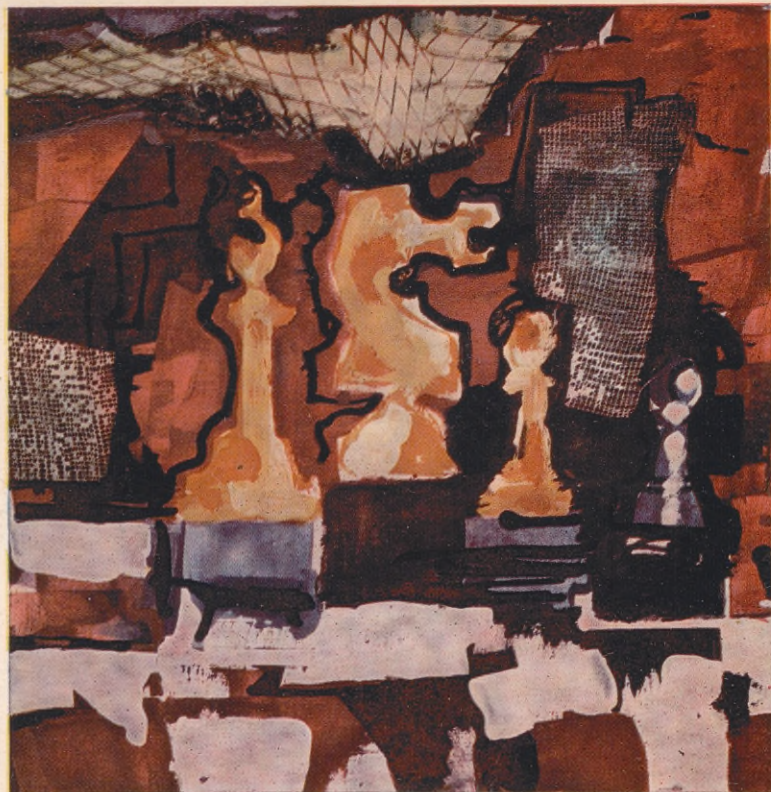


LECCIONES ELEMENTALES DE AJEDREZ



j. r. capablanca

Lecciones
elementales
de

AJEDREZ

R. Capablanca



4
82978

R. 450954

J. R. CAPABLANCA

LECCIONES ELEMENTALES DE AJEDREZ



RICARDO AGUILERA

Editor

Apartado 9.138

MADRID-6

RICARDO AGUILERA, Editor
PADILLA, 54, BAJO, C - MADRID-6

Título: LECCIONES ELEMENTALES

Autor: J. R. CAPABLANCA

Dibujo: Pepe Plá

Colección de Bolsillo n.º 8

Tercera edición

Número del Catálogo general, 36

Madrid, agosto de 1969

Depósito Legal: M - 19.453 - 1969

Smar, S. L. - Vinaroz, 23 - Madrid-2

NOTA EDITORIAL

Agotadas las ediciones 1947 y 1957 de estas LECCIONES ELEMENTALES de ajedrez, explicadas por J. R. CAPABLANCA a través de las emisoras de radio norteamericanas, hemos preparado con mayor atención una nueva edición de las mismas, que ofrecemos a nuestros jóvenes iniciados y amigos hispanos y latinoamericanos en nuestra nueva Colección de Bolsillo.

Estas últimas lecciones de Capablanca no pueden faltar en el programa de estudio de quienes se inician en los misterios del ajedrez, pues constituyen, a no dudarlo, uno de los más valiosos elementos de enseñanza tanto desde el punto de vista teórico como desde el punto de vista práctico.

R. A.

Madrid, agosto 1969.

PRESENTACION

En febrero de 1942, José Raul Capablanca, el genial maestro cubano, a través de los micrófonos RCA Victor, de la National Broadcasting Company de New York, divulgaba para el mundo hispano unas lecciones de ajedrez, que resultaron su postrer trabajo, ya que un mes más tarde los ajedrecistas de todo el mundo hubimos de lamentar la muerte del glorioso Capablanca, ocurrida en aquella ciudad.

Nuestra revista Ajedrez Español publicó aquellas lecciones, y, pese a las numerosas imperfecciones con que fueron transcritas, era posible apreciar el sentido profundamente didáctico que las informaba.

Bien merecen aquellas póstumas lecciones de Capablanca que pasen a constituir este breve volumen, con el que estamos seguros de ofrecer a los ajedrecistas de habla española la oportunidad de gozar de la difícil sencillez con que el genial cubano descubriría los secretos del ajedrez y señalaba a todos, iniciados y maestros, el verdadero medio de alcanzar el progreso práctico en tan di-

fácil actividad humana. Las últimas lecciones de Capablanca constituyen, al par que un verdadero documento histórico de inapreciable valor, el mejor elemento de juicio para apreciar cuánto significaba para el ajedrez ese hombre incomparable y cuán merecidamente ocupó el máximo puesto en el ajedrez mundial.

RICARDO AGUILERA

1. SALUDO

Antes de comenzar estas lecciones deseo enviar un cordial saludo a todos los ajedrecistas. Esta serie de disertaciones va dirigida a la gran masa de aficionados latinoamericanos, principalmente a los de fuerza media, aunque no dudo que los aficionados más expertos encontrarán a menudo en mis palabras cosas de interés y utilidad práctica para ellos.

La demostración de esta última aseveración la tuve hace sólo unos días. Estaba yo observando la marcha de un final de partida entre dos aficionados de primera fuerza en uno de los principales Clubs de ajedrez americanos. Alrededor había varios aficionados de primera línea. La partida terminó en tablas, y uno de los contendientes se volvió hacia mí y me preguntó si pudo haber ganado el final. Yo esperé unos momentos, para ver si alguno de los fuertes aficionados allí presentes decía algo; pero ante el silencio general, contesté: "Señores, ustedes me sorprenden. Ese es un final para principiantes, que to-

dos ustedes debieran saber de memoria. En mis libros está explicado cómo se gana.”

Esta pequeña anécdota sobre uno de los temas que hemos de tratar demuestra de manera clara y evidente que todos los aficionados, así los más fuertes como los más débiles, pueden seguir con interés nuestros cursos, ya sea para aprender, ya sea para perfeccionar los conocimientos anteriormente adquiridos.

2. ¿QUE ES EL AJEDREZ?

El ajedrez es algo más que un juego. Es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia. Es, además, un medio de acercamiento social e intelectual. A mi juicio, el ajedrez debiera formar parte del programa escolar de todos los países. Comenzando a los diez años, todos los escolares debieran recibir regularmente lecciones en estas materias, variando la duración de dichas clases según la edad y capacidad de los alumnos.

El ajedrez es en el orden intelectual lo que el deporte en el orden físico: un medio agradable de ejercitar la parte del cuerpo humano que se desea desarrollar.

Además, desde el punto de vista social, los iniciados tienen el resto de su vida una diversión útil para pasar agradablemente muchas horas durante todo el transcurso de su vida. El ajedrez sirve, como pocas cosas en este mundo, para distraer y olvidar momentáneamente las preocupaciones de la vida diaria. En mi expe-

riencia he encontrado muchos médicos, abogados y hombres de negocios preeminentes, que, al caer la tarde, o durante la temprana noche, han venido a los centros ajedrecísticos a descansar o a olvidar sus cuitas y preocupaciones.

3. EL AJEDREZ ESCOLAR

Lo del ajedrez en las escuelas trae a mi mente uno de los incidentes más interesantes en mi larga experiencia ajedrecística.

Hace algunos años, en la ciudad rusa de Kiev nos encontramos Andrés Segovia, el gran guitarrista español, y yo. Nos conocíamos hacia tiempo. El, aficionado al ajedrez, y yo, a la música. El debía dar un concierto, y yo, una sesión de simultáneas. Ambas cosas tenían lugar en la gran sala de conciertos de dicha ciudad, y, naturalmente, nos invitamos mutuamente. La sesión de simultáneas era contra treinta escolares, niños y niñas entre diez y dieciséis años. A la hora marcada llegamos Segovia, su señora y yo, y había que ver el asombro de Segovia ante el espectáculo de su vista. La sala, muy grande, estaba totalmente llena, y en el balcón que la rodeaba había más de mil niñas, que habían ido a presenciar la sesión. Todas eran escolares y todas habían aprendido en sus respectivas escuelas. En la planta baja, en rectángulo, como

es costumbre, había sentados en treinta mesas treinta niños y niñas, en su mayoría niños, todos dispuestos a presentarme batalla. En cada esquina del rectángulo habían puesto uno de los más fuertes contrincantes. Detrás de los jugadores había filas de niños y niñas, mezclados con sus profesores, y detrás de ellos, los invitados. Aquello era, como dijo Segovia, un espectáculo maravilloso. Había en la sala no menos de tres mil personas, casi todos niños y niñas.

Siempre recuerdo que en una de las esquinas había un lindo niño de doce años, que se defendió con todo el aplomo de un veterano. Como me habían prevenido que los jugadores de las esquinas eran los más fuertes, yo puse especial atención en su partida. En la apertura, él adoptó una defensa conocida, pero que yo considero inferior. Pronto yo tuve una posición muy fuerte, y, a mi juicio, ganadora. Creí que la partida no duraría mucho; pero con gran sorpresa, a cada vuelta veía que el niño se defendía como un león y que no cedía terreno. Así continuó aquella partida hasta el final de la sesión. El niño perdió, al fin, pero lo mismo hubiera perdido un jugador de primera línea. Cuando, después de terminada la sesión, me preguntaron qué partida había sido, a mi juicio, la mejor, contesté sin vacilar: "La del niño de doce años de la esquina."

4. "AL MAESTRO, CUCHILLADA"

Y como complemento a este episodio, he aquí una anécdota auténtica de unos días anteriores a aquel acto. Estábamos en Moscú el gran Lásker y yo. Le invitaron a dar unas simultáneas para colegiales y le preguntaron qué número de contrarios desearía. El contestó que, dada su avanzada edad (tenía ya sesenta y siete años) no desearía jugar más de 25. Así lo hicieron: 25 colegiales de no más de dieciocho años le pusieron, y los colegiales le dieron una paliza tremenda. Pocos días después, el viejo maestro, algo disgustado con su experiencia, me decía: "¡Qué escolares ni qué cuentos! Jugaban como maestros; no se deje usted engañar." La experiencia de Lásker me fue muy útil.

Más adelante volveremos a tratar de este tema; pero ahora, ya que de ajedrez se trata, hablemos algo sobre la historia del ajedrez.

5. SOBRE LA HISTORIA DEL AJEDREZ

Mucho se ha hablado y escrito sobre el origen e historia del ajedrez. La obra importante más reciente sobre la materia es la de H. J. R. Murray, de Inglaterra, publicada por la Oxford Press en 1913. El autor asegura que el ajedrez nuestro es de origen indio; que es relativamente reciente, allá por los años 700, y que proviene de otro juego. La obra de dicho autor, titulada "Historia del ajedrez", tiene cosas muy interesantes y puede recomendarse a todas aquellas personas que se interesen en conocer más a fondo asuntos de esta naturaleza.

Para nosotros, las conclusiones a que llega dicho autor no son convincentes. En efecto, poco antes del comienzo de la última guerra, el "Times", de Nueva York, publicaba noticias respecto a ciertas excavaciones en Mesopotamia y decía que se habían encontrado objetos que demostraban que el ajedrez existía ya por lo menos cuatro mil años antes de J. C.

A nuestro juicio, el ajedrez o un juego análogo

existió hace ya tanto tiempo que fijar su origen o antigüedad es cosa imposible.

En una magnífica obra de lujo, publicada en 1937 en Nueva York City, tratando del origen y historia de famosas colecciones de juegos de ajedrez de todas las épocas, se encontraron datos sumamente interesantes. Y, sin embargo, ¿cuántos juegos han desaparecido más antiguos que el más antiguo ahí mencionado? ¿Quién lo sabe? Mi propio ejemplo bastará para demostrar con qué facilidad se pierden esas cosas. Como saben mis lectores, ya tengo cincuenta y tres años y comencé a jugar a los cuatro. Durante esos cuarenta y nueve años, y sobre todo durante los primeros quince años, a título de niño prodigio, recibí de regalo gran número de juegos de ajedrez. Siempre recuerdo uno muy bonito y raro, que traté de conservar y cuyo igual no he vuelto a ver. Pues bien: no poseo hoy día uno solo. Los viajes, las mudanzas y los hijos se encargaron de acabar con todos ellos.

Que el juego nuestro, de hoy día, es moderno, no cabe duda, y las reglas, tal como las observamos, datan de sólo un siglo, pues hace sólo cien años que aún se discutía si un Peón, al llegar a la octava casilla, podía o no cambiarse por la pieza que uno quisiera.

La obra anteriormente citada, "Historia del ajedrez", de H. J. R. Murray, demuestra claramente todas las vicisitudes y cambios sufridos

por el ajedrez durante mil doscientos años, hasta llegar a nuestro juego actual.

Pero hay más: aún ahora quedan versiones del juego de épocas anteriores, aunque en algunos casos las diferencias son tan pequeñas que el buen jugador puede fácilmente adaptarse a ellas. Personalmente, en cierta ocasión, jugando yo en Londres con preeminente jefe árabe, expresó él, después de un par de partidas, su deseo de jugar bajo las reglas de su país, alegando que bajo las reglas nuestras él se encontraba en un estado de gran inferioridad. Me explicaron sus reglas y yo me presté a jugar en esas condiciones. El resultado fue el mismo. Yo me ceñí a seguir los principios inmutables, enunciados por mí en mi obra "Chess Fundamentals", y pronto tuve una posición superior, si bien el haber olvidado, por un momento, una de las reglas árabes me expuso a una sorpresa, que, por suerte, no tuvo mayores consecuencias.

En otra ocasión, el ex campeón de la Gran Bretaña, Sultán Khan, me explicó ciertas diferencias que había en el juego indio. Por cierto, que el Sultán Khan fue campeón de la India bajo las reglas de su país, y sólo después aprendió las nuestras. En esas condiciones, el hecho de que Sultán Khan haya llegado a ser campeón del Imperio Británico demuestra una capacidad ajedrecística extraordinaria.

Respecto al origen del ajedrez, hay un hecho

cierto que no deja dudas: el ajedrez es un juego de guerra y, por lo que hasta ahora ha podido comprobarse, de origen oriental. En su comienzo, la pieza que nosotros llamamos la Reina existía bajo otro nombre, pues en Oriente, como es sabido, las mujeres no jugaban, generalmente, papel importante. Los nombres de las otras piezas, su colocación y sus funciones en aquella época demuestran de manera terminante el origen eminentemente guerrero del juego de ajedrez.

Cuando el ajedrez pasa al Occidente, en Europa, aparece al poco tiempo el nombre de Reina, y la Dama viene a ocupar su posición inmediata al Rey. Las funciones de las diversas piezas fueron también sufriendo alteraciones durante siglos, hasta que por fin llegaron a tener, hace unos trescientos años, prácticamente las mismas funciones que tienen hoy.

Según el autor del libro sobre "Piezas de ajedrez" ("Chessmen", publicado en Nueva York, en 1937, por la casa Harcourt, Brace & Co.), mencionado anteriormente, fue sólo hacia fines del siglo XVI que aparecen publicadas y descritas las piezas y sus nombres, prácticamente, tal cual las conocemos hoy día.

Todos estos detalles demuestran la evolución continua del ajedrez a través de los siglos. Y quién sabe cuántas evoluciones más ocurrirán en el futuro.

6. LAS FASES DE LA PARTIDA

Para el estudio y práctica del ajedrez conviene dividir el juego en tres partes, a saber: la apertura, el juego medio y el final. Estas tres partes están íntimamente ligadas unas con otras, y sería un grave error estudiar la apertura sin tener en cuenta el juego medio y el final. De la misma manera sería un error estudiar el medio del juego sin tener en cuenta el final.

El razonamiento anterior demuestra claramente que para perfeccionarse en el ajedrez debe estudiarse el final primero que nada, pues el final puede estudiarse y aprenderse por sí solo, mientras que el juego medio y la apertura únicamente deben estudiarse con relación al final.

Este hecho evidente ha sido descartado por casi todas las autoridades en la materia con resultados funestos para la gran masa de aficionados al ajedrez. Así, pues, se encuentran innumerables trabajos y libros sobre las aperturas y, en cambio, apenas si se encuentra media docena de libros sobre los finales. Además, casi todos los

libros sobre finales no son más que recopilaciones de finales diversos sin explicaciones de ninguna clase o con explicaciones inadecuadas, de modo que la mayoría de los jugadores que intenten estudiarlos se encuentran sin la ayuda necesaria para sacarles producto a sus trabajos.

En estas lecciones trataremos de subsanar, por lo menos en parte, esas deficiencias. Nuestros lectores deben tener presente siempre que, a nuestro juicio, no se puede tener un concepto exacto de las aperturas, ni pueden evaluarse gran número de variantes en diversas aperturas, sin un conocimiento adecuado de los finales.

Siempre recuerdo el caso de un eminente periodista de este país, persona excelente, bien educada y, en aquella época, campeón de ajedrez del Estado en que residía. Mi amigo dedicó mucho tiempo y energía al estudio de las aperturas. Cuando yo pasaba por su ciudad, siempre me venía a buscar a la estación y me hospedaba en su casa. A menudo conversábamos y me preguntaba por tal o cual variante, y yo, con gran asombro suyo, casi siempre le contestaba: "No la conozco."

7. IMPORTANCIA FUNDAMENTAL DE LOS FINALES

Entonces, me decía: “¿Cómo se las arreglaría usted cuando alguien las juega?” Y yo le contestaba: “El noventa por ciento de las variantes en los libros no valen gran cosa, pues o bien están equivocadas, o parten de una base que yo considero falsa; deje las aperturas tranquilas y dedíqueme todo ese tiempo a los finales. A la larga sacará usted mayor provecho.”

Tenía yo en esa época unos veinte años. Mi amigo, mucho mayor, no aceptó mi consejo, probablemente lo tomó como consejo de hombre joven, sin suficiente experiencia. El resultado fue que mi amigo nunca progresó, siguió sabiendo muchas variantes de diversas aperturas; pero cada vez que fue a un torneo fuera de su Estado hizo mal papel.

Personalmente, debo añadir que mi habilidad en los finales me ha producido muchas victorias resonantes, y hoy día, en los pocos textos sobre el asunto, se tratan algunos de esos finales ba-

sándose solamente en mis partidas. Sobre este asunto he aquí una anécdota curiosa:

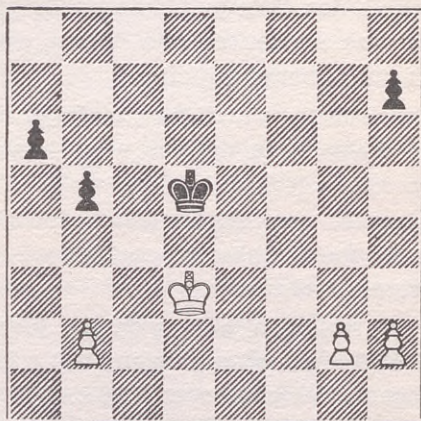
Hace ya cerca de treinta años que, jugando contra Nimzowitsch, gané un final que todos los espectadores y mi contrario creían que sería tablas. Yo no me ocupé más del asunto, pero un año más tarde me encontré de nuevo con Nimzowitsch, y éste me dijo: "¿Recuerda usted aquel final que me ganó? Yo me equivoqué en mi sistema de defensa; debió haber sido tablas."

Yo le contesté que no me había vuelto a ocupar del asunto, pero que tenía la seguridad que el equivocado era él, pues yo había estado convencido de mi victoria durante el transcurso de dicho final. El insistió en que yo estaba en un error, añadiendo que él había estudiado el final y estaba seguro que podía entablarse. Dijo, además, que estaba dispuesto a respaldar su opinión con una pequeña apuesta.

Aunque yo no había vuelto a ver la posición, acepté la apuesta y, a renglón seguido, nos sentamos a jugar el final. A las pocas jugadas mi contrario se convenció que no había defensa y pagó la apuesta.

8. IDEAS SOBRE FINALES

Vamos, pues, a tratar algo sobre finales y a enunciar, cada vez que se pueda, principios generales explicables en casi todas las ocasiones.



Este es un final muy sencillo y, sin embargo, muy interesante. A primera vista, la posición parece favorable al negro, pues su Rey ocupa el centro del tablero y sus Peones han avanzado

algo, mientras que el blanco no ha movido sus Peones y su Rey sólo ocupa la tercera línea.

La realidad es que el resultado depende de quién juega. Si le toca jugar al negro, la jugada P4TD le da una ventaja y el blanco tendrá gran dificultad para entablar; su mejor respuesta sería P3CR, con lo cual parece que obtendría tablas.

Pero supongamos que le toque jugar al blanco; entonces las blancas pueden ganar jugando P4CD, y aquí tenemos uno de los principios fundamentales más importantes del ajedrez, quizá el más importante de todos, a saber; un peón que detiene a dos. Este principio puede ampliarse a la forma siguiente: una fuerza equis que detiene a una fuerza superior.

En la posición que tratamos, al jugar el blanco P4CD, dicho Peón detiene a los dos Peones negros en 3TD y 4CD, dejando con ello al blanco, prácticamente, con superioridad de material, pues los dos Peones blancos en 2CR y 2TR pueden moverse libremente.

Si en contestación a la primera jugada del blanco, P4CD, las negras juegan R4R o P4TR, la mejor jugada del blanco es P3CR.

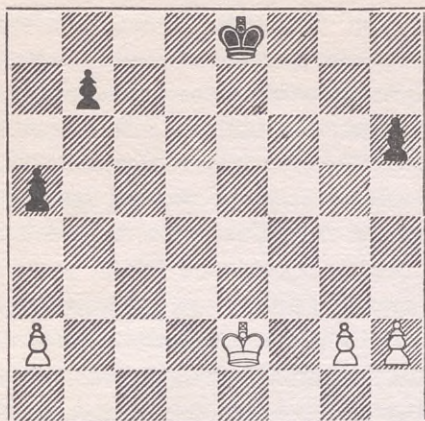
En cambio, si el negro a P4CD contesta R3A, con la idea de llevar su Rey a 3C para avanzar su PTD, entonces el blanco juega P4CR, y aquí tenemos otro principio general de gran importancia, a saber: cuando se desea avanzar rá-

pidamente en posiciones como la actual, hay que avanzar siempre el Peón que no tiene Peón enfrente. Así, por ejemplo: supongamos que no hubiera Reyes en el tablero, entonces si el blanco juega P4TR, el negro contesta P4TR, y con su Peón solo detiene los dos del adversario. La manera justa de avanzar los dos Peones sería, primero, P4CR, seguido de P4TR, para mantener los Peones en línea, y así continuar con P5CR y P5TR. Aquí hay un punto importante, a saber: en general, la posición más fuerte de los Peones es en línea.

En la posición que estudiamos, las blancas han podido jugar P4CD en la primera jugada y detener con un solo Peón los dos Peones negros en 3TD y 4CD, porque dichos Peones no estaban en línea y, además, porque el Peón avanzado del negro estaba en la misma columna del Peón blanco.

Nuestros lectores harán bien en estudiar con cuidado este simple final que hemos expuesto y también deben recordar bien los principios enunciados y darse cuenta exacta del “modus operandi”. Este final sencillo encierra los principios de más valor en cuanto a las manipulación de los Peones, y esto es de absoluta necesidad para aquellos aficionados que deseen seguir la buena ruta.

En la página 83 de nuestro libro “A Primer of Chess”, tenemos la posición siguiente:



La situación no es exactamente igual al ejemplo anterior, pero sí es muy parecida y el resultado es exactamente igual: las blancas ganan jugando P4TD, deteniendo con un solo Peón los dos Peones negros del adversario. Como se ve, los mismos principios imperan, si bien en este ejemplo las evoluciones del Rey adquieren mayor importancia. Una vez más volvemos a insistir en la necesidad que tiene el aficionado de familiarizarse con esta clase de finales para progresar en buena forma.

En los finales, el Rey se convierte en una pieza de ataque. En los finales de Rey y Peones, la manipulación del Rey tiene tanta importancia como la manipulación de los Peones y, a veces, más. Tan pronto se llega a uno de estos finales, el Rey **tiene que salir a la palestra**. Generalmente, hay que llevarlo al centro del tablero y casi

siempre hay que avanzarlo por delante de los Peones.

En los dos ejemplos anteriores, la manipulación del Rey es relativamente sencilla y, sin embargo, hay algunas celadas; por consiguiente, convendría que los aficionados de fuerza media practiquen dichas manipulaciones contra jugadores más fuertes.

9. LA ENSEÑANZA POR LA PRACTICA

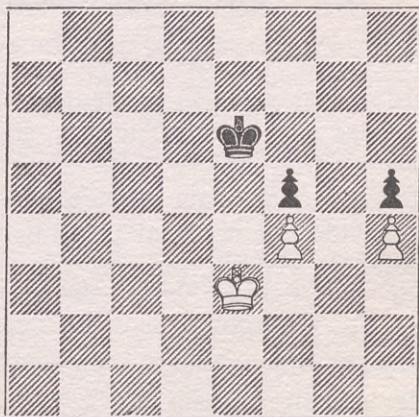
Aquí conviene llamar la atención de nuestros lectores sobre este punto. Ningún libro o profesor puede por sí solo enseñar a jugar. El libro, como el maestro, sólo puede ayudar y señalar la ruta a seguir. El estudiante tiene que poner de su parte todo el esfuerzo y atención posible. La práctica y experiencia harán lo demás. Los que deseen adelantar deben siempre estar dispuestos a jugar y a perder. En general, se aprende más de los juegos que se pierden que de los juegos que se ganan.

La importancia del conocimiento de finales de esa índole no puede ser exagerada, tanto en cuanto a los Peones como en cuanto al Rey.

Durante la apertura y el juego medio, la defensa del Rey es una preocupación constante; pero, una vez llegado el final, el Rey se convierte en una pieza ofensiva de mayor consideración. Los buenos jugadores saben esto; los expertos, más aún.

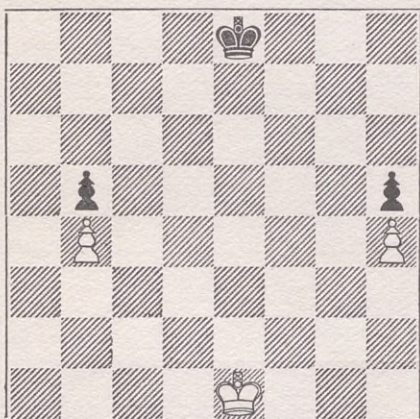
10. ¿QUE ES LA "OPOSICION"?

Entre los diversos principios a considerar en los finales de Reyes y Peones, el más importante de todos es el de la oposición. El principio, que estudiamos ya, de un Peón que detiene a dos es un principio aplicable a través de toda la partida. el principio de la oposición es sólo aplicable en finales de Reyes y Peones. De su mayor o menor conocimiento depende a menudo el resultado de un final de esa índole. Veamos en que consiste la oposición. Tomemos la posición siguiente:



Aquí, jueguen las blancas o jueguen las negras, la partida es tablas, pues a R4D se contesta con R3D y se impide que pase el Rey contrario.

Tomemos la misma posición de los Peones, pero los dos Reyes en 1R en lugar de 3R, y el resultado será el mismo. Pero cambiamos la posición ligeramente, como sigue:



No puede darse posición aparentemente más sencilla y más igual y el aficionado, sin mayor conocimiento, sin duda que daría la partida por tablas. El hecho es que aquí el que juegue primero, gana, debido solamente al principio general de la oposición. Veamos, pues, la variante más sencilla:

1. R2R, R2R; 2. R3R, R3R; 3. R4R, ganando la oposición y con ello el juego, pues ahora el negro no puede impedir el paso del Rey blanco.

La oposición se define, pues, como sigue: cuando los Reyes se encuentran directamente de frente y uno de ellos tiene la opción de pasar, si le conviene, o, si no, de oponerse a que el otro pase, el que tiene esa opción se dice que ha ganado la oposición o que tiene la oposición.

Casi siempre el que tiene la oposición gana. En la posición a que hemos llegado en este ejemplo, si el negro continúa con R3A, el blanco puede pasar jugando R5D o puede mantener oposición jugando R4A.

Un análisis de la posición demuestra que para ganar esta variante es preciso mantener la oposición con R4A y después, tan pronto el negro mueva su Rey, el blanco debe pasar con el suyo.

Los que deseen aprender y adelantar deben practicar estos finales sobre la oposición hasta conocerlos a fondo, pues se presentan muy a menudo en formas diversas.

Volvamos a la posición original, y de acuerdo con lo que hemos discutido, nos encontramos con el principio general siguiente:

Cuando los Reyes están situados de frente, como en este caso, y el número de casillas intermedias es par, el que juega tiene la oposición. En este ejemplo, el número de casillas intermedias es seis, número par, y, por consiguiente, el que juega tiene la oposición.

Llamamos la atención sobre el hecho de que esta regla es válida sólo en los casos en que, como

el actual, no hay Peones en la línea directa entre los dos Reyes.

Para que los jugadores más adelantados, así como todos los demás lectores, se den cuenta exacta del gran valor del principio y leyes de la oposición, voy a relatar el hecho siguiente: Hace más de treinta años, cuando ya era yo considerado como el más fuerte jugador de la metrópoli, un amigo mío, fuerte aficionado, me trajo un final para que yo se lo resolviera. No había más que Reyes y Peones y era cuestión de oposición. No había nada, de orden general, en ninguno de los libros que él conocía, y por eso me lo trajo, pues no se había encontrado una solución satisfactoria. En esa época, yo no conocía nada sobre el particular y era la primera vez que tropezaba con un problema de esa índole. El resultado fue que tardé más de una hora en encontrar la solución adecuada.

Añádase a lo anterior que en estos problemas un solo movimiento que no sea absolutamente exacto, generalmente echa a rodar todo el asunto, y se comprenderá la importancia de conocer a fondo el principio de la oposición.

Años más tarde, el recuerdo del incidente aquí relatado me hizo dedicar unas páginas, exclusivamente a este asunto, en mi libro "Chess Fundamentals".

La oposición y sus leyes puede resolverse en forma puramente matemática, y aquellos que le dediquen tiempo suficiente pasarán ratos muy

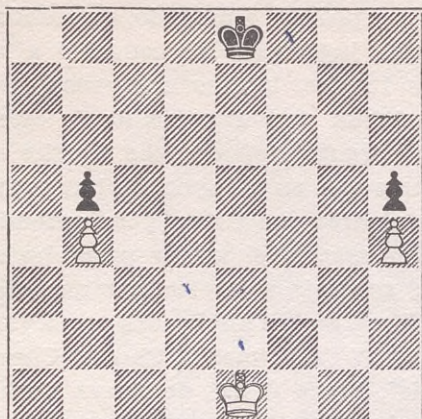
agradables y podrán, a menudo, sorprender a los más fuertes jugadores. He conocido a muchos jugadores fuertes, incluso a algunos maestros, que no estaban muy al corriente de este tema.

Antes de seguir adelante debe decirles a nuestros lectores que, en mi opinión, hay muy pocos libros de ajedrez que sirvan para aprender (1). Para poder sacarle el mayor provecho a estas lecciones, aconsejo a los lectores que obtengan mis dos libros, ambos publicados por la casa editora Harcourt, "A Primer of Chess y Chess Fundamentals", Brace & Co., de Nueva York.

Ambas obras han sido cuidadosamente hechas con el objeto de poner en manos de los aficionados y expertos todos aquellos principios y leyes de orden general aplicables a cualquier situación. Ningún libro de valor positivo para los que deseen aprender puede publicarse hoy día sin tener en cuenta lo expuesto en dichas obras.

Pero volvamos a los finales y a la posición original de este problema, o sea:

(1) Cuando Capablanca dice esto, la bibliografía y el análisis técnico no habían alcanzado el grado actual de desarrollo. (*Nota del Editor.*)



Blancas: R1R. Peones en 4CD y 4TR.

Negras: R1R. Peones en 4CD y 4TR.

Supongamos, por ejemplo, que a R2R de las blancas, las negras jueguen R1A, entonces las blancas, para ganar, tienen que jugar R3D, pues a R3R las negras contestarían con R2R, haciendo tablas, y a R3A con R2A, haciendo tablas, lo cual nos da el corolario del primer principio. Este corolario es el siguiente:

Cuando los Reyes están de frente, como en este ejemplo, y el número de casillas intermedias es impar, tiene la oposición el que no juega.

Además, el análisis anterior, después de la primera jugada del negro R1A, nos da la siguiente regla:

Cuando, como en este caso, el contrario hace una jugada de espera, hacia un lado, hay que avanzar, dejando una línea de por medio entre

los dos Reyes Así, nos encontramos con que, si después de la jugada R3D de las blancas el negro contestaba con R2R, entonces el blanco contesta con R3R, dejando un número impar de casillas intermedias entre los dos Reyes y ganando, por consiguiente, la oposición, de acuerdo con el corolario anteriormente expresado.

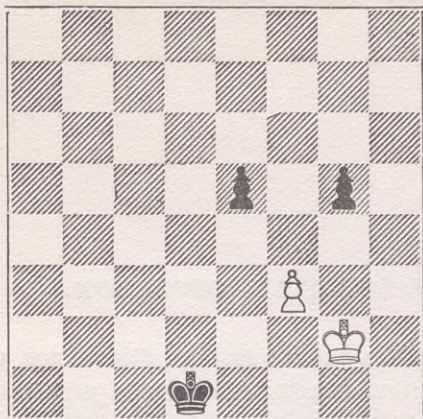
Los que han seguido estas lecciones habrán podido apreciar la importancia del principio y leyes de la oposición, a la par que habrán notado las evoluciones interesantes que se presentan en problemas tan sencillos como el ejemplo que acabamos de dicutir.

11. MAS SOBRE LA "OPOSICION»

En nuestra última lección discutimos posiciones sencillas relacionadas con el principio de la oposición, y enunciamos varias reglas de orden general para ayudar a la solución de problemas en que dicho principio es el eje fundamental. Las posiciones que estudiamos fueron muy sencillas, pero tenían en ellas el germen básico, por así decirlo.

El problema que acabamos de enunciar encierra y tiene como base dicho principio, pero en forma mucho más completa. Dichos problemas demostrarán a nuestros lectores, de manera práctica, la gran importancia de dicho principio en finales de la naturaleza que hemos estado estudiando.

Debo advertir que no nos ha sido posible estudiar la oposición en sus diversos aspectos. Hemos tenido que limitarnos a sus formas más sencillas, pues en sus formas más complejas, estas lecciones no bastarían ;se necesitarían muchas más.



Antes de pasar a otros temas, veamos un último ejemplo de oposición.

A primera vista la situación parece desesperada. Las negras tienen un Peón de más, y su Rey amenaza ganar el único Peón blanco. Si las blancas juegan R3C, entonces R8R, R2C, R7R, R3C, R8A, R4C, R7A, ganando el Peón blanco y el juego.

Si en la posición original el blanco juega R1A, entonces R7D, R2A, R6D, R3C, R6R, R2C, R7R, R3C, R8A, y volvemos a lo mismo de antes. Tal parece que todo está perdido; pero el blanco en la posición inicial juega R1T, obtiene la oposición lateral y obtiene tablas, porque si el negro trata de acercarse, el blanco puede siempre mantener la oposición lateral.

Así, por ejemplo, comenzamos con 1. **R1T, R8R;**

2. R1C, R7R; 3. R2C, R6R; 4. R3C, R6D; 5. R3T, R7D; 6. R2T, y así mantiene el blanco oposición y entabla el final.

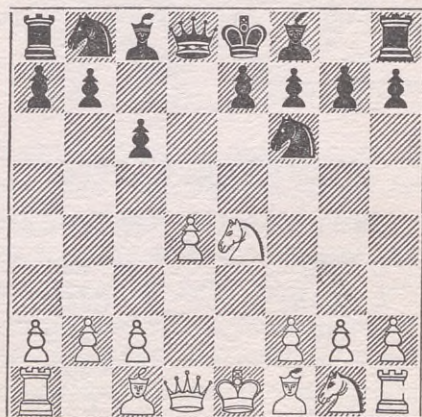
Más adelante trataremos de otra clase de finales; pero esta vez, para variar un poco el tema, vamos a hablar de otras cosas.

12. RELACION DE LA APERTURA CON EL FINAL

Ustedes recordarán que dijimos que para estudiar bien el ajedrez y para aprender lógicamente se debía comenzar por los finales, y no por las aperturas, y que muchas de las variantes en las aperturas estaban directamente ligadas con los finales.

Vamos a tomar algunos ejemplos para demostrarlo:

1. **P4R, P3AD** (ésta es la llamada Defensa Caro-Kann); 2. **P4D. P4D**; 3. **C3AD, P×P**; 4. **C×P, C3AR**.



Esta jugada, en mi opinión, así como en la opinión de casi todos los grandes maestros, es inferior, porque el blanco juega 5.C×C jaque, y ahora, si el negro contesta con PC×C, la posición de los Peones negros del lado del Rey es mala, y debe ocasionar la pérdida del juego, ya sea en el juego medio, ya sea en el final.

Por otra parte, si el negro a C×C jaque, contesta con PR×C, el blanco tiene también una ventaja manifiesta si se llega al final. Supongamos que no se cambien más Peones y se cambien todas las piezas; en ese caso el blanco tiene un final ganado.

Vemos, pues, que ya en la cuarta jugada los grandes maestros desechan o dan por inferior una jugada natural por el solo hecho de traer consigo un final perdido.

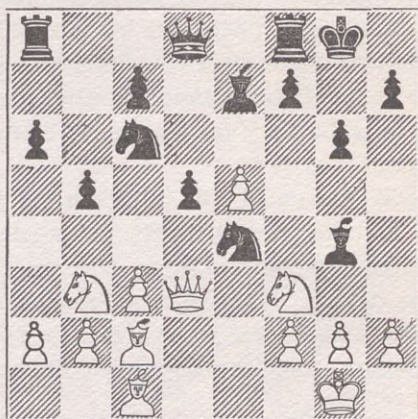
Conexión más directa entre la apertura y el final difícilmente puede encontrarse. A mi juicio, no hay duda que en esa variante el juego negro es inferior.

Veamos otro caso:

APERTURA RUY LOPEZ

B l a n c a s	N e g r a s
1. P4R,	P4R
2. C3AR,	C3AD
3. A5C,	P3TD
4. A4T,	C3AR
5. 0—0,	C×P

6. P4D,	P4CD
7. A3C,	P4D
8. P × P,	A3R
9. P3A,	A2R
10. T1R,	C4T
11. A2A,	A5CR
12. CD2D,	0—0
13. C3C,	C3A
14. D3D,	P3CR



Esta es una variante muy conocida desde hace muchos años. Las blancas ahora tratarán de cambiar los Caballos, jugando C4D. Supongamos que los 4 Caballos se cambien en 4D. Entonces el Peón blanco, en 3AD, irá a 4D, reforzando el Peón en 5R. Con ello el blanco tratará de forzar al negro a cambiar los Alfiles, y si esto sucede, nos encontraremos con la siguiente posición de

Peones del lado de la Dama. Blancas, Peones en 2TD, 2CD, 4D y 5R. Negras, Peones en 3TD, 4CD, 2AD y AD.

Aquí nos encontramos con que el Peón blanco, situado en 4D, detiene a los dos Peones negros, situados en 2AD y 4D. Y tenemos, pues, el gran principio enunciado en nuestro segundo capítulo, a saber: un Peón que detiene a dos.

Como verán nuestros lectores, se ha jugado toda una apertura, y gran parte del juego medio con miras, por parte del blanco, a llegar a una posición en que un Peón detiene a dos, obteniendo así un final ganador. Si ahora se quitan del tablero la Dama y las Torres, el blanco gana fácilmente.

Recuerdo que en el año 1913, en mi primera visita a Polonia, me enfrenté en la ciudad de Lodz contra un equipo de los tres más fuertes jugadores de allí; entre ellos, el maestro Salwe. Yo llevaba las blancas, y la partida se desarrolló con la variante del Ruy López que acabamos de ver.

Allá por la jugada 18, los espectadores me preguntaron mi opinión sobre la situación, y yo contesté: "Las negras están perdidas; el Peón blanco, en 5R, ganará la partida".

Así sucedió, con gran asombro de todos. El hecho fue que yo me dediqué a llevar a cabo la maniobra que acabamos de discutir. Nos quedamos con la Dama y dos Torres cada uno, y la posición de peones que ustedes han visto; im-

pedí que el negro avanzara su Peón Alfil Dama a 4A, y atacué al mismo tiempo el lado del Rey, donde con 4 Peones contra 3 yo tenía superioridad de material. Utilizando mi Peón en 5R, como la punta de la lanza de lataque, obtuve la rendición de mis contrarios sin mayor dificultad.

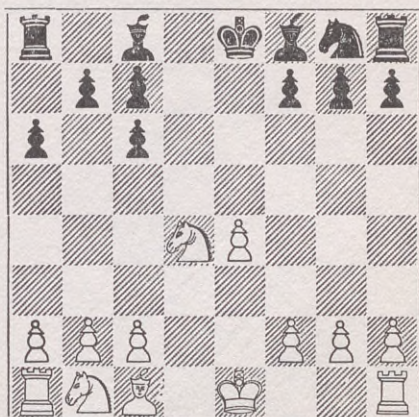
Otro ejemplo más para terminar:

Blancas

1. P4R,
2. C3AR,
3. A5C,
4. A×C,
5. P4D,
6. D×P,
7. C×D,

Negras

- P4R
- C3AD
- P3TD
- PD×A
- P×P
- D×D



Esta es la conocida variante del cambio en la

apertura Ruy López. Todo el juego del blanco está basado en el hecho que, después del cambio de Damas, las blancas tienen una mayoría de Peones del lado del Rey.

Si ahora se suprimieran de ambos lados todas las piezas y quedaran solos los Peones, el blanco tendría un final ganador.

La situación aquí no es, sin embargo, igual a la situación en la defensa Caro Kann que acabamos de ver, pues aquí las negras mantienen sus dos Alfiles, mientras las blancas tienen un solo Alfil. Esto es una compensación a favor de las negras.

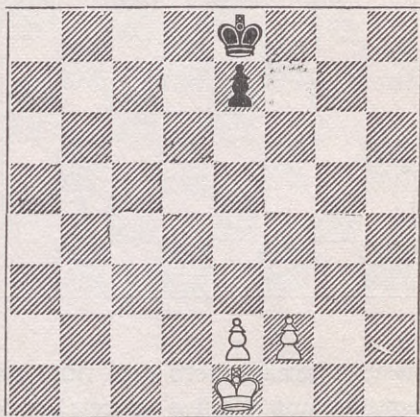
De nuevo tenemos aquí una conexión directa entre la apertura y el final. El hecho es que esta conexión existe en todos los casos; pero no se manifiesta siempre de manera tan clara y evidente como en los casos que hemos indicado.

13. FINALES CON UN PEON DE MAS

Volvemos a los finales de Reyes y Peones.

En principio general, el Rey y dos Peones gana siempre contra el Rey y un Peón. Si hay un Peón pasado la solución es fácil; pero si no, entonces el problema es más difícil.

Por ejemplo:

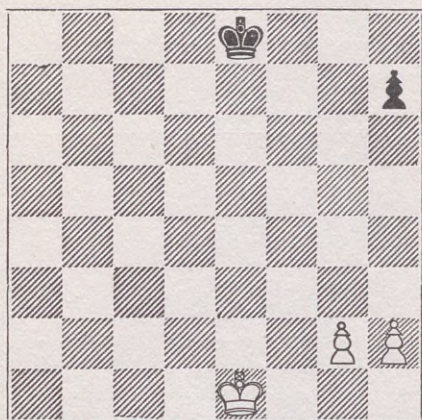


Las blancas ganan con relativa facilidad. En

general, el Rey debe avanzar delante de los Peones, mientras tanto esto se pueda hacer sin arriesgar la seguridad de dichos Peones. Este es un principio general para todos los finales de esta naturaleza.

En cuanto al negro, la mejor posición defensiva es oponer su Rey al otro y mantener el Peón en la segunda línea. Avanzar dicho Peón no haría más que facilitar la tarea del adversario.

Veamos otra posición:



Las blancas ganan; pero este final no es tan fácil: requiere una técnica especial, y lo trataremos en la próxima y última lección sobre esta clase de finales.

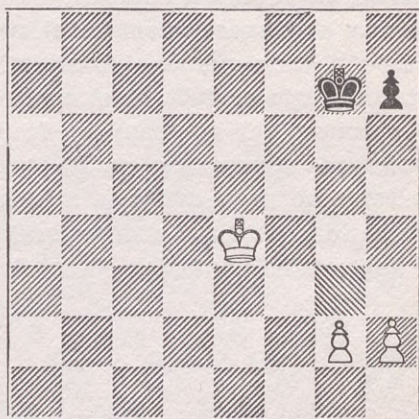
Nuestros lectores habrán podido apreciar el trabajo que supone ganar un final aparentemente sencillo. Este es un final básico, y su técnica debe ser estudiada con cuidado por aquellos que deseen adelantar. El que domine esta técnica no tendrá dificultad alguna para ganar toda esta clase de finales. Los aficionados habrán notado la necesidad que existe a menudo de marchar con el Rey delante de los Peones.

Para terminar, aconsejamos a los lectores poco avezados en esta técnica de Reyes y Peones, que practiquen esta clase de finales contra jugadores ya conocedores de estas maniobras, que puedan explicarles más detalladamente todos los principios ya expuestos en estas lecciones, y que la escasez de espacio no nos permite dar con más amplitud.

14. CASOS TÍPICOS

Conforme explicamos en nuestra última lección, terminaremos por ahora los finales de Reyes y Peones.

Tenemos la posición siguiente:

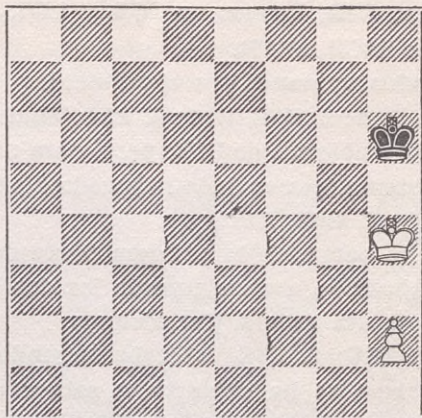


Aquí, como en todos los casos que hemos visto anteriormente, la mejor defensa del negro es, en general, mantener su Peón en la segunda

línea. Esta regla tiene sus excepciones, tanto aquí como en todos los casos que hemos visto en ejemplos anteriores; pero esas excepciones se presentan pocas veces, y el aficionado debe partir de la base de que, en general, el avance del Peón solitario casi siempre facilita la tarea del adversario. Insistimos en que hay excepciones.

Pero volvamos a nuestra posición inicial. Como ya hemos indicado, este final requiere una técnica especial. En primer lugar, si los Peones blancos estuviesen en 3CR y 3TR, el blanco no podría ganar. Esto quiere decir que mientras el negro mantenga su Peón en 2TR, el blanco—para ganar— necesita mantener uno de sus Peones, por lo menos, en la segunda línea.

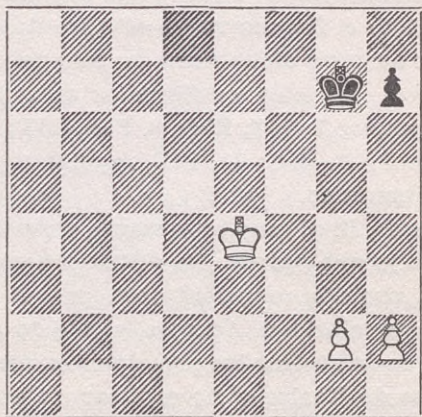
Para ganar el blanco, mientras el negro no mueva su Peón, tiene que maniobrar con su Rey solo hasta colocarlo en 6TR. Si el negro avanza su Peón, entonces hay que cambiar de procedimiento, teniendo siempre en cuenta que Rey y Peón de Torre no gana nunca, a menos que el Rey adversario pueda ser completamente bloqueado. Así, por ejemplo, en la posición siguiente:



Blancas: R4TR, Peón 2TR.

Negras: R3TR; el juego es tablas, mientras que una posición semejante con cualquier otro Peón se gana.

Volvamos de nuevo a nuestra posición:



Blancas: R4R, Peones en 2CR y 2TR.

Negras: R2CR, P2TR.

El "modus operandi" es el siguiente:

1. R5A, R2A; 2. R5C, R2C; 3. R5T (aquí la mejor jugada hubiera sido P3C; pero, para no cambiar el sistema, hemos dado la jugada del texto); 3. ..., R1C; 4. R6T, R1T.

Ya se ha cumplido la primera parte del programa. Ahora se avanza uno de los dos Peones hasta la quinta casilla, por ejemplo:

5. P4C, R1C; 6. P5C, R1T. La segunda parte del programa se ha cubierto, a saber: uno de los dos Peones ha avanzado hasta la quinta línea, mientras el otro ha quedado inmóvil en la segunda línea.

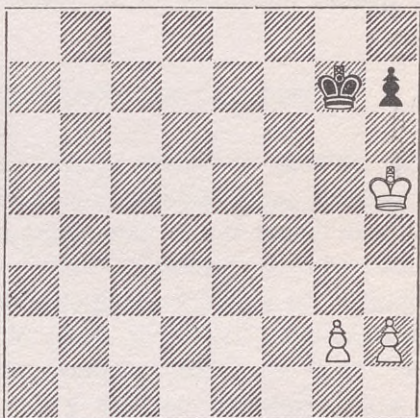
Ahora, en la última etapa hay una reglita muy conveniente para evitar confusiones. Dicha regla es la siguiente: si los Reyes están uno frente al otro, avanzarán el Peón en la segunda línea dos pasos. Si el Rey negro no está frente al otro, entonces avanzar dicho Peón un solo paso.

Como en este caso los Reyes se enfrentan, el final continúa: 7. P4T, R1C; 8. P5T, R1T; 9. P6C, P×P; 10. P×P, R1C; 11. P7C, seguido de R7T y P8C=D, ganando.

Este es un final muy interesante y mucho más difícil de lo que parece. En el texto hemos elegido una posición muy ventajosa para el blanco, para mayor claridad. Además, el objeto de este ejemplo es demostrar los principios envueltos en esta clase de finales, y no explicar un gran nú-

mero de variante, sin mayor significación en el orden de la técnica general.

Volvamos atrás unas cuantas jugadas y supongamos que en la posición siguiente:



Blancas, R5T; Peones en 2CR y 2TR. Negras, R2C y P2TR.

Las negras, en lugar de jugar 3. ..., R1C, hubiesen jugado 3. ..., P3T, entonces el juego continuaría como sigue:

4. R4C, R3C; 5. R4A, R3A; 6. P4C, R3C; 7. P3T, R3A; 8. P4T, R3R; 9. R4R, R3A; 10. R5D, R2A; 11. R5R, R2R; 12. R5A, R2A; 13. P5T, R2C; 14. R6R, y finalmente vía 6A ó 7A, el Rey blanco llegará a 6C, para ganar el Peón de las negras. Si en cualquier momento las negras hubiesen jugado P4T, las blancas hubiesen contestado con

P5C, obteniendo así un final ganador. Es evidente que no podemos dar cada una de las variantes posibles en las diversas posiciones. Como hemos ya repetido a menudo, los aficionados deben estudiar y practicar estas maniobras con los más fuertes jugadores de sus respectivas localidades.

15. EL VALOR DE LAS PIEZAS

Como hemos dicho en previas lecciones, el maestro por sí solo no puede enseñar al aficionado a jugar bien. Si así fuera, todos los aficionados serían jugadores de primera línea. El maestro sólo puede explicar un número determinado de cosas, indicando la buena senda a seguir. El estudiante tiene que poner de su parte el tiempo y esfuerzo necesario para progresar y llegar a la altura que sus facultades especiales para este difícil juego le permitan alcanzar.

Antes de seguir adelante, conviene decir algo respecto al valor de las piezas. Es imposible dar a las piezas un valor absoluto. No hay más que considerar que un Peón se puede convertir en Dama para comprender la verdad de esta aseveración. Las piezas tienen, pues, sólo un valor relativo. Tomando un Peón como unidad, se puede calcular que un Alfil o un Caballo tienen un valor de más de tres Peones, pero menos de cuatro. Una Torre equivale a un Caballo o Alfil y dos Peones. La Dama equivale a dos Torres,

aunque en el final dos Torres valen un poquito más que la Dama. Dos Alfiles y un Caballo, o dos Caballos y un Alfil, valen un poquito más que la Dama.

Aunque el Caballo y el Alfil se consideran en general de igual valor, en realidad no es eso del todo exacto, pues en la mayoría de los casos el Alfil es de más valor. Del mismo modo, dos Alfiles valen, en general, más que dos Caballos.

Es curioso observar que mientras más débil es el jugador mayor tendencia tiene a preferir los Caballos sobre los Alfiles.

Entre los maestros es raro encontrar uno que no tenga una decidida predilección por los Alfiles. El hecho es, sin duda alguna, que en la mayoría de los casos el Alfil es superior. No hay sin embargo, que exagerar en ese sentido, y para la explicación y comprensión de la teoría en general conviene considerar ambas piezas como de igual valor, salvo en el caso de dos Alfiles contra dos Caballos.



16. TEORIA GENERAL

Para variar un poco el tema, tratemos un poco de la teoría general del juego.

A los efectos de la teoría general hay que dividir el juego en tres partes, a saber: la apertura, el juego medio y el final.

La apertura se refiere al proceso de desarrollar las piezas para que entren en acción con la mayor rapidez.

El juego medio es la parte en que se trata de coordinar la acción de las piezas para obtener la victoria inmediatamente, o por lo menos, obtener una ventaja.

El final es la parte en que hay que hacer efectiva la ventaja que se haya podido obtener en el medio juego.

Desde luego, entre buenos jugadores un error grave cuesta la partida rápidamente; de ahí que muchos juegos terminen pronto. Pero una partida bien llevada pasa por las tres fases, y de ahí nuestra opinión que se debe empezar a estudiar por los finales y no por las aperturas.

17. SISTEMA PRACTICO DE ESTUDIAR

Como sería monótono estudiar solamente finales, convendría, quizá, dividir el tiempo para el estudio y práctica en varios plazos, por así decir, de modo que haya más variedad.

Quizá de ese modo se obtengan los mejores resultados. Hay, además, que considerar que gran número de aficionados juegan sólo por pasar el rato y sin pretensiones de mejorar. Para éstos el estudio está de más.

Sin embargo, la gran mayoría desea adelantar y goza cuando ve que ha hecho progresos.

Recuerdo el caso de un amigo mío, aficionado poco fuerte, que jugaba por las tardes en su club. Entre sus adversarios había uno que le ganaba con regularidad, y eso llegó a molestarle. Un día me llamó, me contó lo que le pasaba y me pidió ayuda. Yo le contesté que estudiase mis libros y que vería qué pronto las cosas cambiarían. Me dijo: "Bien; así lo haré; pero mientras tanto dime qué tengo que hacer cuando él hacer tal y cuál cosa." Me explicó la apertura

que el otro jugaba y qué cosa en particular le molestaba en el desarrollo de su adversario. Yo le mostré la manera de evitar aquella posición que tanto le molestaba y le llamé la atención sobre algunos puntos de orden general; pero sobre todo insistí en que estudiase mis libros y procediera de acuerdo con las ideas generales allí expuestas.

A los pocos días me lo encontré encantado de la vida. En seguida que me vio me dijo: "Seguí tus consejos y me va muy bien. Ayer le gané dos al señor de quien te hablé."

Esta pequeña historia me probó, una vez más, que unos cuantos consejos de orden general ayudan más a la gran mayoría de los aficionados que no una serie de variante de orden puramente técnico. La perfección técnica es para aquellos buenos jugadores que deseen pasar a las clases superiores, y dichos jugadores deben estudiar los finales en la misma forma que estudian las aperturas.

Hace sólo unos días que, estando yo en uno de los más fuertes clubs de una metrópoli, pude comprobar lo poco al corriente que están de ciertos finales muchos de los mejores jugadores de dicho club.

Espero que estas pequeñas historias hagan que nuestros lectores pongan verdadera atención a las diversas cosas que hemos venido explicando.

18. ¿ATACAR O DEFENDER?

A menudo me preguntan si es mejor atacar o si es preferible defenderse. Mi contestación es siempre la misma: Eso depende en gran parte del temperamento del individuo; es decir, que se debe jugar la clase de juego que le venga mejor al individuo en cuestión.

Ahora bien: en teoría general no hay más que una respuesta justa, y es la siguiente: La iniciativa es una ventaja, y el que la obtiene debe tratar de mantenerla. Sólo debe abandonarla por necesidad o a cambio de una ventaja material suficiente para decidir el juego al final.

Yo considero, además, buena práctica para los que deseen adelantar, jugar de vez en cuando partidas arriesgadas, hacer o tratar de hacer combinaciones, sacrificar piezas por uno o dos peones, con el objeto de obtener el ataque.

Todo esto deliberadamente, aunque se pierda la partida. La idea es combinar. De ese modo el jugador adquiere experiencia de cierta clase

de posiciones de ataque y de defensa, lo cual puede más tarde serle muy útil.

El aficionado debe acostumbrarse a perder con **ecuanimidad**; así gozará más del juego. Además, como ya he dicho en otras ocasiones, se aprende mucho más de las partidas perdidas que de las partidas ganadas.

Hablando de perder con ecuanimidad, recuerdo un hecho sumamente gracioso que presencié hace ya algún tiempo. Yo tenía un amigo, buen jugador y buena persona, pero muy hablador y muy nervioso. Su contrario aquella noche era una persona muy tranquila, que jugaba sin decir una palabra. Las fuerzas eran iguales, pero ese día mi amigo estaba aún más nervioso que de costumbre y hablaba sin cesar. Perdió tres juegos seguidos mi amigo; se levantó e increpó al contrario en esta forma: "Yo no puedo jugar con usted; me pone muy nervioso; me ha ganado tres juegos seguidos y no ha dicho una palabra."

Todo el mundo soltó la carcajada, con gran asombro de mi amigo, que no se dio cuenta de lo cómico que había estado.

19. EL "ESQUELETO" DE PEONES

Como se habrán dado cuenta nuestros lectores, la formación de peones es de gran importancia no sólo al final, sino también en la apertura y el juego medio. Una mala formación de peones en la apertura hace a veces desechar una variante como inferior. De la misma manera, una mala formación de peones hace que en el medio del juego determinada posición sea considerada inferior. A menudo los maestros dicen de una posición: "No me gusta; tiene demasiados huecos", lo que quiere decir que los Peones están mal colocados, y como consecuencia hay muchos huecos adonde pueden colocarse ventajosamente las piezas del adversario. Como hemos ya dicho en diversas ocasiones, la posición más fuerte de los Peones, en general, es cuando los Peones están en línea. Bajo el punto de vista defensivo, los Peones son más fuertes mientras más cerca estén de su base. Bajo el punto de vista ofensivo, mientras más avanzados estén, más peligrosos son. Un Peón pasado, si está debidamente apo-

yado, es siempre una seria amenaza y a menudo decide la suerte de la partida. Naturalmente, en los finales, los Peones casi siempre son los que deciden el resultado de una partida bien jugada.

Los grandes campeones Morphy, Steinitz y Lasker fueron notables maestros en la manipulación de los Peones y como finalistas no tuvieron superior mientras mantuvieron el cetro. El actual campeón del mundo no está, como finalista, a la altura de los tres grandes campeones anteriormente citados, y es, por consiguiente, inferior a ellos (1).

(1) En este párrafo, Capablanca desborda su proverbial ecuanimidad, al pensar en Alekhine. (*Nota del Editor.*)

20. SOBRE EL ENROQUE

En general, el enroque corto, o sea el enroque del lado del Rey, da mayor seguridad al Rey, y de ahí que se prefiera, en la mayoría de los casos, al enroque largo, o sea, el enroque del lado de la Dama. Cuando se enroca del lado de la Dama, el PTD no queda defendido por el Rey, y además el Rey no tiene Peón que lo cubra en la diagonal 1AD-6TR.

La idea del enroque del lado de la Dama es, a menudo, ganar un tiempo al colocar la T de la Dama en 1D, al mismo tiempo que se quita al Rey de en medio del tablero; pero a menudo también sucede que, además de tener al Rey algo expuesto, hay que perder un tiempo, llevando dicho Rey a 1CD, para resguardarlo detrás de los Peones.

Tomemos, pues, el enroque corto, o sea el enroque del lado del Rey, por ser el que generalmente da mayor seguridad.

Defensivamente la posición inicial es la mejor; es decir, cuando los Peones están en 2AR, 2CR y 2TR. Casi tan buena es la posición con los peo-

nes en 2TR, 2CR y 3 ó 4AR es ya bastante inferior, pues descubre al Rey enrocado a lo largo de la diagonal 1CR-T7D, o si para subsanar eso se mueve el Rey a 1T, entonces éste quedará lo más lejano posible del centro, lo cual es malo para el final.

Además, tener el Rey completamente arrinconado es muy peligroso.

La posición con los Peones en 2AR, 3CR, 2TR es muy inferior, pues crea dos huecos, uno en 3AR y el otro en 3TR.

Esta inferioridad se subsana solamente cuando ha yun Alfil en 2CR. La posición con los Peones en 3AR, 2CR y 3TR es muy mala a causa del hueco creado en 3CR, y por último, la posición con los peones en 2AR, 2TR, y el tercer peón doblado en 3AR o 3TR es de lo peor que hay.

Estas configuraciones de los Peones frente al Rey obedecen prácticamente a las mismas reglas adonde quiera que se encuentren. Así por ejemplo, en las partidas de los grandes maestros se verá que cuando un jugador juega P3CD es, en general, para continuar con A2CD, o si no, para defender o atacar una pieza colocada en 4TR o 4AD. A menudo se verá la formación de peones 2TD, 2CD, 3AD, 4D; pero rara vez, por mucho tiempo, la formación 3TD, 2CD, 3AD.

Como hemos dicho anteriormente, si para el estudio de la teoría general dividimos el juego en tres partes, a saber: la apertura, el juego medio y el final, lo primero que hay que considerar es

la íntima relación que existe entre las tres partes. Desde luego que el final puede estudiarse por sí solo, pero de ninguna manera debe estudiarse el medio del juego por sí solo. Para comprenderlo bien debe estudiarse teniendo en cuenta el final que pueda resultar. De la misma manera no debe nunca estudiarse la apertura por sí sola, sino que debe estudiarse no sólo con relación al juego medio que va a producir, sino a menudo también con relación al final que pueda producirse.

Para ayudar un poco a esta tarea reproducimos aquí una síntesis, tomada de uno de mis libros, en relación con la apertura y el juego medio.

21. LA APERTURA

1. Desenvolvimiento rápido y sólido, procurando no crear debilidades permanentes. Tanto mejor, desde luego, si como consecuencia de ese desenvolvimiento, se induce al adversario a que establezca debilidades de esa índole.

Eese desenvolvimiento debe tener como base el dominio de las casillas centrales 4R, 4D, 5R y 5D, ya sea tomando posesión de ellas con los peones, ya sea controlándolas a larga distancia, por la acción de las piezas.

2. No mover la misma pieza dos veces hasta que no esté completamente desarrollado el juego. Solamente debe quebrantarse esta regla por razones excepcionales.

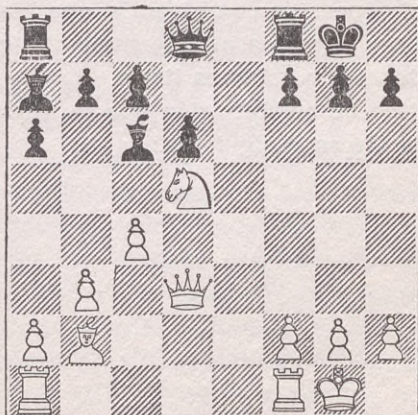
3. Evítese la pérdida de material, a menos de obtener amplia compensación.

22. MEDIO JUEGO

1. Coordínesse la acción de las piezas.
2. Dominio del centro; es necesario para atacar con éxito, directamente, al Rey contrario.
3. Ataques directos, violentos, contra el Rey contrario tienen que hacerse en conjunto, con la mayor fuerza posible, para asegurar el éxito. La defensa tiene que ser rota a toda costa; una vez comenzado el ataque hay que llevarlo adelante. Paralizarlo sin éxito, por lo menos parcial, generalmente cuesta la partida.
4. Toda ventaja de material, por pequeña que sea, asegura el éxito si los demás factores son iguales.
5. Lo más importante es la posición; ventaja material viene después. Espacio y tiempo son factores de la posición.
6. Si el juego va a decidirse en un final, considérese la clase de final antes de cambiar las piezas.

23. JUEGO DE COMBINACION

En la lección anterior hablamos algo de orden general con respecto a las aperturas y al medio del juego. El medio del juego es la parte más difícil de explicar, así como la más difícil de aprender. Las combinaciones son tantas y tan diversas, que se hace casi imposible indicar una norma general a seguir. Hay, sin embargo, ciertas posiciones de orden general que se repiten a menudo y que conviene tener presentes cuando se juega. Tomemos, por ejemplo, la posición siguiente:



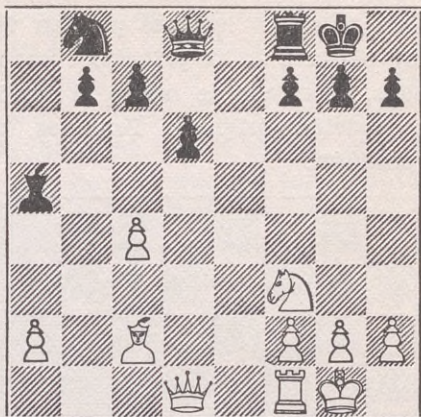
Un análisis demuestra que el blanco tiene muy buena posición; pero, en cambio, las negras tienen un Peón de más, y si pueden defenderse del ataque del blanco tienen buena probabilidad de ganar el final.

En todo caso, a menos que el blanco no pueda actuar enérgicamente y recuperar por lo menos al peón perdido, el negro tendría todas las probabilidades de su lado. Si le tocase jugar al negro, la sencilla jugada AXC le daría una ventaja positiva. Las blancas, pues, tienen que hacer algo para restablecer el equilibrio. La jugada decisiva la tienen a mano. Así C6A jaque, amenazado dar mate con DXPT. El negro tiene, pues, que jugar PXC.

Blancas, D3C jaque; negras, R1T; blancas, D5C, seguido de AXP jaque, ganando la Dama y obteniendo una ventaja manifiesta.

El tipo de posición que acabamos de dar se presta al género de combinación que hemós visto. Y ahora rogamus que de nuevo tenga nuestros lectores sus tableros listos.

Otro tipo de combinación que se produce frecuentemente es el siguiente:



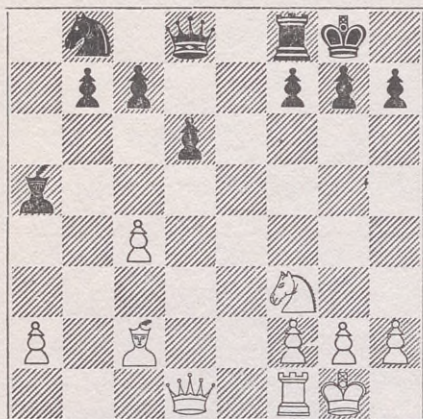
Juegan las blancas

Como se ve, el negro tiene un Peón de ventaja, y si puede jugar C3A sin perder nada, tendrá una posición sólida. El blanco tiene, pues, que actuar enérgicamente para no encontrarse en situación desventajosa. Por suerte para el blanco, hay manera de ganar rápidamente así:

1. D5D, C3A; 2. A×P+, R×A; 3. D5T+, R1C; 4. C5C, T1R; 5. D×P+, R1T; 6. D5T+, R1C; 7. D7T+, R1A; 8. D8T+, R2R; 9. D×P mate.

Si a la primera jugada de las blancas D5D las negras hubiesen contestado con A6A, para evitar este mate, las blancas podrían aún hacer con éxito la misma combinación; pero, además, podrían simplemente contestar a A6A con D3D amenazando el Alfil y mate en 7TR, con lo cual ganarían el Alfil, y, por consiguiente, la partida.

Para que nuestros lectores puedan ver cómo funcionan algunos de los principios por nosotros enunciados, volvamos de nuevo al comienzo de nuestra posición original. Tenemos, pues, la misma posición:



Las negras contestan con A6A, y las blancas, en lugar de conformarse con jugar D3D, para ganar una pieza se lanzan al ataque.

Tenemos entonces:

1. D5D, A6A; 2. A×P+, R×A; 3. D5T+, R1C; 4. C5C, T1R; 5. D×P+, R1T; 6. D5T+, R1C; 7. D7T+, R1A; 8. D8T+, R2R; 9. T1R+, R2D; 10. D3T+, R3A; 11. D3A+, P4D; 12. P×P+, R3C; 13. C6R, D3A; 14. D3R+, y el blanco tiene ventaja manifiesta.

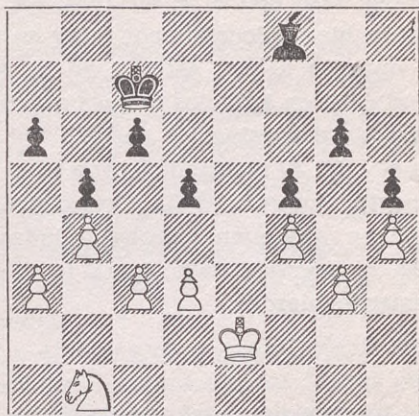
También las blancas, en lugar de 13. C6R, habrían podido jugar 13. T×T, seguido de D×A, con un juego ganador.

Como puede verse, la cooperación de las piezas del blanco es una verdadera maravilla. Primero, la Dama con el Alfil y el Caballo, y después, y por último, la Torre. Todas las piezas blancas han sido lanzadas contra el Rey enemigo, y así hemos visto de una manera terminante uno de los principios enunciados por nosotros, a saber:

Ataques directos, violentos, contra el Rey contrario tienen que hacerse en conjunto, con la mayor fuerza posible, para asegurar el éxito; la defensa tiene que ser rota a toda costa. Una vez lanzado el ataque hay que llevarlo adelante, según hemos dicho y demostrado anteriormente.

25. LOS FINALES

Volvamos ahora a los finales y tratemos de la fuerza relativa, en los finales del Alfil contra el Caballo. Aquí nos encontramos con lo siguiente: El Caballo es superior al Alfil en todas las posiciones bloqueadas. Por ejemplo:



Juegan las blancas.

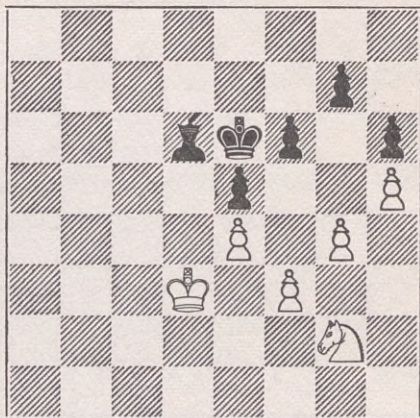
Las blancas tienen ventaja, pero probablemente no pueden ganar. Por ejemplo:

1. P4D, R3C; 2. C2D, P4T; 3. C3A, P×P; 4. PT×P, R2A; 5. C5R, R3D; 6. C×PC, A3T, y aunque las blancas tienen un Peón de ventaja, no se ve cómo pueden maniobrar para ganar. Esta es una posición digna de estudio. En todo caso, se ve la ventaja del Caballo sobre el Alfil en las posiciones bloqueadas.

Si en la posición original el Alfil del negro estuviese en 1AD, en lugar de 1AR, entonces el blanco tendría una gran oportunidad de ganar jugando R3R para colocar su Rey en 4D y después llevar su Caballo a 5R.

Aquí tenemos otro principio general, que es el siguiente: cuando se tiene un Alfil, colocar los Peones en color contrario. Así tenemos que en el primer caso con el A en 1AR, los Peones negros están bien colocados por estar en casillas de color opuesto al del Alfil, y en el segundo caso con el Alfil en 1AD, los Peones negros están mal colocados por estar en casillas del mismo color que el Alfil. El resultado es que en el primer caso, el negro, jugando P4TD a la primera oportunidad, tiene muy buenas probabilidades de entablar. En el segundo caso, haga lo que haga, probablemente pierde.

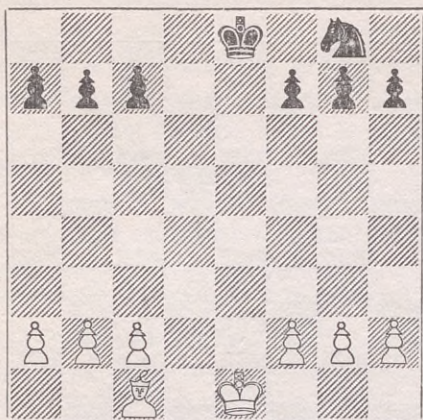
Veamos ahora otra posición:



Las blancas tienen ventaja, pero no la suficiente para ganar. Si el Peón negro en 2CR estuviese en 4CR, entonces las blancas ganarían. Sería, pues, un serio error del negro tratar en cualquier momento de jugar R2A y P3CR para cambiar un Peón. El negro debe colocar su R en 2A y mantener su Alfil en la diagonal 1AR, 6TD, dispuesto a cambiar el A por el C a la primera oportunidad.

Estas posiciones en que los Peones están bloqueados y balanceados son las únicas posiciones en que es ventajoso tener un Caballo en lugar de un Al fil. En todos los demás casos un Alfil es, por lo menos, igual a un Caballo, y a menudo superior.

Veamos otra posición:



Esta posición es absolutamente equivalente y no hay ventaja para ningún lado.

En nuestras últimas lecciones hemos visto una serie de posiciones en el juego medio, que hemos calificado de “tipos de posiciones”, debido a que dichas posiciones, en una forma u otra, en formas sencillas o más complicadas, se presentan a menudo en el transcurso de una partida. Hemos visto también las combinaciones que se producen con motivo de esas posiciones, y hemos llamado la atención de nuestros lectores sobre la conveniencia, cuando se juega una partida, de tener presente dichas posiciones, ya sea para evitarlas, ya sea para procurar producirlas, según el caso. Hemos comprobado además, de una manera práctica, y esto es lo más importante, la exactitud de varios de los principios fundamen-

tales por nosotros enunciados. Estos principios son de tal importancia que vamos a repetirlos una vez más.

1. Control o dominio de la totalidad o mayoría de las casillas centrales (4R, 4D, 5R, 5D); es necesario para el éxito de un ataque directo contra el Rey adverso.

2. Coordinación de la acción de las piezas: es esencial para llevar a cabo con éxito un ataque, de cualquier índole que sea.

Contra esta doble amenaza el negro no tiene defensa. No le queda más remedio que abandonar su Alfil, quedando con un juego completamente perdido.

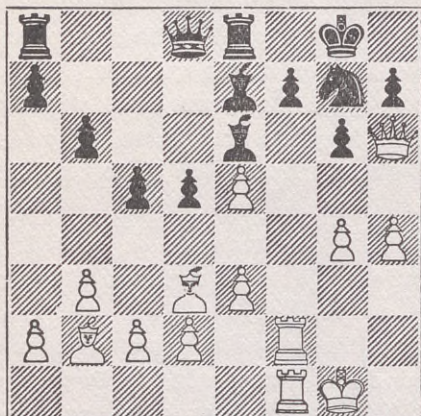
Este tipo de combinación, a base de abrir la línea de Torre para dar mate en 8T, se presenta bastante a menudo.

Incidentalmente, esta posición demuestra la debilidad de la formación de Peones en 2TR, 3CR, 2AR en el enroque corto, conforme explicamos en una lección anterior. El negro, con mejor distribución general de sus piezas, sufre las consecuencias de la debilidad creada con el avance del PCR.

Recordarán nuestros lectores que dijimos que en estos casos esta debilidad se anulaba si se colocaba un Alfil en 2CR.

Viendo y estudiando estos ejemplos es como se puede comprobar la eficacia de los principios y leyes generales expuestos en estas lecciones.

Otro ejemplo de tipo de combinación que puede producirse como consecuencia de la formación de Peones 2AR, 3CR, 2TR, en el enroque corto, es el siguiente, ocurrido en una partida reciente:



Juegan las blancas. La partida continuó.

1. T×P, A×T; 2. P6R, C×P; 3. T×A, R×T;
4. D×PT jaque y mate en dos jugadas más.

Aquí de nuevo se ve la cooperación de las piezas del blanco en el ataque; todas han cooperado, y para obtener la victoria el blanco ha lanzado al ataque la totalidad de su fuerza.

Nótese también que el blanco, tanto aquí como en todos los otros ejemplos que hemos dado, ha

tenido mayor dominio que el adversario de las cuatro casillas centrales, a saber:

4R, 4D, 5R y 5D

Antes de seguir adelante, vamos a dar unos consejos de orden general.



26. ALGUNOS CONSEJOS

1. Es regla del juego jugar la pieza que se toca; no se debe, pues, acercar la mano a una pieza sino para jugarla. Acercar la mano a diferentes piezas es una falta de ética del juego. Además, lejos de ayudar, no hace más que confundir el pensamiento.

2. En las aperturas, sáquense las piezas rápidamente; generalmente, uno o los dos Caballos antes que los Alfiles. Además, enróquese del lado del Rey a la primera oportunidad.

3. Coordínese la acción de las piezas y trátase de mantener los Peones en línea.

4. Conviene habituarse a jugar rápidamente, pero con deliberación; nunca de manera apresurada.

5. Procúrese desarrollar un estilo de juego más bien agresivo, atacando cada vez que se presente la ocasión. Hay que tomar la iniciativa a la primera oportunidad. La iniciativa es una ventaja.

6. En general, colóquense las Torres en las líneas abiertas.

7. No se deje nunca de hacer una jugada por temor a perder. Cuando se crea que una jugada es buena, lo mejor es hacerla, cualquiera que sea el resultado. La experiencia es el mejor maestro. Hay que recordar que hay que perder cientos de juegos antes de llegar a ser un buen jugador.

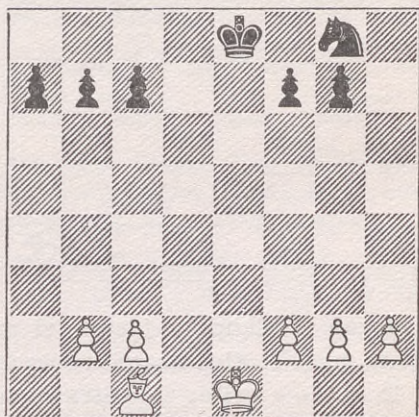
8. Trátese de jugar partidas de combinación, con el objeto de desarrollar la imaginación.

Como es natural, estos y otros consejos que damos de vez en cuando son de orden general y, por consiguiente, no son reglas fijas, infalibles. El objeto es ayudar al aficionado al mejoramiento de su estilo y de su juego hasta que encuentre el medio apropiado a sus condiciones.

Una vez llegado a ese punto, cada jugador debe adaptar su juego a sus facultades, pues cada individuo tiene marcadas predilecciones y algunas cosas le son fáciles, mientras otras le son difíciles.

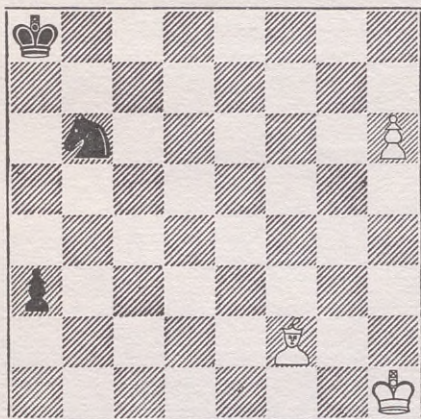
27. LOS VALORES DEL ALFIL Y EL CABALLO

Hemos visto anteriormente algo respecto a la fuerza relativa del Alfil y el Caballo, estudiando diversas posiciones. Veamos ahora otra posición.



En este caso hay igualdad de Peones, pero hay desequilibrio en la posición, puesto que de cada lado hay tres Peones contra dos. En estas

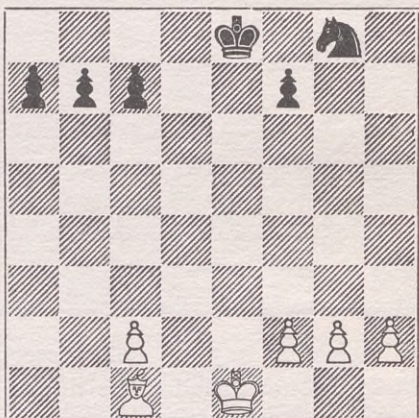
posiciones, si los demás factores son iguales, es una ventaja tener el Alfil, pues éste defiende y ataca a larga distancia al mismo tiempo, mientras que el Caballo sólo ejerce presión a corta distancia. Además, en los finales, el tiempo es un factor de gran importancia y el Alfil puede ir de un lado a otro del tablero con mucha más rapidez que el Caballo. Como ilustración de lo anteriormente expuesto, tomemos la posición siguiente:



Aquí, juegue el blanco o juegue el negro, el blanco gana, pues el Alfil necesita sólo un tiempo para ir a 5D y evitar la entrada del Peón negro en 8TD, mientras que el Caballo necesita tres tiempos para ir a C3R y así evitar la entrada del Peón blanco en 8TR. Además, nótese que el Alfil de 5R no sólo impide la entrada

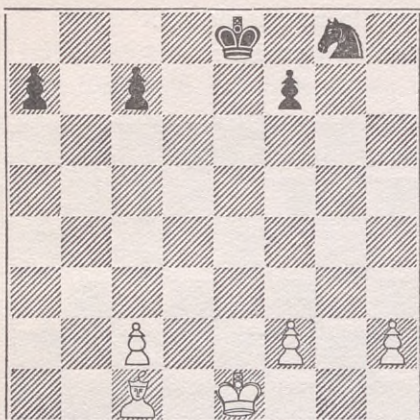
del Peón negro en 8TD, sino que, al mismo tiempo, protege la entrada del Peón blanco en 8TR. Con el Caballo no sucede así.

Veamos otra posición:



Aquí hay aún mayor desequilibrio que en la primera posición, y, por consiguiente, mayor ventaja para el que tiene el Alfil. El hecho es que en esta posición es muy dudoso que el negro pueda hacer tablas, y si lo logra, es con mucho trabajo.

Veamos otra posición:



En esta posición hay no sólo desequilibrio, sino, además, Peones aislados. De nuevo las negras tendrán gran dificultad en entablar, y la razón siempre es la misma, a saber: la mayor rapidez del Alfil para trasladarse de un lado del tablero a otro, y el hecho de que el Alfil puede ejercer a larga distancia una doble acción ofensiva y defensiva, mientras que el caballo sólo puede surtir ese efecto en un radio de acción mucho más limitado. De todo lo anterior se deduce el siguiente principio:

“En los finales, en posiciones de desequilibrio, si los demás factores son iguales, el Alfil tiene una ventaja manifiesta sobre el Caballo. Mientras mayor el desequilibrio, mayor la ventaja.”

Nuestros lectores harán bien en estudiar las

diversas posiciones que hemos tratado en esta lección y en la anterior. Estudiándolas y jugándolas hasta el final podrán aprender mucho de todo aquello relacionado con las maniobras del Alfil y el Caballo.

Recordarán los aficionados que hablando del medio del juego dijimos, entre otras cosas, que cuando se veía que la partida se decidiría en un final, debía considerarse la clase del final que se iba a producir. En efecto, muy a menudo uno de los jugadores se encuentra que la posición que se presenta puede ser liquidada de varias maneras distintas y que, según se liquide la situación, se producirá un final u otro.

El jugador que conoce bien los principios que gobiernan distintos finales podrá elegir a ciencia cierta. El que no los conozca, jugará a la buena ventura, y además no sabrá cómo continuar una vez que el final se haya producido.

Los lectores que nos hayan seguido a través de nuestras lecciones no tendrán duda alguna, creo yo, de la exactitud de nuestras aseveraciones respecto a la enorme importancia que tiene un conocimiento exacto y profundo de los finales. En mis treinta y dos años de experiencia como jugador internacional de primera línea, estoy cansado de ver, no sólo aficionados, sino maestros de primera línea, perder innumerables partidas por falta de conocimientos suficientes en este importantísimo departamento del juego. Esto me hace recordar siempre a Janovsky.

28. PREJUICIOS DE ALGUNOS GRANDES MAESTROS

Allá por los años 1901, 2 3 y 4, Janovsky era uno de los maestros más temidos. El se consideraba a sí mismo superior a todos los demás. Tenía un sentido extraordinario de la posición en la apertura y en el medio del juego, pero detestaba los finales, los cuales jugaba muy mal para un jugador de su talla.

Esta desigualdad en su juego produjo un estado psicológico en su concepción del juego, con resultados desfavorables para él, desde luego. Durante varios años, viviendo ambos en esta ciudad, nos encontramos todos los días en el Manhattan Chess Club. A veces hablábamos de ajedrez en general y de los jugadores en particular. En diversas ocasiones traté de demostrale que él a menudo perdía muchas partidas por su conocimiento inexacto y poco profundo de los finales. Su contestación fue siempre la misma:

—Detesto—me decía— los finales, y además, un juego bien jugado no debe llegar al final,

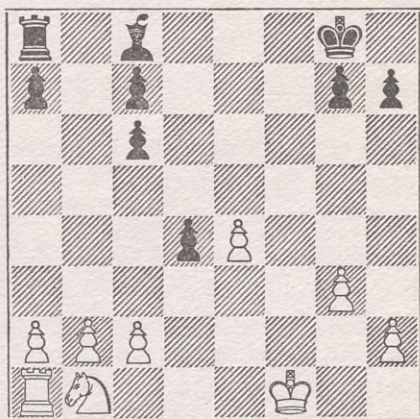
sino que debe terminarse prácticamente en el medio del juego.

Esa concepción errónea no sólo le costó muchas partidas, sino que hizo posible que muchos jugadores inferiores, a menudo le hicieran frente.

En contraste con Janovsky tenemos a los jugadores modernos S. Flohr y S. Reshevsky, ambos finalistas excelentes, pero con un concepto bastante estrecho de las aperturas y del medio del juego. Esto quizá se debe en ambos casos a la limitada educación que tuvieron desde niños, aunque, en el caso de Reshevsky, cuando ya era bastante buen jugador, admiradores suyos en los Estados Unidos se hicieron cargo de él y le obligaron a ir a la escuela, y más tarde a un colegio, donde ya adquirió ciertos conocimientos de orden superior. Su juego, sin embargo, no ha adquirido nunca suficiente elasticidad; despliega mucho más las cualidades del luchador que las del artista.

29. UN FINAL MEMORABLE

Hemos tratado de finales de Alfil contra Caballo. Vamos ahora a estudiar un final de partida ocurrido en un juego de un match por el campeonato del mundo hace ya años.



Juegan las negras.

Esta posición siempre me ha parecido muy

interesante y digna de estudiar. Tenemos al blanco con sus Peones unidos, salvo por el Peón aislado.

Este Peón aparece como la única debilidad del blanco, pero como éste tiene su Rey muy cerca, en verdad parece que será posible llevar al Rey blanco a 3D y a poco obtener una posición satisfactoria.

Por otra parte, el negro tiene sus Peones del lado de la Dama, en situación poco satisfactoria, por lo menos en apariencia. El Peón negro en 5D, sin duda que ejerce presión, pues no sólo impide la salida del C a 3AD, sino que impide la llegada del Rey blanco a 3R. El Rey blanco, para defender su Peón en 4R, tendrá que ir a 3D ó 3AR, casillas ambas susceptibles de ser dominadas por el Alfil negro. El Peón negro en 5D está, pues, bien situado desde el punto de vista ofensivo.

Pero desde el punto de vista defensivo es otra cosa, pues si el Rey blanco va a 3D, no sólo defenderá su Peón en 4R, sino que atacará al mismo tiempo al Peón negro en 5D. Además, si el caballo blanco llega a 3CD, vía 2D, el negro se verá en grandes dificultades para defender su Peón en 5D. Muchos jugadores preferirían la posición del blanco, por aparecer más compacta; pero el experto en finales observará, de entrada, que la posición es bastante abierta y que hay Peones en ambos lados del tablero, lo cual necesitará rapidez de movimiento y libertad de

acción de las piezas. En ese sentido, el negro tiene indudablemente la ventaja y además, como hay cierto desequilibrio en la posición, el Alfil es superior al Caballo. El negro, además, tiene la ventaja de jugar primero y con mucho acierto hace su primera jugada 1. ..., **T1C**, atacando el Peón CD del adversario.

El blanco forzosamente contesta con 2. **P3C**, ..., y ya vemos el mérito de la primera jugada del negro, puesto que la casilla 3CD queda ahora ocupada y el blanco no puede llevar allí su caballo para atacar el Peón negro en 5D.

El juego continúa: 2. ..., **T4C**, amenazando ganar un Peón por medio de T4AD.

Las blancas siguen con 3. **P4A** ...

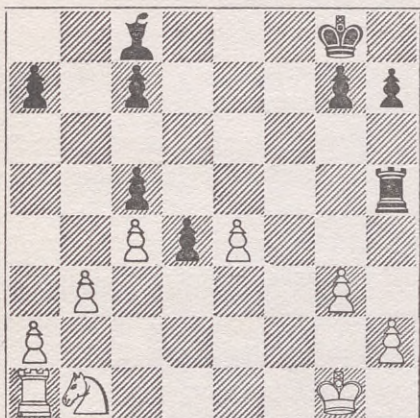
Con esta jugada las blancas evitan la pérdida del Peón, pero no sólo le crean al negro un Peón pasado en 5D, sino que le quitan una casilla más al C, pues estando la casilla 4AD ocupada por el Peón, el C ya no podrá ir de 2D a 4AD. Nótese la habilidad con que el negro va limitando la libertad de acción del adversario, con lo cual está aplicando uno de los principios fundamentales del Ajedrez, a saber: "Guardar la libertad de acción para sus piezas, mientras se limita la acción de las piezas del adversario".

La partida continúa: 3. ..., **T4TR**.

De nuevo ganando tiempo y obligando al Rey blanco, al mismo tiempo, a alejarse del centro del tablero, puesto que el blanco no puede con-

testar con P4TR debido a P4CR, que ganaría por lo menos un Peón.

El juego continúa: 4. R1C, P4A.



Compárese esta posición con la original y obsérvese el cambio extraordinario que ha sufrido el tablero en sólo cuatro jugadas. Nótese sobre todo la admirable posición estratégica de los Peones negros del lado de la Dama. Los cuatro Peones están en casillas negras, del color contrario al del Alfil, dejando a éste completamente libre para moverse por las casillas blancas, demostrando así, al mismo tiempo, de manera práctica, la aplicación de uno de los principios por nosotros enunciados, a saber: “Cuando se tiene un Alfil, colocar los Peones propios, en general, en casillas de color contrario al del Alfil”.

Del lado del blanco nos encontramos que cuan-

do éste juegue su Caballo a 2D dicho Caballo sólo puede avanzar vía 3AR, pues los propios Peones blancos impiden su acción.

5. C2D, R2A; 6. T1AR+, R2R; 7. P3TD, T3T. Preparándose para entrar en acción vía 3TD y así indirectamente, impedir P4CD del blanco.

8. P4TR, T3TD; 9. T1T, A5C.

Al fin el Alfil negro entra en acción para paralizar por completo la acción del Caballo y de los Peones blancos del lado del Rey. De nuevo nótese la posición estratégica del negro. Sus piezas mantienen completa libertad de acción, mientras, al mismo tiempo, restringen la acción de las piezas del adversario.

La partida continúa: 10. R2A, R3R. Ahora el Rey negro avanza sobre el Peón blanco en 4R para decidir la partida. El blanco no puede jugar C3A, porque AXC, seguido de R4R, ganaría fácilmente.

Aquí se ve lo que a menudo sucede en estos finales, y es que la entrada del Rey decide la suerte de la partida. La coordinación de la acción de las piezas del negro, en este final, es perfecta.

30. IDEA GENERAL SOBRE LAS APERTURAS

Para variar el tema vamos a tratar algo sobre las aperturas. Las aperturas pueden tratarse desde el punto de vista del aficionado corriente o desde el punto de vista del experto.

Para el aficionado la teoría general es suficiente; para el experto hay que considerar además la parte técnica. La razón de esta diferencia es sencilla. El experto está habituado a sacarle producto a cualquier pequeña ventaja, mientras que el aficionado no tiene la habilidad necesaria para hacerlo.

Desde todos los puntos de vista, el Ruy López es la apertura ideal para nuestro propósito.

Veamos, pues:

1. P4R, P4R.

Desde hace tiempo he mantenido que en teoría general P4R por parte del blanco es una de las dos mejores jugadas que hay para abrir el juego, y quizá la mejor.

De la misma manera, he mantenido siempre que contra P4R del blanco la mejor jugada del negro, a su vez, es P4R.

La razón es sencilla: en la apertura el jugador debe buscar la manera de desarrollar sus piezas con la mayor rapidez posible. Conviene aquí llamar la atención sobre los elementos del juego, que son: **material, tiempo, espacio y posición**, siendo este último el elemento de mayor importancia, a tal punto, que se puede ir adelante en los otros tres y perder un juego por tener mala posición.

Hecha esta aclaración, continuemos nuestra apertura:

2. C3AR, C3AD.

Las blancas han desarrollado una pieza, la han colocado en una posición central sólida y al mismo tiempo atacan un Peón: difícilmente se puede hacer más en una sola jugada. Las negras, por su parte, han hecho lo mismo en el orden defensivo, es decir, han desarrollado su Caballo en una posición central sólida y al mismo tiempo han defendido su Peón.

Aquí debemos llamar la atención sobre las cuatro casillas centrales, o sean 4R, 4D, 5R y 5D. Esas cuatro casillas puede decirse que son el terreno sobre el cual se libra la batalla.

En todas las aperturas se lucha por el control o dominio de esas casillas. En el medio del juego no puede llevarse a cabo con éxito ningún ataque violento contra el Rey sin control, por lo menos, de tres de esas cuatro casillas, y aun en los finales, la marcha del Rey hacia esas cua-

tro casillas a menudo decide la suerte de la batalla.

Continuemos:

3. A5C.

Está planteado el Ruy López, una de las aperturas más sólidas y más famosas en toda la historia del ajedrez.

3. P3TD.

La jugada favorita, hoy día, de todos los maestros de ajedrez. Las antiguas defensas de P3D, C3AR, CR2R y A4A son consideradas como inferiores. Yo no estoy del todo seguro de que esto sea así; más bien me inclino a creer lo contrario.

Después de la tercera jugada de las negras, las blancas tienen dos caminos: uno es jugar A×C, y la otra, la más corriente, es A4T.

Veamos las dos variantes:

VARIANTE 1.ª

Blancas

Negras

4. A×C,

PD×A

5. P4D (lo mejor),

P×P

6. D×P,

D×D

7. C×D

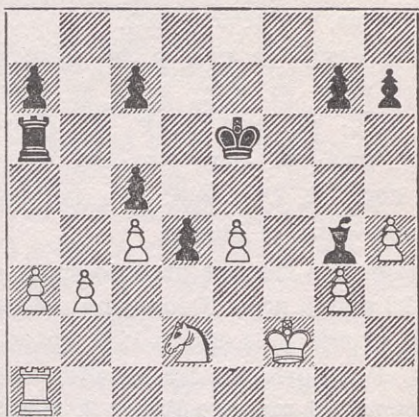
Durante algún tiempo el gran Lasker creyó que las blancas debían ganar esta posición, fundándose en lo que hemos explicado en algunas de nuestras lecciones anteriores, es decir, en el hecho de tener las blancas una preponderancia de Peones en el lado del Rey. En efecto: si aho-

ra se suprimiesen todas las piezas y se quedasen sólo los Reyes con los Peones, las blancas ganarían, porque los tres Peones blancos del lado de la Dama pueden detener por sí solos a los cuatro Peones del lado de la Dama del negro, debido al Peón doblado, mientras los cuatro Peones blancos del lado del Rey no pueden ser detenidos por los tres Peones del negro.

Lasker, en la práctica, fue poco a poco abandonando este sistema, aunque de vez en cuando volvía a las andadas, y a menudo con éxito.

31. ELOGIO DE LASKER

Sigamos con el final que dejamos en la lección 28, después de la décima jugada del negro, R3R.



11. P4T, R4R; 12. R2C, T3AR; 13. T1R, P6D, amenazando A7R seguido de R5D.

Como se había notado, el blanco poco a poco se ha encontrado más y más restringido en sus movimientos, hasta que ahora se ve práctica-

mente obligado a cambiar su Torre en condiciones muy desventajosas. En realidad, la partida puede darse por terminada; pero daremos unas jugadas más, para que se vea más claramente la inutilidad de los esfuerzos que pueda hacer el blanco.

1. T1AR, R5D; 15. T×T, P×T.

Ahora este Peón negro detiene el avance del PR del blanco, lo cual facilita la acción del Alfil y Rey negros.

16. R2A, P3A. Para agotar las jugadas del blanco y al mismo tiempo dominar las casillas 4D y 4CD, por donde pudiera más tarde entrar el Caballo blanco, vía 1CD y 3AD.

17. P5TD, P3TD; 18. C1A, R×P; 19. R1R, A7R; 20. C2D+, R6R; 21. C1C, R6A; 22. C3A, P4A; 23. C4T, P5A; 24. P5T, R×P; 25. C×P, P6A; 26. C4R+, R5A; 27. C6D, P4A; 28. P4C, P×P; 29. P5A, P6C; 30. C4A, R6C, y a la jugada siguiente abandona el blanco.

Este magnífico final se produjo en la primera partida del *match* por el Campeonato del mundo, celebrado en este país el año 1907, entre el gran Lasker y el campeón de los Estados Unidos en aquella época, el maestro Frank J. Marshall.

Marshall era entonces uno de los primeros jugadores del mundo. Además, siempre fue muy buen finalista. Tuvo siempre preferencia por los Caballos sobre los Alfiles, un defecto que este final ampliamente demuestra.

En cuanto al Dr. Lasker, su concepción estratégica del final y la táctica empleada para llevar a cabo su plan harían honor a cualquier campeón del mundo, y ya que del Dr. Lasker hablamos, llamaremos la atención de nuestros lectores sobre el hecho de ser el gran Lasker uno de los maestros menos comprendidos por la mayoría de los aficionados al Ajedrez, incluso muchos de los maestros. Se ha dicho a menudo del Dr. Lasker que tenía un juego poco interesante, falto de brillantez, y que muchas de sus victorias se debían principalmente a dos cosas, a saber: su gran habilidad en los finales y los errores de sus adversarios. Que era un gran finalista no hay duda. Era el mejor finalista que yo he conocido, pero, además, era al mismo tiempo el jugador más profundo y de más imaginación que yo he visto. Hace ya muchos años, cuando yo ya había llegado a la cumbre, mi amigo el Sr. Walter Pen Shipley, de Filadelfia, me escribió una carta, y, entre otras cosas, me decía: "Usted y Lasker son los únicos jugadores que yo he conocido capaces de hacer combinaciones que no existen en el tablero." Si se tiene en cuenta que el Sr. Shipley fue durante muchos años uno de los mejores aficionados de los Estados Unidos, que conoció íntimamente al gran Steinitz y a Pillsbury, se podrá juzgar lo que significa esa aseveración respecto al doctor Lasker. El señor Shipley conoció íntimamente al Dr. Lasker, y fue juez del primer **match** por

el campeonato del mundo entre Steinitz y Lasker. En cierta ocasión el Sr. Shipley me dijo que, había hecho un estudio profundo de las aperturas, y especialmente de las variantes que Steinitz tenía por hábito jugar. Esto se opone a la observación a menudo hecha por los comentaristas respecto a Lasker, pretendiendo que éste no ponía mayor atención en las aperturas. El hecho es que las conocía ,pero no aceptaba el dictado de los otros respecto a muchas de ellas. El sabía lo que jugaba, pero lo que él buscaba no era a menudo lo que buscaban los demás. Lasker nunca rehusó las complicaciones en el medio del juego, demostración de la confianza que tenía en su poder de combinación y en su capacidad para comprender bien el valor de determinada posición. Esto lo demostró ampliamente en todos sus *match*. Todavía últimamente, en el torneo de Nottingham en 1936, cuando ya tenía cerca de sesenta y ocho años, demostró en este aspecto del juego su superioridad sobre casi todos los maestros allí presente. El hecho fue el siguiente:

Había yo acabado de ganar una partida muy importante, y me había ido para mi hotel. Durante el transcurso de la partida mi contrario había adquirido una magnífica posición, y en un momento dado vio que mediante una pequeña maniobra podía ganar la calidad. Se lanzó y ganó la calidad, pero después perdió la partida. Muchos de los maestros más fuertes allí

presente se pusieron a estudiar la partida. Todos partían del momento en que comenzaba la maniobra para ganar la calidad. Todos resumían que la maniobra era correcta, y buscaban el error después. Así estuvieron por mucho tiempo, y en esto llegó Lasker. Le pusieron al corriente del resultado y le enseñaron la posición; pero tan pronto como empezaron a demostrarle la maniobra para ganar la calidad, los interrumpió y dijo: "No, eso nunca". El viejo maestro se había dado cuenta en seguida de lo que los otros no habían visto: que el ganar la calidad era un error, y que mi contrario no sólo perdía la ventaja que le daba su magnífica posición, sino que, con calidad y todo, tenía una posición perdida. Se había dado cuenta de que la combinación no la había hecho mi contrario, sino yo, al permitirle que ganara la calidad. Así lo dijo. Horas más tarde, al verme en el hotel, se me acercó y me dijo: "Usted, sin duda, respiró libremente cuando vio que su adversario mordió el anzuelo". Y añadió: "Estos jugadores no son tan fuertes como cree la gente". La verdad es que Lasker fue el único allí presente que se dio cuenta del verdadero valor de aquella posición, así como de las posibilidades que ella encerraba.



32. NORMAS A TENER PRESENTE EN LOS FINALES DE PARTIDA

Hemos hablado algo sobre las cualidades ajedrecísticas del famoso Dr. Lasker, después de haber estudiado una partida jugada por él, cuyo final yo siempre he considerado como una obra de arte ajedrecística de primera magnitud.

Antes de continuar vamos a dar unos cuantos principios de orden general con respecto a los finales:

1. El tiempo es de suma importancia en los finales. Esto es evidente, puesto que a menudo se sacrifica todo para coronar Dama con un Peón, y a veces con ello se decide la partida.

2. Dos Alfiles son superiores a dos Caballos.

3. Generalmente, el Alfil es superior al Caballo.

4. Generalmente, Torre y Alfil es preferible a Torre y Caballo.

5. Dama y Caballo es superior a Dama y Alfil.

6. Los Peones son más fuertes cuando están en línea.

7. Cuando el contrario tiene un Alfil, es me-

jor, en general, colocar los Peones en casillas del mismo color al del Alfil contrario. Cuando se tiene un Alfil, colocar los Peones en casillas del color contrario al del Alfil propio. En este caso, no se toma en consideración si el contrario tiene o no un Alfil.

8. El Rey, pieza puramente defensiva en la apertura y medio del juego, se convierte a menudo en los finales en pieza ofensiva, y muchas veces decide el resultado de la partida.

9. En finales que no tienen Dama y sólo una o dos piezas menores, casi siempre se debe avanzar el Rey hacia el centro del tablero. Si no hay más que Rey y Peones, mayor motivo para adelantar el Rey.

Estas reglas no son absolutas, pero surten efecto en el 90 por 100 de los casos.

Todos estos principios generales, así como todos los demás que hemos venido dando en nuestras lecciones anteriores, se encuentran ampliamente explicados en nuestras obras. Aconsejamos a nuestros lectores que aprendan bien estos principios, pues han de serles muy útiles. Cuando, hace ya muchos años, anuncié por primera vez los principios generales expuestos en estos artículos, un amigo mío, excelente jugador, aficionado de primera línea, me escribió una carta en que decía: "El conocimiento de esos principios será de valor incalculable para la nueva generación de ajedrecistas. ¡Ojalá que yo hubiera tenido esa ventaja cuando empecé!"

33. ESTUDIOS TEORICOS SOBRE FINALES

A menudo, en los últimos veinte años, muchos aficionados me han preguntado si yo creía que los antiguos maestros conocían, con anterioridad a la publicación de mi libro **Fundamentos del Ajedrez**, los principios por mí enunciados. Mi respuesta ha sido siempre la misma. No creo que ninguno los conociera todos. El que sin duda más sabía de todas esas cosas era Lasker. Muchos de los otros habían aprendido algunos de ellos por experiencia, sin que hubiesen llegado nunca a exponerlos y enunciarlos de una manera precisa. Entre las primeras figuras había excelentes finalistas, como G. Maroczy, A. Rubinstein, Doctor O. S. Bernstein, Dr. Tarrasch, R. Teichmann y C. Schlechter. Maroczy jugaba especialmente bien las finales de Damas. Rubinstein era muy fuerte en finales complicados de tres o cuatro piezas menores, y Tarrasch había estudiado mucho los finales de Torres. Hay que tener en cuenta que durante muchos años Tarrasch, Moroczy, Schlechter y Rubinstein fueron contendientes

para el campeonato del mundo, que ostentaba Lasker, y no es posible mantener semejante posición durante años sin tener fuerza y conocimientos excepcionales.

Por desgracia, a excepción de Tarrasch, que publicó varios estudios sobre finales de Torre y Peones, ninguno de ellos ha dejado un solo tratado sobre finales.

De los maestros modernos, sólo Euwe y Fine han contribuido al conocimiento de esta fase del juego.

En realidad, lo que hace falta son tres tratados, dedicados: uno, a finales de una y dos Torres exclusivamente; otro, a finales de Dama, y por último, otro dedicado a finales de Alfil contra Caballo. Para producir un buen tratado de esta clase no es del todo necesario ser un maestro de primera clase. Hay muchos jugadores fuertes por el mundo que podrían rendir un gran servicio a la afición ajedrecística emprendiendo la publicación de uno de esos tres tratados.

Claro está que hacemos referencia a un tratado que constituya un estudio metódico de una clase determinada de finales, tal cual suelen producirse en las partidas de cada día. Como es sabido, hay algunas colecciones de finales diversos, editados por autores más o menos conocidos, y hay, además, las colecciones de finales de determinados compositores, como Rinck y Troitzky. Todos estos libros tienen un valor positivo,

pero carecen ,a mi juicio, de la clasificación y sistematización necesaria (1).

Troitzky, en 1934, en Rusia, publicó un libro de sus finales, compuestos a través de cuarenta años. Troitzky, a más de excelente compositor, es un jugador de gran fuerza. y como consecuencia, su colección de finales es la mejor de las que haya podido trabajar un solo compositor. El hecho que el libro haya sido solamente editado en ruso representa un serio inconveniente para la afición latinoamericana.

Una de las cosas más interesantes del libro es un capítulo aparte, al final, dedicado exclusivamente al estudio de los finales de dos Caballos contra Rey y Peón.

Troitzky hace un estudio minucioso, utilizando gran número de diagramas, para demostrar la manera de llevar, con Rey y Caballo, al Rey contrario alrededor del tablero hasta poderlo acorralar en el lugar que se desea.

Los aficionados a esa clase de finales deben obtener dicha obra. Troitzky, desde hace muchos años se ha especializado en esa clase de finales, y no hay duda que es la primera autoridad del mundo en la materia.

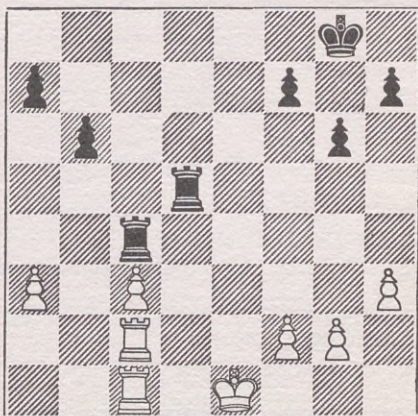
Para mí, lo que le da más valor al libro es el hecho de que la mayoría de los finales, aunque compuestos, son susceptibles de ocurrir en cualquier partida jugada a diario.

(1) Como es sabido, hoy día (1969) existen numerosos y muy autorizados textos sobre finales. (*Nota del Editor.*)

34. FINALES DE TORRES Y PEONES

Conforme anunciamos, vamos a tratar de los finales de Torres y Peones.

Los finales de Torres y Peones de cada lado son muy frecuentes, pero muy difíciles y a menudo se convierten en finales de una Torre y Peones. Hay un ejemplo clásico de un final jugado por mí hace ya más de treinta años, que vamos a estudiar. He aquí la posición:



Un examen de la situación demuestra que hay igualdad de material de ambos lados. El blanco tiene el Rey más al centro, pero, en cambio, tiene aislados los dos Peones del lado de la Dama. El negro, por su parte, tiene los Peones unidos y sus Torres están superiormente colocadas en posición de ataque y pueden moverse libremente de un lado a otro del tablero.

El blanco tratará de llevar su Rey a 2CD o 3CD, para proteger los Peones débiles y así poder libertar sus Torres.

El negro, por su parte, valiéndose de la gran movilidad de sus Torres, tratará de mantener encerradas las Torres blancas y al mismo tiempo impedir la llegada del Rey blanco a 2 ó 3CD. Si obtiene eso, entonces avanzará con su Rey hacia el punto más débil que se presente, con el objeto de obtener la ventaja necesaria para decidir el juego.

Considerando la posición del diagrama, el juego se desenvuelve como sigue:

1. ..., T5R+ ; 2. T2R, T5TD ; 3. T2T, P4TR.

El negro se aprovecha de la inmovilidad de las Torres blancas para avanzar del otro lado del tablero y llevar su PTR a 5TR, con lo cual hará prácticamente imposible la acción de los Peones blancos del lado del Rey. Ese avance encierra, además, una amenaza que se desarrollará pronto de manera peligrosa.

4. T1D, T(4D)4TD, para obligar al blanco a defender con la Torre de 1D el Peón en 3TD,

con lo cual las dos Torres blancas quedan completamente arrinconadas.

5. T (1D) 1T, P5T.

Compárese esta posición con la posición original. En cinco jugadas el negro no sólo ha mantenido las Torres blancas prácticamente inmóviles del lado de la Dama, sino que con este avance casi paraliza a los Peones blancos del lado del Rey. Al mismo tiempo el negro busca la manera de forzar al blanco a jugar P3AR, lo cual creará un hueco en 3CR del blanco, donde poder llevar el Rey negro. Si el negro logra llevar su Rey a 6CR, el juego del contrario se hará indefendible.

6. R2D, R2C; 7. R2A, T4CR. Antes que el blanco pueda organizar su defensa, el negro se aprovecha de la gran movilidad de sus Torres para trasladar el ataque del lado de la Dama al lado del Rey. Nótese la fuerza que ejerce el Peón negro en 5TR.

8. T1CR, ...

Si las blancas hubiesen jugado R3C, entonces 8 ... T54T; 9. P3A, y se hubiese creado el hueco en 3CR de las blancas.

8. ..., T5AR.

Nótese cómo ahora que el Rey blanco está del lado de la Dama, el negro traslada el ataque al lado del Rey. El blanco no puede contestar este último golpe del negro con R3C, porque entonces vendría T4C, jaque, seguido de TXP, jaque, ganando una Torre.

9. R3D, T6A+, y a las pocas jugadas el blanco se rindió.

Si ahora el blanco hubiese continuado con P×T, entonces T×T seguido de T8TR, ganando el PTR del blanco, y con ello la partida.

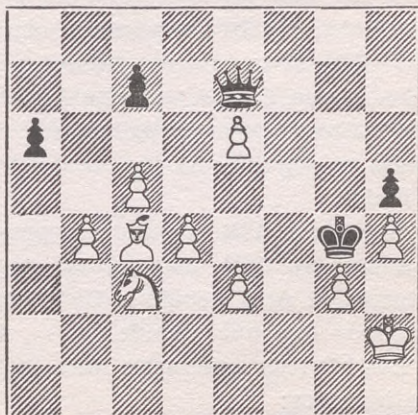
Los que han seguido nuestra lección habrán notado en este final la aplicación rigurosa de dos de los grandes principios generales del Ajedrez, a saber:

1.º Asumir la iniciativa a la primera oportunidad y tratar de mantenerla.

2.º Mantener la libertad de acción de las propias piezas al mismo tiempo que se limita la acción de las piezas del adversario.

35. UN FINAL DE TROITZKY

Hace poco me he ocupado de Troitzky y de sus magníficas composiciones. Dije que, a mi juicio, sus composiciones eran de gran valor no sólo por la belleza que encerraban, sino también por ser a menudo posiciones susceptibles de ocurrir en una partida corriente de cada día. En mi opinión, Troitzky es el mejor de todos los compositores de finales que he conocido. No sabemos de ningún otro que haya compuesto tantos y tan diversos finales de primer orden. Para deleite de nuestros lectores, he aquí uno de sus finales:



La posición es sumamente interesante. En material, las blancas tienen A, C y 3 Peones por la Dama, lo cual en todo caso sería suficiente para entablar a duras penas, con todas las probabilidades a favor de la Dama. El experto, en la posición del texto notaría, sin duda alguna, que el Rey negro está casi encerrado y, por consiguiente, en situación peligrosa; pero al mismo tiempo vería que el Rey blanco está descubierto, y poniendo en la balanza el pro y el contra, pudiera muy bien pensar que la partida sería tablas.

A1A, C4R, C2R y A×P son todas jugadas a considerar. Esta última parece asegurar al blanco las tablas y, por consiguiente, sería la jugada que elegirían todos aquellos jugadores que no viesen una manera clara y definitiva de ganar. Sin embargo, la manera exacta de proceder es otra y sumamente sutil por cierto. He aquí el procedimiento:

1. **A2R+**, **R4A**; 2. **C5D** (la primera sorpresa).

2. ..., **D×PR**. Si las negras hubiesen jugado **D1R**, **A3D+**, jaque, ganaba en seguida. Si la Dama negra hubiera ido a cualquiera otra casilla, **P7R** ganaba en seguida. La jugada del texto es, pues, la mejor.

3. **A3D+**, **R5C**; 4. **A4R** (segunda sorpresa). Las blancas amenazan **C3R**, mate, y las negras no pueden tomar el Alfil debido a **C6A**, jaque. No hay pues, más que una jugada: 4. ..., **D3T**; 5. **C4A**, Las blancas amenazan **R2C**, seguido de **C3D**. Continuemos:

5. ..., **D3A**; 6. **C3D**, ... La belleza de la idea es extraordinaria: este Caballo no sólo amenaza mate en 2A y 5R, sino que al mismo tiempo defiende el Alfil en 4R e impide que la Dama negra pueda jaquear al Rey blanco.

La partida continúa.

6. ..., **D×P**; 7. **P6A**, ¡a puntulla. 7. ..., **P4T**. La única jugada; el resto de las piezas están inmóviles. 8. **P5C**. Una última fineza, y muy necesaria por cierto, pues si el blanco hubiese jugado **P×P**, las negras contestaban con **D7C**, jaque, haciendo tablas, por Rey ahogado.

El resto del final no tiene importancia, pues ahora vendrá:

8. ..., **P5T**; 9. **P6C**, **P6T**; 10. **P×P**, **D×A**; 11. **C2A+**, **R6A**; 12. **C×D**, **P7T**; 13. **C2D+**, seguido de **C3C**, y asunto terminado. Verdaderamente, un final maravilloso.

En mi opinión, éste es uno de los finales que mejor demuestran las tres condiciones que yo estimo necesarias para considerar como una obra maestra un final compuesto. Esas tres condiciones son: **posición natural, profundidad y belleza.**

36. OPINION SOBRE LOS PROBLEMAS COM- PUESTOS

En diversas ocasiones algunos aficionados me han preguntado si yo consideraba buena práctica resolver problemas. En mi opinión, resolver problemas estimula algo la imaginación; pero, por otra parte, tiene el inconveniente de que las posiciones en los problemas son casi siempre totalmente ficticias. Lo que sí he considerado siempre como práctica excelente es la solución de finales, sobre todo cuando éstos son de la índole del final que acabamos de estudiar, pues en estos finales no sólo se ejercita la imaginación, sino que se lucha en las mismas condiciones que se obtienen en una partida regular.

37. VARIANTE STEINER DIFERIDA EN LA APERTURA ESPAÑOLA

Hace días, revisando unos papeles, me encontré con una partida jugada por mí en Budapest en el Torneo de 1928 ó 1929. No recuerdo bien cuál. Mi contrario fue A. Steiner, uno de los hermanos, conocidos jugadores de aquella nación. Steiner llevaba las blancas y planteó un Ruy López. Parece que había visto una partida jugada por mí, en que yo había empleado con éxito la defensa P3TD, seguida de P3D, cuya defensa recomendé en otra ocasión. Dije que cuando el negro deseaba ganar, ésa era la mejor defensa, por ser la menos conocida. Steiner parece que la había estudiado y creía haber encontrado una buena variante para el blanco. Yo por mi parte siempre he estado dispuesto a jugar dicha variante. La partida resultó movida y muy interesante, no sólo por lo que se jugó, sino por las muchas variantes que se presentaron, pero que no se jugaron.

Para variar un poco el tema y por el inte-

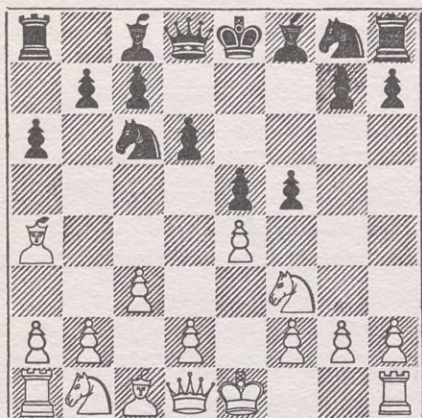
rés analítico que tiene, vamos a dar dicha partida con algunos comentarios. Incidentalmente confieso que no creo que esta partida sea muy conocida por los aficionados latinoamericanos. La partida, por su desarrollo, es de gran valor técnico. Hela aquí.

Blancas

1. P4R,
2. C3AR,
3. A5C,
4. A4T,
5. P3A,

Negras

- P4R
- C3AD
- P3TD
- P3D
- P4A (1)



(1) En los medios técnicos se conoce esta jugada con el nombre de Variante Siesta, nombre del Torneo de Budapest, 1928, donde Capablanca la puso de moda. Todavía no ha sido hallada (al decir del Dr. Euwe) una refutación convincente. ¡Nota de Editor.!

Hasta ahora no he visto análisis alguno que destruya esta defensa, que yo reviví en el Torneo de Berlín contra Reti.

6. **P×P,**

Reti jugó P4D, a lo que yo contesté con PA×P.

6. ...,

A×P

7. **P4D,**

P5R

8. **A5CR,**

A2R

La alternativa sería C3A.

9. **C4T,**

A3R

10. **A×A,**

CR×A

Es evidente que las negras han adquirido ya una ventaja de posición.

La variante del blanco ha quedado completamente refutada.

11. **D5T+,**

P3C

También las negras podían haber jugado A2A, seguido de 0-0.

12. **D6T,**

C1C

13. **D4A,**

...

Esta es la posición más crítica de la partida. Si ahora las blancas hubiesen jugado D7C, las negras podrían jugar D3A o D×C, con ventaja. Veamos esta última variante, que es la más precisa.

13. D7C, D×C; 14. A×C, jaque, P×A; 15. D×T, 0—0—0, 16. C3TD, P6R; 17. 0—0—0, P7R; 18. TD1R, C3A; 19. D7C, T1C; 20. D7R, T1R; 21. D7C, D×PA, y la posición del blanco es insos-

tenible. Hay muchas variantes sumamente interesantes, pero la que acabamos de ver muestra de una manera clara y evidente que el blanco hizo bien en jugar D5A y no D7C.

Continuemos la partida.

El blanco ha hecho su jugada 13. D4A, y ahora el negro juega C3A.

13. ...,	C3A
14. C2D,	0—0
15. 0—0,	

Claro está que si 15. C×PR, C4TR; 16. D5C, T5A, ganando una pieza.

15. ...,	P4D
16. D5C,	C4TR

Como se habrá notado, todo el plan del negro va dirigido contra el C blanco en 4TR. Ese Caballo está mal colocado, y para no perderlo, el blanco se verá obligado a jugar P3CR, creando un hueco en 6TR para el A negro.

17. D×D,	C×D
18. P3CR,	A6T
19. C2C,	C3R

Ahora se ve más claro el resultado de las maniobras anteriores. El negro amenaza C4C, seguido de C6A+. Si el blanco jugara TD1R, su Torre en 1AR y su Caballo en 2CR no podrán moverse. Por otra parte, si el blanco juega TR1R, el negro doblará sus Torres en la línea AR, atacando al PAR del blanco, que no podrá ser defendido.

Continuemos:

20. A3C,

P3A

21. A1D,

TD1R

El negro va preparando sus baterías, contando con que, tarde o temprano, el blanco se verá forzado a jugar P4AR para darle aire a su juego. Entonces el negro tendrá un fuerte Peón pasado en 5R. Los aficionados deben notar que, estratégicamente, los Peones blancos están muy bien colocados con respecto a su propio Alfil, y que esto constituye un punto a favor del blanco mientras éste mantenga su Alfil, pero que una vez cambiado el Alfil esa ventaja desaparece, y que entonces esa situación se convierte en desventaja, puesto que el negro tiene un Alfil que domina las casillas blancas.

Como recordarán nuestros lectores, éste es uno de los principios que me he esforzado siempre en defender.

22. A×C

P×A

23. P4AR,

P5T

Para deshacerse del Peón doblado y al mismo tiempo debilitar los Peones blancos del lado del Rey.

24. TR1R,

P×P

25. P×P,

A×C

26. R×A,

T2R

27. C1A,

T2C

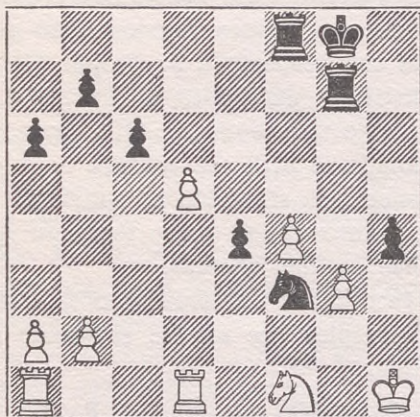
28. R1T,

P4TR

Amenazando P5T, ganando por lo menos un

Peón. Puede decirse que las blancas están perdidas. La contrademostración que harán ahora no es más que producto de la desesperación. Continuemos.

29. P4A,	C×PD
30. TR1D,	C6A
31. P×P,	P5T



Muchos comentaristas han dicho que yo debí haber jugado T×PA. Esto es un error, pues si bien dicha jugada daba ventaja y probablemente ganaba, no era, sin embargo, tan fuerte y decisiva como la jugada del texto. Este es un buen lugar para llamar la atención de los aficionados sobre las llamadas jugadas brillantes con entrega de piezas. Esas jugadas son brillantes si son las más fuertes; pero si no, lejos de ser brillantes, son, a mi juicio, jugadas inferiores. El maestro,

si es un verdadero artista, debe buscar la perfección y no fuegos artificiales con el objeto de deslumbrar a la concurrencia.

El hecho es que en esta partida, cuando yo jugué 29. ..., $C \times PD$, ya había visto que en esta posición se podía jugar $T \times PA$; pero al llegar aquí y rectificar pude comprobar que $P5T$ era más fuerte, y, por consiguiente, me decidí por la jugada del texto. Veamos qué hubiese ocurrido jugando 31. ..., $T \times PA$. Entonces tendríamos:

32. $P \times PA$, $T \times P$; 33. $C \times T$, $T5T+$; 34. $R2C$, $T7T+$; 35. $R1A$, $P6R$; 36. $T8D+$, $R2A$; 37. $T7D+$, $R3R$; 38. $T7R+$, $R \times T$; 39. $C5A+$, $R3R$; 40. $C \times P$, $P \times P$; 41. $C1D$, $T7AD$, y si bien esta posición debe ganarse, no puede decirse, sin embargo, que sea mejor que la que se obtuvo con la jugada del texto.

Volvamos, pues, a la partida. El negro ha hecho su jugada 31. ..., $P5T$, y la partida continúa:

32. $P6D$,	$P \times P$
33. $R2C$,	$C5T+$
34. $R1C$,	$P7C$

Un error; con $C4A$ las negras hubiesen ganado fácilmente.

35. $C2T$,	$T \times P$
36. $T4D$,	$T2D$
37. $T1R$,	$C4A$
38. $T4 \times P$	$T \times T$
39. $T \times T$,	$T \times P$
40. $C3A$,	$T3C$

41. T5R,	C3D
42. T2R,	R1A
43. T×P,	T3A

Como consecuencia de su jugada 34, el negro se ve ahora con un final difícil. Por suerte, en este momento difícil el negro juega con gran precisión. El problema consiste en llevar el Rey negro hacia los Peones del contrario y llevar al centro del tablero antes que el adversario. Nuestros lectores recordarán las veces que hemos repetido en nuestros artículos como a menudo, en los finales, el Rey decide la contienda.

44. C5R,	R2R
45. T2A,	T3R
46. C3D,	T6R
47. C4A,	C5A
48. P3C,	C4R
49. C2C,	T6AD
50. T2R,	R3D

Ahora las piezas negras están bien colocadas para el asalto final. Nótese cómo el Rey negro ha venido desde 1CR a 3D, mientras el Rey blanco ha permanecido sin moverse en 1CR.

51. R1A,	T8A+
52. R2A,	C6D+
53. R3R,	C5C
54. P3T,	T6A+
55. R4D,	T7A
56. T1R,	P4A+

57. R4R,

T×C

58. P×C,

T5C+

y a los pocas jugadas el blanco se rindió.

Una partida instructiva a la par que interesante.

38. LOS VIEJOS MAESTROS

Hablando con uno de los mejores aficionados de Nueva York a propósito de la enseñanza del ajedrez de acuerdo con los principios generales por mí sostenidos, decía él:

“Indudablemente que si los tratados de los grandes maestros dedicaran más atención a los principios fundamentales del ajedrez, los aficionados tendrían una comprensión más amplia y más exacta del mérito de muchas de las partidas que a diario se producen.”

Me viene a la mente, a propósito de esto, la realidad de que una de las razones que me permitieron durante muchos años hacer **records** nunca igualados en partidas simultáneas fue la aplicación continua de esos principios. Aun hoy día es gracias a ellos que todavía puedo enfrentarme con éxito contra veinte o veinticinco jugadores de primera clase en cualquier club del mundo.

Los aficionados recordarán mi partida contra Steiner en el torneo de Budapest .El director de

aquel torneo fue el gran maestro húngaro Geza-Maroczy. Maroczy tiene hoy día más de setenta años, y según mis noticias está viviendo en Budapest, capital de Hungría, su país natal. Maroczy es ingeniero de profesión y como tal tomó parte activa en la construcción de uno de los primeros acueductos de la ciudad de Budapest. Maroczy ha sido uno de los más grandes maestros de su época. Muy caballeroso y correcto, tiene muchos amigos y admiradores en Inglaterra, Holanda y los Estados Unidos de América, en cuyos países residió por largo tiempo.

Como ajedrecista sólo le faltó un poco más de imaginación y espíritu agresivo. Su juicio de la posición, cualidad máxima del verdadero maestro, fue excelente mientras se mantuvo en las lides del tablero. Jugador muy preciso y excelente finalista, adquirió renombre como experto en finales de Dama.

En un torneo de hace muchos años ganó un final de Caballos contra el maestro vienés Marco, que ha pasado a la historia como uno de los grandes clásicos en esa clase de finales.

El gran maestro Teichmann tenía un gran respeto por su habilidad. Recuerdo que durante el gran torneo internacional de San Sebastián de 1911, me hablaba un día Teichmann de los contendientes del torneo, y me decía: "Maroczy es un jugador muy profundo y juega muy bien los finales; en buena forma, es un contendiente muy peligroso en esta clase de torneos."

Como saben mis lectores, ese fue mi primer torneo en Europa, y tuve la buena suerte de ganarlo. En esa época yo no conocía a los grandes maestros de Europa y sólo gracias a la bondad de algunos de ellos, como Teichmann, Schlechter, Marovzy y Tarrasch, pude enterarme de muchas de sus cualidades y del verdadero valor con que se consideraban los unos a los otros. Los rusos representados por Rubinstein, Bernstein y Nimzowitch, se mantenían aparte y no tenían las simpatías de los demás jugadores. De todo lo que se decía podía deducirse que Tarrasch, Schlechter, Maroczy y Rubinstein eran considerados como los más fuertes. Pero volvamos a Maroczy, de quien estamos tratando.

Allá por el año 29, cuando ya Maroczy andaba alrededor de los sesenta años y hacía ya tiempo que no participaba en los grandes torneos, los jóvenes jugadores húngaros comenzaron a decir que Maroczy había pasado a la historia, que los jugadores nuevos eran superiores a los jugadores de su época, y argumentaban en la misma forma que hacen hoy día los jugadores jóvenes con respecto a los maestros de hace veinte o treinta años.

Maroczy me contó todo y me dijo: "Estos jóvenes jugadores húngaros no valen gran cosa. Juegan bien, pero sólo son, a lo más, jugadores de segundo o tercer orden. No conocen el verdadero juego, el juego de los grandes maestros; pero se creen que saben mucho y se dejan decir

que son los más fuertes que yo, o, por mi parte —me decía—, estoy ya viejo. Yo no tengo el interés de antes; pero me han mortificado tanto sus pretensiones que les he dicho que estoy dispuesto a jugarles un **match** a cualquiera de ellos.”

Estas palabras de Maroczy dieron como resultado que se organizase un **match** entre uno de los jóvenes húngaros que acababa de ganar el campeonato de Hungría y el viejo gran maestro.

El resultado del **match** fue un éxito completo para Maroczy, pues su adversario perdió cinco partidas y no pudo anotarse un solo punto a su favor.

Maroczy era un buen profesor y entrenador para jugadores de talento. Gran parte del éxito de miss Menchick se debe al tiempo que Maroczy le dedicó cuando la actual campeona del mundo entre las mujeres era joven y se hallaba en Hasting. En aquella época, miss Menchick (1) era solamente una jugadora joven, con talento, pero que hasta entonces no había demostrado mayor fuerza. Maroczy, que a la razón residía en Hatsting, se dio cuenta de la habilidad natural de la joven y se dedicó a enseñarla. La discípula ha hecho honor al maestro. No hay duda que miss Menchick es muy superior a cuantas jugadoras se han conocido hasta ahora.

(1) Vera Menchick, la mejor ajedrecista de su época, murió trágicamente, durante la segunda guerra mundial, víctima de las famosas V-2 alemanas. (*Nota del Editor.*)

Respecto a la fuerza relativa entre Maroczy y los jóvenes grandes maestros de la actualidad, mi opinión es que, con excepción de Botvinnik y Keres, Maroczy, en su buena época, era superior a cualquiera de los otros jugadores actuales.

Si se tiene en cuenta que por el año 1900 Maroczy era uno de los primeros jugadores del mundo y que treinta años más tarde todavía era capaz de dar tan tremenda paliza al campeón de Hungría, hay que convenir que para comparar a otro jugador con él será necesaria una actuación semejante por un período de tiempo más o menos igual. Esto trae a colación la cuestión de si los jugadores de hoy son tan fuertes o más que los jugadores de hace treinta años.

Los jugadores modernos creen que ellos saben más y son más fuertes que los jugadores de hace treinta años. En mi opinión, esto es un error de marca mayor. Un grupo de jugadores como Tarrasch, Schlechter, Maroczy, Rubinstein, Lasker y yo, tal como éramos hace treinta años, no existe hoy día, ni creo que haya existido nunca. Y tómese en consideración que no nombro a Bernstein, Marshall, Duras, Vidmar, Teichmann, Janowsky y Nimzowitch, Spielman y Tartakover, todos ganadores de torneos y **matches** de importancia.

Maroczy, gran admirador de Morphy, publicó hace años la mejor colección de las partidas del famoso maestro americano recopilada hasta esa fecha.

Su aportación principal a la técnica de las aperturas ha sido la conocida variante en la defensa siciliana, en la cual las blancas establecen una formación de Peones en 2TD, 3CD, 4AD, 4R, 3AR, 2CR, 2TR, contra la formación del negro, 2TR, 3CR, 2AR, 2R, 3D, 2CD, 2TD.

Esta formación de los peones blancos es considerada tan ventajosa, que las negras la evitan, generalmente, por todos los medios a su alcance.

Esta es una síntesis, a grandes rasgos, de la simpática figura del gran maestro húngaro.

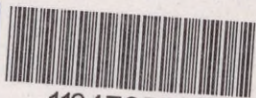
INDICE

	Págs.
El editor	5
Presentación	6
1. Saludo	9
2. ¿Qué es el ajedrez?	11
3. El ajedrez escolar	13
4. "Al maestro, cuchillada"	15
5. Sobre la historia del Ajedrez	17
6. Las fases de la partida	21
7. Importancia fundamental de los fi- nales	23
8. Ideales sobre finales	25
9. La enseñanza por la práctica	31
10. ¿Qué es la "oposición"?	33
11. Más sobre la "oposición"	41
12. Relación de la apertura con el final.	45
13. Finales con un peón de más	51
14. Casos típicos	57
15. El valor de las piezas	63

	Págs.
16. Teoría general	65
17. Sistema práctico de estudiar	67
18. ¿Atacar o defender?	69
19. El "esqueleto" de peones	71
20. Sobre el enroque	73
21. La apertura	77
22. Medio juego	79
23. Juego de combinación	81
24. Más sobre el juego de ataque	87
25. Los finales	89
26. Algunos consejos	97
27. Los valores del alfil y el caballo...	99
28. Prejuicios de algunos grandes maes- tros	105
29. Un final memorable	107
30. Idea general sobre las aperturas ...	113
31. Elogio de Lasker	117
32. Normas a tener presente en los fi- nales de partida	123
33. Estudios teóricos sobre finales...	125
34. Finales de torres y peones	129
35. Un final de Troitzky	133
36. Opinión sobre los problemas com- puestos	137
37. Variante Steiner diferida en la aper- tura española	139
38. Los viejos maestros	149



BIBLIOTECA NACIONAL DE ESPAÑA



1104765545



560868053856