo!

Modelo típico del truco ♖h8+ y ♘xf7+



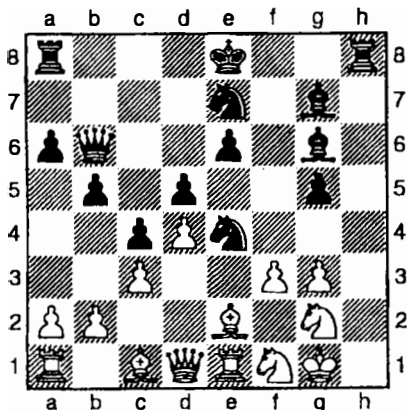
51a) Juegan las blancas

Con un peón de ventaja, los sueños de las negras se hacen pedazos mediante un sacrificio de atracción 1 ♖h8+. El rey es obligado a capturar la torre con 1...♣xh8 (51b).



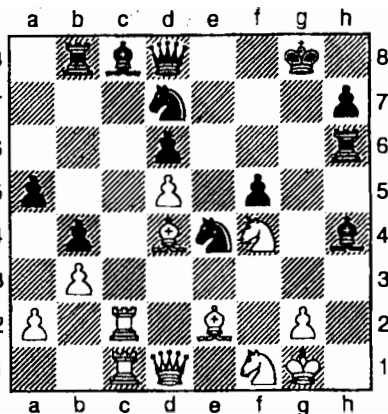
51b) Juegan las blancas

Ahora 2 ♘xf7+ hace la horquilla al rey negro en h8 y a la dama negra en e5. Dado que las negras deben salir del jaque, pierden su dama.



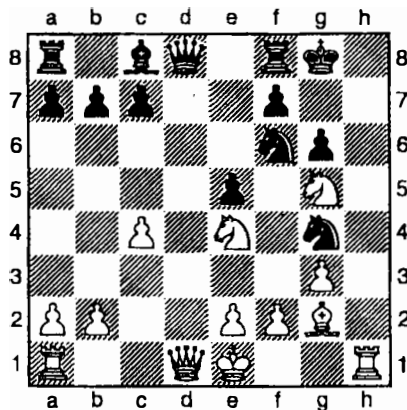
52) Juegan las negras

La ausencia del peón en f2 no hace ninguna diferencia (aunque la idea quizás sea más difícil de visualizar). 1... ♖h1+ 2 ♕xh1 ♘f2+ hace la horquilla al rey y dama blancos.



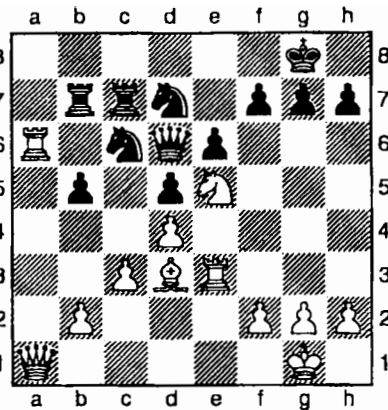
53) Juegan las negras

Esta muy bonita variante presenta *dos* sacrificios de atracción: 1... ♕f2+ 2 ♔xf2 ♖h1+ 3 ♕xh1 ♘f2+ y nuevamente las blancas pierden la dama.



54) Juegan las blancas

Incluso tener defendido el peón-f7 no es garantía de seguridad. Con 1 ♖h8+! ♕xh8 2 ♘xf7+ ♔xf7 3 ♗xd8+ las blancas ganan la dama y un peón a cambio de una torre y un caballo.



55) Juegan las blancas

La columna-h puede abrirse por la fuerza para facilitar la combinación. Aquí 1 ♔xh7+! gana un peón, pues si 1... ♕xh7, sigue 2 ♖h3+ ♕g8 3 ♖h8+ ♕xh8 4 ♘xf7+ ♕g8 5 ♘xd6.

El mortífero jaque mate 13

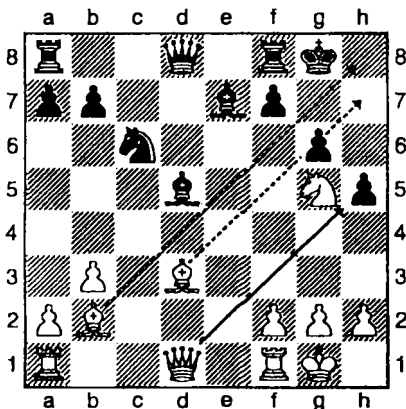
El mate de Blackburne

La clase de mate que daría un pirata

Aquí los dos alfiles cooperan para dar un mate que lleva el nombre del jugador inglés Joseph Blackburne (1841-1924). El título de este motivo del medio juego suena algo bravucón, y así, sin duda, es la combinación. El modelo fundamental implica que las blancas tengan un caballo en g5, y los dos alfiles barriendo las diagonales a1-h8 y b1-h7. Normalmente, tras un sacrificio para abrir líneas, el rey negro recibe mate en la casilla-g8 mediante el alfil blanco en h7.

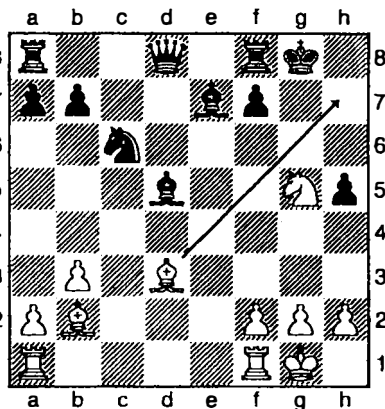
El mate de Blackburne no sucede a menudo, pero vale la pena conocer el concepto. Técnicamente, también existe una versión secundaria, donde el alfil de casillas blancas está en la diagonal a2-g8, y el rey negro recibe mate en h8.

Modelo típico del mate de Blackburne



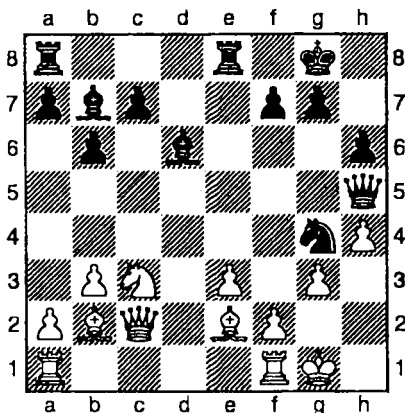
56a) Juegan las blancas

Observa cómo los alfiles blancos (en b2 y d3) barren la posición del rey negro. Las blancas sacrifican la dama con 1 ♖xh5 gxh5 (56b).



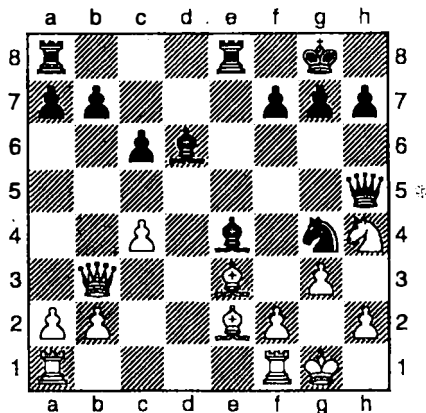
56b) Juegan las blancas

Tras haber forzado la apertura de la diagonal que lleva al rey negro, las blancas juegan 2 ♗h7 jaque mate. El alfil está protegido por el caballo blanco en g5.



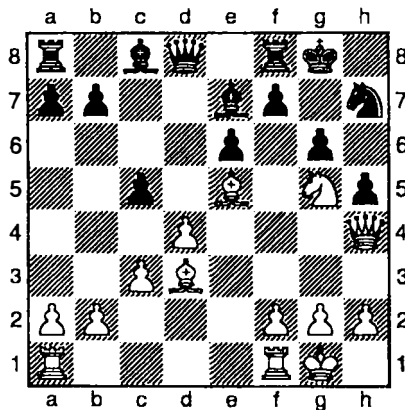
57) Juegan las negras

1...♖xh4 gana instantáneamente, dado que 2 g×h4 ♘h2 es mate. Las blancas no pueden defender con 2 ♘g4, ya que también se amenaza 2...♖h1 mate.



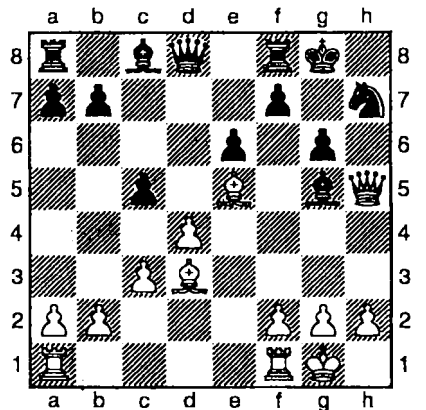
58) Juegan las negras

Después de 1...♖xh4 las blancas capturan con 2 ♘g4 (ya que 2 g×h4 ♘h2 es mate). Pero tras 2...♖xg4 las negras ganarán fácilmente con su pieza de ventaja.



59a) Juegan las blancas

Aquí, tras 1 ♖xh5, las negras pueden intentar la defensa aparentemente prometedora 1...♗xg5 (59b) (las negras no deben jugar 1...♗xg5 por 2 ♖h8 mate, ni tampoco 1...g×h5 2 ♘h7 mate).



59b) Juegan las blancas

Sin embargo, la réplica de ataque 2 ♘g6 todavía es ganadora para las blancas. Si 2...fxg6, 3 ♖xg6 es mate, y 2...♗f6 falla por 3 ♘xf6 ♖xf6 4 ♖h7 mate.

El mortífero jaque mate 14

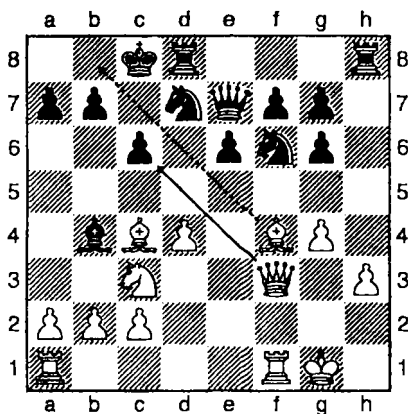
El mate de Boden

Si una rata jugara al ajedrez, caería en esta trampa

En Inglaterra, año 1853, una partida amistosa entre Schulder y Boden terminó tras solamente 15 jugadas. El asombroso jaque mate de las negras fue tan bonito que su nombre quedó unido de inmediato a esa maniobra. El modelo surge después del enroque largo, y es extremadamente fácil que un jugador sin experiencia lo pase por alto. Todos los años incluso unos pocos jugadores de cierta fuerza fallan en reconocer las señales de peligro y caen de bruces en la trampa.

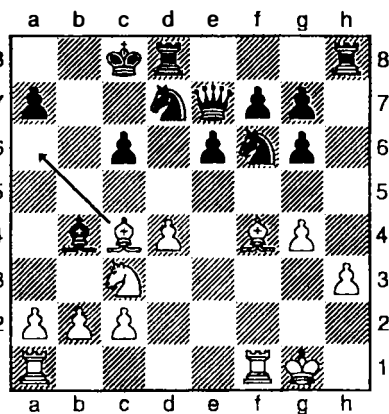
La versión estándar implica un inesperado sacrificio de dama para coger al rival bajo el fuego cruzado de los alfiles.

Modelos típicos del mate de Boden



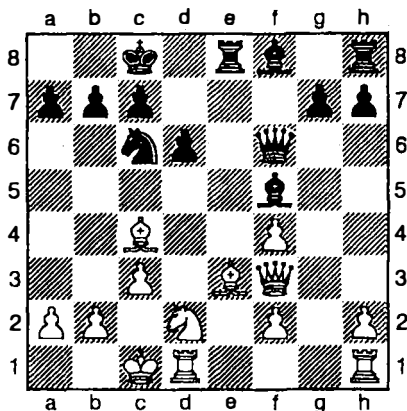
60a) Juegan las blancas

Observa como el alfil en f4 está controlando varias casillas importantes cerca del rey negro. La dama blanca es sacrificada de manera dramática mediante 1 ♖xc6+ bxc6 (60b).



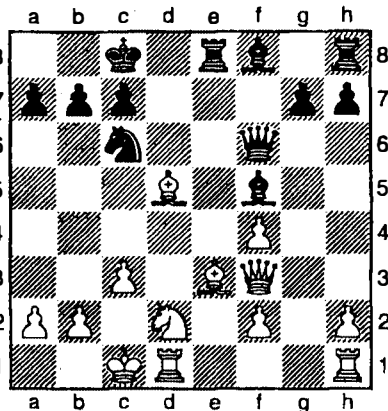
60b) Juegan las blancas

El sacrificio ha desgarrado el flanco de dama, y, notablemente, 2 ♗a6 es jaque mate. El rey negro recibe mate en el medio juego – ¡con sólo dos alfiles!



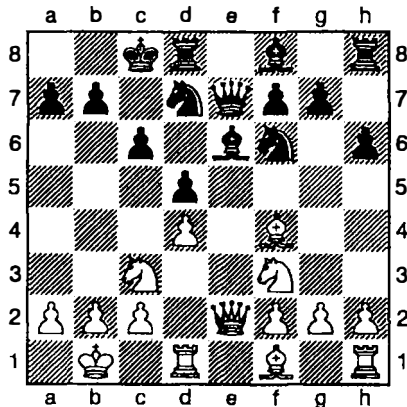
61a) Juegan las negras

El sacrificio de peón 1...d5 libera el alfil negro en f8, y gana tiempo al atacar el alfil blanco en c4. Las blancas capturan con 2 ♘xd5 (61b).



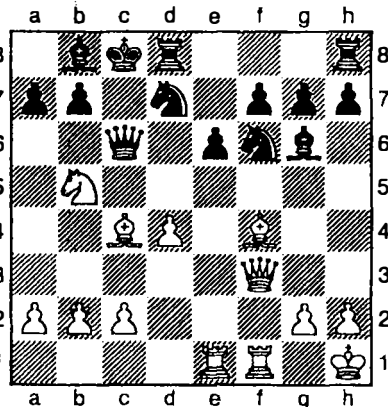
61b) Juegan las negras

El motivo detrás de la última jugada de las negras se pone de manifiesto: 2...♝xc3+ 3 bxc3 ♖a3 mate. Ésta es la hermosa combinación jugada en la partida original de Boden.



62) Juegan las blancas

Aquí la espectacular jugada ganadora es 1 ♖a6, ya que las negras no pueden defender el peón-a7. Si 1...bxa6, 2 ♘xa6 es mate, y 1...♞h5 pierde por 2 ♝xc6+!



63) Juegan las blancas

Aquí las blancas justificaron un anterior sacrificio de pieza con la deliciosa combinación ganadora 1 ♞xa7+ ♘xa7 2 ♝xc6+ bxc6 3 ♖a6 mate.

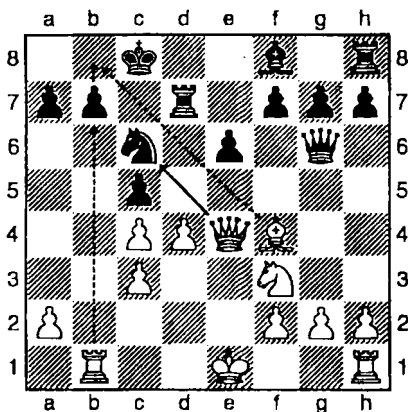
El mortífero jaque mate 15 Distintos mates en el flanco de dama

El mate en b8 es genial

El enroque largo es menos popular que el enroque corto. Una causa de ello es que el enroque largo no pone al rey inmediatamente tan cerca del borde del tablero (donde normalmente está más seguro). Esto significa que a veces se necesitan estrategias de ataque distintas. Una combinación típica (cuando se ha movido el peón-c de las negras) implica un sacrificio en la casilla-c6, seguido por la penetración de la torre en la columna-b.

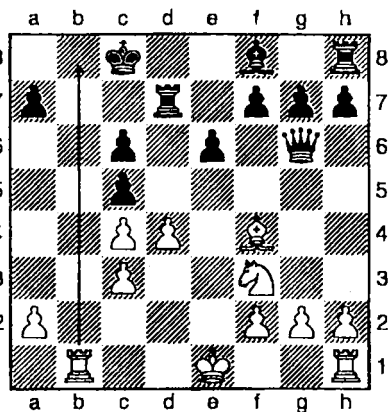
Para que este tipo de táctica termine en mate, normalmente, *la casilla-d7 no debería estar disponible como escape para el rey negro*. Comúnmente, de hecho, d7 está bloqueada por una de las propias piezas defensoras. Existe un evidente parecido con el mate de Boden (el mortífero jaque mate 14).

Modelo típico del sacrificio en c6



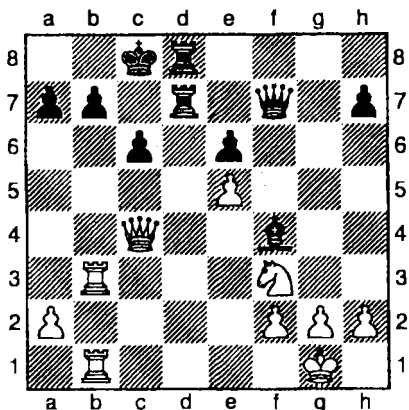
64a) Juegan las blancas

La casilla-b8 es potencialmente letal, dada la posición de la torre en b1 y el alfil en f4. Las blancas juegan 1 ♖xc6+ bxc6 (64b).



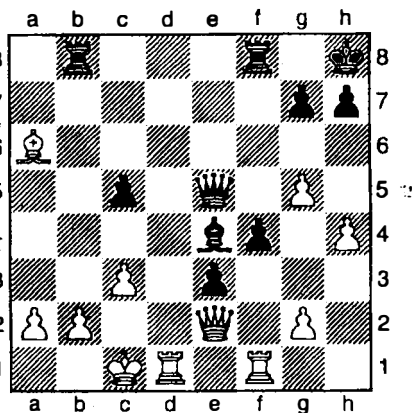
64b) Juegan las blancas

El sacrificio de dama ha abierto la columna-b, permitiendo a la torre blanca avanzar directo hacia la octava fila. 2 ♖b8 es jaque mate.



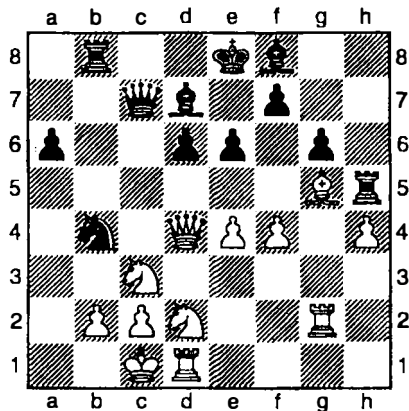
65) Juegan las blancas

1 ♖xc6+ gana un peón a cambio de nada, ya que las negras no pueden capturar la dama. Si 1...bxc6, 2 ♜b8+ ♚c7 3 ♜b7 sería mate.



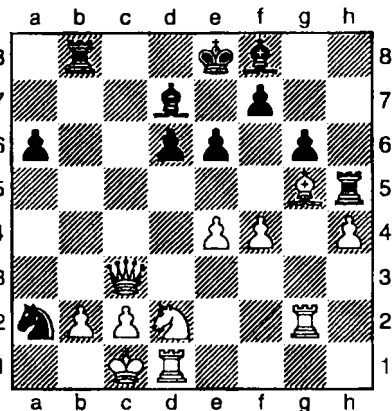
66) Juegan las negras

Dada la posición de la torre en la columna-b, y el alfil en la diagonal h7-b1, están dadas las condiciones para una combinación. Las negras juegan 1...♜xc3+ 2 bxc3 ♜b1 mate.



67a) Juegan las negras

Aquí la astuta 1...♜xc3 puede ser pasada por alto con facilidad, ya que las blancas tienen una variedad de capturas. Pero si 2 bxc3, entonces 2...♞a2 es mate, de modo que las blancas tienen que continuar 2 ♜xc3 ♞a2+ (67b).



67b) Juegan las blancas

La artera horquilla del caballo negro hace más que recuperar la dama. Tras 3 ♖b1 ♞xc3+ las negras tienen una pieza de ventaja, pues el peón-b de las blancas está clavado.

El mortífero jaque mate 16

El doble sacrificio de torre

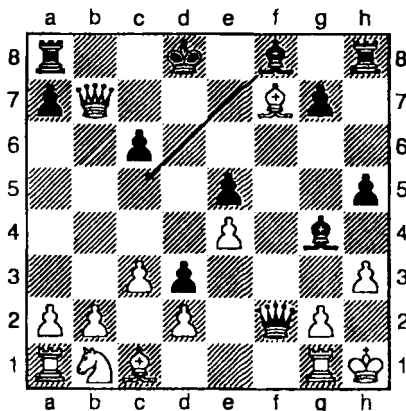
¡Papá, toma mis torres!

El término 'doble sacrificio de torre' se refiere verdaderamente al método específico de entregar ambas torres. A diferencia de la mayoría de los sacrificios (jugadas activas realizadas para exponer al rey enemigo) aquí las torres se entregan de manera pasiva. Se permite al rival capturar una torre y luego la otra – con las torres a menudo situadas en sus casillas originales.

El objetivo del doble sacrificio de torre es descolocar a la dama enemiga. Tras capturar la segunda torre, la dama queda usualmente lejos del centro de los acontecimientos, e imposibilitada de asistir en la defensa del rey. Por supuesto, un sacrificio de una o dos torres tiene un costo enorme. El atacante necesita asegurarse de que:

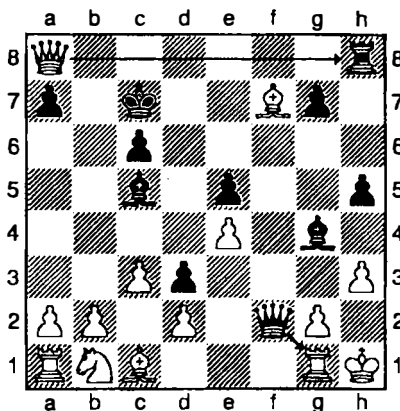
- 1) *el ataque de mate definitivamente tenga éxito después que ambas torres sean capturadas;*
- y
- 2) *el rival no pueda capturar sólo una torre y rehusar de manera segura la captura de la segunda.*

Modelos típicos del doble sacrificio de torre



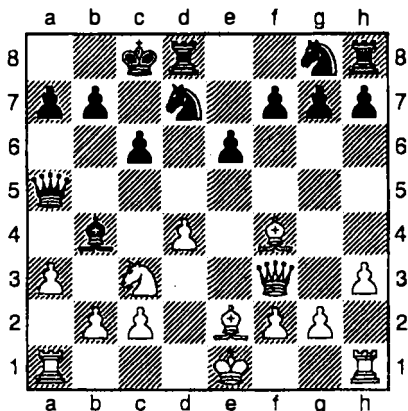
68a) Juegan las negras

Ya que tienen una pieza de menos, las negras deben actuar incisivamente. Ignorando la amenaza a su torre en a8, las negras prosiguen con su propio ataque: 1...♗c5 2 ♜xa8+ ♔c7 (68b).



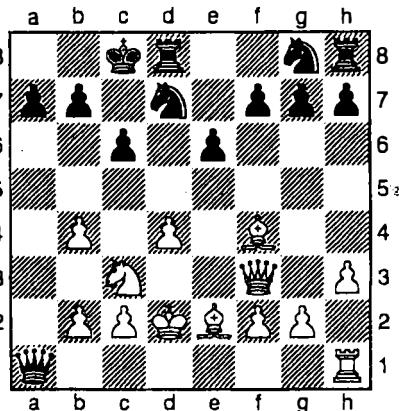
68b) Juegan las blancas

Ahora la dama blanca está bajo el ataque de la otra torre negra. Las blancas pueden capturarla con 3 ♜xh8, pero entonces viene 3...♜xg1 jaque mate.



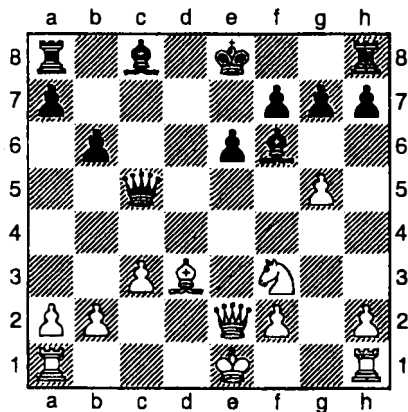
69a) Juegan las blancas

Un estudiante sagaz podrá notar que el mate de Boden sería posible si la dama negra estuviera en otro lugar. Las blancas juegan 1 axb4 ♖xc1+ 2 ♕d2 (69b).



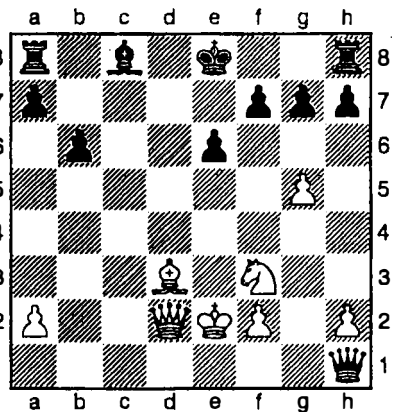
69b) Juegan las negras

Ahora si 2... ♖xh1 las blancas darían mate con 3 ♖xc6+ bxc6 4 ♕a6. Las dos torres blancas fueron utilizadas como cebo para atraer a la dama negra.



70a) Juegan las negras

1... ♕xc3+ 2 bxc3 ♖xc3+ ataca tanto al rey como a la torre, pero las blancas felizmente 'caen en la trampa'. Tras 3 ♖d2 ♖xa1+ 4 ♕e2 ♖xh1 (70b) la dama negra está fuera de juego.



70b) Juegan las blancas

El masivo asalto sobre el rey negro decide ya la partida: 5 ♕b5+ ♕d7 (5... ♕e7 6 ♖b4+ ♕d8 7 ♖d6+ ♕d7 8 ♖xd7 mate) 6 ♖xd7+ ♕f8 7 g6! hxg6 8 ♔g5 y mate ♖xf7 a la siguiente.

El mortífero jaque mate 17

El doble sacrificio de alfil

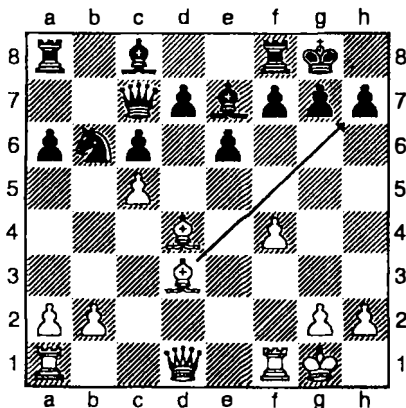
Lasker debería haberlo patentado

El alemán Emanuel Lasker, Campeón del Mundo, jugó un ejemplo perfecto del doble sacrificio de alfil en Amsterdam 1889. Su partida con Bauer ha sido un modelo clásico por más de 100 años.

Se caracteriza por el sacrificio de un alfil en h7, y acto seguido por un segundo sacrificio de alfil en g7. El efecto es demoler completamente el escudo de peones que protege al rey negro. Las blancas pueden luego atacar con sus piezas pesadas sobre las columnas -g y -h. El rey de las negras, carente de protección, perecerá casi invariablemente si tanto la dama como la torre de las blancas pueden entrar en combate inmediatamente.

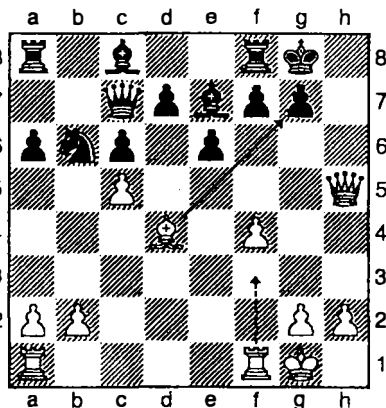
Normalmente la dama blanca pasa velozmente a la columna -h, con jaque. El asunto crítico usualmente es la velocidad con la cual *la torre blanca* puede maniobrar en el ataque.

Modelo típico del doble sacrificio de alfil



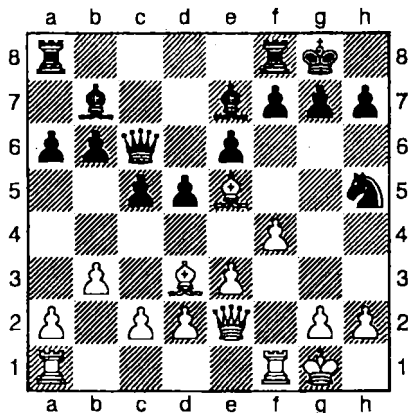
71a) Juegan las blancas

El primer alfil se sacrifica con 1 ♗xh7+ ♕xh7. Antes de hacer el segundo sacrificio, las blancas llevan su dama al ataque con jaque: 2 ♛h5+ ♕g8 (71b).



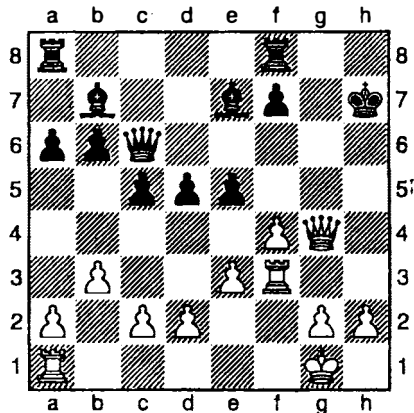
71b) Juegan las blancas

Ahora 3 ♗xg7 expone seriamente al rey negro. Tras 3... ♕xg7 4 ♛g4+! ♕h8 la torre blanca pasa al ataque con 5 ♖f3, y sigue el mate con ♖h3+.



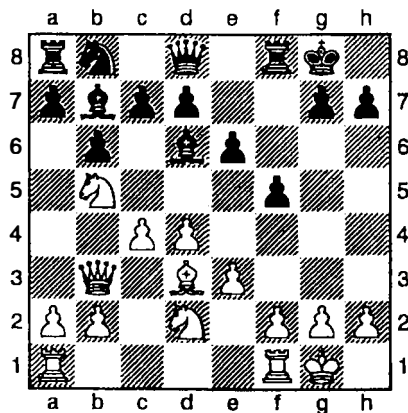
72a) Juegan las blancas

Ésta fue la clásica partida Lasker-Bauer. Después de 1 ♖xh7+ ♕xh7 2 ♜h5+ ♕g8 3 ♙xg7 ♕xg7 4 ♜g4+ ♕h7 5 ♜f3 las negras intentaron la defensa 5...e5 (72b).



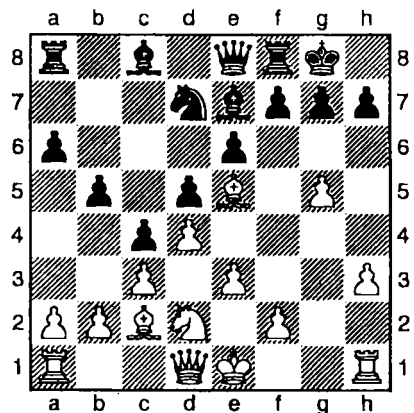
72b) Juegan las blancas

Aunque las negras evitaron el mate, tras 6 ♜h3+ ♜h6 7 ♜xh6+ ♕xh6, perdieron material después de la jugada de Lasker 8 ♜d7!. La dama ataca a ambos alfiles negros.



73) Juegan las negras

Tras 1... ♙xh2+ 2 ♕xh2 ♜h4+ 3 ♕g1 ♙xg2 el segundo alfil puede rehusarse con 4 f3. Pero las negras ganan mediante 4... ♜g3, preparando un jaque a la descubierta.



74) Juegan las blancas

Incluso el obstáculo de un peón en g5 no quita posibilidades al sacrificio: 1 ♙xh7+ ♕xh7 2 ♜h5+ ♕g8 3 ♙xg7 ♕xg7 4 ♜h6+ ♕g8 5 ♙g1! seguido de ♜g4-h4.

El mortífero jaque mate 18

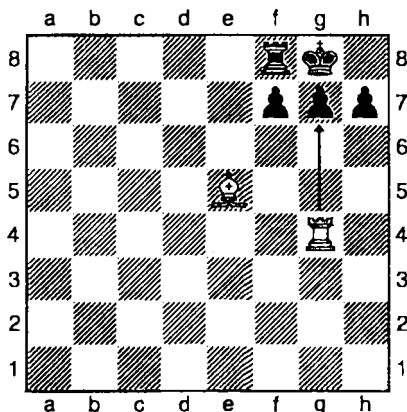
El mate de Morphy

Una ♖ y un ♗ vinieron de Luisiana...

Este tema recibió su nombre del legendario Paul Morphy de Nueva Orleans (1837-84), debido al deslumbrante sacrificio de dama que jugó contra Louis Paulsen en 1857. La idea era abrir la columna-g, con lo cual la torre y el alfil fuerzan el mate. Te preguntaras cual es la diferencia con el mate de Pillsbury (el mortífero jaque mate 19), donde el concepto ganador también es... ¡básicamente el mismo! A través de los años, nadie ha estado dispuesto a elegir entre los dos nombres. Dado que hay muchísimos temas, es nuestro deseo de dejar las cosas como están. En cualquier caso, las brillantes combinaciones de Morphy y Pillsbury merecen ser homenajeadas individualmente.

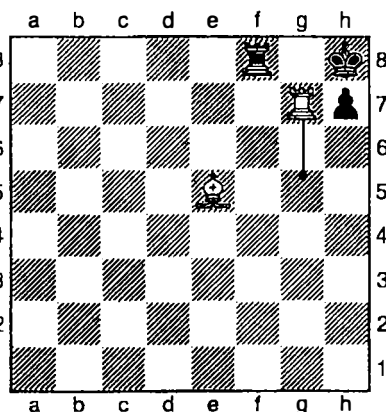
El mate de Morphy en la forma original es raro. Es más probable que se te presente la versión *encubierta*. Es vital que las blancas capturen el peón-f7 de las negras, antes de dar el final jaque a la descubierta. De otro modo, cuando la torre blanca se retire sobre la columna-g, las negras podrían defenderse avanzando el peón a f6.

Modelo básico del mate encubierto de Morphy



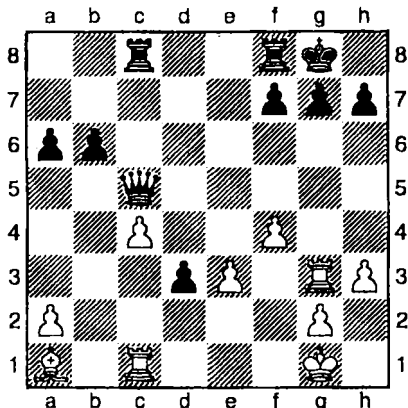
75a) Juegan las blancas

Tras 1 ♖xg7+ ♜h8 las blancas usan el jaque a la descubierta (de parte del alfil) para capturar el peón-f de las negras y repetir jugadas: 2 ♖xf7+! ♜g8 3 ♖g7+ ♜h8 (75b).



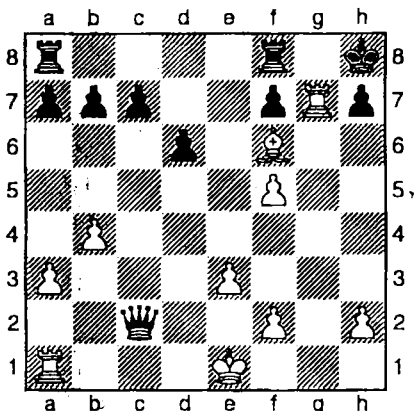
75b) Juegan las blancas

Habiendo capturado el peón-f de las negras, las blancas están listas a dar el jaque a la descubierta con cualquier retirada de la torre sobre la columna-g, por ejemplo 4 ♖g5+ ♜f6 5 ♗xf6 mate.



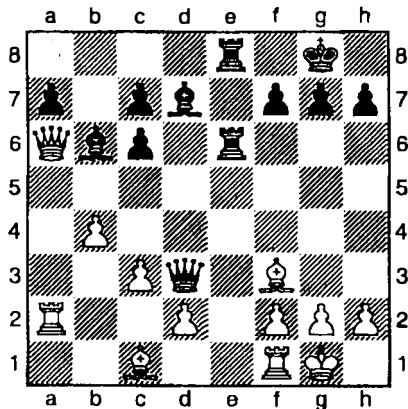
76) Juegan las blancas

Un ejemplo perfecto del mate encubierto de Morphy: 1 ♖xg7+ ♕h8 2 ♜xf7+ ♕g8 3 ♜g7+ ♕h8 4 ♜g3+, y en breve sigue el mate.



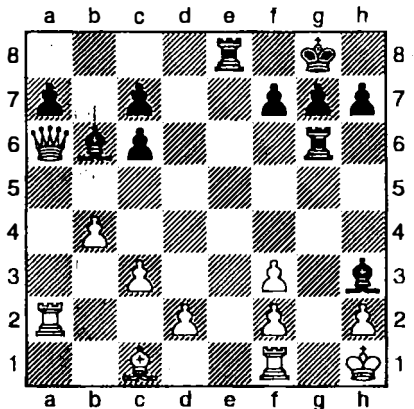
77) Juegan las blancas

Cuando el alfil blanco está en f6, se aplica una regla diferente. 1 ♜g5 mate es correcta – pero no 1 ♜xf7+? ♕g8 2 ♜g7+ ♕h8 3 ♜g5+? ♜xf6 y ganan las negras.



78a) Juegan las negras

Ésta es la partida Paulsen-Morphy. Las negras jugaron su famoso sacrificio de dama: 1... ♖xf3! 2 gxf3 ♜g6+ 3 ♕h1 ♜h3 (78b) (amenazando 4... ♜g2+ 5 ♕g1 ♜xf3 mate).



78b) Juegan las blancas

Tras 4 ♜d1 ♜g2+ 5 ♕g1 ♜xf3+ 6 ♕f1 el mate más rápido (Morphy jugó la más lenta 6... ♜g2+) es 6... ♜g2 7 ♖d3 7 ♖d3 7 ♖d3 8 ♕g1 ♜g2+ 9 ♕h1 ♜g1.

El mortífero jaque mate 19

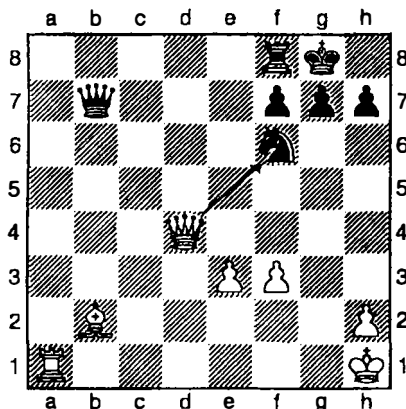
El mate de Pillsbury

Otra vez engañado en la columna-g

El increíble talento de Harry Nelson Pillsbury (1872-1906) ganó más de una partida con este concepto, pero su victoria en 16 jugadas sobre Lee en Londres 1899 ciertamente fue la más asombrosa. En realidad el mate de Pillsbury y el mate de Morphy (el mortífero jaque mate 18) son gemelos ocultos, aunque existen diversas maneras diferentes de dar jaque mate utilizando este modelo. Por ejemplo, el alfil blanco podría comenzar en la gran diagonal (a1-h8) o bien sobre la casilla-h6. El factor clave (con el rey negro en su habitual posición enrocada) es *la apertura de la columna-g* por parte de la torre de las blancas.

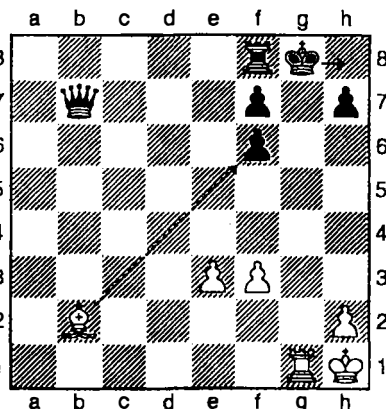
Las blancas generalmente consiguen esto mediante una captura directa del peón-g7, ya sea con un sacrificio en g7, o bien con un sacrificio en la casilla-f6.

Modelo típico del mate de Pillsbury



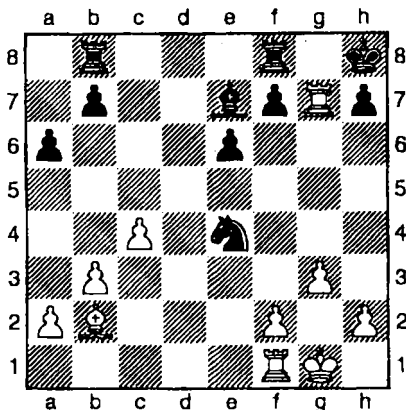
79a) Juegan las blancas

La dama blanca se sacrifica con 1 ♛xf6 para abrir la columna-g. Tras la recaptura 1...gxf6, las blancas continúan con 2 ♖g1+ (79b).



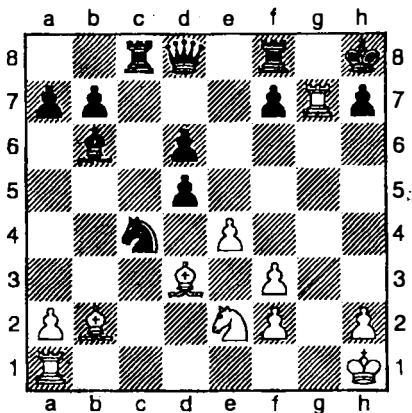
79b) Juegan las negras

El rey negro está atrapado bajo el fuego cruzado de la torre y alfil blancos. Tras 2...♗h8, las blancas juegan 3 ♖xf6 jaque mate.



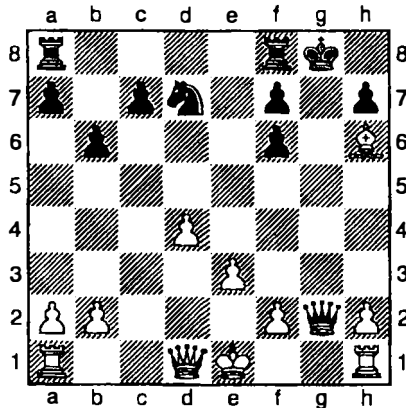
80) Juegan las blancas

El motivo *falla* si las negras pueden interponerse sobre la diagonal. Después de 1 ♖xf7+ ♙f6! 2 ♘xf6+ ♘xf6 las negras tienen un caballo por dos peones.



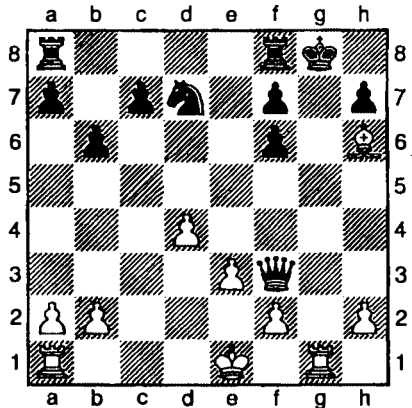
81) Juegan las blancas

El habitual jaque a la descubierta falla (ya que las negras amenazan ...♘xb2). Pero surge otro motivo: 1 ♖g8++! (jaque *doble*) 1...♙xg8 2 ♖g1+ ♗g5 3 ♖xg5 mate.



82a) Juegan las blancas

Ésta fue la increíble partida Pillsbury-Lee. El bellissimo sacrificio 1 ♗f3! desvía a la dama negra de la columna-g. Tras 1...♗xf3 las blancas juegan 2 ♖g1+ (82b).



82b) Juegan las negras

2...♙h8 es obligada, al tiempo que 3 ♘g7+ ♙g8 4 ♘xf6+ fuerza el mate a la siguiente jugada. Una perfecta ilustración del mate cuando el alfil blanco arranca de la casilla-h6.

El mortífero jaque mate 20

El diabólico ♖g8

Un artilugio que a veces gana en el acto

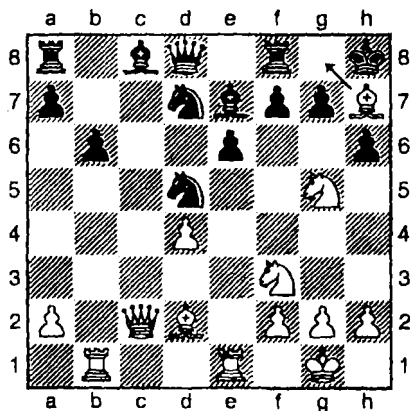
En el curso de un ataque en el flanco de rey, a menudo un alfil blanco termina en la casilla-h7. Generalmente el alfil ha dado jaque anteriormente, obligando al rey negro a ir a la casilla-h8.

Ocasionalmente, sin embargo, este alfil puede impedir el subsiguiente ataque de las blancas.

Esto normalmente sucede cuando la dama blanca está lista para jaque mate en h7 – pero no puede porque el alfil está en su camino. Cuando la *retirada* del alfil no soluciona el problema, puedes considerar el *avance*, aunque parezca raro. Para que resulte las blancas *usualmente necesitan una segunda pieza que también esté cubriendo la casilla-h7*, típicamente un caballo en g5.

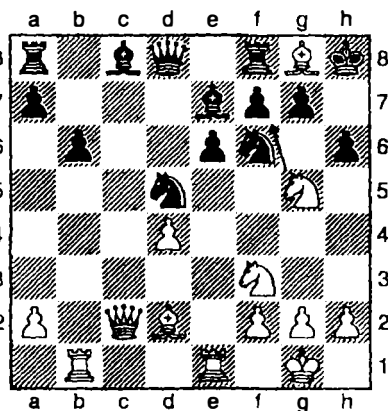
Hay algo furtivo en este tema, ¡de modo que no esperes que tu rival quiera analizar posteriormente!

Modelo típico del diabólico ♖g8



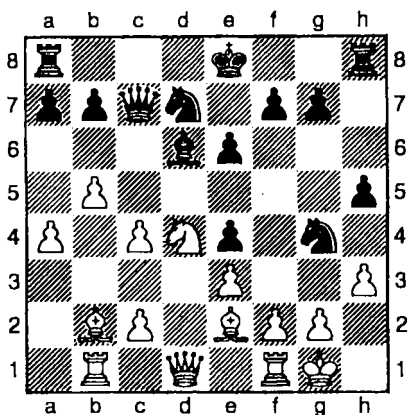
83a) Juegan las blancas

1 ♖g8! despeja la casilla-h7, y el alfil temporalmente es inmune a la captura (debido a la amenaza de 2 ♗h7 mate). Las negras contestan con 1...♘f6 (83b).



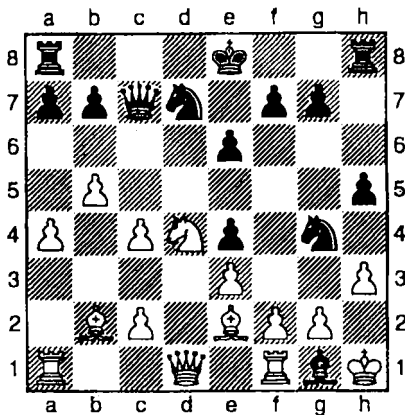
83b) Juegan las blancas

Ahora 2 ♘xf7+ ♗xf7 3 ♖xf7 gana la calidad. Las negras evitaron el jaque mate en h7, pero no la *segunda amenaza* – el ataque doble sobre la casilla-f7.



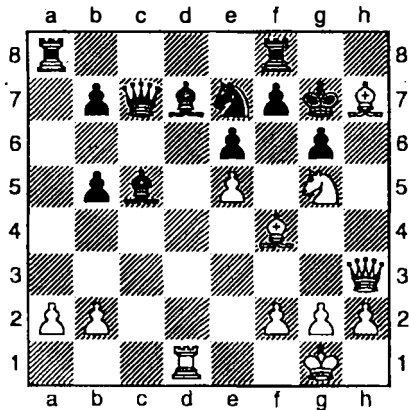
84a) Juegan las negras

Una situación típica. Primero las negras fuerzan al rey blanco a ir al rincón 1...♔h2+ 2 ♕h1. Luego 2...♔g1! (84b) dispone la amenaza de mate con ...♕h2.



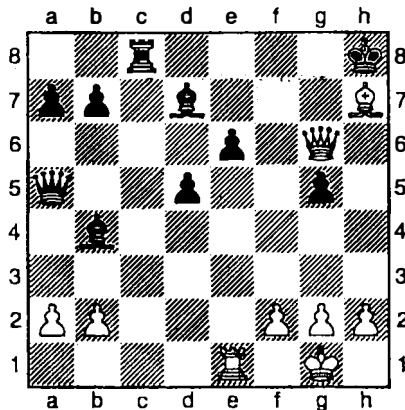
84b) Juegan las blancas

La diagonal de la dama negra debe ser bloqueada. Pero si 3 g3, las negras ganan material con 3...♘xf2+ (horquilla sobre el rey y dama blancos, de modo que las blancas deben capturar) 4 ♖xf2 ♔xf2.



85) Juegan las blancas

Tras 1 ♔g8 la dama blanca penetra decisivamente en h7. Por ejemplo 1...♖xg8 2 ♕h7+ ♕f8 3 ♕xf7 mate.



86) Juegan las blancas

Aquí la dama y el alfil solos alcanzan para forzar el mate. Tras 1 ♔g8 (amenazando ♕h7) las negras deben capturar con 1...♖xg8. Las blancas continúan entonces con 2 ♕h6 mate.

Considera esta posibilidad en cada jugada

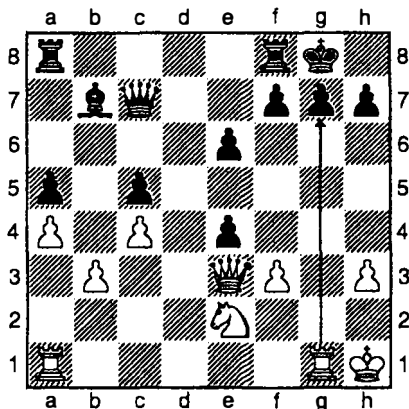
Si una torre blanca está atacando el peón-g7 de las negras, y el peón sólo está protegido por el rey negro, entonces ♖xg7+ sencillamente clama para que la juegues. Si tienes una posición así en el medio juego, cada vez que te toque el turno de jugar deberías preguntarte si ese sacrificio funcionaría ahora.

Para que el sacrificio sea exitoso, las otras piezas atacantes – especialmente la dama – deben poder pasar velozmente para explotar la posición expuesta del rey negro.

Crear la situación inicial, en la cual la torre puede presionar g7, no es tan sencillo. El propio peón-g2 blanco generalmente bloquea la columna-g. En ocasiones una torre puede soslayarlo mediante una transferencia a la casilla-g3 (quizás a través de e3 o a3). Sin embargo, poner una torre frente a tu propio peón-g puede resultar más bien una maniobra artificial.

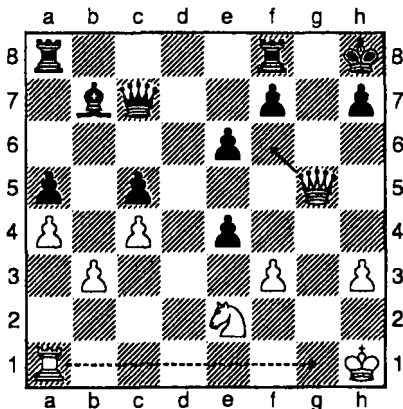
La versión más favorable surge si la columna-g está *semiabierta* (por ejemplo si no existe el peón blanco). En ese caso *la segunda torre blanca a menudo también puede participar del ataque*.

Modelo típico del sacrificio de torre en g7



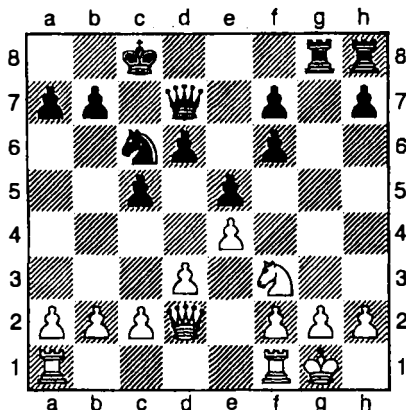
87a) Juegan las blancas

La columna-g está *semiabierta* – y es por lo tanto un camino directo al rey negro. Las blancas juegan 1 ♖xg7+ ♔xg7 2 ♕g5+! ♔h8 (87b).



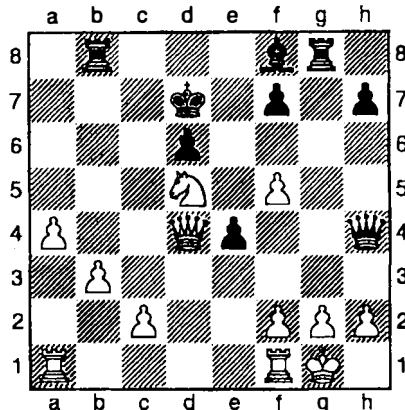
87b) Juegan las blancas

Tras 3 ♕f6+ ♔g8 4 ♖g1+ la segunda torre blanca se suma al ataque, y en la siguiente jugada se da mate. El motivo típico es la dama zigzagueando hacia f6.



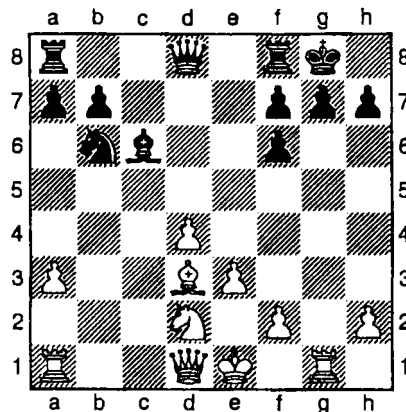
88) Juegan las negras

Tras 1...♖xg2+ las blancas quedarán en mala situación si no capturan. Pero después de 2 ♕xg2 viene 2...♜g4+ 3 ♖h1 ♜xf3+ 4 ♕g1 ♜g8+ 5 ♜g5 ♜xg5 jaque mate.



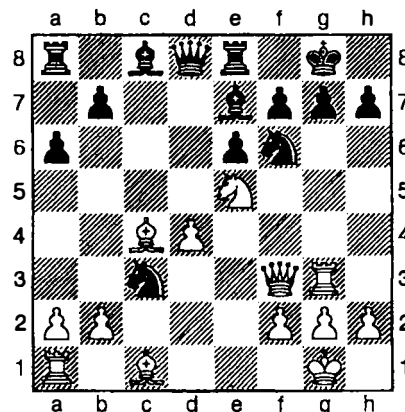
89) Juegan las negras

El sacrificio de la torre puede además salvar una posición difícil. Aquí 1...♖xg2+ 2 ♕xg2 ♜g4+ 3 ♖h1 ♜f3+ 4 ♕g1 ♜g4+ permite el empate por jaque perpetuo.



90) Juegan las blancas

La columna-g está semiabierta – anteriormente las negras capturaron tontamente el peón-g2 con su alfil. Después de 1 ♖xg7+ ♕xg7 2 ♜g3+ ♜g4+ ♖h8 3 ♜f5, sigue el mate en h7.



91) Juegan las blancas

Aquí la dama blanca tiene el respaldo de varias piezas menores. 1 ♖xg7+ ♕xg7 2 ♜g3+ gana tras 2...♖h8 3 ♜xf7 mate o bien 2...♕f8 3 ♖h6 mate.

El mortífero jaque mate 22

Un caballo en f5 (1)

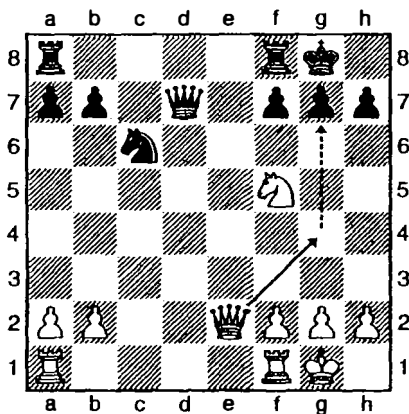
Los ataques dobles no son mucho mejores que éste

Un caballo en la casilla-f5 está magníficamente situado para posibles combinaciones que impliquen al rey negro. Presiona sobre la casilla-g7, y, con el rey negro en la habitual posición enrocada, puede a menudo amenazar un jaque decisivo en h6 o e7. Es particularmente efectivo cuando se combina con una dama blanca y el alfil de casillas negras.

En uno de los casos gana una y otra vez si las negras son negligentes. Esto sucede si *la dama blanca puede utilizar la casilla-g4, y la dama negra está indefensa en la casilla-d7*. Con la jugada ♖g4 (amenazando ♜xg7 jaque mate) las blancas frecuentemente disponen de un devastador ataque doble. Las blancas amenazan mate en una – ¡y ganar la dama enemiga!

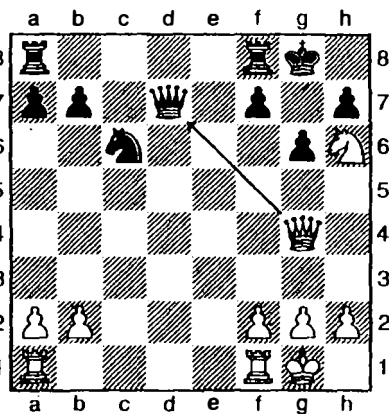
Las negras pueden atender la amenaza de mate, pero entonces viene el jaque de caballo en h6, revelando el ataque descubierto contra la dama en d7. La combinación del diagrama 126b (el mortífero jaque mate 29) incorpora además una adorable versión de este tema.

Modelo típico de la trampa ♘f5/♕g4



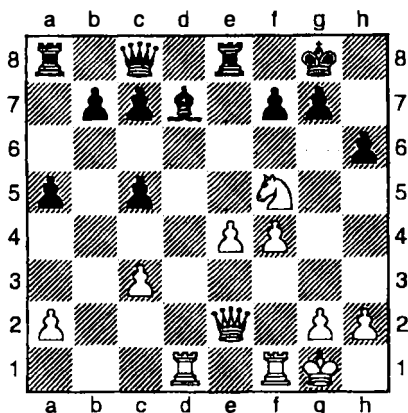
92a) Juegan las blancas

Con 1 ♖g4 las blancas amenazan el mate inmediato (mediante ♜xg7). Las negras deben atender la amenaza de mate con 1...g6 (o 1...f6), pero entonces viene 2 ♘h6+ (92b).



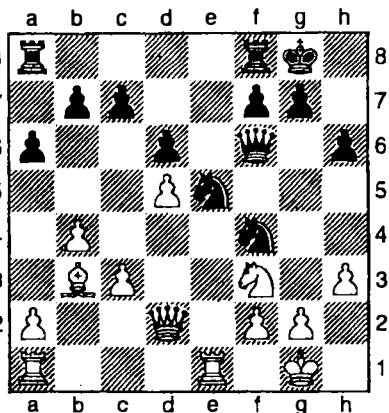
92b) Juegan las negras

El caballo blanco en h6 está dando jaque, de modo que el rey negro debe mover. Tras 2...♗g7 las blancas juegan 3 ♜xd7, ganando la dama negra.



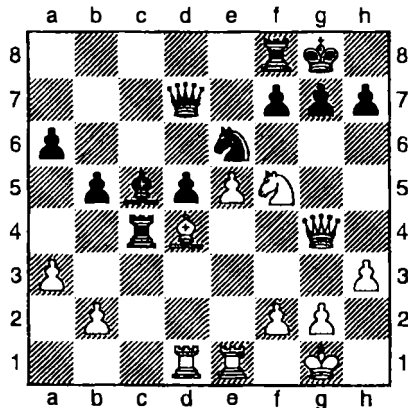
93) Juegan las blancas

El sacrificio de calidad 1 ♖xd7 ♜xd7 atrae a la dama negra a una casilla fatal. Tras 2 ♜g4 las negras no pueden afrontar la doble amenaza de 3 ♜xg7 mate y 3 ♘h6+.



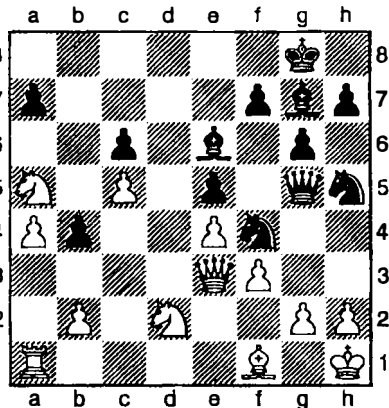
94) Juegan las blancas

Después de 1 ♘xe5 las blancas esperaban que su rival recapturase el caballo. En cambio jugaron 1... ♜g5! y las blancas se rindieron, pues reciben mate o pierden su dama.



95) Juegan las blancas

1 ♘xg7, ganando un importante peón defensor de las negras, explota de manera diferente, la desprotegida dama negra en d7 (1... ♖xg7? se topa con 2 ♜xd7).



96) Juegan las negras

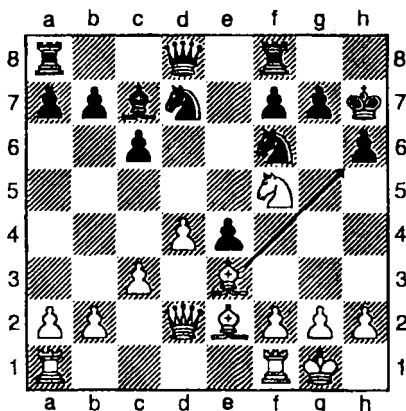
Notablemente, las blancas perderán su dama: 1... ♘g3+! 2 hxg3 ♜h6+! (obligando al rey a ir a g1, de modo que la jugada siguiente es jaque) 3 ♖g1 ♘h3+ 4 gxh3 ♜xe3+.

Caballo bueno, alfil malo

Como ya vimos en el mortífero jaque mate 22, un caballo blanco en f5 es una pieza situada de manera agresiva. La presión que ejerce sobre la casilla-g7 – directamente frente al rey negro enrocado – crea muchas posibilidades. Un típico plan de ataque para las blancas es transferir la dama a la columna-g (bien con ♕g3, ♕g4 o ♕g5). Alternativamente las blancas pueden considerar sacrificar un alfil en h6 para abrir por la fuerza el flanco de rey.

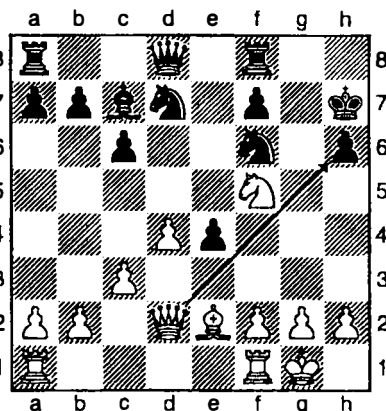
Una cuestión táctica a tener en cuenta: *si las negras tienen un alfil en e7 las posibilidades combinatorias de las blancas aumentan significativamente*. El motivo es que el alfil necesita estar constantemente defendido (contra la captura del caballo en f5). Esto puede dar como resultado la sobrecarga defensiva de las negras.

Modelo típico con el caballo en f5



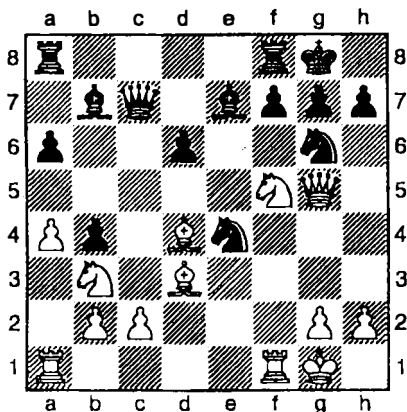
97a) Juegan las blancas

Con un caballo en f5, con frecuencia está presente la posibilidad de un sacrificio de alfil en h6. Las blancas juegan 1 ♗xh6, permitiendo la captura 1...gxh6 (97b).



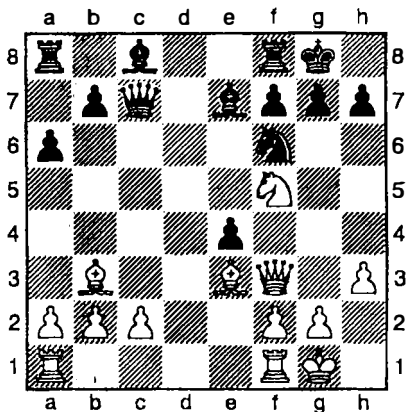
97b) Juegan las blancas

La dama sigue el ataque en la diagonal con 2 ♕xh6+. Tras la retirada forzada del rey, 2...♚g8, las blancas juegan 3 ♕g7 jaque mate.



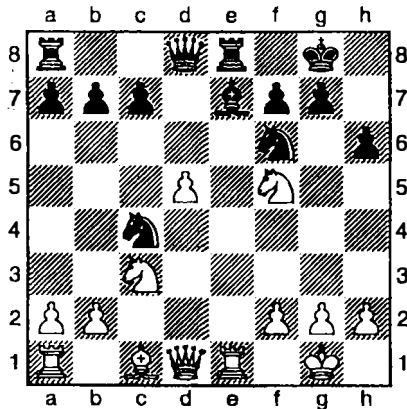
98) Juegan las blancas

El sacrificio de dama ganador, 1 ♖h6! amenaza jaque mate en g7. $1... \text{gxh6}$ falla por 2 ♕xh6 mate y $1... \text{♗f6}$ no resulta diferente tras 2 ♗xf6 .



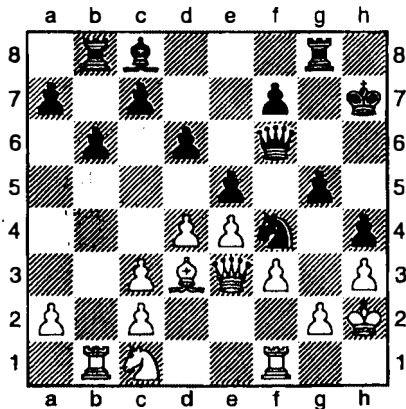
99) Juegan las blancas

Después de 1 ♖g3 (amenazando ♖xg7 mate y a la dama negra en c7) $1... \text{♖xg3}$ 2 ♕xe7+! ♗h8 3 fxg3 las blancas ganaron el alfil e7 sin nada a cambio.



100) Juegan las blancas

Un sutil ejemplo del ataque doble. Las blancas obtienen ventaja con 1 ♗xh6 gxh6 2 ♖d3 , amenazando 3 ♖xc4 y el mate comenzando con 3 ♖g3+ .



101) Juegan las negras

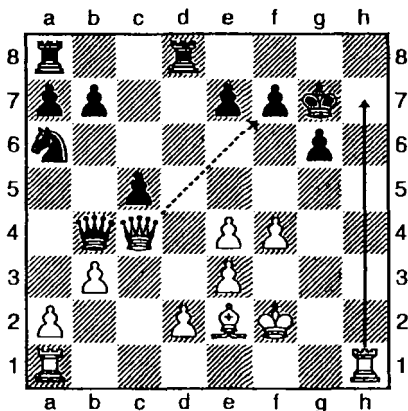
$1... \text{♗xh3}$ 2 gxh3 ♖e6 deja indefensas a las blancas, a pesar de que a éstas les toca jugar. Tras 3 ♖g1 ♖xh3 4 ♗f2 g4 el ataque de las negras es fortísimo.

Una columna-h abierta no es sitio para un rey

Este tema generalmente implica todas las piezas mayores del atacante – la dama y ambas torres. No sorprende, entonces, que a menudo sea fatal para el defensor. Una señal de peligro para las negras (además de la abierta o semiabierta columna-h) se produce cuando el punto-f7 está atacado por la dama blanca y defendido sólo por el rey negro. La combinación comprende tres etapas:

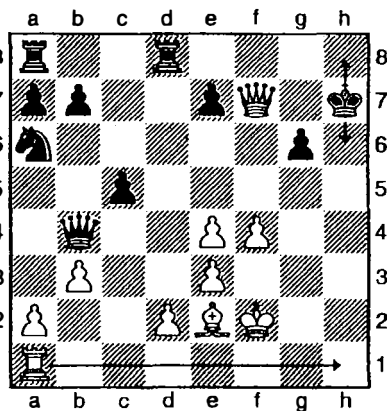
- 1) Se sacrifica una torre blanca en h7, atrayendo violentamente al rey negro a la columna-h.
- 2) Una vez que el rey deja de defender f7, la dama blanca se abalanza y da jaque.
- 3) Las negras se las arreglan contra el jaque de dama, pero su rey permanece atrapado. La restante torre blanca da el jaque mate en la columna-h.

Modelo típico de la atracción de la torre en h7



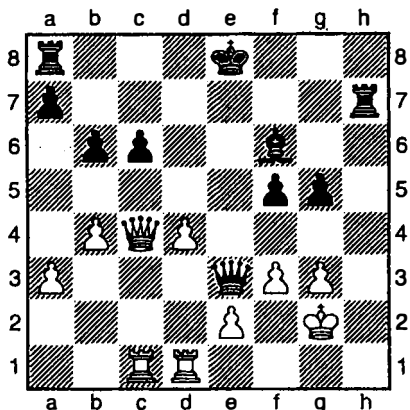
102a) Juegan las blancas

1 ♖h7+ distrae al rey negro de la defensa del peón-f7 – y lo atrae a la columna-h. Tras 1...♕xh7 la dama blanca penetra con 2 ♕xf7+ (102b).



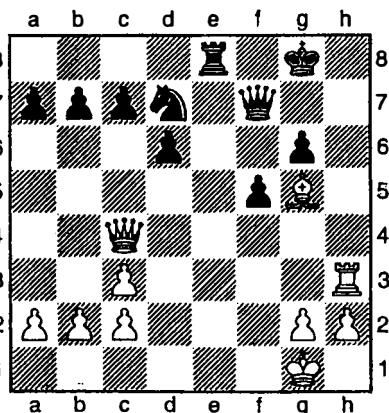
102b) Juegan las negras

Aunque el rey negro puede moverse a 2...♖h6 o bien 2...♖h8, permanece atrapado en la columna-h. La siguiente jugada de las blancas da mate con 3 ♖h1.



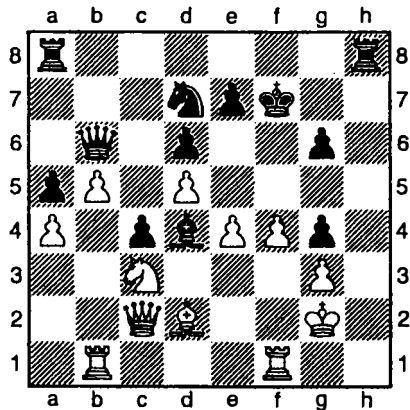
103) Juegan las negras

La atracción puede ser factible *incluso si la segunda torre no se encuentra instantáneamente disponible*. 1...♖h2+ 2 ♕xh2 ♜f2+ 3 ♕h1 ♕e7! gana en vista de 4...♜h8+ a la siguiente jugada.



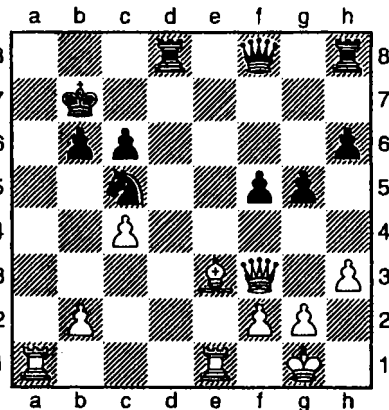
104) Juegan las blancas

Aquí las piezas negras se hallan desafortunadamente colocadas. Las blancas emplean el sacrificio de atracción de la torre para ganar la dama con 1 ♜h8+ ♕g7 2 ♜h7+ ♕xh7 3 ♜xf7+.



105) Juegan las negras

Un tema familiar, pero con una primera jugada altamente original: 1...♔g1! (amenazando ...♜h2 mate) 2 ♜xg1 ♜h2+ 3 ♕xh2 ♜f2+, y en la próxima jugada 4...♜h8 dará mate.



106) Juegan las blancas

1 ♜a7+ ♕xa7 2 ♜xc6 no es mate inmediato, pero el rey negro pronto perecerá en la columna-a: 2...♜b8 3 ♜a1+ ♔a6 4 ♜c7+ ♜b7 5 ♜xb6+ ♕a8 6 ♜xa6+.

El mortífero jaque mate 25

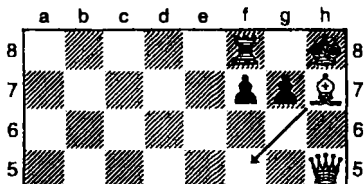
El mate con dama y alfil

No subestimes este mate elemental

Una dama y un alfil conforman una excelente dupla cuando se dirigen a la vulnerable casilla-h7. Este modelo de mate directo y letal resulta fundamental para el éxito de muchas combinaciones más complejas. Los componentes clave son un rey negro en h8, una dama blanca en la columna-h, y un alfil blanco en h7. Una jugada del alfil blanco revelaría el jaque a la descubierta de la dama.

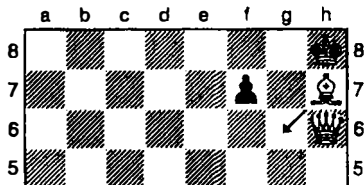
El plan de mate de las blancas implica retirar su alfil, dando el jaque a la descubierta. Después que el rey negro mueve, la dama blanca avanza a la casilla-h7, dando como mínimo jaque y frecuentemente mate.

Modelo básico del mate de dama y alfil



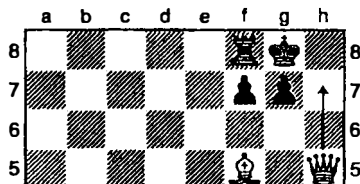
107a) Juegan las blancas

El alfil retrocede *dondequiera* a lo largo de la diagonal, revelando un jaque a la descubierta de la dama blanca. Por ejemplo, 1 ♗f5+, obliga a 1...♕g8 (107b).



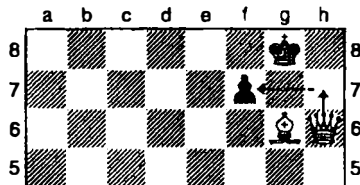
108a) Juegan las blancas

Aquí las blancas deben ser precisas al elegir la casilla donde retirar su alfil. Correcta es 1 ♗g6+ ♕g8 (108b).



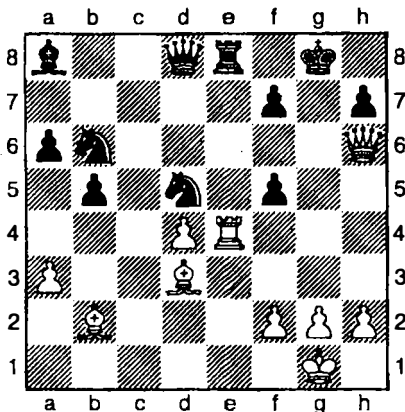
107b) Juegan las blancas

2 ♕h7 es jaque mate, pues la dama blanca está apoyada por el alfil.



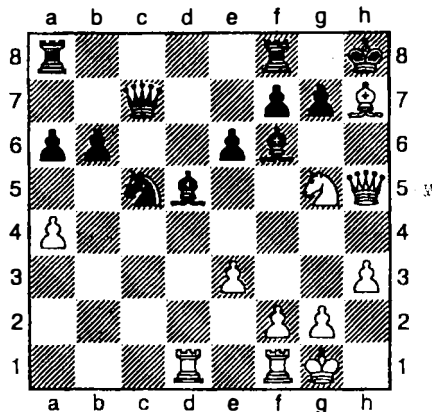
108b) Juegan las blancas

Tras 2 ♕h7+ ♕f8 las blancas dan jaque mate con 3 ♕xf7, pues la dama está apoyada por el alfil en g6.



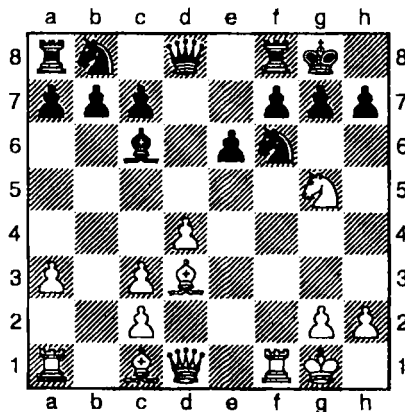
109) Juegan las blancas

Aquí se consigue la disposición estándar a través de un sacrificio de torre: 1 ♖g4+ fxg4 2 ♙xh7+ ♖h8 3 ♙g6+ ♗g8 4 ♛h7+ ♜f8 5 ♛xf7 jaque mate.



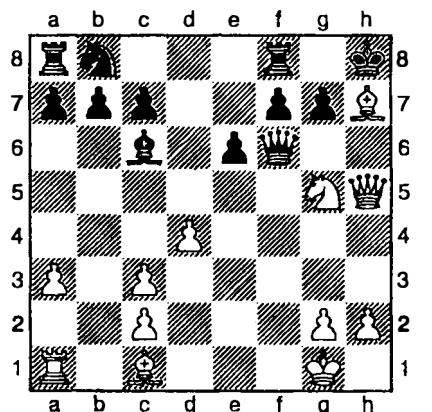
110) Juegan las negras

En raras ocasiones las negras tienen defensa. Aquí la jugada salvadora es 1...♙xg5, pues el jaque a la descubierta de las blancas (por ejemplo 2 ♙b1+) es bloqueado mediante 2...♙h6.



111a) Juegan las blancas

Primero las blancas realizan un sacrificio preliminar de calidad (de torre por caballo) para eliminar el defensor de la casilla-h7: 1 ♜xf6 ♛xf6 2 ♙xh7+ ♖h8 3 ♛h5 (111b).



111b) Juegan las negras

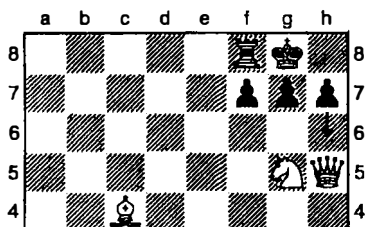
No hay defensa contra ♙g6+ y ♛h7 mate. 3...♗e8 falla por 4 ♜xf7+, 3...♛h6 por 4 ♜xf7+ ♜xf7 5 ♙xh6, y 3...g6 por 4 ♙xg6+ ♜g7 5 ♛h7 mate.

Un perfecto billete de ida y vuelta

La formación de ataque con un caballo en g5, una dama en h5 y un alfil en c4 es muy común. Si las negras han dejado tontamente insuficientes piezas defendiendo su flanco de rey, la partida puede terminar muy rápidamente. Aquí nos ocupamos de una particular maniobra por la cual la dama blanca se esconde en la casilla-g6.

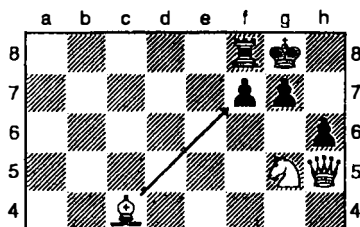
El término mate del Greco fue conferido a esta maniobra en el libro *The Art of Checkmate* (El arte del jaque mate) (Renaud y Kahn), publicado por vez primera en inglés en 1953. Técnicamente el nombre podría aplicarse a un amplio rango de posiciones donde las blancas abren la columna-h mediante un sacrificio de caballo sobre la columna-g. Gioacchino Greco (1600-c. 1634) fue un escritor ajedrecístico italiano, que publicó varios manuales fundamentales sobre este juego.

Motivo básico del mate del Greco



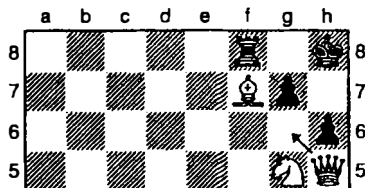
112a) Juegan las negras

La amenaza es ♖xh7 jaque mate. Para evitarla, las negras juegan 1...h6 (112b), jugada que además ataca el caballo blanco.



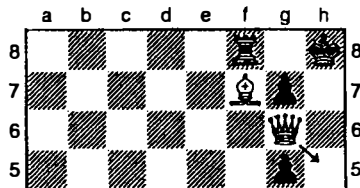
112b) Juegan las blancas

El peón-f es capturado con 2 ♗xf7+. Las negras responden 2...♗h8 (112c) (ya que 2...♞xf7 3 ♖xf7+ costaría una torre a cambio del alfil).



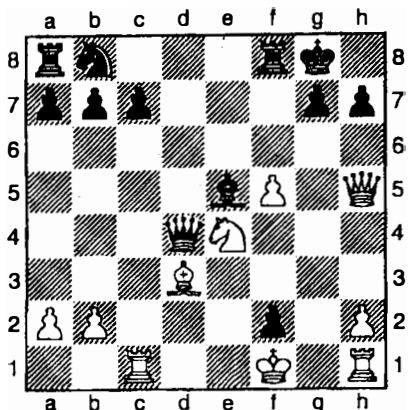
112c) Juegan las blancas

Ignorando el ataque sobre su caballo, las blancas juegan 3 ♕g6. Como se amenaza mate en h7, las negras capturan con 3...hxg5 (112d).



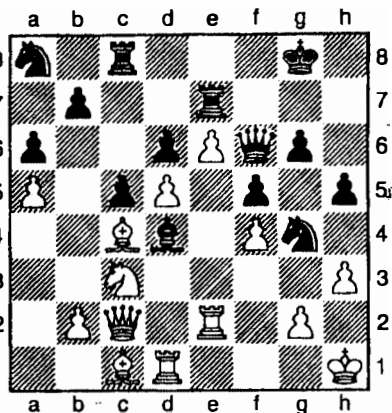
112d) Juegan las blancas

Ahora que se abrió la columna-h, la dama vuelve: 4 ♕h5 jaque mate. ¡Un perfecto ida y vuelta!



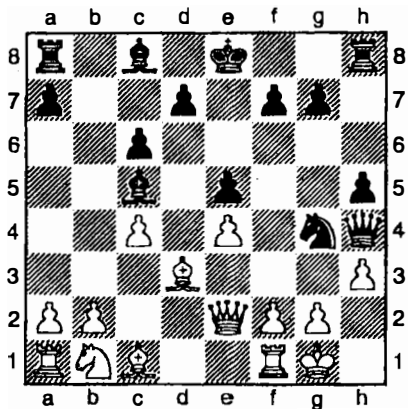
113) Juegan las blancas

Tras 1 ♖c4+ ♔h8 aparecen los elementos característicos del mate del Greco. Las blancas continúan con 2 ♕g5 h6 3 ♖g6 (amenazando mate en h7) 3...hxg5 4 ♖h5 jaque mate.



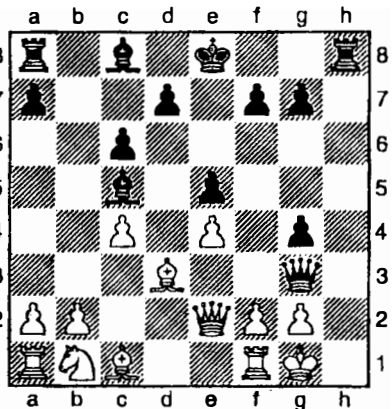
114) Juegan las negras

A pesar de poseer un tiempo extra (el peón ya está en h3) las blancas no tienen defensa tras 1...♖h4, por ejemplo 2 ♖f1 ♖g3 3 hxg4 ♖h4 mate o 2 ♔d3 ♕f2+.



115a) Juegan las negras

Aquí f2 está bien defendido, pero el peón negro en h5 implica un tema relacionado que todavía funciona. Se sacrifica el caballo con 1...♖g3 2 hxg4 hxg4 (115b).



115b) Juegan las blancas

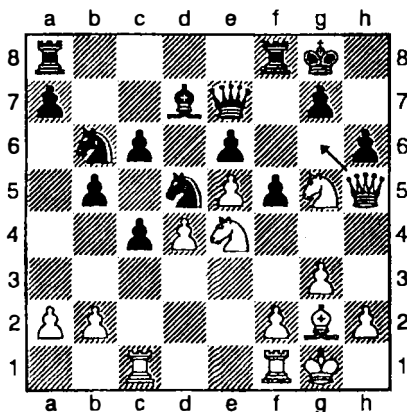
3 ♔d1 evita un mate instantáneo, pero no hay escape: 3...♖h2+ 4 ♔f1 ♖h1 jaque mate. Una vez más el caballo fue sacrificado para abrir la columna-h.

El visitante que no fue invitado

Una dama que penetra en una casilla débil en el corazón del territorio enemigo es siempre un peligro para el defensor. A este respecto, la casilla-g6 es uno de los mejores puestos avanzados de ataque.

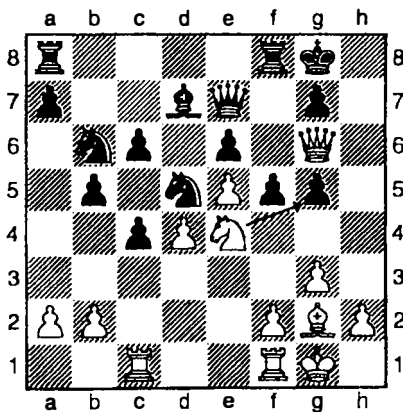
Si la dama puede llegar a la casilla-g6 apoyada por dos piezas menores, con frecuencia son posibles las combinaciones decisivas. Un tema recurrente acontece cuando los dos caballos blancos pueden jugar a la casilla-g5, permitiendo a la dama amenazar mate en h7. Usualmente un caballo está listo para ser sacrificado, mientras que el otro tomará su lugar.

Modelo típico de una dama apoyada por dos caballos



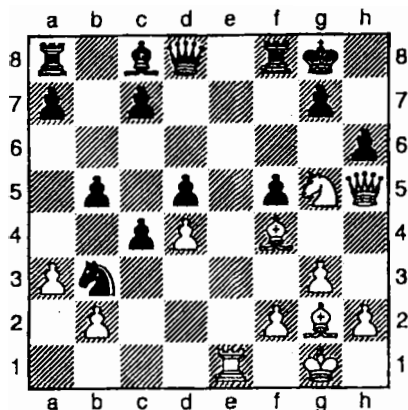
116a) Juegan las blancas

1 ♔g6 dispone la amenaza de mate en h7. Las negras capturan el caballo blanco con 1...hxg5 (116b), alejando temporalmente la amenaza.



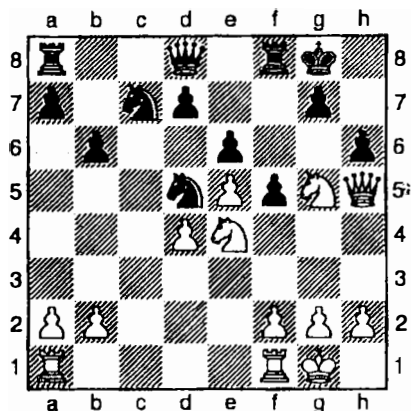
116b) Juegan las blancas

Con 2 ♘xg5 el segundo caballo blanco toma el lugar de su colega sacrificado. Y de vuelta tenemos la mortífera amenaza 3 ♔h7 mate.



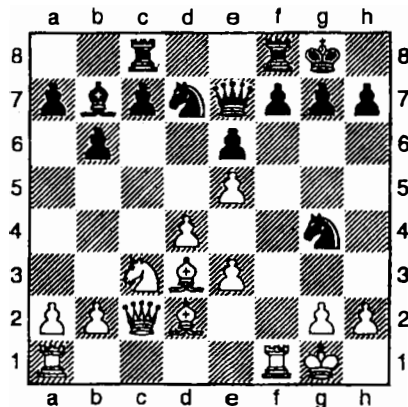
117) Juegan las blancas

1 ♖g6 hxg5 2 ♕e5! gana, ya que las negras no tienen buena forma de ocuparse de la amenaza de mate en g7. Por ejemplo 2...♗d7 3 ♕xd5+ o 2...♞f7 3 ♕xg7 ♞xg7 4 ♞e8+.



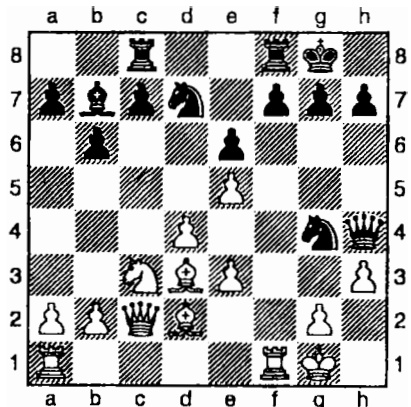
118) Juegan las blancas

Tras 1 ♖g6 hxg5 2 ♞f6 3 exf6 ♞xf6 4 ♖h7+ ♜f8 5 ♖h8+ ♜e7 6 ♖xg7+. Las blancas tienen un peón más y ataque.



119a) Juegan las negras

La maniobra de dama también es potente en colaboración con un alfil sobre la gran diagonal. Aquí 1...♖h4 obliga a 2 h3 (119b), debido a la amenaza de mate en h2.



119b) Juegan las negras

La continuación 2...♖g3 gana al crear dos amenazas simultáneas de mate. Las blancas no pueden defenderse satisfactoriamente contra ambas ...♖h2 y ...♖xg2.

¿De dónde vino esa dama?

Existen señales de alarma para las negras, pero fácilmente pueden pasarse por alto:

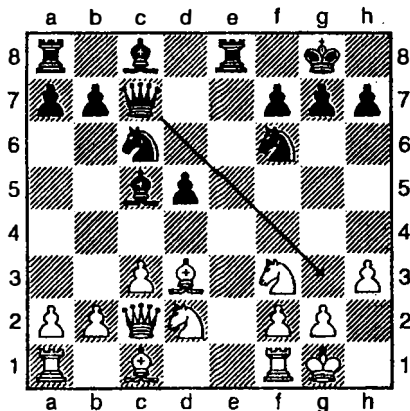
- 1) las blancas tienen un alfil en la diagonal a2-g8, clavando el peón-f7 de las negras;
- 2) la dama blanca está en algún lugar de la diagonal b1-h7; y
- 3) el peón-h negro se ha movido.

La importancia de los tres factores antes citados es que la casilla-g6 probablemente esté disponible para la dama blanca.

Ten en cuenta que la dama es un pieza de largo alcance, y que con frecuencia se desarrolla inoportunamente en la casilla-c2, sin intenciones malvadas para con el rey rival. ¡Es comprensible que su dramática llegada al corazón del flanco de rey de las negras no siempre sea anticipado por el defensor!

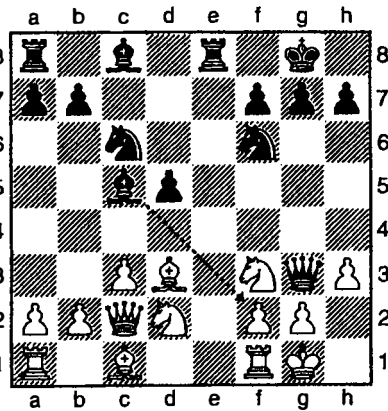
Éste fue el caso cuando, con las negras, Viktor Korchnói realizó su aplastante jugada ...♔g3 contra Tatai en Beersheba 1978 (la posición es la dada a continuación).

Modelo típico de la maniobra de Korchnói



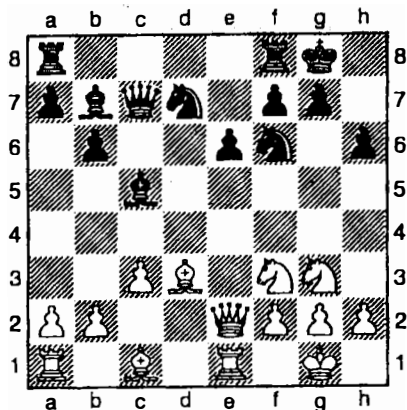
120a) Juegan las negras

1...♔g3 (120b) explota el hecho de que el peón-f blanco está clavado. La desagradable posición de la dama negra obliga a las blancas a ocuparse de la amenaza ...♘xh3.



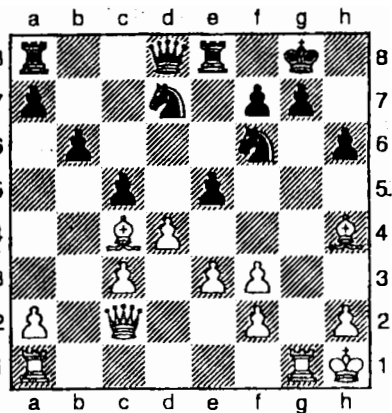
120b) Juegan las blancas

Si 2 ♖h1, entonces las negras ganan un peón clave sin nada a cambio mediante 2...♘xf2. Sin embargo, tras 2 ♘f5, como se jugó en la partida, 2...♞e2 proporciona a las negras un poderoso ataque.



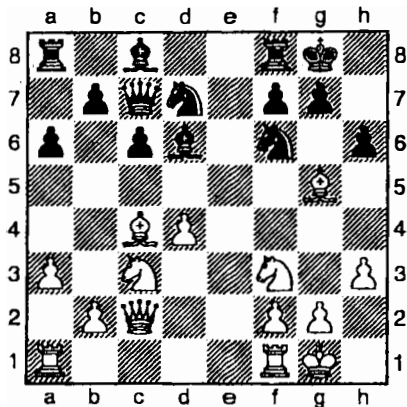
121) Juegan las blancas

Perder una pieza a cambio de nada es un error garrafal común. Aquí las blancas (conducidas por un jugador de fuerza internacional) jugaron 1 h3?? y tuvieron que rendirse tras 1... ♖xg3.



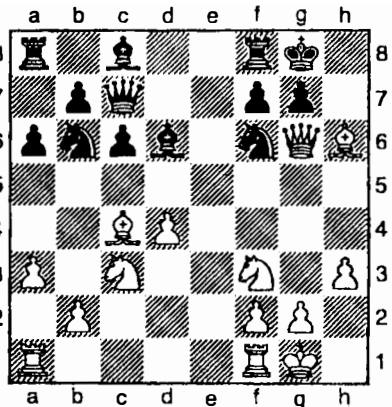
122) Juegan las blancas

1 ♕g6 gana instantáneamente, pues no existe defensa razonable contra la amenaza de 2 ♖xg7 mate. La dama no puede ser capturada, pues el peón-f negro está clavado.



123a) Juegan las blancas

El peón-h negro acaba de moverse a la casilla-h6. Entonces sigue 1 ♖xh6 ♖b6 (1...gxh6 pierde por 2 ♕g6+ ♖h8 3 ♖xh6+ ♖h7 4 ♖g5 ♖f6 5 ♖ce4) 2 ♕g6 (123b).



123b) Juegan las negras

Las blancas amenazan ♕xg7 mate. Después de 2... ♖e8 3 ♖g5, no puede eludirse la nueva amenaza de ♕h7 mate.

Una demolición a quemarropa que gana hasta en cámara lenta

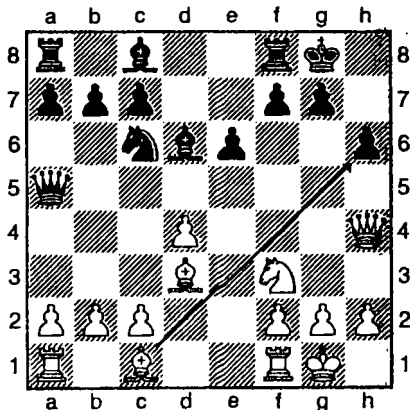
La jugada defensiva ...h6 de las negras puede ser útil. A largo plazo el rey negro tiene un escape de los mates en la primera fila, y en el corto plazo las piezas menores blancas están imposibilitadas de utilizar la casilla-g5.

Sin embargo, el peón en h6 puede además representar un objetivo para el sacrificio del alfil blanco de casillas negras. Si no es posible un mate inmediato, un osado atacante puede sacrificarse esperando obtener ganancias a medio plazo siempre que se cumplan las siguientes condiciones:

- 1) Las blancas ganan dos peones por el alfil, más abundantes jaques contra el expuesto rey negro; y
- 2) Las negras están paralizadas sobre el flanco de rey, y no pueden reacomodar sus defensas mientras las blancas traen refuerzos al ataque.

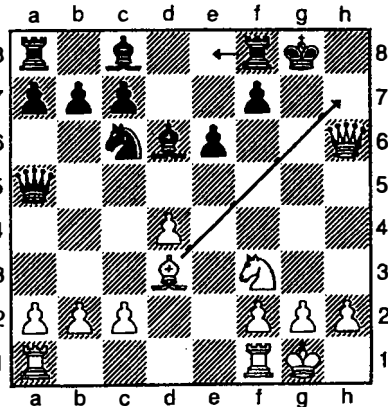
Estos dos factores pueden justificar un sacrificio de alfil donde las blancas requieren de varias jugadas para maniobrar con una torre o caballo extra hacia el flanco de rey para dar *el golpe de gracia*.

Modelo típico del sacrificio ♖xh6



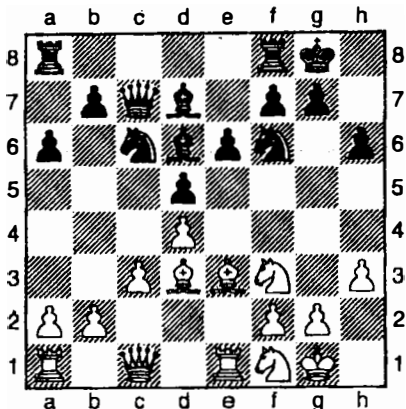
124a) Juegan las blancas

En esta versión directa las blancas ganan de inmediato con 1 ♖xh6 gxh6 2 ♗xh6. El rey negro ha sido expuesto, y la amenaza es dar mate con ♗h7.



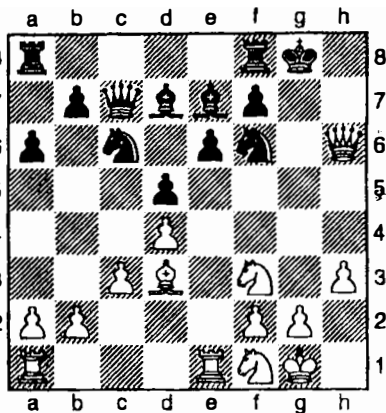
124b) Juegan las negras

No hay defensa (ya que 2...f5 falla por 3 ♗g6+ ♖h8 4 ♘g5). Si 2...♗e8 las blancas dan mate con 3 ♖h7+ ♖h8 4 ♘g6+ ♖g8 5 ♗h7+ ♖f8 6 ♗xf7 mate.



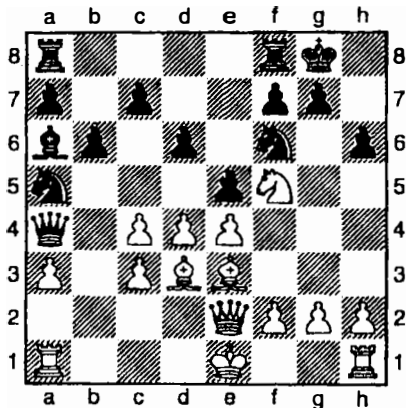
125a) Juegan las blancas

El sacrificio 1 ♔xh6 g×h6 2 ♚xh6 ♕e7 (125b) no otorga a las blancas amenazas de mate inmediatas, pero tampoco las negras pueden reforzar su flanco de rey, que es críticamente débil.



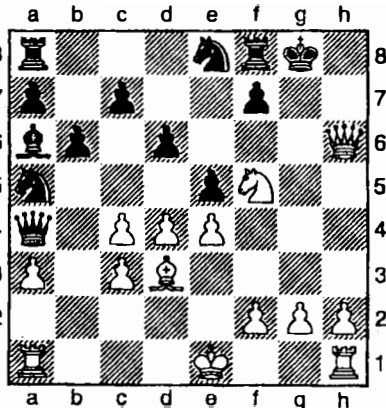
125b) Juegan las blancas

Hasta existen varias posibilidades de traer piezas de refuerzo al ataque; por ejemplo 3 ♘g3 y 3 ♚e3, o 3 ♘g5 e5 4 ♘g3 e4 5 ♘h5 ♔xh5 6 ♚h7 mate.



126a) Juegan las blancas

Debido a las desubicadas piezas negras del flanco de dama, da comienzo un espléndido asalto sobre el flanco de rey: 1 ♔xh6 g×h6 2 ♚e3 ♕e8 (2... ♘g4 3 ♚h3) 3 ♚xh6 (126b).



126b) Juegan las negras

Tras 3... ♚d7 (impide ♕e7 mate) las blancas explotan brillantemente la indefensión de la dama rival: 4 ♚g5+ ♔h7 5 ♚h4+ ♔g8 6 ♚g3+ ♔h8 7 ♚h3+ ♔g8 8 ♘h6+ ♔g7 9 ♚xd7.

El mortífero jaque mate 30

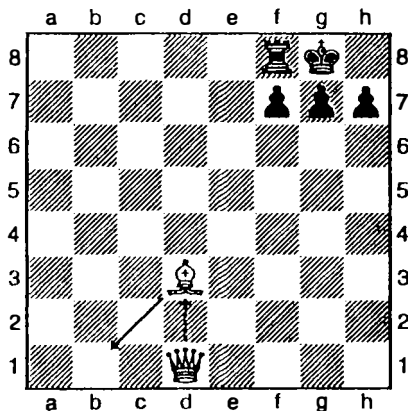
La alineación de la dama y el alfil

El mate sin nombre (pero con incontables víctimas)

A través de los años, las víctimas pueden contarse por decenas de miles, de modo que no es sorprendente que esta clásica formación de ataque no tenga nombre. (*N. del T.: los aficionados de habla hispana conocemos este tema como 'la máquina'.*) Ciertamente, varias aperturas convencionales se basan en torno a la maniobra. La dama blanca está situada en la diagonal b1-h7 (normalmente en la casilla -c2 o bien -d3) frente al alfil blanco en la misma diagonal. El efecto de esta sencilla maniobra es inmediato. De repente aparecen posibilidades de mate contra la vulnerable casilla-h7, ya que la dama blanca está apoyada en el ataque por su alfil.

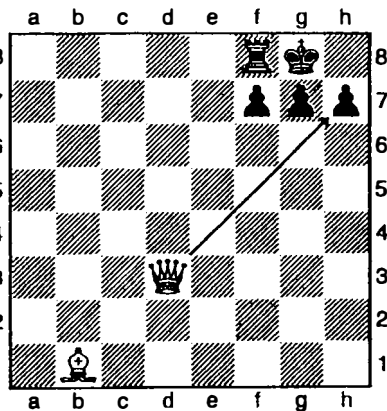
Mientras que la alineación de la dama y el alfil no garantiza una ventaja, vale la pena disponerla si se presenta la oportunidad. La constante presión contra h7 puede tornar muy desagradable la defensa de las negras. ¡Un desliz podría ser mate!

Modelo básico de la alineación de la dama y el alfil



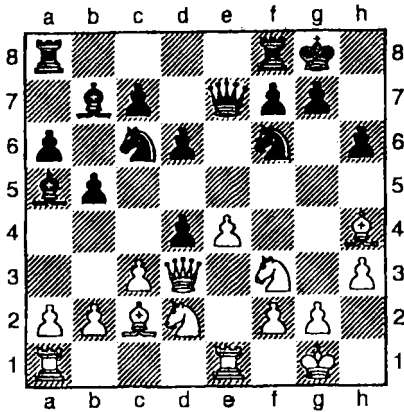
127a) Juegan las blancas

Con 1 ♖b1, seguido de 2 ♜d3 (127b) a la siguiente jugada, las blancas reagrupan sus piezas para que la dama ocupe la diagonal frente al alfil.



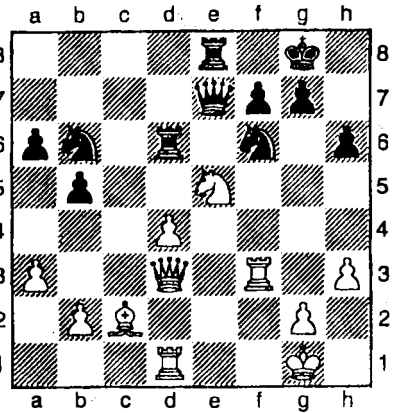
127b) Juegan las negras

La clásica formación de ataque. La dama blanca ataca el vulnerable punto h7, apoyada desde atrás por el alfil.



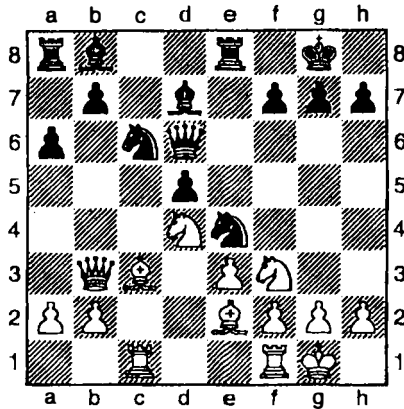
128) Juegan las blancas

El avance de peón 1 e5 abre para la dama blanca la importante diagonal desde d3 a h7. Tras 1... ♖xe5 2 ♔xe5 dxe5 3 ♙xf6 ♗xf6 las blancas dan jaque mate con 4 ♗h7.



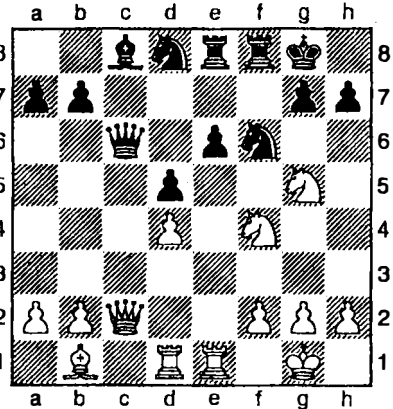
129) Juegan las blancas

Mediante la eliminación del caballo en f6 las blancas pueden penetrar en h7 y obtener un ataque decisivo: 1 ♙xf6 ♗xf6 2 ♗h7+ ♔f8 3 ♙f1 ♗e6 4 ♔g6+ y ganan.



130) Juegan las negras

Sorprendentemente 1... ♔xd4 gana una pieza para las negras, gracias a la alineación de dama y alfil. Si 2 exd4, entonces 2... ♔xc3 3 ♙xc3 ♙xe2, y es peor 2 ♙xd4 debido a 2... ♔d2! 3 ♗d1 ♔xf3+ 4 ♙xf3 ♗xb2 mate.



131) Juegan las blancas

Aquí un atípico sacrificio seguido de un mate semiahogado hace fracasar el intento de las negras por cambiar damas: 1 ♗xh7+ ♔xh7 2 ♙xh7+ ♔h8 3 ♔g6 jaque mate.

El mortífero jaque mate 31

Eliminando al defensor en f6

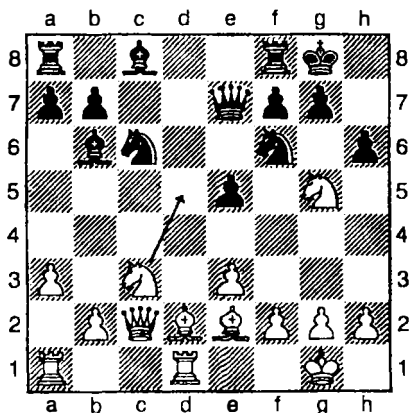
¡Mi reino por un caballo!

Una pieza de largo alcance puede presionar puntos débiles desde lejos. Ejemplo de ello es una dama blanca desarrollada en c2 o d3, que apunta a la vulnerable casilla negra h7. Agrega tan sólo otra pieza de apoyo (tal como un caballo blanco en g5 o un alfil en b1) y, potencialmente, las blancas tendrán suficiente poder ofensivo para dar jaque mate con ♖xh7.

Aún existe un problema. En la posición enrocada estándar, las negras normalmente han desarrollado un caballo a f6, protegiendo la casilla-h7. Las blancas podrían ofrecer el cambio de este caballo defensor, pero esto daría la señal de alerta a las negras, dándoles tiempo para parar el mate.

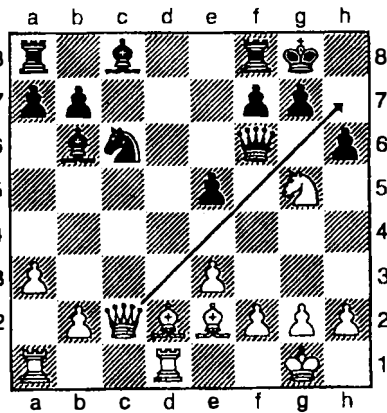
El truco es atacar el caballo f6 *mientras simultáneamente se ataca otra pieza*, ya que las negras no podrían encargarse a la vez de ambas amenazas.

Modelo típico de la eliminación del caballo en f6



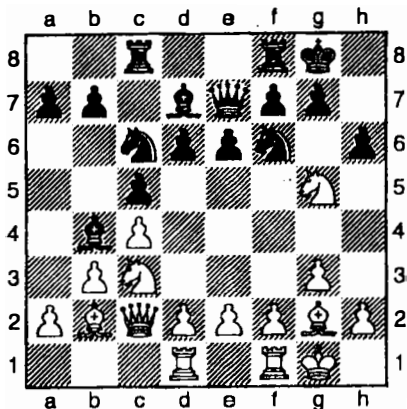
132a) Juegan las blancas

1 ♘d5! ataca simultáneamente a la dama negra y al caballo en f6. Para evitar la derrota inmediata, la dama negra debe mover (si 1... ♖xd5, entonces 2 ♖h7 mate): 1... ♗d8 2 ♘xf6+ ♖xf6 (132b).



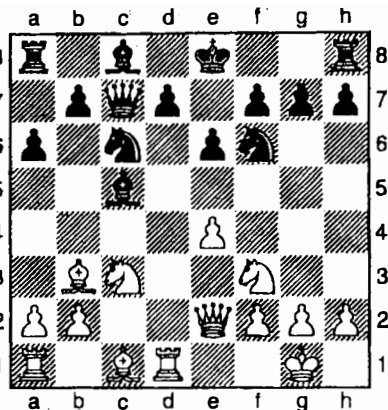
132b) Juegan las blancas

Entonces sigue 3 ♖h7 jaque mate. Observa cómo el caballo negro en f6, vital defensor de h7, fue eliminado mediante la utilización de un ataque a la dama negra.



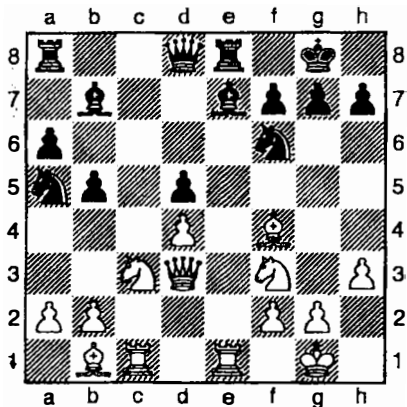
133) Juegan las blancas

El caballo blanco en g5 está atacado. En vez de retirarlo, las blancas eliminan el caballo en f6 con un sacrificio: 1 ♖d5 exd5 2 ♙xf6 ♜xf6 3 ♜h7 mate.



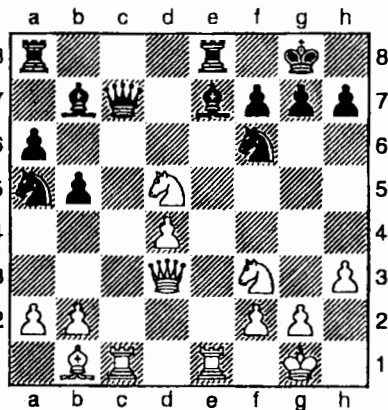
134) Juegan las negras

Una posición de apariencia ordinaria se vuelve repugnante para las blancas tras 1...♔g4 2 ♜f1? (defendiendo el peón-f2, aunque era necesaria 2 ♙e3) 2...♔d4! ganando en el acto.



135a) Juegan las blancas

1 ♙c7! es un espectacular sacrificio de atracción. Ahora tras 1...♜xc7 2 ♔xd5 (135b) la dama negra está atacada dos veces (mediante el caballo en d5 y la torre en c1).



135b) Juegan las negras

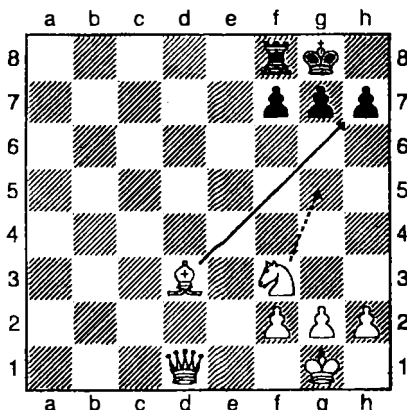
La dama negra debe sacrificarse sin suficiente compensación (con 2...♙xd5 3 ♜xc7), ya que 2...♜d8 permite el mate mediante 3 ♔xf6+ ♙xf6 4 ♜xh7+ ♔f8 5 ♜h8.

Es mejor regalar un presente griego que recibirlo

El clásico sacrificio del 'presente griego' quizás sea el tema de ataque más dominante en el ajedrez. Todos los años, miles de alfiles son sacrificados por impertérritos peones-h, en una miríada de posiciones distintas. El objetivo es siempre el mismo — exponer al rey enemigo, que ha enrocado en el flanco de rey. Mientras el defensor generalmente no tiene otra elección que aceptar el sacrificio, el ulterior ataque en absoluto conduce siempre a una victoria forzada.

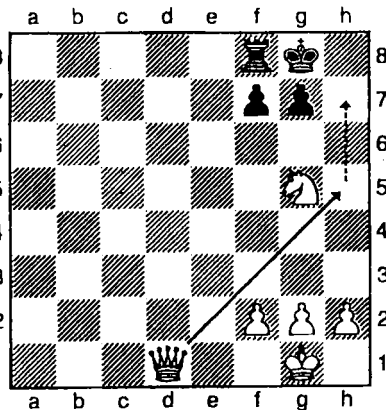
Después que las blancas juegan ♜xh7+ , la continuación clásica se realiza con jugadas de ataque como ♕g5+ y ♝h5 . Si el ataque de las blancas tiene éxito o falla esto depende de la distribución de las piezas de cada bando *en ese momento preciso*. Por consiguiente conocer los motivos de combinación más comunes representa una enorme ventaja.

Modelo básico del sacrificio del presente griego (las negras vuelven con el rey a g8)



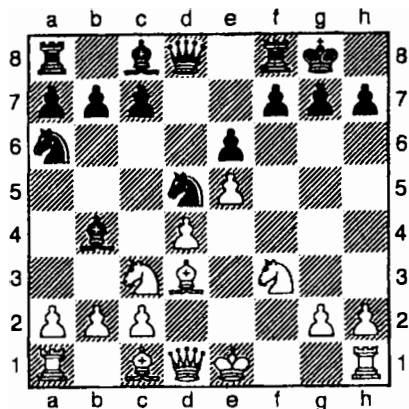
136a) Juegan las blancas

Con 1 ♜xh7 se sacrifica el alfil blanco por el peón en h7. Tras $1... \text{♜xh7}$ 2 ♕g5+ el rey negro retrocede al jaque de caballo con $2... \text{♜g8}$ (136b).



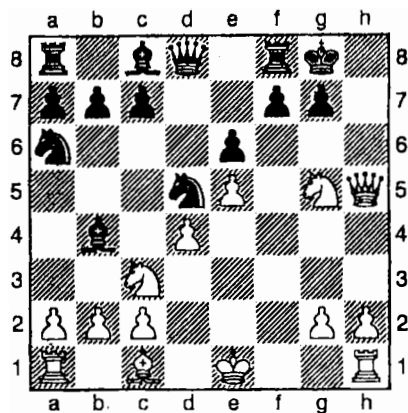
136b) Juegan las blancas

La dama blanca avanza con 3 ♝h5 . Dado que el caballo blanco ya está en g5, se amenaza 4 ♝h7 jaque mate.



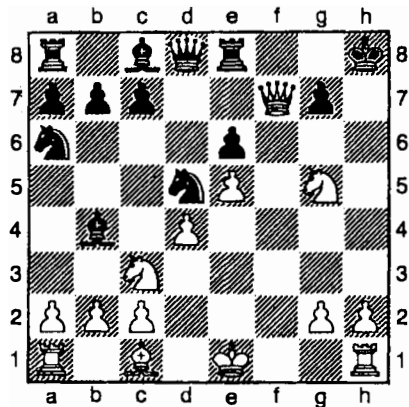
137a) Juegan las blancas

Tras 1 ♖xh7+ ♕xh7 2 ♘g5+ las negras no pueden capturar el caballo con su dama, pues el alfil lo protege. Después de 2...♕g8, 3 ♗h5 (137b) amenaza mate.



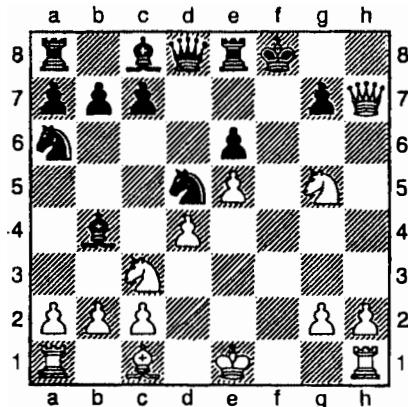
137b) Juegan las negras

La casilla-f6 no está disponible para el caballo negro, de modo que 3...♗e8 es obligada (para crear un escape para el rey). Las blancas continúan con 4 ♗xf7+ ♕h8 (137c).



137c) Juegan las blancas

La dama blanca se mantiene dando jaques: 5 ♗h5+ ♕g8 6 ♗h7+ ♕f8 (137d). Las negras no tienen tiempo de reorganizar sus defensas, ya que deben responder al jaque en cada jugada.



137d) Juegan las blancas

Ahora se torna claro por qué se intercaló la captura del peón-f7. Después de 7 ♗h8+ ♕e7, las blancas dan jaque mate con 8 ♗xg7.

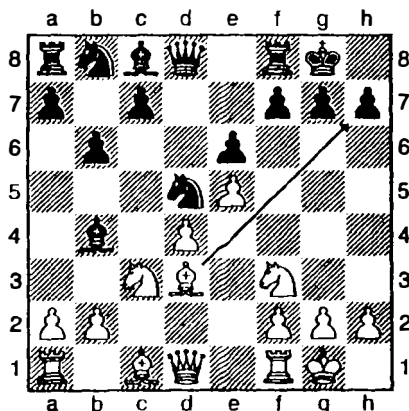
Pasa, eres bienvenido a casa...

Después que las blancas realizan el sacrificio de ♞xh7+ , y dan jaque con el caballo en g5, las negras pueden llevar su rey a g6. La idea de esta defensa es impedir la poderosa jugada blanca ♜h5 , que obligaría a seguir con la retirada ♞f8 .

Sin embargo, el rey negro está potencialmente muy expuesto en la casilla-g6. En general las blancas ganarán si pueden traer refuerzos al ataque, aunque en algunas posiciones las negras escapan con su pieza de ventaja.

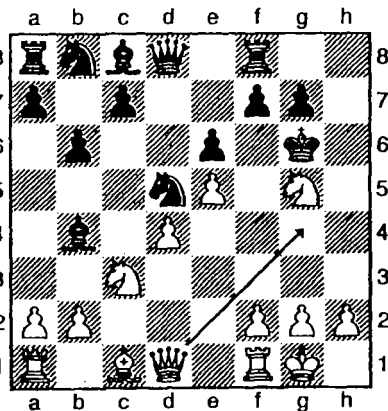
Es vital comprender que las blancas *no siempre consiguen una inmediata victoria forzada* contra la defensa ...♞g6 . La presión contra el rey negro puede ser a medio plazo. Puede que necesites maniobrar serenamente otras piezas o peones hacia el ataque, poco menos que ignorando el hecho de que estás con una pieza de menos. ¡Una buena prueba de temperamento!

Modelo típico del sacrificio del presente griego
(las negras intentan la defensa ...♞g6)



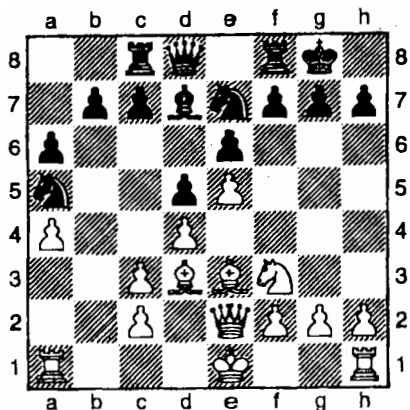
138a) Juegan las blancas

Tras $1 \text{ ♞xh7+} \text{ ♜xh7} \text{ 2 ♘g5+}$ el rey negro avanza con $2... \text{ ♞g6}$ (138b). Las blancas deben considerar su manera de continuar: quizás 3 ♜g4 , 3 h4 o 3 ♗d3+ .



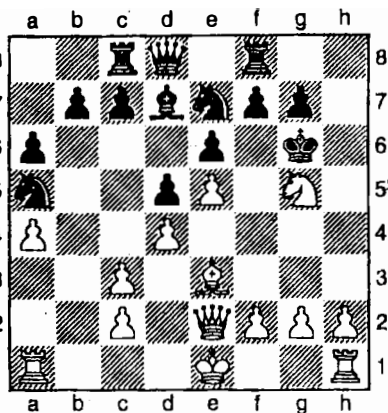
138b) Juegan las blancas

3 ♜g4 es la continuación de ataque más común. Se amenaza un letal jaque a la descubierta (4 ♘xe6+) y $3... \text{ f5}$ 4 ♜g3 conserva las amenazas.



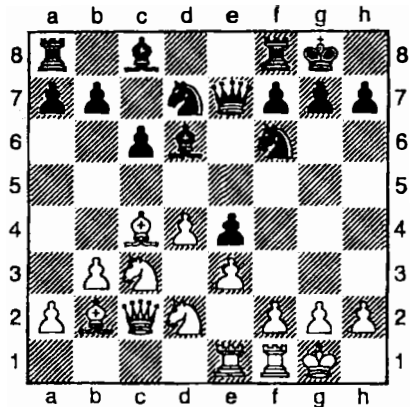
139a) Juegan las blancas

Después de 1 ♖xh7+ ♔xh7 2 ♘g5+ ♕g6 (139b) la continuación 3 ♖g4 no sería tan clara. Las negras tienen la respuesta 3...f5, y entonces 4 exf6 ♕xf6 o 4 ♖g3 f4 5 ♖g4 ♖e8.



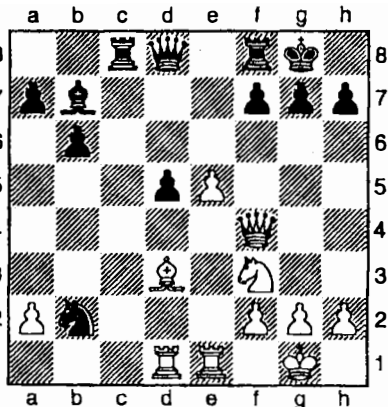
139b) Juegan las blancas

En vez de 3 ♖g4, las blancas juegan 3 h4! ganando con facilidad. La amenaza de 4 h5+ a la siguiente jugada es muy fuerte, ya que el rey negro sería llevado al centro del tablero.



140) Juegan las negras

Aquí el sacrificio es tentador pero no resulta correcto. Si 1...♖xh2+, entonces 2 ♔xh2 ♘g4+ 3 ♕g3 y ahora 3...♖g5 4 ♘dx e4 ♖g6 5 ♕f3, o 3...♖d6+ 4 f4 exf3+ 5 ♕xf3.



141) Juegan las blancas

1 ♖xh7+ ♔xh7 2 ♘g5+ ♕g6 3 h4! otorga a las blancas un poderoso ataque, por ejemplo 3...♘xd1 4 h5+ ♔xh5 5 g4+ ♕g6 6 ♖f5+ ♔h6 7 ♘f7+ ♖xf7 8 ♖h5 mate.

El mortífero jaque mate 34

El presente griego (3)

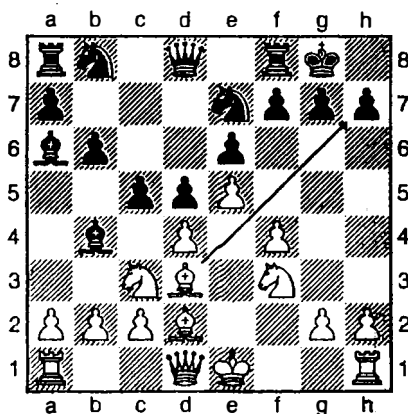
¿Un rey en h6 en el medio juego?

La defensa ...♔h6 en respuesta al sacrificio del alfil – el presente griego – tiene la misma idea que la defensa ...♕g6 (el mortífero jaque mate 33). Pero la defensa ...♔h6 es más rara, porque usualmente el rey negro está más expuesto. Por ejemplo, si las blancas tienen un alfil de casillas negras en la diagonal c1-h6, existe ya un potencial jaque a la descubierta.

Otro inconveniente es que *la dama blanca con frecuencia puede dar un jaque desagradable en la columna-h.*

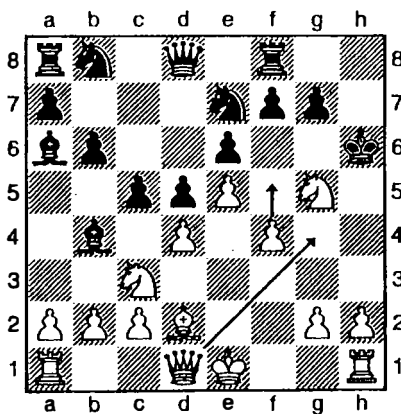
Por lo tanto ...♔h6 sólo es una defensa importante en posiciones donde las blancas han avanzado un peón a h4. La razón es que este peón sirve de escudo al rey negro contra los jaques de dama en la columna-h.

Modelo típico del sacrificio del presente griego
(las negras intentan la defensa ...♔h6)



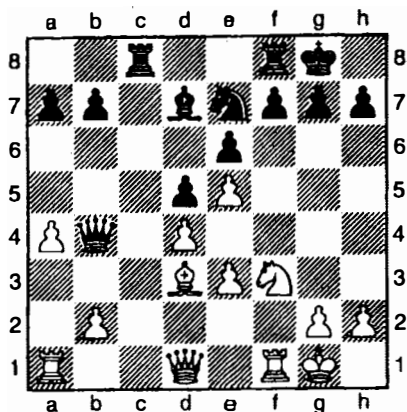
142a) Juegan las blancas

1 ♖xh7+ ♕xh7 2 ♘g5+ ♔h6 (142b) y, en esta versión favorable, las blancas tienen varias formas posibles de ganar, por ejemplo 3 f5 prepara un jaque a la descubierta desde el alfil-d2.



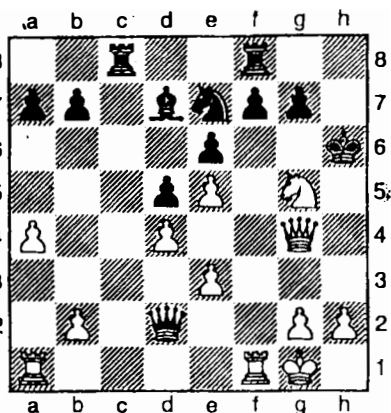
142b) Juegan las blancas

Otra manera de ganar es 3 ♖g4, amenazando mate en dos mediante el jaque de la dama en la columna-h. Por ejemplo, 3...♘f5 4 ♗h3+ ♕g6 5 ♗h7 jaque mate.



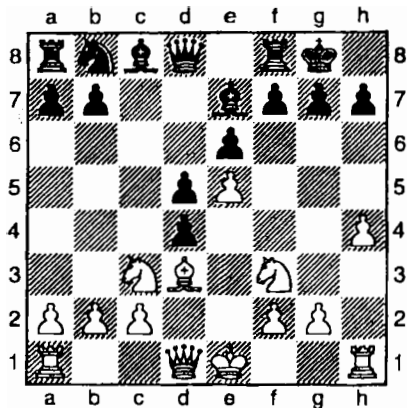
143a) Juegan las blancas

El alfil blanco de casillas negras está ausente, pero a pesar de eso 1 ♖xh7+ ♜xh7 2 ♘g5+ ♜h6 3 ♝g4 brinda un fuerte ataque. La jugada de las negras 3...♞d2 (143b) ataca el peón-e3.



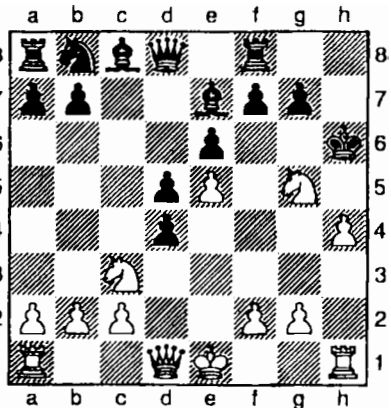
143b) Juegan las blancas

Una peculiar cacería del rey comienza con:
 4 ♜h4+ ♜g6 5 ♜h7+ ♜xg5 6 h4+ ♜g4 7 ♜xg7+ ♘g6 8 ♜h6 ♘hx4 9 ♜f4+ ♜g3 10 ♜hx4 jaque mate.



144a) Juegan las blancas

Aquí la presencia del peón blanco en h4 alienta a las negras a intentar la defensa ...♜h6: 1 ♖xh7+ ♜xh7 2 ♘g5+ ♜h6! (144b).



144b) Juegan las blancas

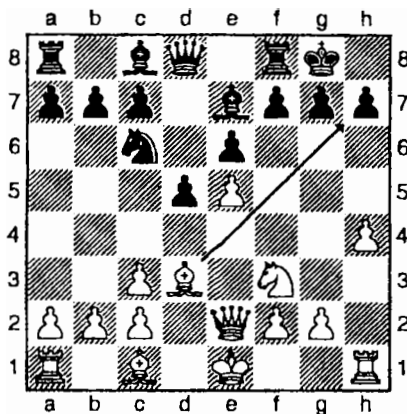
No hay victoria inmediata, ya que las blancas no pueden dar jaque con la dama en la columna-h. 3 ♝d3 (amenazando ♜h7 mate) 3...g6 4 h5! produce una posición muy incierta.

Reescribiendo los clásicos...

Existen tantas posiciones distintas en las que puede jugarse el sacrificio del presente griego, que podría escribirse un libro entero sobre el tema. El ataque también puede fracasar de inmediato; por ejemplo, si las negras pueden defender la casilla-h7 tras la jugada blanca ♖h5. Esto puede conseguirse moviendo un caballo negro a f6, o bien un alfil negro a f5.

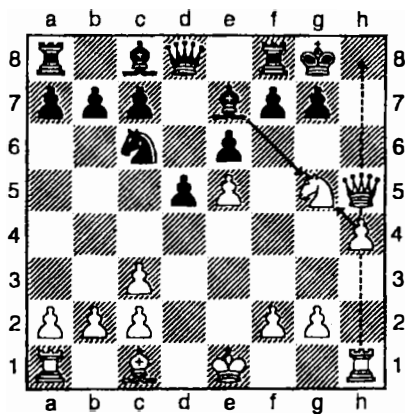
Por otra parte, existen algunas versiones sofisticadas (como aquella con un peón blanco en h4 y una torre en h1) donde las blancas ganan incluso si las negras pueden eliminar el caballo blanco en g5.

Modelo típico del sacrificio del presente griego (versión avanzada)



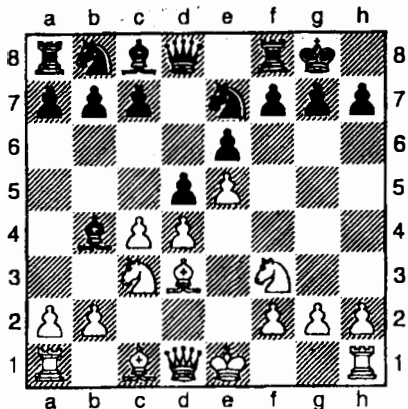
145a) Juegan las blancas

A pesar de que las negras tienen el alfil defensor en e7, el sacrificio funciona gracias a un peón blanco en h4 y una torre en h1. 1 ♙xh7+ ♚xh7 2 ♘g5+ ♚g8 3 ♖h5 (145b).



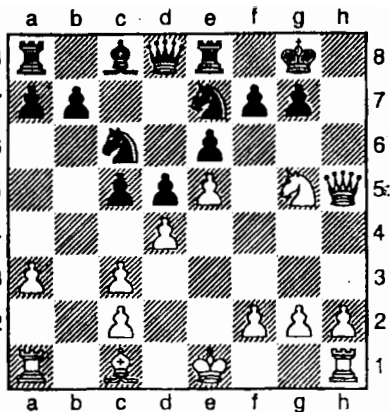
145b) Juegan las negras

El alfil puede capturar el caballo, pero 3... ♗xg5 4 hxg5 abre la columna-h para la torre blanca. Además tras 4... ♜f6 5 g6 las negras no pueden evitar el mate en h7 o h8.



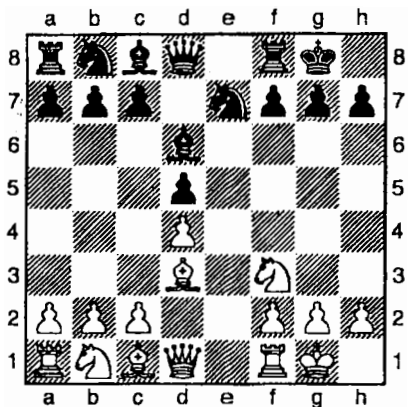
146a) Juegan las blancas

Un ejemplo excelente *en que las negras tienen un caballo en e7*. Después de 1 ♖xh7+ ♜h8 2 ♜g5+ ♜g8 3 ♜h5 ♜e8 (146b) las blancas declinan la 'oferta' del peón-f7.



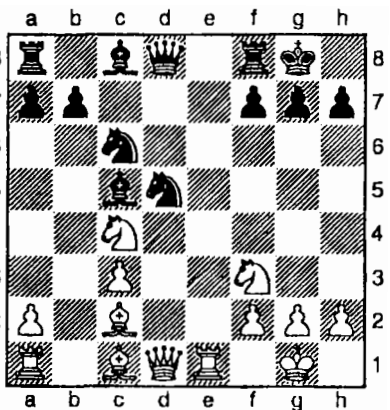
146b) Juegan las blancas

4 ♜h7+! es correcta (ya que tras 4 ♜xf7+ ♜h8 5 ♜h5+ ♜g8 el rey negro puede luego escapar a través de f7). Después de 4...♜f8 5 ♜h8+ ♜g8 6 ♜h7+ ♜e7 7 ♜g5+ ganan las blancas.



147) Juegan las blancas

Aquí el sacrificio *no* es jugable *pues el alfil negro puede alcanzar la diagonal b1-h7*. Si 1 ♖xh7+ ♜h8 2 ♜g5+ ♜g8 3 ♜h5, entonces 3...♜f5 defiende la casilla-h7.



148) Juegan las blancas

En este ejemplo el sacrificio *tampoco* es jugable ya que *el caballo negro puede jugarse a f6*. Si 1 ♖xh7+ ♜h8 2 ♜g5+ ♜g8 3 ♜h5, entonces 3...♜f6 defiende la casilla-h7.

El mortífero jaque mate 36

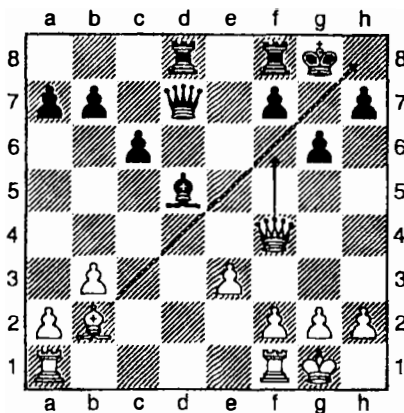
El mate sobre la gran diagonal

Una carretera peligrosa

Un alfil de casillas negras que controla la gran diagonal, de a1 hasta h8, genera muchas posibilidades combinatorias. Además coopera bien con todas las demás piezas. Resulta potenciado un ataque con torres sobre la columna-h, por ejemplo, ya que el alfil controla la casilla-h8.

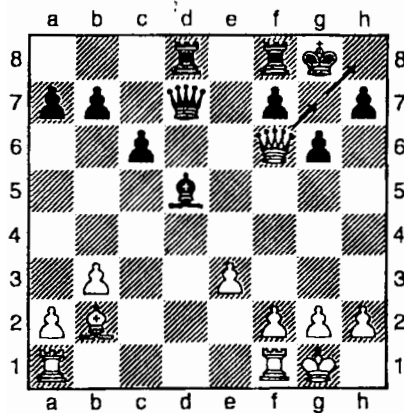
La doble acción del alfil y la dama resulta particularmente virulenta. Al alinear la dama en la gran diagonal, frente al alfil, las blancas pueden amenazar mate en las casillas-g7 y -h8. Incluso si el mate es evitable, las negras bien pueden atacar una pieza indefensa y a la vez amenazar mate.

Modelo típico del mate en la gran diagonal



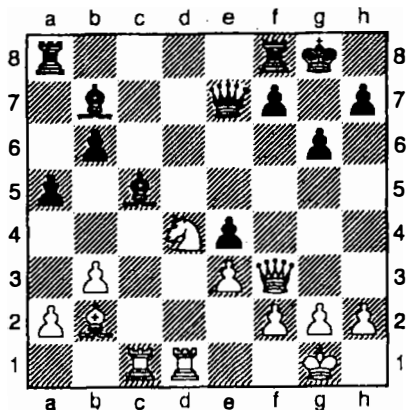
149a) Juegan las blancas

El alfil blanco, harriendo la gran diagonal, controla las casillas -g7 y -h8 justo en derredor del rey negro. Las blancas aprovechan las debilidades con 1 ♖f6 (149b).



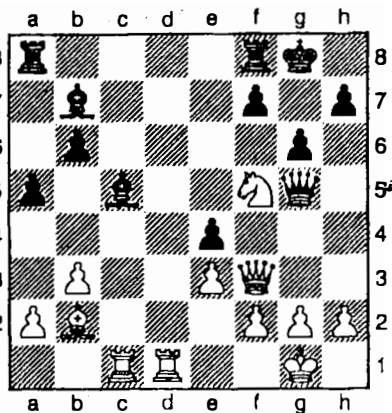
149b) Juegan las negras

Las débiles casillas negras toman desesperada la situación de las negras. No hay forma de parar el mate con 2 ♕g7 o bien 2 ♖h8.



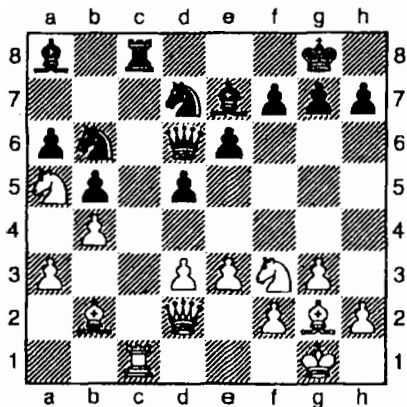
150a) Juegan las blancas

Ignorando el ataque sobre su dama, las blancas juegan 1 ♖f5 (amenazando ♖h6 mate y ♖xe7+). Las negras no pueden capturar (1...gxf5 2 ♜g3+) y contestan con 1...♜g5 (150b).



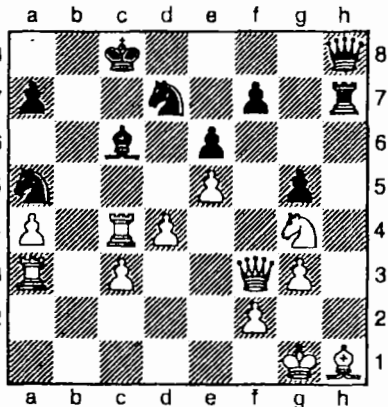
150b) Juegan las blancas

El sacrificio 2 ♖h6+ ♜xh6 desvía a la dama negra. Las blancas entonces ganan con 3 ♜f6, disponiendo un letal motivo de mate sobre la gran diagonal.



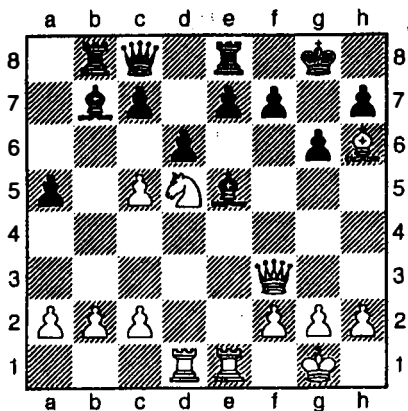
151) Juegan las blancas

La combinación de dos jugadas 1 ♜xc8+ ♖xc8 2 ♜c3 gana una pieza debido al ataque doble. Las blancas amenazan tanto el caballo en c8 como el mate en g7.



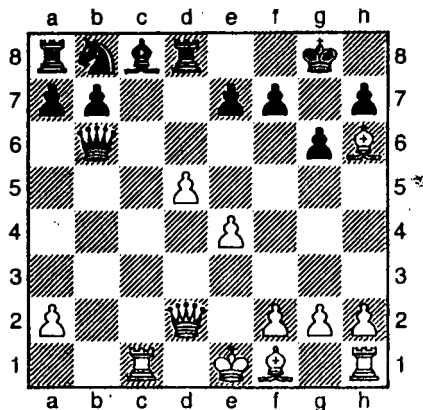
152) Juegan las negras

1...♜xh1+ 2 ♜xh1 ♜xh1 mate ilustra un 'ataque de rayos X'. El poder del alfil negro se hace sentir a través de la dama blanca en la casilla-h1.



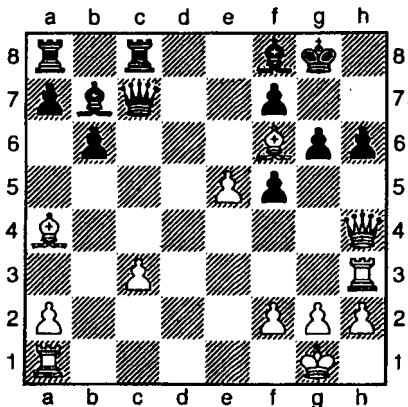
157) Juegan las blancas

Tanto el alfil negro en e5 como el peón-e7 son eliminados de modo que las blancas puedan utilizar la casilla-f6: 1 ♖xe5 dxe5 2 ♘xe7+ ♗xe7 3 ♖f6 y ganan.



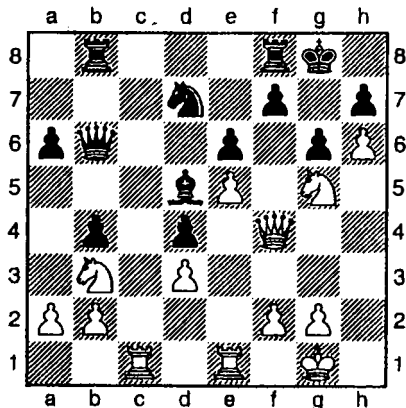
158) Juegan las blancas

Un alfil en h6 también ayuda a los mates en la última fila. 1 ♖c3 amenaza mate en la casilla-g7. Tras 1...f6 sigue 2 ♖xc8 ♗xc8 3 ♗xc8+ ♜f7 4 ♗f8 mate.



159) Juegan las blancas

Después de 1 ♖xh6 ♗xh6 2 ♗xh6, no puede evitarse el jaque mate (con ♗h8). Un maestro reconocería instantáneamente este modelo tan frecuente.



160) Juegan las blancas

La dama blanca estaría encantada de ir a la casilla-f6 (para amenazar ♖g7 mate). Así que el caballo negro es desviado con 1 ♘c5! ♘xc5 2 ♖f6 y mate a la siguiente.

Dale un susto a tu papá con un alfil y un caballo

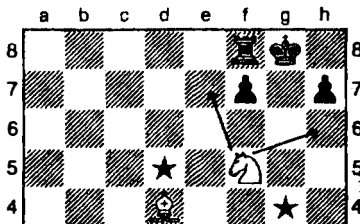
Un alfil y un caballo cooperan bien para explotar la debilidad de casillas negras. Un bonito ejemplo de esto fue la partida Albin-Blackburne en 1897, donde ganó Blackburne en sólo 17 jugadas.

El alfil blanco sobre la gran diagonal a1-h8 puede ser desagradable para las negras si la diagonal no está bloqueada por algunas piezas o peones. Incluso apostado en lugares distantes como a1 o b2, el alfil ejerce verdadera presión sobre la posición del rey negro. Éste es especialmente el caso si:

- a) *el propio alfil negro de casillas negras está ausente; y*
- b) *el peón negro en g7 se ha movido o está ausente.*

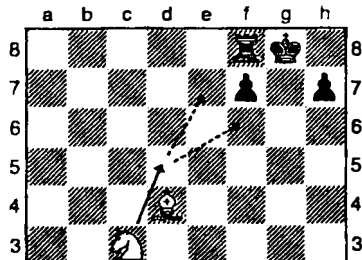
Para explotar estas posiciones favorables, si es posible, maniobra uno de tus caballos a una casilla blanca (tal como f5 o g4) próxima al rey negro.

Modelos básicos del otro mate de Blackburne



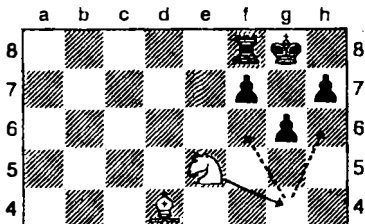
161) Juegan las blancas

Tanto 1 ♖h6 como 1 ♘e7 dan jaque mate. Las casillas d5 y g4 (señaladas con '★') también son excelentes sitios para el caballo.



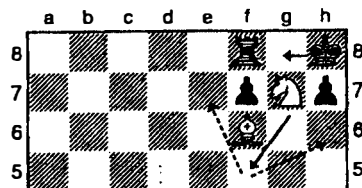
162) Juegan las blancas

1 ♘d5 amenaza mate a la siguiente jugada con 2 ♘e7, y además un desagradable jaque en la casilla-f6.



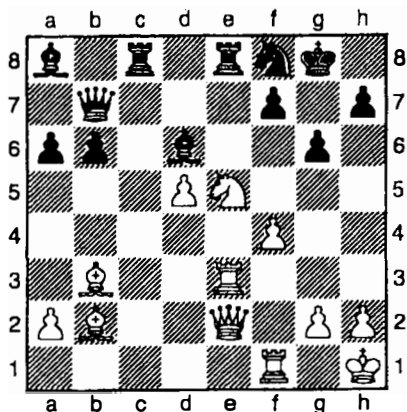
163) Juegan las blancas

1 ♘g4 con frecuencia es una maniobra poderosa. Desde g4 el caballo amenaza tanto el mate en h6 y un peligroso jaque en f6.



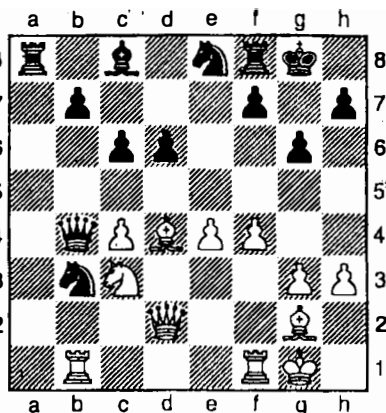
164) Juegan las blancas

Una típica red de mate surge tras 1 ♘f5+ ♗g8. Tanto 2 ♘h6 como 2 ♘e7 son jaque mate.



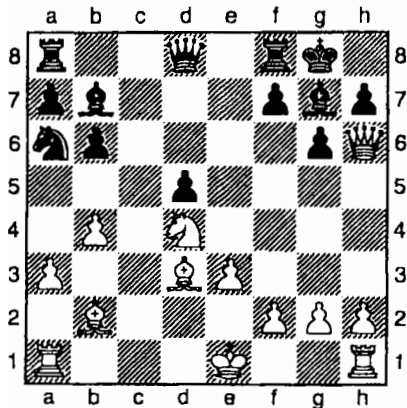
165) Juegan las blancas

1 ♖g4 gana explotando la *debilidad de casillas negras* alrededor del rey negro. Además de 2 ♘h6 jaque mate, las blancas amenazan 2 ♜xe8 y 2 ♘f6+.



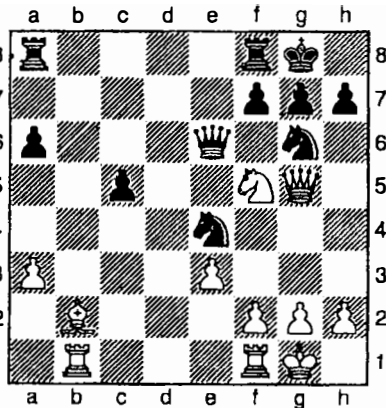
166) Juegan las blancas

La espectacular 1 ♖d5! (amenazando mate mediante 2 ♘e7) deja a las negras sin tiempo para capturar la dama blanca. Tras 1...cxd5 2 ♜xb4 las blancas ganan.



167) Juegan las blancas

El alfil negro del fianchetto que está defendiendo las casillas negras es eliminado sin rodeos: 1 ♜xg7+ ♗xg7 2 ♘f5++ (¡jaque doble!) 2...♗g8 3 ♘h6 mate.



168) Juegan las blancas

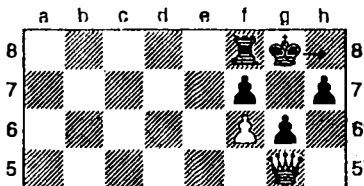
Una maniobra sorprendente, que no es rara, gana en una jugada. 1 ♜h6! amenaza el imparable mate en g7, ya que si 1...gxh6 viene 2 ♘xh6 mate.

Un peoncito... un cúmulo de problemas

El avance del peón-f para ablandar la posición del rey enemigo puede ser una poderosa maniobra, si se dan las circunstancias correctas. Una vez alojado en la casilla-f6, el peón será un aguijón mortal en la posición de las negras. Algunas de las amenazas – tal como las posibilidades de mate en la primera fila – pueden perdurar hasta el final.

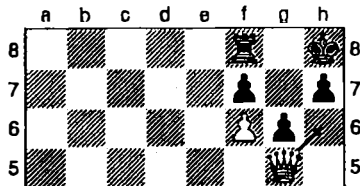
La situación es extremadamente peligrosa para el defensor si además una dama blanca se encuentra en la vecindad del rey negro. Aunque puede evitarse el mate inmediato en g7, *las defensas de las negras generalmente se derrumban si las blancas pueden llevar al ataque una torre más o un caballo*. El mate con la torre recibe el nombre del escriba italiano Giambattista Lolli (1698-1769).

Modelo básico con el peón en f6



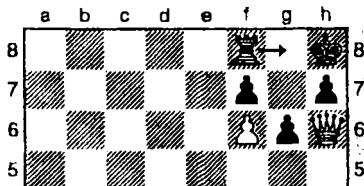
169a) Juegan las negras

Para contrarrestar la amenaza de mate de las blancas (♖h6 seguida por ♖g7) las negras juegan 1...♘h8 (169b).



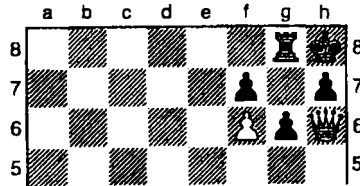
169b) Juegan las blancas

La dama blanca avanza con 2 ♕h6 (169c), amenazando jaque mate en la casilla-g7.



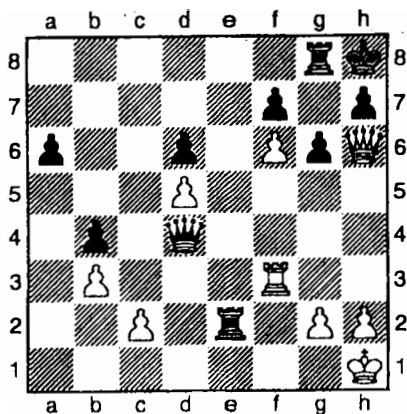
169c) Juegan las negras

1...♞g8 (169d) evita el jaque mate, pero bloquea g8 – una potencial casilla de escape para el rey negro.



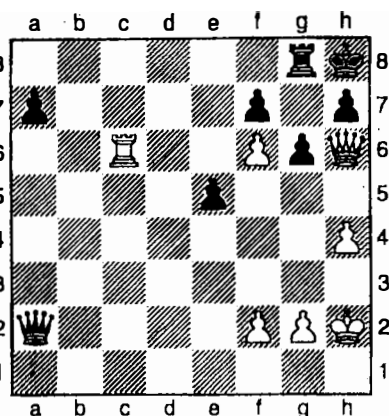
169d) Juegan las blancas

Llevando un caballo a g5, o bien una torre a la columna-h, las blancas muy probablemente ganaran de inmediato.



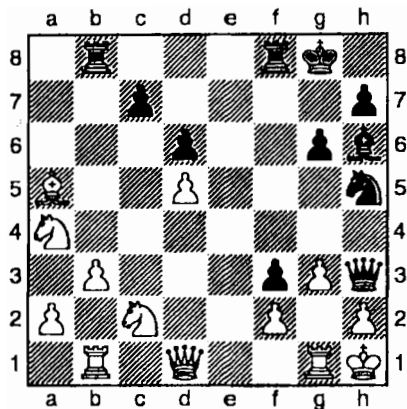
170) Juegan las blancas

Con una torre menos, y amenazadas de mate, las blancas ganan de todas formas utilizando el sacrificio de dama de Lolli: 1 ♚xh7+ ♜xh7 2 ♜h3+ ♚h4 3 ♜xh4 mate.



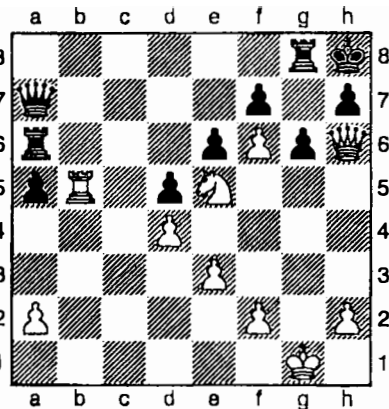
171) Juegan las blancas

Tras 1 ♜c8, las negras no pueden evitar el jaque mate a la próxima jugada mediante 2 ♚g7.



172) Juegan las negras

1... ♖f6 2 ♚f1 ♘g4! 3 ♚xh3 ♘xf2 es un bonito mate semiahogado. Tampoco es defensa 2 ♚xf3, a causa de 2... ♘g4 3 ♚g2 ♘xf2+.



173) Juegan las blancas

El sacrificio 1 ♜b8! ilustra ingeniosamente los motivos de caballo y torre combinados. 1... ♜xb8 permite 2 ♚g7 mate, y 1... ♚xb8 fracasa por 2 ♘xf7 mate.

El mortífero jaque mate 40

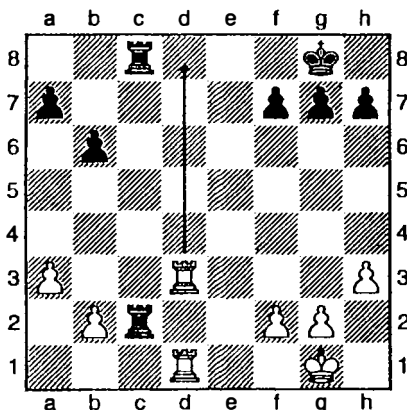
Los mates en la primera fila

Cuando los propios peones de Papá resultan cómplices involuntarios

Probablemente éste es el tema que aparece con mayor frecuencia. El mate estándar en la primera fila ocurre cuando una dama o torre dan jaque en la octava fila, y *el escape del rey rival es evitado por sus propios peones*. Generalmente esto implica la formación con tres peones negros alineados frente al rey enrocado. En el temprano medio juego, esta hilera de peones (en f7, g7 y h7) es un escudo excelente para el rey negro ante un *ataque frontal*. Pero más tarde, cuando se cambiaron peones en alguna otra parte del tablero, y abierto columnas, aumentan las posibilidades de que una torre o una dama puedan penetrar en la primera fila. De buenas a primeras el muro protector de peones se vuelve una trampa mortal.

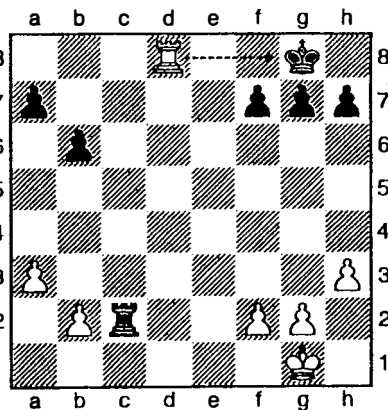
Para evitar caer en 'el mate de la primera fila', considera darte un 'aire' para tu rey después de enrocar (por ejemplo mediante el avance del peón-h una casilla).

Modelo típico del mate en la primera fila



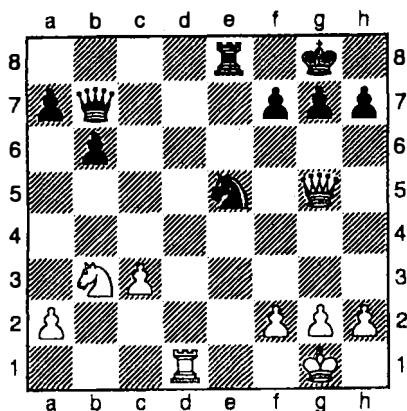
174a) Juegan las blancas

Dado que las negras omitieron 'darse un aire' para su rey, las blancas juegan 1 ♖d8+ ♜xd8 2 ♜xd8 jaque mate (174b).



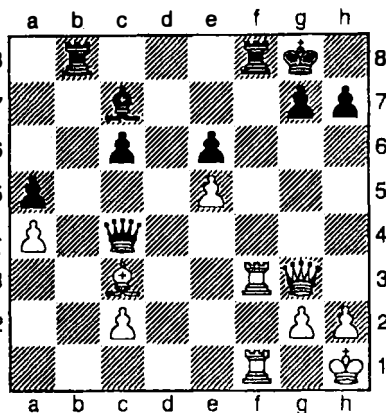
174b) Las negras reciben jaque mate

Observa ahora cómo el rey negro es enrocado por sus tres peones propios, y no puede escapar del jaque de la torre blanca.



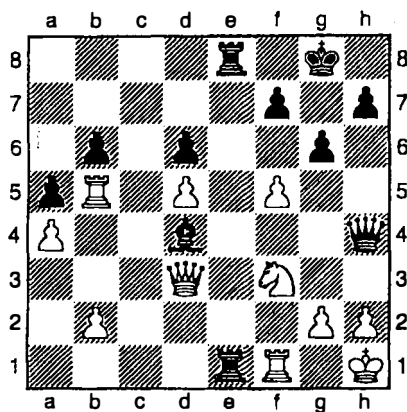
175) Juegan las blancas

1 ♖xe5 gana una pieza – una forma típica de explotar la posibilidad del mate en primera fila. Si 1...♜xe5 las blancas dan jaque mate con 2 ♜d8+ ♜e8 3 ♜xe8.



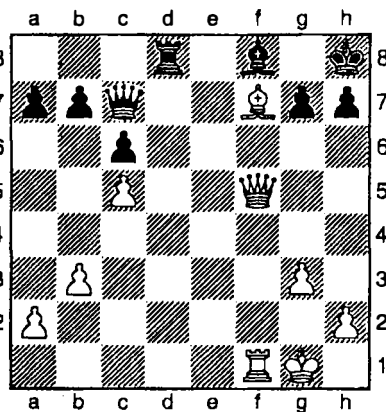
176) Juegan las negras

Con el rey blanco en el rincón, sólo dos peones (en g2 y h2) son suficientes para bloquear el escape del rey. Las negras dan mate con 1...♜xf1+ 2 ♜xf1 ♜xf1.



177) Juegan las negras

La maniobra temática 1...♜f2 finaliza la partida, debido a la debilidad de la primera fila de las blancas. Por ejemplo, 2 ♘xe1 ♜xe1 3 ♜xe1 ♜xe1+ 4 ♜f1 ♜f1 mate.



178) Juegan las blancas

Tras la asombrosa 1 ♙e8! la amenaza de mate en la primera fila decide. Si 1...♙e7 entonces viene 2 ♜f8+, mientras que 1...♜xe8 fracasa de modo parecido por 2 ♜xf8+ ♜xf8 3 ♜xf8 mate.

El mortífero jaque mate 41

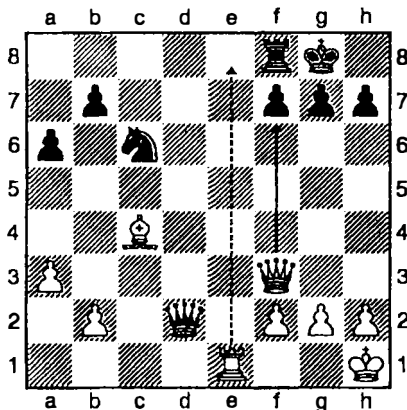
El refinado mate en la primera fila

Un mate en la primera fila con un toque de categoría

En esta bella variante del mate en la primera fila, las blancas realizan un sacrificio preliminar para desviar a la única pieza que defiende la primera fila. En la enorme mayoría de los casos el sacrificio se realiza sobre la casilla-f7, y la pieza defensora involucrada es un torre negra en la casilla-f8.

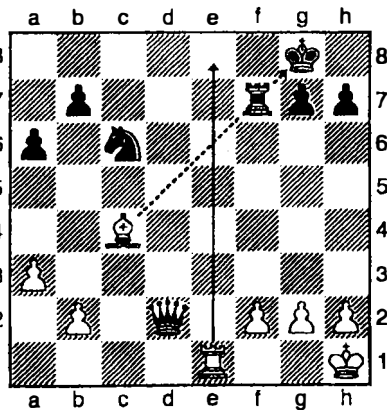
Aunque cualquier pieza puede oficiar como señuelo, la captura con la dama en f7 (dando jaque y atacando la torre negra) claramente es la variante más devastadora. Existen dos modelos básicos a los que prestar atención. En uno de ellos la dama es apoyada por un alfil y una torre blancos. En el otro (que lleva una jugada más) las dos torres brindan el apoyo.

Modelo típico del refinado mate en la primera fila



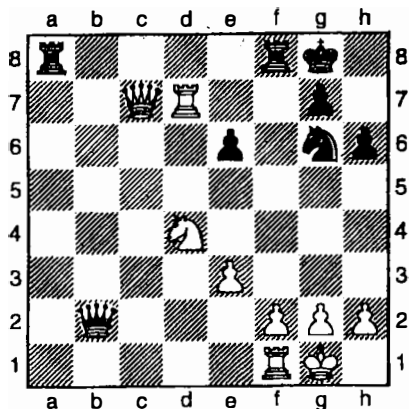
179a) Juegan las blancas

Si la torre negra estuviera ausente, las blancas podrían dar mate en la primera fila con su propia torre. De modo que sigue el sacrificio de desviación 1 ♕xf7+ , obligando a $1... \text{ ♖xf7}$ (179b).



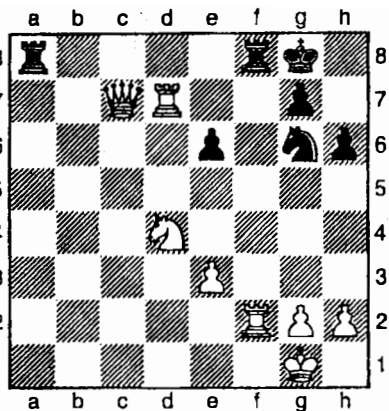
179b) Juegan las blancas

2 ♖e8 da jaque mate en la primera fila. La torre negra no puede interponerse pues está clavada por el alfil blanco en c4.



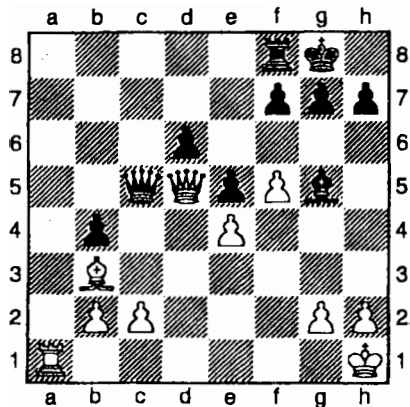
180a) Juegan las negras

Engañar a tu rival a partir de una posición perdida se denomina 'estafa' – ¡y éste es un buen ejemplo! Tras 1...♖xf2+ las blancas deben capturar con 2 ♜xf2.



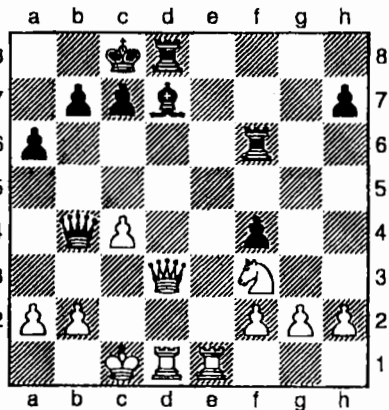
180b) Juegan las negras

Después de 1...♭a1+ la furtiva idea de las negras queda revelada. La torre blanca puede interponerse con 2 ♜f1, pero las negras dan mate con una captura en f1 mediante cualquiera de sus torres.



181) Juegan las blancas

La dama blanca puede venir de casi cualquier lugar para sacrificarse en f7; con facilidad las negras pueden pasar por alto esta variante. 1 ♜xf7+ ♜xf7 2 ♭a8+ y mate a la siguiente.



182) Juegan las blancas

El flanco de dama es una ubicación mucho más inusual, pero aun así el mate en la primera fila es posible. Las blancas juegan 1 ♜xd7+ 2 ♜e8+ ♜d8 3 ♜(cualquier)x d8 mate.

El mortífero jaque mate 42

Más mates en la primera fila

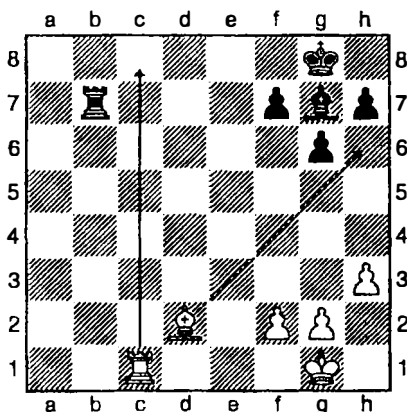
*Aprendiendo las señales de peligro ganarás
– y salvarás – muchas partidas*

En el mate estándar en la primera fila (el mortífero jaque mate 40) el rey negro está fatalmente encerrado por sus propios peones del flanco de rey. Cuando la torre o dama blancas dan jaque en la octava fila, el infortunado monarca no tiene escapatoria.

Existen docenas de variantes de este motivo, aún cuando uno o más de los peones defensivos se hayan movido (o estén ausentes), el mate en la primera fila todavía es posible.

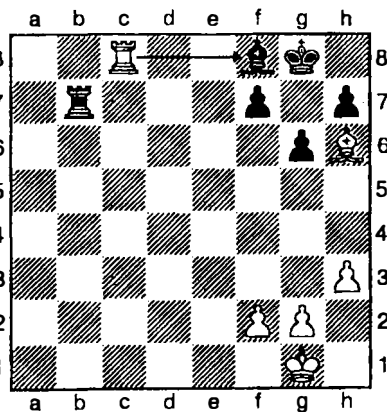
Esto sucede cuando la *potencial ruta de escape del rey está controlada por las piezas o peones enemigos*.

**Modelo básico del mate en la primera fila
(donde las negras tienen un alfil fianchettato)**



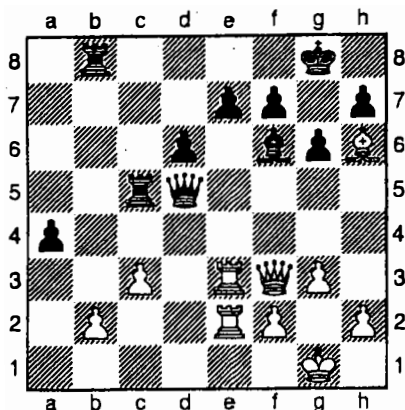
183a) Juegan las blancas

Tras 1 ♖c8+ ♕f8 2 ♗h6 (183b) el rey negro no puede escapar a través de g7, ya que ahora esta casilla está controlada por el alfil blanco.



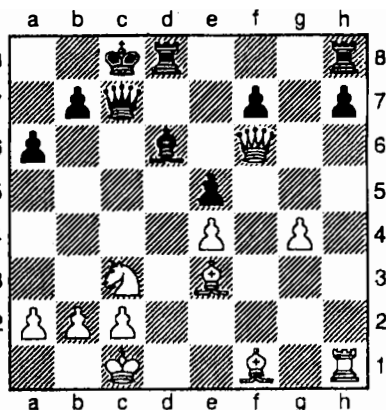
183b) Juegan las negras

Aunque les toque jugar, las negras están perdidas. No hay defensa contra la amenaza de ♖xf8 jaque mate.



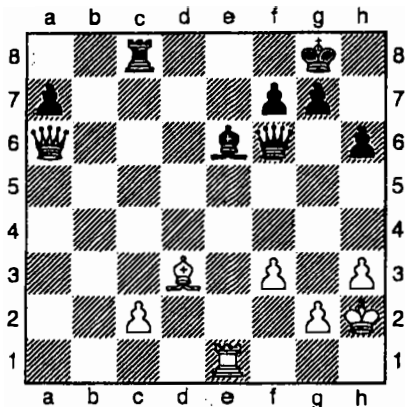
184) Juegan las blancas

La señal de alerta aquí está dada por el alfil en h6, el cual evita que el rey negro escape de la primera fila. Las blancas juegan 1 ♖xf6 exf6 2 ♜e8+ ♜xe8 3 ♜xe8 mate.



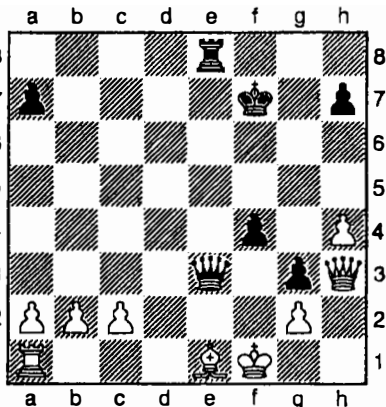
185) Juegan las negras

Aquí las negras pueden capturar un caballo con impunidad mediante 1... ♞xc3. Seguiría el mate en la primera fila si las blancas recapturasen: 2 bxc3 ♘a3+ 3 ♜b1 ♜d1+ 4 ♘c1 ♜xc1.



186) Juegan las blancas

La casilla h7 – la única potencial ruta de escape del rey negro – está controlada por el alfil blanco en d3. Las blancas ganan con 1 ♜xc8+ ♘xc8 2 ♜e8 mate.



187) Juegan las negras

Tras 1... ♜e2+ 2 ♜g1 ♜xe1+ 3 ♜xe1 ♜xe1 las blancas reciben mate en la primera fila. El peón negro en g3 está controlando dos decisivas casillas de escape, h2 y f2.

El mortífero jaque mate 43

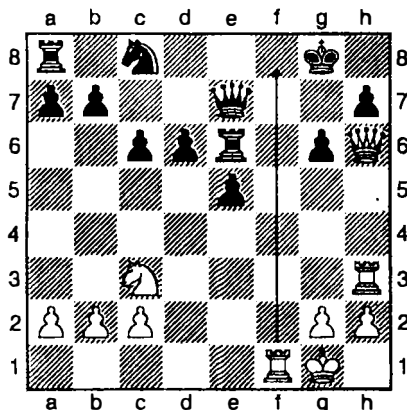
El desvío de las torres

Cuando la guardia deja su puesto...

Aunque es fácil de categorizar de manera incorrecta, el sacrificio de *desviación* es sutilmente diferente al sacrificio de atracción. En el sacrificio de atracción, una pieza rival es atraída a una casilla determinada. En el desvío, una pieza es apartada fuera de un punto determinado. No tiene importancia dónde termina la pieza desviada; la idea simplemente es que cese en el cumplimiento de su anterior función defensiva.

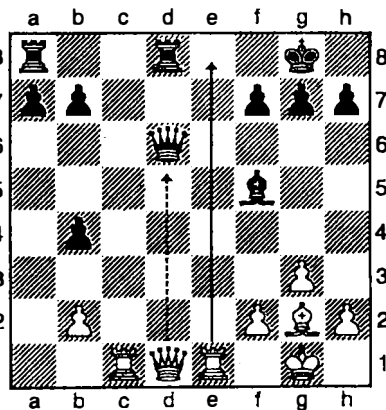
Las torres son piezas excelentes para realizar sacrificios de desviación en la primera fila. ¡Generalmente esto implica desviar otras torres! El resultado típicamente es la ganancia decisiva de material, pero también son posibles los jaque mates.

Modelos típicos del sacrificio de desviación



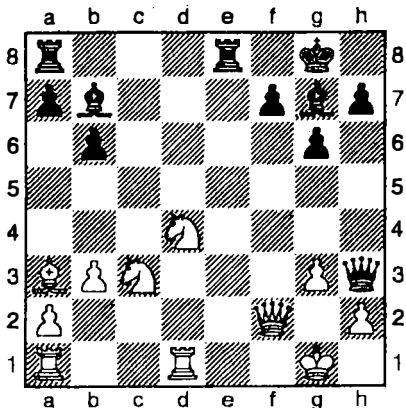
188) Juegan las blancas

1 ♖f8+ desvía la dama negra de la defensa de h7. Tras la captura obligada 1... ♛xf8, las blancas juegan 2 ♜xh7 jaque mate.



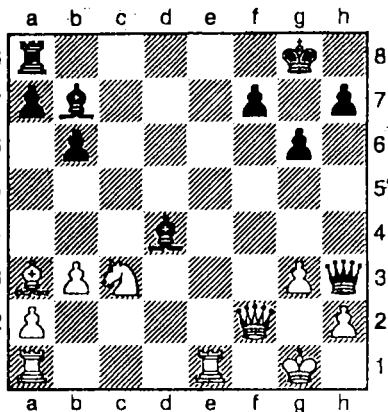
189) Juegan las blancas

Aquí las blancas ganan la dama negra con 1 ♖e8+ ♜xe8 2 ♜xd6. El sacrificio desvió la torre negra de su función de defensa de la dama en d6.



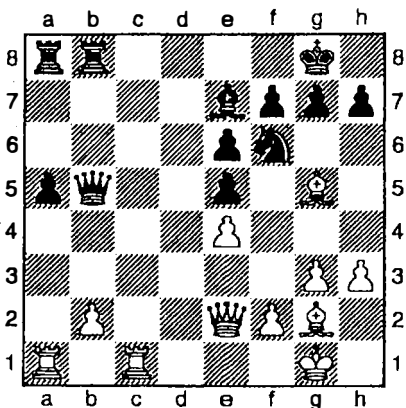
190a) Juegan las negras

La bellísima jugada 1...♞e1+! apunta a desviar la dama blanca, que actualmente protege contra la amenaza de ...♝g2 mate. Tras 2 ♞xe1 viene 2...♙xd4 (190b).



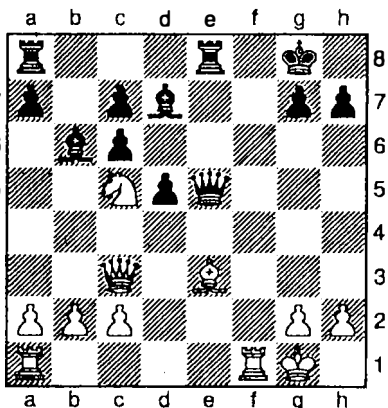
190b) Juegan las blancas

La torre blanca ha sido desviada de la casilla-d1, y no puede capturar el alfil en d4. Tras 2 ♝xd4 (o las blancas pierden la dama) las negras juegan 2...♝g2 mate.



191) Juegan las blancas

Éste es el tipo de desviación más común. 1 ♞c8+ gana, ya que después de 1...♙f8 las blancas pueden ganar una torre con 2 ♝xb5 ♞xb5 3 ♞xa8.



192) Juegan las blancas

La bonita 1 ♞f8+ es tanto una atracción (tras 1...♙xf8 2 ♙xd7+, con horquilla al rey y a la dama) como una desviación (1...♞xf8 2 ♝xe5, ganando la dama negra).

El mortífero jaque mate 44

Los dos torres en la séptima

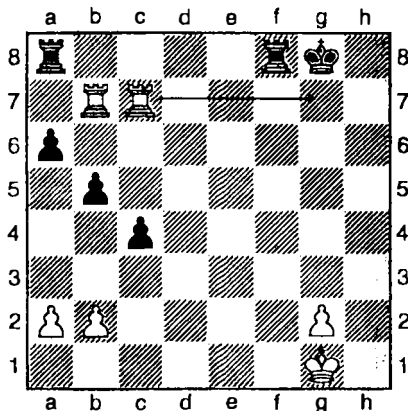
Cochinos no tan ciegos...

Las dos torres en la séptima fila pueden ser una fuerza verdaderamente poderosa – semejante a un tornado sobre el tablero. Los desvalidos peones resultan arrasados en el tumulto provocado por las dos torres, que jaquean y aterrorizan al rey rival.

Dado que las torres se apoyan mutuamente, pueden crear repetidas amenazas de mate, y su presencia virtualmente puede paralizar la defensa. A pesar de esto, las torres generalmente no logran por sí mismas forzar el jaque mate en el medio juego. La asistencia de otra unidad de ataque (pieza o peón) es habitualmente necesaria para hacer el resto.

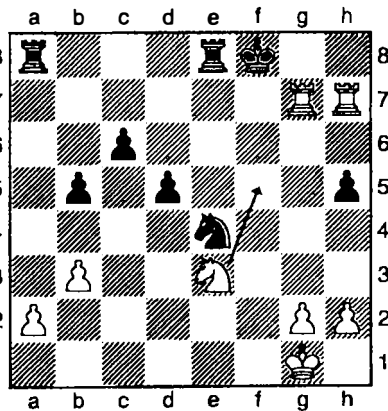
A veces las dos torres solas en la séptima son lo bastante buenas como para lograr un empate por jaque perpetuo, o bien por repetición de posiciones. Esto sucede cuando el rival tiene ventaja material o posee sus propias y serias amenazas. Las dos torres que sólo pueden 'refunfuñar jaques', pero no dar mate, fueron apodadas *los cochinos ciegos* por el famoso jugador de ataque Dawid Janowski.

Modelos típicos del mate con las dos torres en séptima



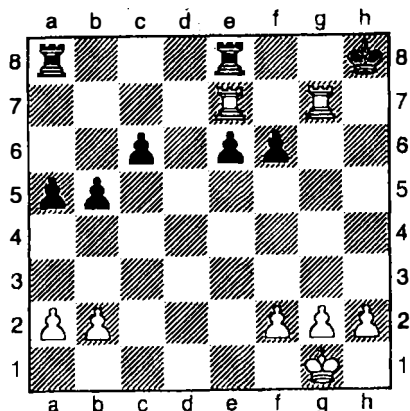
193) Juegan las blancas

El rey negro no tiene casilla de escape en f8, ya que está ocupada por su propia torre. Las blancas dan jaque mate con 1 ♖g7+ ♜h8 2 ♜h7+ ♜g8 3 ♜bg7.



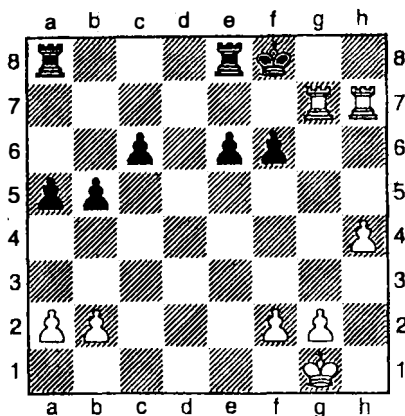
194) Juegan las blancas

Aquí no es posible el mate con las torres solas – debe asistirles una pieza extra. 1 ♘f5 (protegiendo la torre en g7) dispone la imparable amenaza de 2 ♜h8.



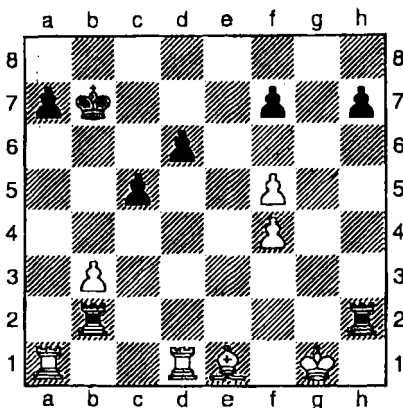
195a) Juegan las blancas

Las torres dominan magníficamente la séptima fila. Pero para ganar las blancas deben introducir otra unidad de ataque: 1 ♖h7+ ♔g8 2 ♖eg7+ ♔f8 3 h4! (195b).



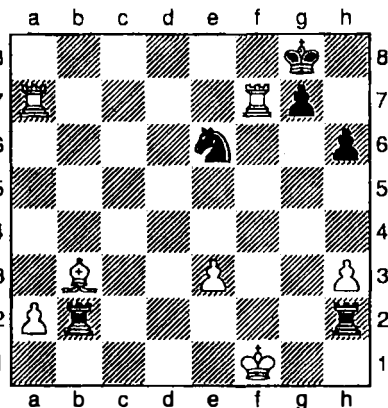
195b) Juegan las negras

¡El avance del peón-h es decisivo! El plan de las blancas es h5 y h6 (protegiendo la torre en g7), seguido por ♖h8 mate. Las negras no disponen de defensa.



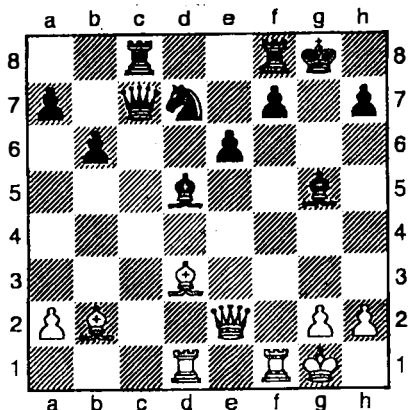
196) Juegan las negras

Con una pieza de menos, las negras salvan la partida con unas tablas mediante *amenazas perpetuas*: 1... ♖bg2+ 2 ♔f1 ♖b2 (amenazando 3... ♖h1 mate) 3 ♔g1 ♖bg2+ 4 ♔f1, etc.



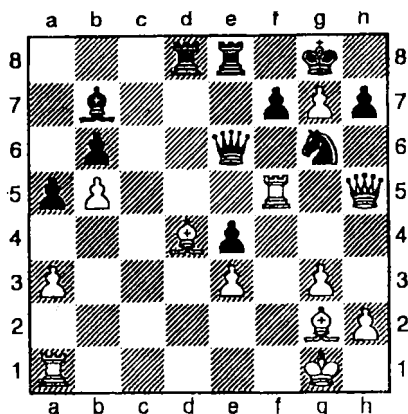
197) Juegan las blancas

Ambos jugadores tienen sus torres en la séptima fila, pero le toca el turno a las blancas y su alfil las ayuda: 1 ♖xg7+ ♔f8 2 ♖af7+ ♔e8 3 ♗a4+ ♔d8 4 ♖g8+ ♔f8 5 ♖gxf8 mate.



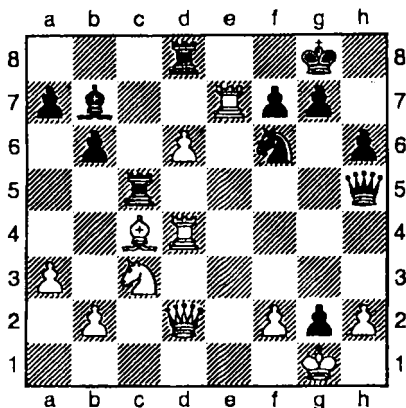
199) Juegan las blancas

Tras 1 ♖xh7+ ♘xh7 2 ♜h5+ ♗h6 las negras evitaron el mate en h8, pero las blancas ganan con la continuación 3 ♝xf7+ ♝xf7 4 ♜xf7+ ♗g7 5 ♜xg7 mate.



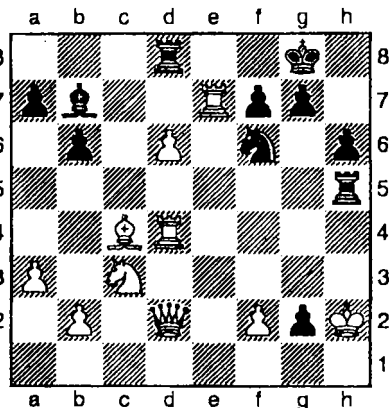
200) Juegan las blancas

Un peón blanco se alojó en g7 y controla la casilla-h8 – y hasta puede promover a dama: 1 ♜xh7+ ♘xh7 2 ♝h5+ ♗g8 3 ♝h8+ ♖xh8 4 ♜gxh8 ♜ mate.



201a) Juegan las negras

El peón-g2 está protegido (mediante el alfil en b7) y una torre negra puede alcanzar la columna-h. Por lo tanto sigue el sacrificio de dama 1... ♜xh2+ 2 ♗xh2 ♝h5+ (201b).



201b) Juegan las blancas

3 ♗g1 fracasa por 3... ♝h1 mate. Sin embargo, el avance con 3 ♗g3 resulta igualmente desastroso, ya que las negras darán mate en dos jugadas con 3...g1 ♜+ 4 ♖f4 ♜g5.

El mortífero jaque mate 46

El peón en la séptima fila

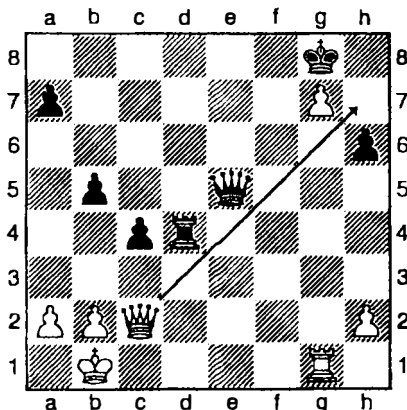
Una dama nueva – ¡en el medio juego!

Un peón que ha llegado a la séptima fila hace posible todo tipo de combinaciones mágicas. Esto es especialmente cierto cuando el peón se encuentra en g7 o h7, y el rey rival está situado directamente frente a él, en la octava fila.

Semejante peón avanzado controla algunas casillas valiosas, que pueden ser de gran ayuda en ciertos ataques de mate. El mortífero jaque mate 45, el mate de Anderssen, mostró algunos ejemplos de esto.

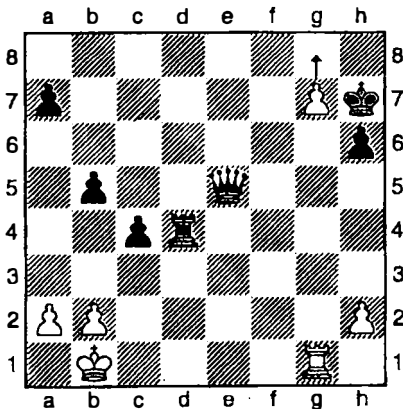
Incluso es más mortífera también la posibilidad de un *sacrificio de atracción* para forzar la promoción del peón.

Modelo típico con un peón en la séptima fila



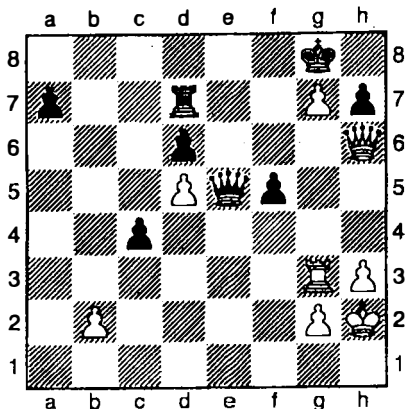
202a) Juegan las blancas

El material está equilibrado. Las negras estarían bien – excepto por el dramático sacrificio de dama $1 \text{ ♖h7+! ♔xh7 (202b)}$, atrayendo al rey negro.



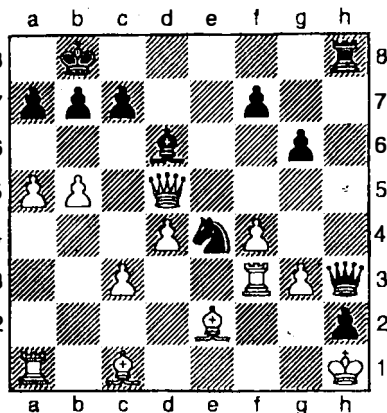
202b) Juegan las blancas

Las blancas promueven su peón-g con 2 ♗g8 . El peón se transforma en dama, y el rey negro recibe jaque mate.



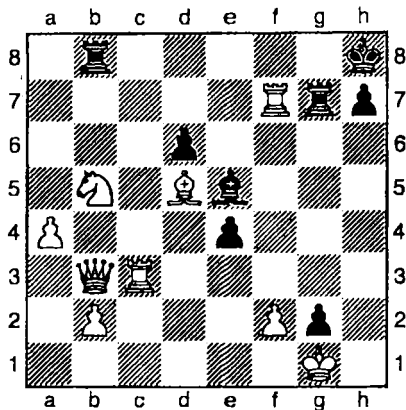
203) Juegan las blancas

Aunque la torre blanca está clavada, la combinación temática todavía es: 1 ♖xh7+ ♜xh7 2 g8♖+ ♜h6 3 ♖g6 mate.



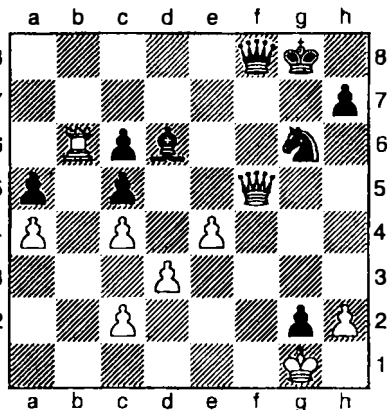
204) Juegan las negras

La victoria se logra con 1... ♖g2+ 2 ♜xg2 h1♖ mate. Observa ahora cómo las negras entregaron la dama para forzar la promoción del peón-h y así dar jaque mate.



205) Juegan las negras

El sacrificio 1... ♖h2+ obliga al rey blanco a dejar libre la casilla-g1, permitiendo avanzar al peón negro en g2. 2 ♜xh2 g1♖+ 3 ♜h3 ♖h1 es mate.



206) Juegan las negras

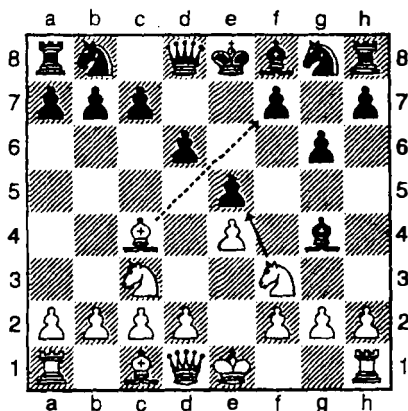
Un ejemplo mágico: 1... ♖xh2+! 2 ♜xh2 ♖h6+ gana. Después de 3 ♜xg2, 3... ♘h4+ ataca doblemente al rey y a la dama, mientras que 3 ♜g3 g1♖+ y 3 ♜g1 ♖h1+ son también decisivas.

El seudosacrificio de Legall es aún más común...

El famoso mate de Legall generalmente ocurre en la etapa de apertura e implica la *ruptura de una clavada* por parte de las blancas. Ésta surge cuando las negras tienen un alfil en g4, clavando un caballo blanco en f3 contra la dama blanca en d1. Las blancas por consiguiente perderían su valiosa dama si el caballo mueve, pero en posiciones excepcionales las blancas pueden ofrecer el sacrificio (jugando generalmente ♖e5). La idea es que si las negras capturan la dama, las piezas menores blancas darían jaque mate en una o dos jugadas.

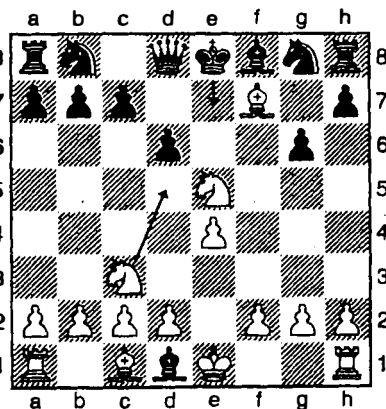
El mate de Legall sólo se ve a nivel de principiantes, pero una versión refinada (*el seudosacrificio de Legall*) puede atrapar a cualquiera. Las blancas no disponen de un jaque mate forzado tras la entrega de su dama, pero en cambio ganan material con un poderoso jaque de alfil en b5.

Modelo típico del mate de Legall



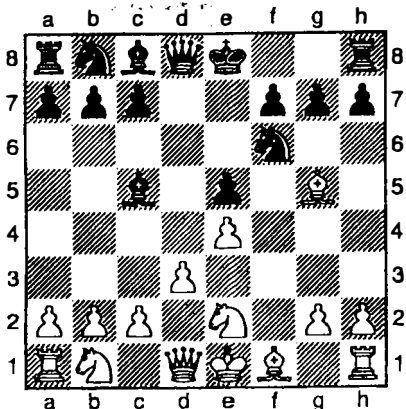
207a) Juegan las blancas

Tras 1 ♖e5 las negras capturan la dama blanca con 1... ♗xd1 (ya que con 1... dx5 2 ♗xg4 las blancas ganarían un peón). Las blancas continúan 2 ♗xf7+ (207b).



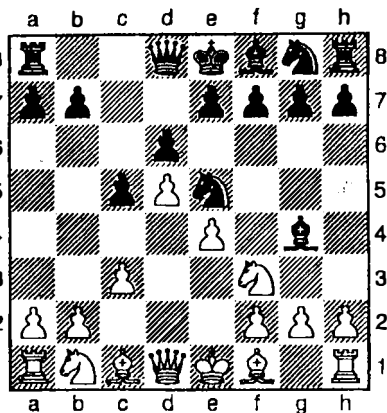
207b) Juegan las negras

La única jugada del rey negro es 2... ♔e7, y las blancas responden con 3 ♖d5 mate. En esta variante las blancas necesitan tres piezas menores atacantes para forzar el mate.



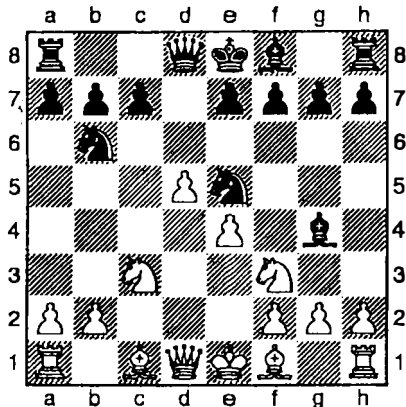
208) Juegan las negras

En este caso es posible dar mate sólo con dos piezas menores, ya que la casilla-e2 está bloqueada por el propio caballo blanco. Las negras juegan 1...♖xe4 2 ♖xd8 ♜f2 mate.



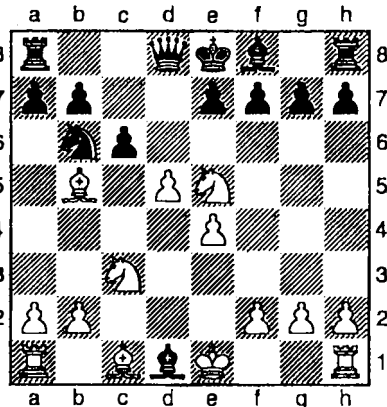
209) Juegan las blancas

Un ejemplo típico del *seudosacrificio de Legall*. 1 ♖xe5 ♜xd1 2 ♖b5+ gana material, porque las negras pueden interponerse con 2...♞d7, devolviendo la dama.



210a) Juegan las blancas

La clavada se rompe con 1 ♖xe5. Las blancas sacrifican la dama, a pesar del hecho de que 1...♜xd1 2 ♖b5+ c6 (210b) permite a las negras bloquear el jaque del alfil.



210b) Juegan las blancas

Tras 3 dxc6 las negras no tienen defensa contra los potenciales jaques a la descubierta (4 cxb7+ y 4 c7+), por ejemplo 3...a6 4 c7+ o bien 3...♞c7 4 cxb7+ ♜d8 5 ♖xf7 mate.

Ganar en plena apertura

La casilla-f7 es el punto más vulnerable de las negras antes de enrocar. Sin embargo, la *falta* de desarrollo de las negras no es la causa dominante de los 'accidentes' en esta casilla. La principal razón es la *torpe* colocación de las piezas. Un error común para las negras es comenzar el desarrollo de las piezas menores del flanco de dama antes que las del flanco de rey. Se producen entonces dos escenarios corrientes donde las blancas pueden jugar el aplastante sacrificio ♘xf7+ .

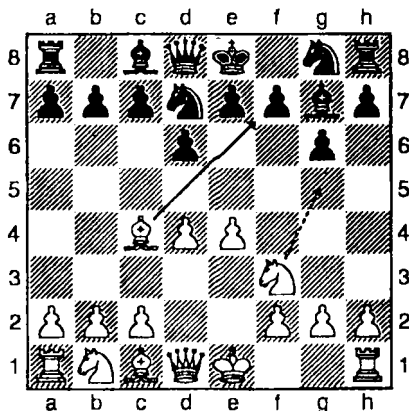
1) El caballo negro mueve prematuramente a d7

La maniobra ♘xf7+ , seguida de ♕g5+ y ♕e6 a menudo gana de inmediato. *Dado que el alfil negro en c8 ya no controla la casilla-e6, el caballo blanco puede potencialmente utilizar esa casilla.*

2) El alfil negro mueve prematuramente a g4

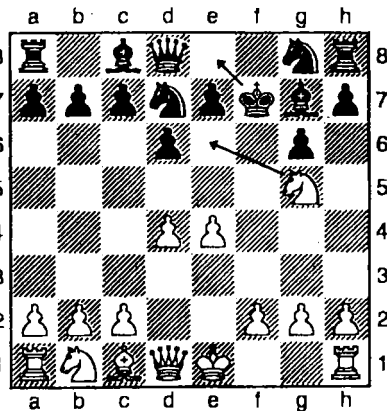
Con frecuencia éste es un garrafal error táctico. Tras ♘xf7+ ♕xf7 las blancas juegan ♕g5+ (o algunas veces ♕e5+) y el alfil negro en g4 queda bajo el ataque de la dama blanca en d1.

Modelo típico del sacrificio ♘xf7+



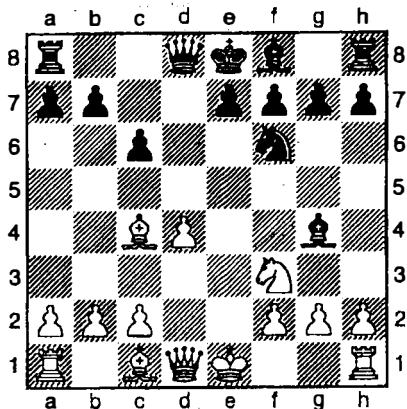
211a) Juegan las blancas

El caballo negro ha sido desarrollado prematuramente a d7, debilitando el control sobre la casilla-e6. Las blancas sacrifican con ♘xf7+ ♕xf7 2 ♕g5+ (211b).



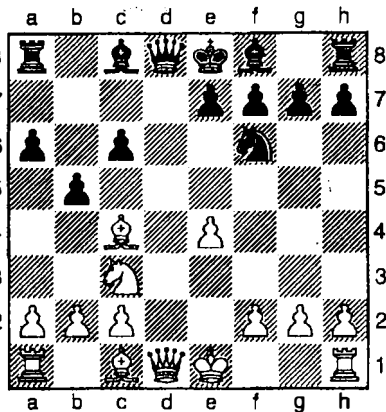
211b) Juegan las negras

El rey, en jaque del caballo blanco, no tiene buenas casillas. Si 2... ♕f6 , 3 ♖f3 es mate; si 2... ♕f8 , 3 ♕e6+ , y si 2... ♕e8 , entonces 3 ♕e6 atrapa la dama negra.



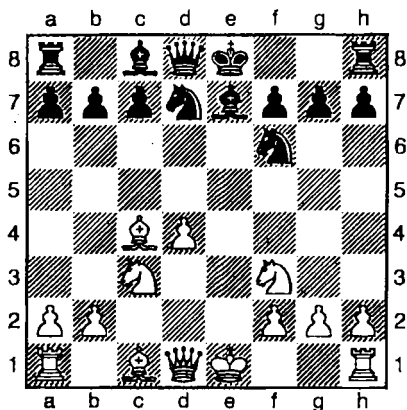
212) Juegan las blancas

Se gana un peón utilizando como objetivo el alfil negro en g4. Tras 1 ♖xf7+ ♜xf7 2 ♕e5+ el rey de las negras debe mover. Las blancas recuperan el alfil con 3 ♘xg4.



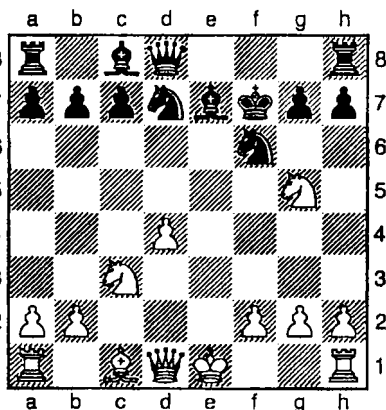
213) Juegan las blancas

Cuando la columna-d se abre de manera temprana, ten cuidado del típico sacrificio de desviación 1 ♖xf7+ ♜xf7 2 ♛xd8 ganando la dama negra.



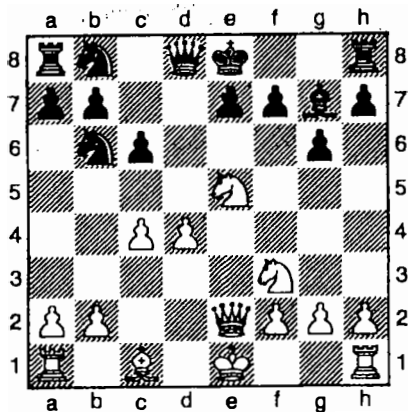
214a) Juegan las blancas

Las negras están tan bien desarrolladas como las blancas, pero sus piezas están *momentáneamente mal colocadas*. Las blancas deben atacar velozmente: 1 ♖xf7+ ♜xf7 2 ♕g5+ (214b).



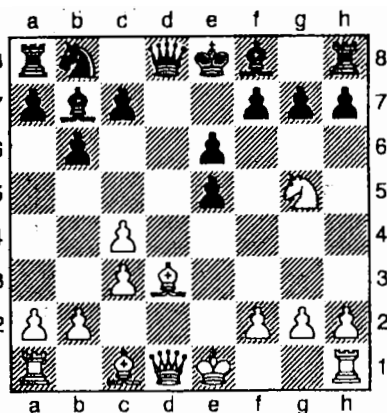
214b) Juegan las negras

La retirada 1... ♜g8 recibe mate mediante 2 ♜b3+. Sin embargo, después de 1... ♜g6 2 ♛d3+ ♜h5 3 ♛f5 el expuesto rey negro perecerá pronto.



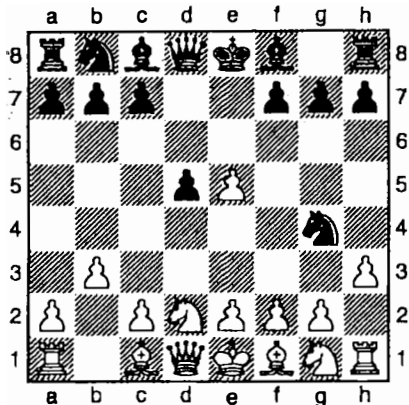
216) Juegan las blancas

La eliminación del peón-f7 debilita el control de las negras sobre la casilla-e6. Las blancas juegan 1 ♖xf7 ♜xf7 2 ♘g5+ ♔e8 3 ♘e6 con horquilla a la dama y al alfil.



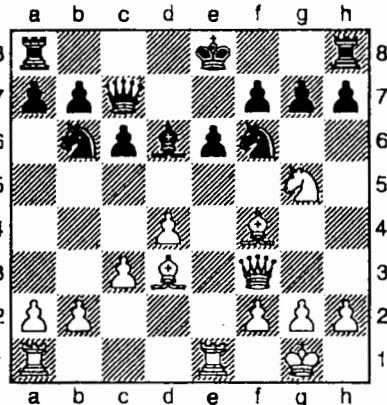
217) Juegan las blancas

1 ♖xf7 ♜xf7 2 ♙g6+ gana la dama a cambio de dos piezas tras 2...hxg6 (después de 2...♜e7 las blancas tienen 3 ♙g5 mate) 3 ♜xd8. Una combinación bien escondida.



218) Juegan las negras

¿Esta vieja trampa muestra el sacrificio de caballo para abrir por la fuerza una diagonal vulnerable. 1...♘e3 2 fxe3 (o se pierde la dama) 2...♜h4+ 3 g3 ♜xg3 mate.



219) Juegan las blancas

Las negras (que están a sólo una jugada de enrocar) ven destruida su cobertura de peones con la rutinaria 1 ♖xe6 fxe6 2 ♜xe6+ seguida por la captura del alfil en d6.

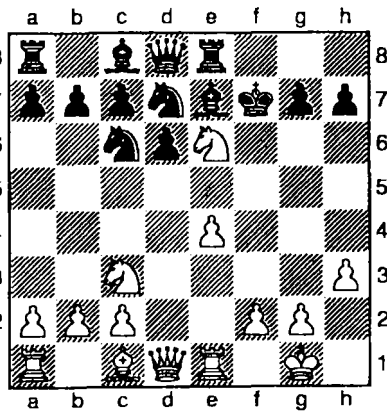
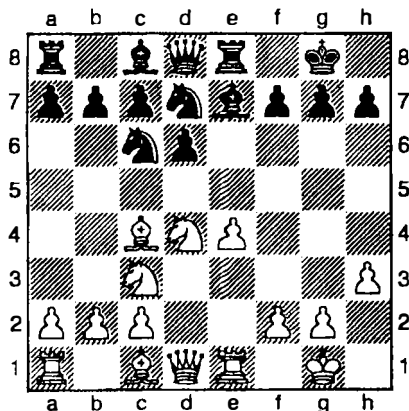
Dos sacrificios al precio de uno

El gran jugador alemán Siegbert Tarrasch (1862-1934) cayó una vez en este jaque mate. En 1958 la leyenda americana Bobby Fischer creó su propia y famosa versión contra Sammy Reshevsky.

Las condiciones necesarias para esta ingeniosa trampa son bastante elementales. Las blancas necesitan un alfil atacando el peón-f7 de las negras, y también un caballo blanco que pueda jugar a la casilla-e6, que tendrá gran repercusión si estuviera ausente el peón-f7.

Bajo estas condiciones las blancas pueden considerar la posibilidad de sacrificar ♗xf7+, intentando a la siguiente continuar con ♘e6. Una característica brillante, que cobra muchas víctimas, surge cuando las negras pueden capturar el alfil con su rey. Esto aparenta mantener el control de la casilla-e6. De hecho las blancas realizan de todas formas la poderosa jugada ♘e6, ofreciendo el caballo como sacrificio adicional. El rey negro es atraído al centro, donde casi siempre recibe mate.

Modelo típico de la trampa de Fischer

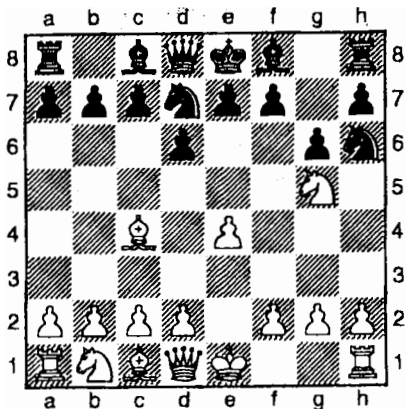


220a) Juegan las blancas

Se sacrifica el alfil con 1 ♗xf7+, forzando 1... ♜xf7. Entonces viene la sorprendente continuación, 2 ♘e6 (220b), atacando la dama negra.

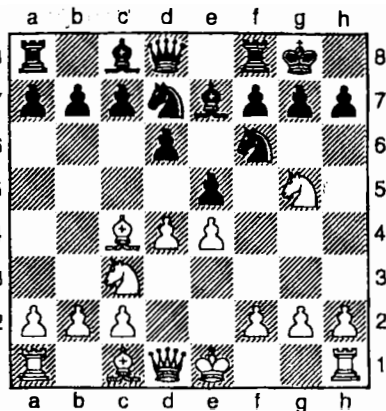
220b) Juegan las negras

Para evitar perder su dama, las negras capturan con 2... ♜xe6. Ahora el rey está expuesto en el centro. Las blancas continúan con 3 ♗d5+ ♜f6 4 ♗f5 jaque mate.



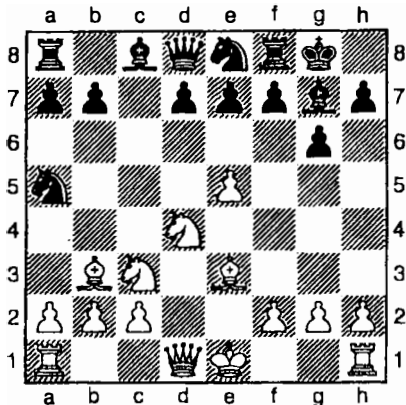
221) Juegan las blancas

Aquí las negras no tienen la alternativa de capturar en f7 con su rey. Las blancas ganan fácilmente con 1 ♖xf7+ ♜xf7 2 ♘e6 ♛e8 3 ♞xc7 ataca tanto a la dama negra como a la torre. Pero una complicación a considerar es que tras 3...♞d8 4 ♞xa8 el caballo puede quedar atrapado.



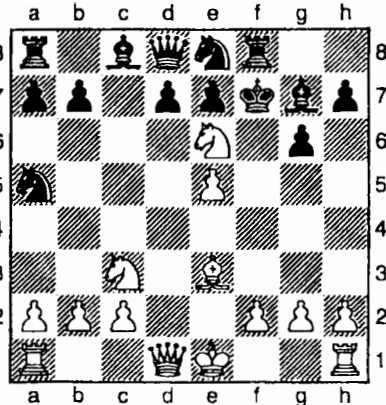
222) Juegan las blancas

1 ♖xf7+ ♜xf7 2 ♘e6 ♛e8 3 ♞xc7 ataca tanto a la dama negra como a la torre. Pero una complicación a considerar es que tras 3...♞d8 4 ♞xa8 el caballo puede quedar atrapado.



223a) Juegan las blancas

La partida Fischer-Reshevsky. La sólida posición de las negras fue destrozada con 1 ♖xf7+ ♜xf7 (1...♞xf7 2 ♘e6! dxe6 3 ♛xd8 gana la dama) 2 ♘e6 (223b).



223b) Juegan las negras

Para salvar su dama las negras juegan 2...♜xe6 (si 2...dxe6, 3 ♛xd8). Pero tras 3 ♛d5+ ♜f5 el rey negro peca, por ejemplo 4 g4+ ♜xg4 5 ♞g1+ ♜h5 6 ♛d1+.

Posiciones para examen

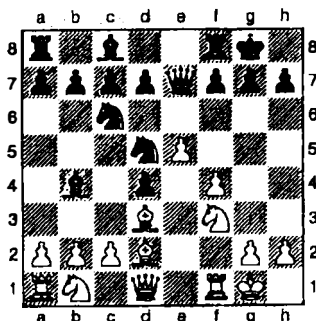
En cada una de estas posiciones tu tarea es hallar la combinación ganadora que *fuerza el jaque mate* o bien *gana material* . Las 36 posiciones están tomadas de verdaderas partidas de torneo. Si no encuentras inmediatamente la idea, *persevera en el desafío al menos durante 10 minutos por posición* . Si después de esto necesitas una pista, observa la lista de *mortíferos jaque mates* que sigue a cada posición para ver el motivo principal que deberías buscar.

Las soluciones se indican en la página 121.

Resultados

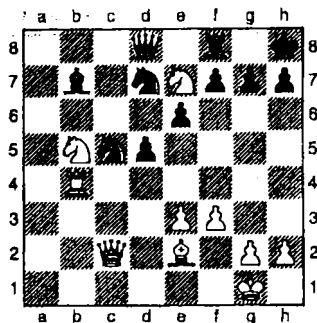
Si afrontaste los exámenes sin utilizar las pistas, el número de combinaciones resueltas correctamente se corresponde aproximadamente con tu habilidad de acuerdo a lo siguiente:

36	Estándar de maestro
30-35	Fuerza de jugador de torneos
25-29	Excelente reconocimiento de modelos
20-24	Buen reconocimiento de modelos
15-19	Prometedor – ¡apúntate a un club de ajedrez!
10-14	Promedio
5-9	Necesitas más práctica
0-4	¿Tu papá juega backgammon?



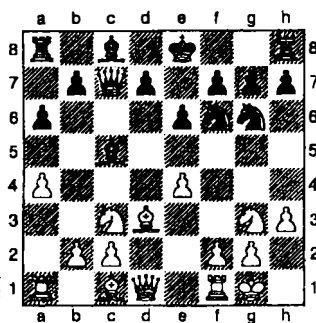
224) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 32.



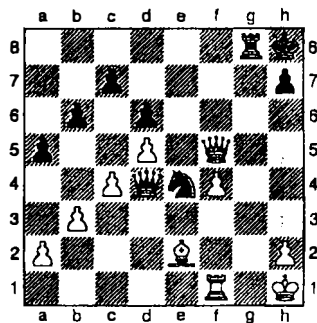
225) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 1.



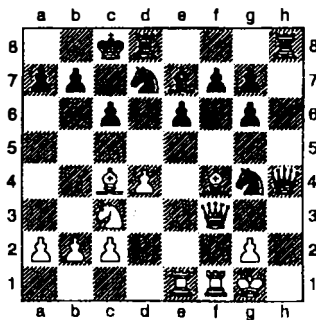
226) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 28.



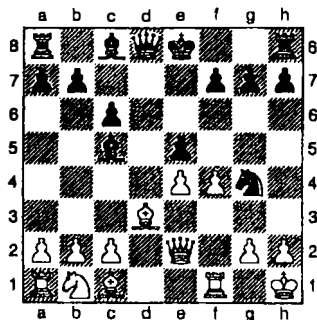
227) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 5.



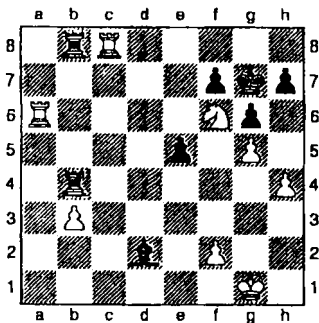
228) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 34.



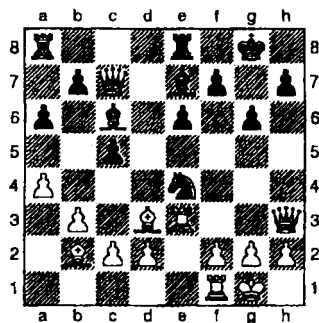
229) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 2.



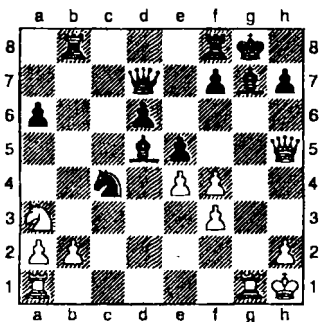
230) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 3.



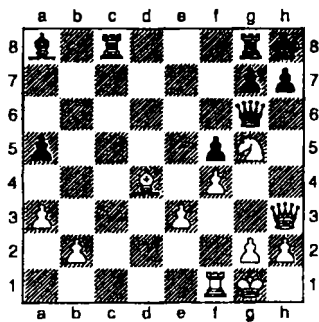
231) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 37.



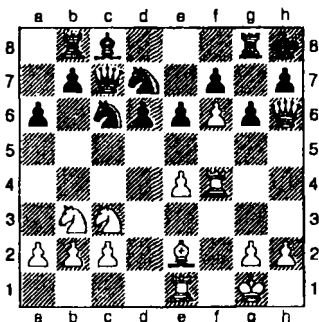
232) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 21.



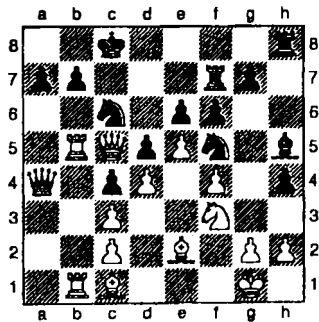
233) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 4.



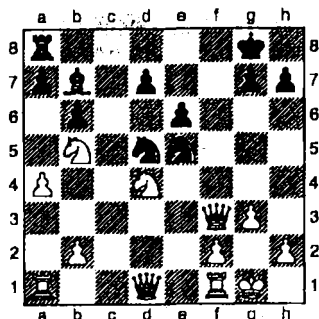
234) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 39.



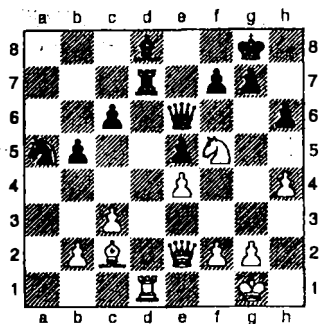
235) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 15.



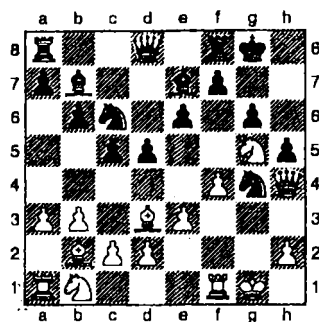
236) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 38.



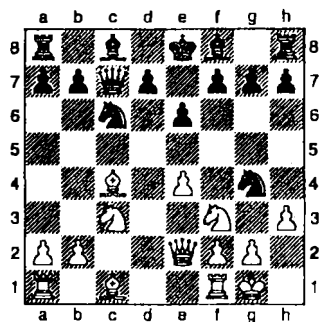
237) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 22.



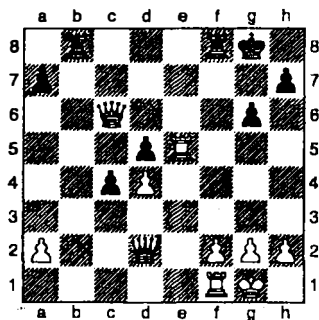
238) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 13.



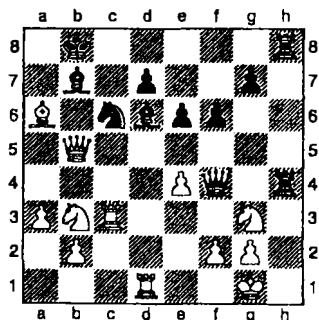
239) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 31.



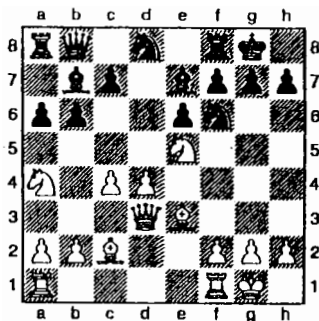
240) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 41.



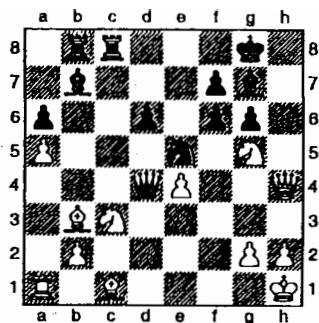
241) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 7.



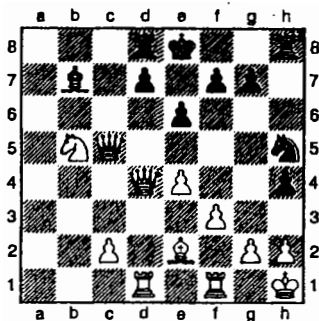
242) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 30.



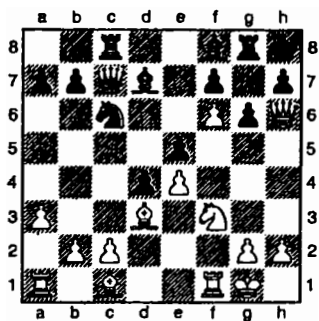
243) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 50.



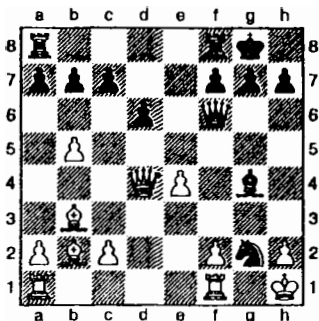
244) Juegan las negras.

Pista: ver los jaque mates 9 & 6.



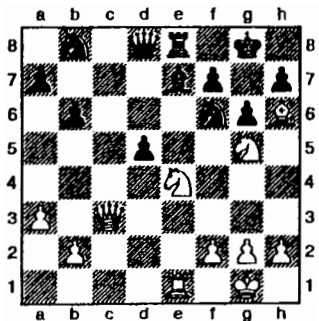
245) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 5.



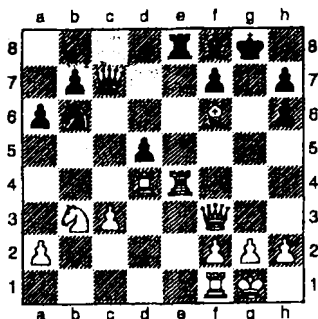
246) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 38.



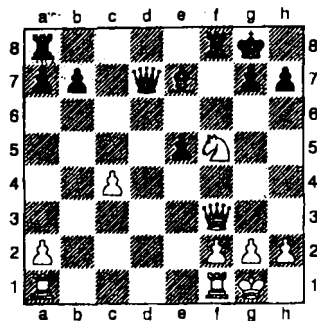
247) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 42.



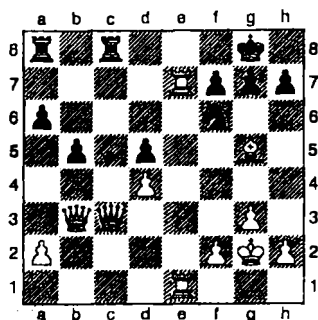
248) Juegan las blancas.

Pista: ver los jaque mates 37 & 18.



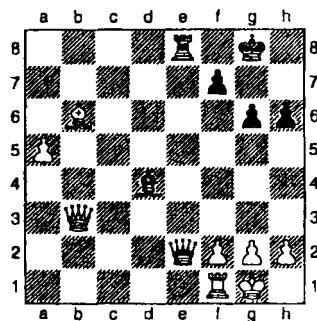
249) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 23.



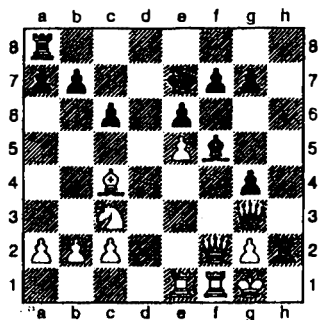
250) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 43.



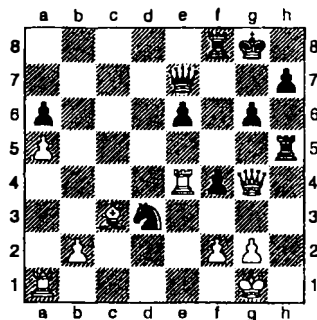
251) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 41.



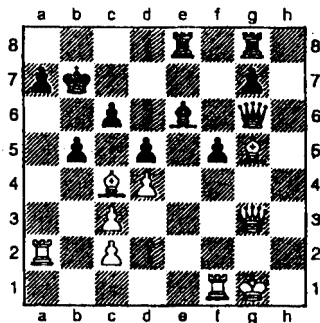
252) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 6.



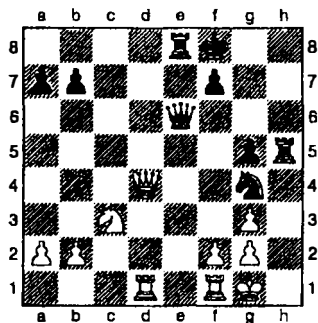
253) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 12.



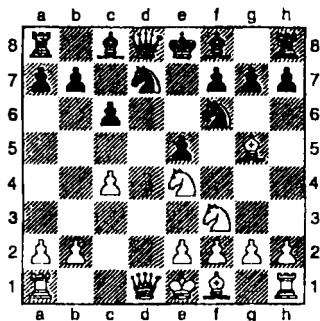
254) Juegan las blancas.

Pista: ver el jaque mate 24.



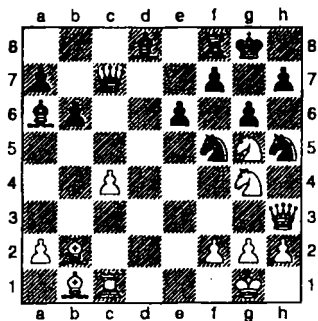
255) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 6.



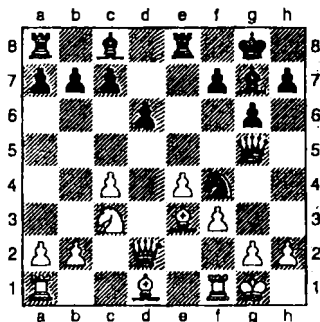
256) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 47.



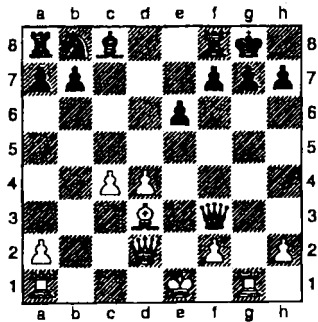
257) Juegan las blancas.

Pista: ver los jaque mates 38 & 13.



258) Juegan las negras.

Pista: ver el jaque mate 22.



259) Juegan las blancas.

Pista: ver los jaque mates 21 & 42.

Soluciones a las posiciones de examen

224. El clásico sacrificio del *presente griego* decide: 1 ♖xh7+ ♜xh7 2 ♘g5+ ♜g8 (si 2... ♜g6, 3 f5+ gana) 3 ♜h5 y las negras no tienen defensa a la siguiente ♜h7+.

225. Las blancas utilizan el tema del *mate de Anastasia*: 1 ♜xh7+ ♜xh7 2 ♜h4 jaque mate.

226. Las negras ganan una pieza con 1... ♜xg3 en una versión simple de la *maniobra de Korchnói*.

227. 1... ♜g1+ 2 ♜xg1 ♘f2 es un limpio *mate semiahogado*.

228. Tras un sacrificio de dama los alfiles blancos dan el *mate de Boden* con 1 ♜xc6+ bxc6 2 ♜a6 mate.

229. 1... ♘h2 explota la carencia del *peón-f defensivo*.

230. Tras 1 ♜a8 ♜xa8 (1... ♜xc8 2 ♜xc8 no hace ninguna diferencia) 2 ♜xa8 las negras no pueden evitar el *mate árabe* con 3 ♜g8 a la siguiente jugada.

231. La *debilidad de casillas negras* es aquí el motivo. El alfil blanco barre la gran diagonal y ayuda a la torre blanca en el mate con 1 ♜xh7+ ♜xh7 2 ♜h3+ ♜g3 3 ♜h8.

232. En este *sacrificio de la torre en g7* la dama blanca zigzaguea antes de que la segunda torre blanca ejecute el mate: 1 ♜xg7+ ♜xg7 2 ♜g5+ ♜h8 3 ♜f6+ ♜g8 4 ♜g1+ ♜g4 5 ♜xg4.

233. 1 ♜xb7+ ♜xh7 2 ♘f7 es un *mate ahogado* que Papá detestará.

234. Las blancas ganan con la versión directa del *mate de Lolli*: 1 ♜xh7+ ♜xh7 2 ♜h4 jaque mate.

235. 1 ♜xc6+ bxc6 2 ♜b8+ ♜d7 (o 2... ♜c7) 3 ♜1b7 jaque mate – un tema de *distintos mates en el flanco de dama*.

236. 1... ♜g2+! 2 ♜xg2 ♘f4++ fuerza el *otro mate de Blackburne* tras 3 ♜g1 ♘h3.

237. Tras un cambio preliminar de torres el excelente *caballo en f3* hace lo suyo. 1 ♜xd7 ♜xd7 2 ♜g4 y las blancas amenazan mate en g7, y ganar la dama negra con ♘xh6+.

238. La bravuconada 1 ♜xh5 dispone el *mate de Blackburne* después de 1... gxf5 2 ♜h7.

239. Aquí el tema es la *eliminación del defensor en f6* (de hecho el defensor está en f3 y le toca el turno a las negras). 1... ♘d4 gana tras 2 ♜d1 (2 ♘xd4 ♜h2 mate) 2... ♘xf3+ 3 ♜xf3 ♜h2 jaque mate.

240. El *refinado mate en la primera fila* hace que sea necesario: 1... ♜xf2+ 2 ♜xf2 ♜b1+ 3 ♜f1 ♜(cualquier)xf1 mate.

241. El tema es el *doble sacrificio de torre en h8* (o h1 para el caso de las negras). Aquí las negras ganan con 1... ♜h1+ 2 ♘h1 ♜xb1+ 3 ♜xh1 ♜h2 jaque mate.

242. Usufructuando la *alineación de la dama y el alfil*, las blancas ganan con 1 ♘d7, explotando las amenazas latentes de jaque mate contra h7. Si 1... ♘xd7, 2 ♜xh7 es mate, y si 1... ♜c8, 2 ♘xf6+ ♜xf6 3 ♜xh7 mate.

243. Una versión original de la *trampa de Fischer*. Las blancas ganan la dama negra con 1 ♜xf7+ ♘xf7 2 ♜h7+ ♜f8 3 ♘e6+ seguida por 4 ♘xd4.

244. El *jaque de caballo de Taimánov* es empleado primero para abrir la columna-h para seguir luego con el *sacrificio de la torre* en la casilla-h1: 1...♘g3 + 2 hxg3 hxg3+ 3 ♖g1 ♖h1+ 4 ♖xh1 ♖h5+ 5 ♖g1 ♖h2 jaque mate.

245. Otro *mate semiahogado*: 1 ♘g5 ♗xh6 2 ♘xf7 jaque mate.

246. 1...♗f3 2 ♖xf6 ♘f4+ 3 ♖g1 ♘h3 (o 3...♘e2) jaque mate es el *otro mate de Blackburne*.

247. El *mate en la primera fila* sólo funciona si las blancas siguen el orden correcto de jugadas: 1 ♖xf6 (no 1 ♘xf6+ ♗xf6 2 ♖xe8+ ♖xe8 3 ♖xf6) y las negras ganan con el mate en la primera fila 3...♖e1) 1...♗xf6 2 ♘xf6+ y ganan, ya que si 2...♖xf6, 3 ♖xe8 es jaque mate.

248. 1 ♖g4+ ♖xg4 2 ♖xg4+ ♗g7 3 ♖xg7+ ♖f8 (3...♖h8 4 ♖g6 mate) 4 ♖xh7 con el imparabile ♖h8 mate que sigue es una mezcla de la *debilidad de casillas negras* y el *mate de Morphy*.

249. El *caballo en f5* golpea de nuevo: 1 ♖d5+ ♖xd5 2 ♘e7+ y las blancas quedan con pieza de ventaja tras 3 ♘xd5 en la siguiente jugada.

250. El *desvío con la torre* gana la dama negra: 1 ♖e8+ ♘xe8 2 ♖xe8+ ♖xe8 3 ♖xc3.

251. 1...♖xf2+ 2 ♖xf2 ♖e1 jaque mate: la versión más común del *refinado mate en la primera fila*.

252. Si la torre negra estuviera en h8, y no en h2, el mate con ...♖h2 sería posible. Las negras consiguen esto con el *sacrificio de torre en columna-h*: 1...♖h1+ 2 ♖xh1 ♖h8+ 3 ♖g1 ♖h2 jaque mate.

253. 1...♖h1+ 2 ♖xh1 ♘xf2+ provoca un doble ataque al rey y dama blancos – el viejo *truco* de ♖h8+ y ♘f7+ desde el punto de vista de las negras.

254. El motivo del *sacrificio de atracción de la torre en h7* realizado en el *flanco de dama*: 1 ♖xa7+ ♖xa7 2 ♖c7+ ♖a8 (o 2...♖a6) 3 ♖a1 jaque mate.

255. 1...♖h1+ 2 ♖xh1 ♖h6+ 3 ♖g1 ♖h2 jaque mate; nuevamente es el tema del *sacrificio de torre*. Observa que 1...♖h6 fallaría por 2 ♖d6+, cambiando las damas.

256. Las negras rompen la clavada con una variante del *mate de Legall*: 1...♘xe4 2 ♗xd8 ♗b4+ 3 ♘d2 ♗xd2+ 4 ♖xd2 ♘xd2 ganando una pieza.

257. 1 ♖xh5 (no 1 ♗xf5 ♗xg5) gana con una encantadora mezcla del *mate de Blackburne* y el *otro mate de Blackburne*: 1...gxf5 2 ♘h6+ ♘xh6 3 ♗xh7 mate.

258. 1...♗d4 es una astuta explotación del tema del *caballo en f5* (o, por supuesto, un caballo en f4 si las negras conducen el ataque). 2 ♖xd4 permite 2...♖xg2 mate, mientras que 2 ♗xd4 pierde la dama por 2...♘h3+ 3 ♖h1 ♖xd2. Esto deja 2 ♖e1 ♗xe3+ 3 ♖xe3 ♘xg2 4 ♖xg2 ♖xe3+ ganando.

259. Aquí el *sacrificio de torre en g7* gana con mínimo respaldo tras 1 ♖xg7+ ♖xg7 2 ♖g5+ ♖h8 3 ♖h6 y las blancas amenazan el *mate en la primera fila* (con ♖xf8) como también ♖xh7 mate.

Glosario de términos

Alfil fianchettato – Es un alfil que ha sido desarrollado sobre la gran diagonal tras mover el peón-g o -b una casilla hacia adelante. Por ejemplo, si las blancas tienen peones en h2, g3 y f2, se dice que un alfil en g2 está *fianchettato*.

Alfiles barredores – ver Alfiles de Horwitz.

Alfiles de Horwitz – Dos alfiles alineados en diagonales adyacentes, apuntando directamente al rey enemigo. También se conocen como alfiles *paralelos* o *barredores*.

Alfiles paralelos – ver Alfiles de Horwitz.

Ataque en rayos X – Un ataque a lo largo de una columna o diagonal *donde el efecto continúa a través y más allá de una interpuesta pieza enemiga* (ver el diagrama 152 para un ejemplo).

Atracción – Un sacrificio realizado para atraer a una pieza enemiga *sobre* una casilla determinada. Muchos sacrificios de atracción también podrían denominarse desviaciones (ver debajo), y ambos términos resultan a menudo intercambiables.

Calidad, la – Cuando uno de los bandos tiene una torre a cambio de un caballo o un alfil, se dice que tiene ‘calidad’ de ventaja. ‘Ganar la calidad’ es un término ajedrecístico común, que significa que uno de los jugadores ha ganado una torre bien por un caballo o un alfil. :

Casilla de escape – Una casilla que permite la fuga del rey.

Clavada – Si una pieza no puede moverse sin exponer otra de mayor valor situada detrás, se dice que está *clavada*.

Columna abierta – Una columna que carece de *peones de cualquier color*. Generalmente las torres están bien colocadas en dichas columnas, ya que pueden moverse libremente a lo largo.

Columna semiabierta – Una columna que contiene un peón o peones de sólo un color. Las columnas semiabiertas son muy útiles para atacar al rey con las *piezas mayores* – las torres y las damas.

Desviación/desvío – Un sacrificio de desviación echa a una pieza enemiga *fuera* de una casilla determinada.

Doble amenaza – *La mayoría de las combinaciones se basan en este motivo*. Son dos amenazas simultáneas, con el objeto de que el defensor sólo pueda encargarse de una de ellas.

Enfilada – Una maniobra que gana material, llevada a cabo por alfiles, torres o damas. Una pieza enemiga resulta atacada y obligada a retirarse, de modo que pueda capturarse una pieza de menor valor situada detrás.

Estafa – Un truco taimado que salva o gana una partida claramente perdida, o gana una partida manifestamente tablas.

Gran diagonal – Las diagonales a1-h8 y h1-a8 se denominan grandes diagonales.

Horquilla – Cuando dos piezas (o más) son atacadas simultáneamente por una pieza rival, de tal manera que la pérdida de material es forzada.

Jaque doble – Cuando el rey recibe jaque de dos piezas simultáneamente.

Jaque perpetuo – Cuando uno de los bandos puede dar jaque indefinidamente, llevando eventualmente de ese modo a un empate.

Jaque rencoroso – Un jaque sin valor práctico realizado en una posición perdida, generalmente sólo para prolongar una partida perdida o aplazar el jaque mate por otra jugada.

Liberación de espacio – Un sacrificio realizado para *dejar libre la casilla que ocupa una pieza*, de modo que pueda utilizarse por otra pieza del mismo color.

Pieza sobrecargada – Cuando una pieza tiene más de una obligación defensiva, y *no puede desempeñar todas*, se dice que está sobrecargada.

Piezas mayores – Esto se refiere a las damas y las torres (a veces también se denominan piezas pesadas).

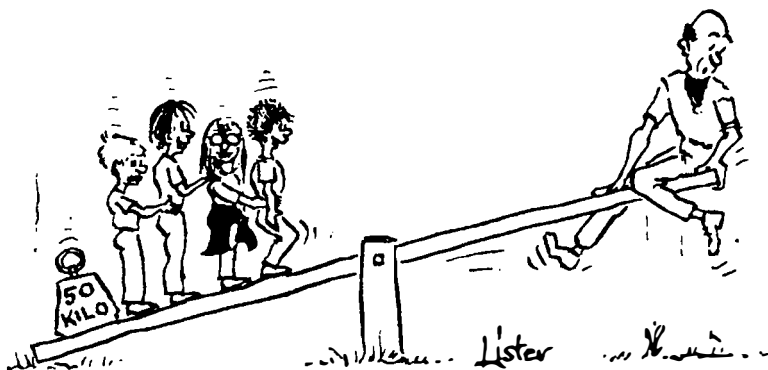
Piezas menores – Los alfiles y caballos se conocen como *piezas menores*.

Red de mate – Un rey atrapado en una formación donde el mate es inevitable, aún cuando esto pueda tomar varias jugadas.

Romper la clavada – Si, como parte de una combinación, una pieza juega a pesar de estar clavada, esto se denomina *romper la clavada*.

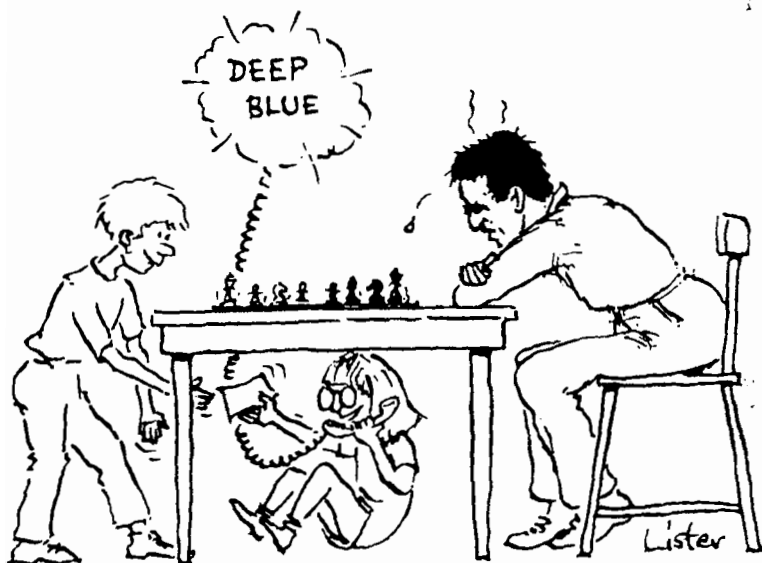
Sacrificio de calidad – El sacrificio de una torre (que vale 5 puntos) por un caballo o bien por un alfil (que valen 3 puntos cada uno).

Tiempo – La unidad de tiempo equivalente a una jugada. Una jugada realizada 'con ganancia de tiempo' es aquella que cumple con un propósito útil a la vez que gana tiempo mediante una fuerte amenaza secundaria (tal como un jaque o un ataque sobre una pieza).



EL SUBE Y BAJA

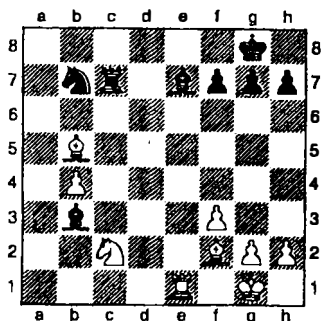
Y para terminar...



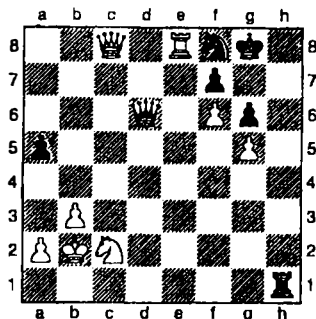
Qué hacer si tu papá es Garri Kaspárov

Tienes que aceptar que si tu papá es uno de los más grandes jugadores de todos los tiempos, ¡estarás en grandes problemas! Sin embargo, no pierdas las esperanzas. Para empezar, permítasenos fundamentar que resulta perfectamente posible vencer a Kaspárov con los temas de este libro, como demuestran los ejemplos siguientes:

Kárpov – Kaspárov
Campeonato del Mundo (partida 3),
Moscú 1984/5



Short – Kaspárov
Bruselas 1986



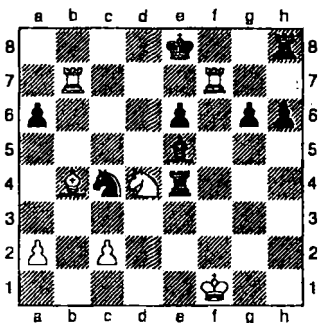
260) Juegan las blancas

Kárpov ganó con 1 ♔b6, ya que con 1... ♖xc2 2 ♜xe7 Kaspárov perderá su caballo o recibirá el mate en la primera fila. Por ejemplo, 2... ♘d6 3 ♔c5 ♘xb5 4 ♗e8 jaque mate. ¡Sencillo!

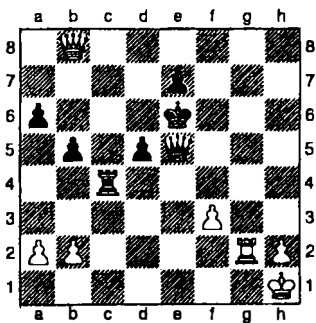
261) Juegan las blancas

Aquí la debilidad de casillas negras (provocada por el peón blanco alojado en la casilla-f6) colabora en la debacle de Kaspárov. Tras 1 ♜d8 ♖e5+ 2 ♗a3 las negras ya no pueden defenderse contra la amenaza de 3 ♜xf8+.

Topálov – Kaspárov
Olimpiada de Moscú 1994



Svídler – Kaspárov
Tilburg 1997



262) Juegan las blancas

El poder absoluto de las dos torres en la séptima fila causó aquí la caída de Kaspárov. Las blancas ganan con 1 ♜fe7+ ♗d8 2 ♘c6+ ya que si 2... ♗c8 seguiría 3 ♘a7+ ♗d8 4 ♜bd7 jaque mate.

263) Juegan las blancas

Aquí Peter Svidler obtuvo la partida amenazando ganar la dama de Kaspárov con un sacrificio de atracción. 1 ♜g6+ ♗f5 2 ♜g5+! ♗xg3 3 ♖xe5+ emplea el mismo motivo que el mortífero jaque mate 24.

Como muestran estas derrotas de Kaspárov, hasta los campeones están indefensos contra los temas básicos de ataque. La dificultad – por supuesto – reside en primer término en conseguir la posición ventajosa. Si quieres llegar a ser un jugador *verdaderamente* fuerte – un maestro potencial – necesitarás trabajar en todos los aspectos de tu juego.

Concluiremos con algunos consejos para guiarte una vez que hayas dominado los motivos combinatorios importantes incluidos en este libro. Éstos funcionan aún si tu papá no es Garri Kaspárov...

Para un posterior perfeccionamiento

1) Juega muchas partidas

Partidas rápidas, lentas, amistosas o formales – juega todo el tiempo, preferiblemente contra rivales un poco más fuertes que tú. Cuando sea posible, realiza un análisis *post-mortem*, donde discutas la partida con tu rival y comparen vuestros pensamientos. Un programa ajedrecístico de los mejores (como *Fritz* o *Chess Genius*) te brindará también una buena práctica.

2) Lee muchos libros de ajedrez

Existe un fascinante abanico de literatura ajedrecística. Estudia las aperturas, medio juegos y finales. Puedes hacer estas tres cosas a la vez repasando una buena colección de partidas de un gran jugador. Suscríbete a una revista de ajedrez, y reproduce muchas partidas de grandes maestros lo bastante rápido como para desarrollar un ‘sentido’ de cómo los jugadores fuertes desarrollan sus piezas y preparan los ataques.

3) Desarrolla un repertorio de aperturas

Es muy importante la manera en que empieza una partida, ya que una buena apertura te ayudará a obtener una posición de ataque. No tengas miedo de la ‘teoría’, ¡sino empléala en tu provecho! Es sumamente divertido ver como aparecen sobre el tablero los sistemas que estudiaste con los libros en casa.

Cuando ingreses en un club de ajedrez, y comiences a jugar torneos, mantén siempre un registro de tus partidas, y más adelante pasa revista a las aperturas.

4) Concéntrate de verdad

Los mejores maestros desarrollan un gran poder de concentración, pues *ellos saben que en casi cualquier posición pueden estar ocultos los más sorprendentes matices*. Debes trabajar muy pero muy duro, calculando y analizando variantes durante la partida. No seas superficial en tu manera de pensar – y considera respetuosamente a *todos* tus rivales.

5) Ataca con confianza

Si obtienes una posición ventajosa, ¡sé audaz! Incluso si Kaspárov es tu papá, *él no puede salvar una posición perdida si tú atacas perfectamente*. Si se te presenta la oportunidad, lanza un ataque directo sobre el rey enemigo.

OTROS TÍTULOS EN ESPAÑOL DE GAMBIT PUBLICATIONS

LOS SECRETOS DE LA ESTRATEGIA MODERNA EN AJEDREZ

Avances desde Nimzowitsch

John Watson

Se cumplen ahora setenta y cinco años desde que Nimzowitsch escribió su obra monumental *Mi sistema*. Aunque se mantiene como una obra fundamental en la estrategia de ajedrez, el enfoque de las posiciones de ajedrez ha cambiado notablemente desde los tiempos de Nimzowitsch. Este libro satisface la necesidad de realizar un exhaustivo y profundo trabajo del moderno tratamiento de las posiciones de ajedrez.

304 grandes páginas

\$24.95

ISBN 1 901983 60 9

Julio 2002

COMPRENDER AJEDREZ JUGADÁ A JUGADA

Un gran maestro de la elite mundial explica paso a paso cómo se ganan las partidas de ajedrez

John Nunn

En este libro John Nunn ha seleccionado treinta partidas modernas para ayudar al lector a entender los aspectos más importantes del ajedrez e ilustrar los modernos principios de ajedrez.

Cada partida contiene muchas lecciones, pero en esencia se pretende guiar al lector a través de las ideas más importantes de cada fase de la partida.

272 grandes páginas

\$19.95

ISBN 1 901983 61 7

Agosto 2002

EL CAMINO HACIA EL PROGRESO EN AJEDREZ

Un campeón de los EEUU ofrece soluciones a los problemas reales de ajedrez

Alex Yermolinsky

“¿Cómo puedo mejorar mi juego?” es una eterna pregunta que se hacen todos los jugadores de ajedrez. Como no hay respuestas sencillas, Alex Yermolinsky está mejor cualificado que la mayoría para darnos un buen consejo. Una vez fundada la conocida ‘Escuela Soviética de Ajedrez’ se entrena a sí mismo, lentamente pero con firmeza, consiguiendo mejorar su juego hasta convertirse en un gran maestro de la elite mundial. En este libro pasa revista a muchos de las experiencias adquiridas a través de los años.

256 grandes páginas

\$24.95

ISBN 1 901983 62 5

Septiembre 2002

APRENDE AJEDREZ

Un medalla de oro olímpico explica cómo jugar y ganar en ajedrez

John Nunn

Empezando por temas muy básicos, este libro te cuenta todo lo que necesitas para llegar a ser un triunfador en ajedrez. El Dr. John Nunn se ha labrado una inmejorable reputación a nivel mundial gracias a la extraordinaria claridad de sus escritos en una amplia selección de temas de ajedrez. Este es su primer libro en el que aborda los fundamentos del ajedrez.

208 páginas

\$9.95

ISBN 1 901983 63 3

Septiembre 2002