

24. ♖b6+ ♔e7 25.c4 ♖d8 26.d5 exd5
 27.exd5 ♔d6 28.♔d3 ♔c5 29.g3 ♖d6
 30.♖a4+ ♔b4 31.♖xd6 ♖xd6 32.♖b6
 ♖c7 33.♖d7 h6 34.♔d4 h5 35.f4 f5
 36.c5 ♔b5 37.♖e5 ♖a5 38.d6 ♔b4
 39.♖d3 ♖a5 40.♔d5 ♖d8 41.♖e5 ♔a6
 42.♔e6 ♔b5 43.c6 ♔b6 44.♔d7 ♖f6
 45.c7

Cuando haya conseguido dos peones extras, la regla aconseja empezar a cambiar piezas. Sin embargo, si la situación en el tablero no es segura, absténgase y sólo proceda en el momento adecuado.

Si usted se halla en dificultades, bregando por evitar un descalabro, sepa que si bien los simples cambios de peones pueden ayudarle a conseguir tablas, su mínima influencia también puede amplificarse notoriamente en la etapa final.

Al respecto puede dictarse la siguiente máxima: *cuando se tiene un peón o más de ventaja, el material excedente pesará cada vez más, a medida que haya menos piezas en el tablero.*

También recuerde que *la simplificación es buena, sólo si es posible aplicarla.*

Asimismo en condiciones posicionales similares, *el bando que tenga mayoría de fuerzas debe resultar vencedor.*

REGLA 61

CONOZCA SUS VENTAJAS.

(NADIE SABE LO QUE TIENE HASTA QUE LO PIERDE)

En ajedrez se ha asentado aún más el principio relevante de la intuición como factor determinante de muchas situaciones en que la técnica analítica impone sus barreras, a causa de la complejidad de ciertas posiciones y la resultante multiplicidad de profundas variantes prácticamente imposibles de calcular.

La perfecta, objetiva y profunda evaluación, es la quimera del ajedrecista.

Ante esta limitación, se apela a la intuición. Mas, el costo transitorio de un mal olfato puede triplicar el trabajo, ocasionando una omisión, confusión, o, peor aún, un yerro injustificable.

Ese juicio objetivo, por el cual deambula la intuición, inexcusablemente tendrá que poseer elementos irrefutables que suministren un derrotero expedito y transparente, de manera tal que las importantes decisiones que se tomen en el tablero se acerquen a la lógica.

Ciertamente, no todos los jugadores poseen buena intuición. Por tanto, ante tal carencia su actuación suele ajustarse a lo racional, derivando hacia conductas primordialmente lentas y adoptando estilos substancialmente defensivos.

En efecto, al no presentarse normas estratégicas evidentes, el jugador intuitivo suele estar mejor preparado, por cuanto anticiparse a las peculiaridades antes de que éstas se manifiesten, les dota de juego potente, agudo e imaginativo, encauzado hacia el lado más conveniente.

A pesar de estas regulares circunstancias, aquellos elementos que están latentes, y cuya naturaleza se esconde entre las ordinarias nebulosas del tablero, ostentan una característica objetiva bastante funcional, a-

tendiendo a la índole de nuestro noble juego. Lo tangible puede ser establecido. Es decir, las limitantes que entorpecen tanto al jugador intuitivo como al racional, se invisten de un dogmático punto común: la **evaluación**.

Una correcta evaluación conduce a un buen pronóstico, en el sentido de establecer con exactitud qué bando conserva ventaja. En la medida que el jugador determine acertadamente cuáles son los aspectos fuertes de la posición, y cuales los puntos débiles, otorgándoles la respectiva prioridad, estará capacitado para efectuar un esmerado recuento general. Desde luego, es rigurosamente imperioso que el balance posicional sea intachable, ya que su precisión es primordial para tomar la decisión a priori de cómo ejecutar la ventaja propia, o bien, anular la del rival. Pero, para esto, el jugador está obligado a identificar concertadamente las ventajas.

Una correcta evaluación posicional posee significativos puntos de referencia.

a) Control del centro: hay que implantar con claridad cuál es el bando dominante, qué probabilidades existen de tener jerarquía central, las consideraciones respecto a la conveniencia de abrirlo o mantenerlo cerrado, si hay neutralidad, etc.

b) Posición del rey: si el monarca no se halla a buen recaudo, o puede ser atacado impunemente, definitivamente cualquiera otra ventaja conseguida será diluida rápidamente.

c) Desarrollo: Es necesario establecer un parangón frío respecto a cuantas piezas realmente activas mantiene cada rival en juego, su potencial efectividad a corto o largo plazo, su condición pura respecto a limitaciones, flexibilidad, proyecciones, obstrucciones, si están en el aire, etc.

d) Estructura de peones: evaluar si hay una sólida cadena con peones dominantes en el centro, su complemento con las piezas, su elasticidad y características propias en cuanto

a figurar como adelantados, doblados, retrasados, aislados, débiles, o candidatos a peones pasados.

e) Iniciativa: ¿Qué posibilidades hay para conseguirla, mantenerla o anularla? ¿Tengo capacidad para auscultar la noción de iniciativa? ¿Reconozco los peligros o compensaciones que implicaría un potencial cambio de iniciativa por una calidad?

f) Material disponible: determinar su buena o mala ubicación, debilidad o fuerza, si un caballo es más fuerte que una torre, si el alfil es más débil que un caballo, etc.

g) Sentido posicional: esforzarse en conseguir a ultranza esa capacidad de escrutar fielmente la estructura general del juego, pues ello decanta naturalmente en un acabado conocimiento de ventajas y desventajas, como también el modo o la ocasión oportuna de obtener las primeras y evitar las segundas.

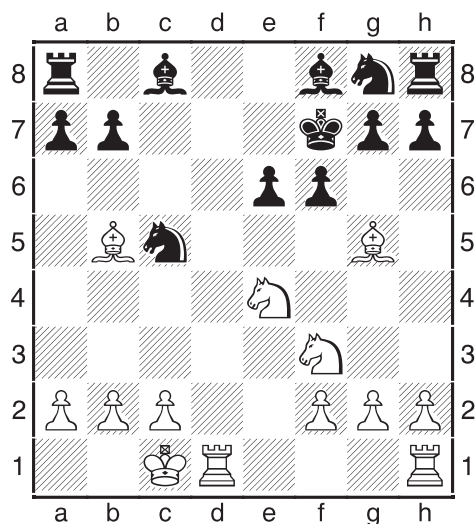
El amateur tiende a confundir el significado de ventaja, encasillándola como sinónimo exclusivo de ganancia material. Pero, es mucho más que eso.

PLEZI - ENDZELINS

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 c5 4.♘gf3 dxe4

Con esta jugada las negras otorgan ya la primera ventaja a las blancas. Ambos caballos blancos permanecen desarrollados, mientras el bando negro mantiene todavía sus piezas en el lugar de origen. En estos casos, incondicionalmente, el juego abierto favorece probadamente a quien posee más figuras activas. **5.♗xe4 ♘d7** Si aquí las negras hubiesen optado por simplificar y entrar en juego francamente directo, la ventaja blanca sería evidente. Por ejemplo: **5...cxd4 6.♖xd4 ♗xd4 7.♗xd4 ♘f6 8.♗xf6+ gxf6 9.♗b5 ♗a6 10.♙e3 b6 11.♖d1 6.dxc5 ♗xc5 7.♖xd8+ ♗xd8 8.♙g5+ f6 9.0-0-0+ ♗e8** Si **9...♗c7 10.♗xc5 ♙xc5 11.♙f4+ e5 12.♗xe5 fxe5 13.♙xe5+ ♗c6 14.♙xg7 10.♙b5+ ♗f7** Las blancas tienen dos piezas atacadas y, según el criterio *mayor material = ventaja*, deberían estar perdidas.

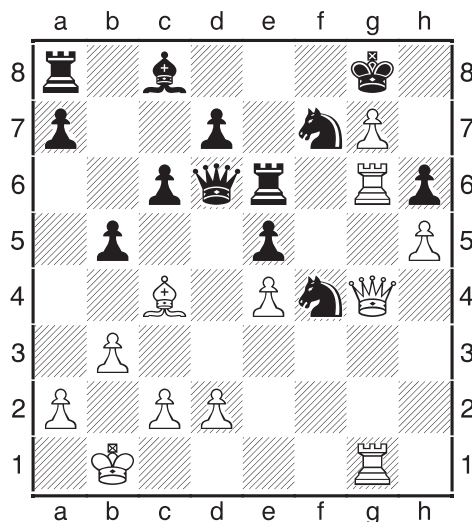
Pero la dinámica de esta ciencia enfatiza la táctica y sus recursos combinativos. Tal como en la vida, siempre triunfa la habilidad, la gracia y destreza para actuar. El gordo robusto y grande, pero lento, puede ser superado en un combate cuerpo a cuerpo por el más pequeño, pero ágil y habilidoso. (Según la Biblia, Goliat, el gigante filisteo, fue derrotado en duelo por el hebreo David, de complexión delicada, pero preciso en el manejo de su honda). Es decir, *el material posee una fuerza variable, cuya potencia depende de su ubicación, plasticidad y desarrollo* (Regla 48). Al observar analíticamente la posición en el diagrama, la diferencia del material en juego es notoria.



Las negras se entorpecen con cinco piezas sin desarrollo y rey expuesto, mientras las blancas mantienen todas sus piezas activas. Sin considerar otros elementos, ello basta para concluir que las blancas disponen de lo que se denomina *ventaja dinámica*. Esta ganancia enriquece e incrementa su energía en la medida que un bando genera amenazas, otorgando nueva granjería calificada como *ventaja posicional*. Por añadidura, las blancas se solazan con otra apreciada ventaja: la *iniciativa*. 11. ♖d8! ♕e7 Ante abrumadoras

ventajas, es casi imposible hallar algún procedimiento aceptable para defenderse. Las otras opciones plantean la derrota inevitable. 11... f×g5 12. ♖e5+ ♔e7 13. ♖e8mate. 11... ♖xe4 12. ♖e5+ ♔e7 13. ♖e8mate. 11... ♖xe4 12. ♖e5+ ♔e7 13. ♖e8+ ♔d6 14. ♖f7+ ♔c5 15. ♖e3+ ♔xb5 16. ♖xf8 ♖h6 17. ♖xh8 ganando. 12. ♖e5+ ♔e7 13. ♖d6+ ♔g6 13... ♖xd6 14. ♖e8+ ♔f8 15. ♖g6-h5mate. 14. ♖xe7 Y las blancas ganaron material, obteniendo decisiva ventaja (Torneo de Naciones, Buenos Aires, Argentina 1939).

Observemos la situación posicional en el siguiente diagrama, donde el turno es de las blancas, conducidas por Teichmann, contra jugadores en consulta (Zurich, Suiza 1920).



El primer bando se halla en franca desventaja material, mientras las negras poseen dos piezas menores de ventaja y atacan, además, el alfil. Aparentemente, el blanco debería estar perdido, ya que la jugada que luce buena 1. ♖f5 amenazando 2. ♖xf7+ seguido por g8 ♖+ sería refutada por 1... ♖b7. Teichmann, sin embargo, distingue cuáles son realmente las ventajas y hacia qué lado se inclina la balanza. Tras el análisis técnico, su conclusión es categórica. El

rey negro se halla en posición vulnerable; las piezas negras permanecen obstruidas y descoordinadas para la defensa; no hay visos de contrachances, pues el rey blanco se encuentra a buen recaudo; la columna g, está dominada y todas las piezas blancas cumplen una determinada función. Finalmente, la fuerza motriz de un eventual ataque - la iniciativa - está de su parte. El objetivo ahora es mantenerla y convertirla en ventaja material definitiva, o bien, tejer una red de mate. No olvida que la ventaja de la iniciativa reside en su factor dinámico y que ésta puede invertirse rápidamente. Decide actuar, entonces, sin dilación y, tras cálculo preciso, descubre una profunda e ingeniosa manera de forzar definitivamente la victoria. **1.♖xh6! ♜xh6** Las negras no pueden capturar con la torre, puesto que la variante siguiente es concluyente: **1...♖xh6 2.♙xf7+ ♔xf7 3.g8♖+ ♔e7 4.♖4g7mate. 2.♖g5** Jugada intermedia. **2...♜f7** Esta es la única respuesta solvente para refutar, supuestamente, las dos amenazas latentes del blanco: **3.♖xh6** y **3.♖d8+** Pero la visión de Teichmann es de largo alcance. **3.♖d8+** Recién ahora se comprende la idea del sacrificio de la torre en la primera jugada, la cual concreta su complemento vital con esta segunda inmólación. Primero se perseguía el despeje de la columna h, para el consiguiente avance del peón, y la ofrenda de la dama que persigue como objetivo bloquear la torre negra de a8. **3...♜xd8 4.h6** Y las blancas ganan. Por ejemplo: **4...♖d4 5.h7+ ♔f7 6.g8♖+ ♔e7 7.♖g7+ ♔d6 8.h8♖ ♙b7 9.♖xd8 ♖xd8 10.♖xd8 bxc4 11.♖xd7+ ♔c5 12.♖a5mate** (El maestro Richard Teichmann <1868 - 1925>, fue un brillante jugador alemán de sólido estilo posicional, cuya secuela solía verter en ventajas dinámicas, las que remataba de manera espléndida. A pesar de sus atributos, fue censurado crudamente por sus excesivas tablas).

La explotación de la riqueza dialéctica escondida en cada idea táctica o estratégica, depende en gran parte del perfecto conocimiento de cada ventaja. Por cierto, los inquebrantables factores que rigen las posiciones no respetan la ignorancia, el descuido o la omisión.

Aunque en el comienzo de la práctica el estudiante se esfuerza en romper la difícil barrera, ordinariamente su pedernal espesor es serio obstáculo para el progreso.

La soberanía de una técnica, particularmente por la fusión de esparcidas ideas- nuevas o preconcebidas con distorsiones -, adopta pequeños desajustes que vienen de la mano con su intransferible naturaleza, variando su grado de complejidad, según la óptica con que se mire y aplique.

Por lo tanto, cuando determinados conceptos más engorrosos permanezcan ambiguos, es aconsejable recurrir a textos más especializados y profundizar.

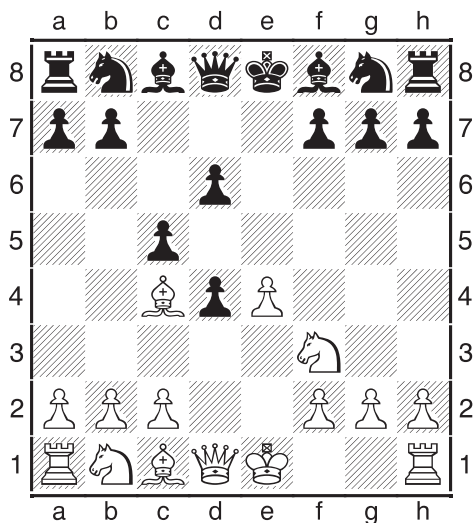
La madura noción del centro, por ejemplo, cuyas misceláneas implicancias pueden significar un rápido triunfo o lenta derrota, suele complicarse seriamente en la mente del aficionado.

En la didáctica obra de Max Euwe y Walter Meiden, *Chess Master VS. Chess Amateur*, los conceptos de ventaja y otros afines, quedan bastante despejados.

MAESTRO - AMATEUR

1.e4 e5 2.♜f3 d6 3.d4 exd4 Los autores señalan que esta captura es ligeramente inferior a otras alternativas, porque constituye una entrega del centro. Esto es, quedar satisfecho con un peón en su tercera fila, cuando el oponente tiene un peón central en la cuarta. Otras opciones son: **3...♜c6 4.♙b5 ♙d7 5.♜c3 ♜f6** y tenemos la denominada defensa Steinitz en la Ruy López por transposición, derivada de la defensa Philidor. **3...♜d7** Con la finalidad de mantener el peón central. **4.♙c4 c6** Esta es la variación Hanham. **5.0-0 ♙e7 6.♜c3 ♜gf6**

Y aunque la negras tienen una posición un tanto estrecha, es bastante sólida. Una tercera posibilidad es el contraataque con 3...♘f6 4.dxe5 ♘xe4 5.♘bd2 ♘xd2 6.♙xd2 y las blancas quedan un poco mejor. Con la captura del peón 3...exd4 el juego podría continuar: 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 ♙d7 6.♙c4 y las blancas disfrutan más libertad, lo que es válido para todas las variaciones resultantes de 2...d6 O bien: 4.♙xd4 ♘c6 5.♙b5 En esta forma las blancas no pierden un tiempo y la dama permanece en su buena posición central. 5...♙d7 6.♙xc6 ♙xc6 7.♘c3 ♘f6 8.♙g5 ♙e7 9.0-0-0 Sin embargo, el maestro prefiere entregar un peón a cambio de un tiempo extra y juega... **4.♙c4** Las negras no tienen piezas desarrolladas y podrían proseguir con 4...♘c6 o 4...♘f6 En lugar de eso, fascinado el amateur con la idea de mantener el peón recién capturado, responde **4...c5?**



Si las negras pudieran sostener esta formación merecería la pena, pero ello no es factible. Además, carecen de piezas desarrolladas, de manera que la ventaja blanca en desarrollo y su control de casillas, ya es considerable. **5.c3** Con el

propósito de que las negras queden con una estructura de peones débiles, las blancas atacan la formación, amenazando 6.cxd4 y 7.♘xd4 **5...dxc3** Las blancas podrían sacar interesante juego por medio de 6.♘xc3 dejando a las negras con peón atrasado y un agujero en d5 a cambio de un peón extra. No obstante, el maestro decide continuar la lucha en el terreno de *ventaja de tiempo* versus *ventaja material*, un poco más allá. **6.0-0 cxb2? 7.♙xb2 ♘f6** Las blancas ya efectuaron su enroque, presentan tres piezas menores desarrolladas y un imperioso peón central en e4, dando marcado contraste con la mala formación de peones negros c5 - d6. Las negras ni siquiera han enrocado y sólo desarrollaron una pieza. Con tal furibunda ventaja en desarrollo y control de espacio, las blancas pueden esperar conseguir algo más que igualdad. Es decir, aspirar a una gran ventaja. Por otro lado, si las blancas fallan y no aprovechan su ganancia de tiempo, las negras se pondrán al día en el desarrollo y conservarán sus peones extra (Regla 62). De manera que las blancas juegan ... **8.♘g5 ♙e6** Si 8...d5 9.exd5 abre peligrosamente la columna del rey. Ejemplo: 9...h6? 10.♙e1+ ♙e7 11.d6 **9.♙xe6** Las blancas cambian su alfil en vez del caballo, porque en estas posiciones resulta pieza más valiosa que el alfil, por cuanto puede perpetrar fastidiosos jaques y amenazas. **9...fxe6 10.e5** Para presionar 10...dxe5 11.♙xd8+ ♙xd8 12.♘f7+ ganando la torre. Es importante ver cómo y por qué el maestro ejerce presión utilizando su ventaja. Podría haber jugado 10.♘xe6 ♙d7 11.♘g5 pero la textual abre la posición, lo cual hace que la ventaja de desarrollo que poseen las blancas se sienta mejor. **10...♘fd7** Si 10...♘d5 11.♘xe6 ♙b6 12.♙xd5 ♙xb2 13.♘d2 ♘a6 14.exd6 ♙d8 15.♙fe1 **11.♘xe6** El caballo blanco ocupa ahora una avasalladora posición en territorio negro.

11...♖b6 12.♘c3 La disputa de *ventaja tiempo* - *ventaja material*, prosigue. Si ahora **12...♖xb2 13.♘c7+ ♔d8 14.♘3d5 ♘xe5 15.♘xa8 ♘a6 16.♞b1 ♖xa2 17.♞xb7** con arrebataador ataque blanco.

12...♘a6 13.♞b1 ♘xe5 14.♘d5 Las blancas trasladan su caballo a una importante casilla central con tiempo, gracias al ataque a la dama. **14...♖c6** Aquí los autores Euwe y Meiden preguntan: *Dada su fuerte posición, ¿cómo las blancas pueden continuar de modo que consigan lo máximo de ello?*

15.♙xe5 Una buena respuesta, pues las blancas cambian, con el fin de quitar una pieza blanca bien apostada y hacer mejor uso de sus líneas, llevando piezas hacia los lugares dominantes (Regla 59). **15...dxe5 16.♖h5+ g6 17.♖xe5** Con todas las filas centrales abiertas y tres piezas directas apuntando como pistolas en contra del rey negro, expuesto y vulnerable, el amateur no puede albergar esperanzas. **17...♞g8** En esta posición las blancas poseen tanta fuerza y dominación - el bando negro ha sido prácticamente despojado de su natural subversión, hasta un grado de humillación - que están facultadas para vencer de diferentes maneras. Por ejemplo, el espontáneo movimiento **18.♘d4+** gana limpiamente la dama e impone el abandono. Pero esta partida corresponde a una simultánea, y el maestro, consciente de la tendencia que exhiben algunos aficionados a seguir jugando, incluso en posiciones absolutamente perdedoras, optó por un extraordinario mate.

18.♘f6+ ♔f7 Si **18...♔e7** las blancas disponen de la resuelta **19.♞fd1** por cuanto, si **19...♖xe6 20.♞d7mate. 19.♘g5+ ♔g7 20.♘h5+** El mate está revoloteando. También es posible esta persuasiva consumación: **20.♘e8+ ♔h6 21.♘f7mate.** O bien **20.♘g4+ ♖f6 21.♖xf6mate. 20...♔h6 21.♘f7mate.**

En el diagrama siguiente se muestra la extravagante ejecución.

