

Unidad 2

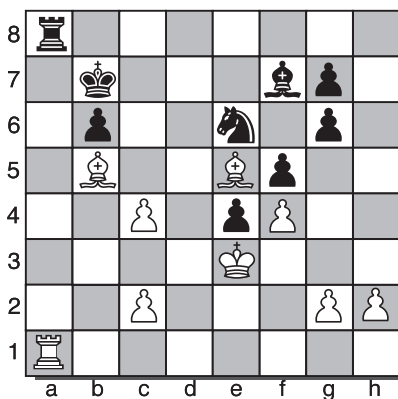
Los puntos en equilibrio

Los principales elementos que estudiaremos en esta unidad son:

- Las piezas que están atacadas y defendidas la misma cantidad de veces
- Las casillas que están atacadas y defendidas la misma cantidad de veces
- Los cambios de piezas para destruir la defensa

Rompiendo el equilibrio mediante el ataque al defensor

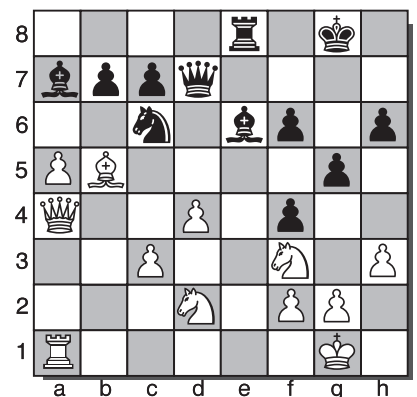
Pillsbury, H. – Karpinski, L.
Buffalo, 1901



La casilla **a8**, donde se encuentra la torre negra, está atacada y defendida igual cantidad de veces. Con **33.Ac6+** se desvía al rey de su misión defensiva. **33...Rxc6 34.Txa8**, y las negras abandonaron.

Zukertort, J. – Wittek, A.
Viena, 1882

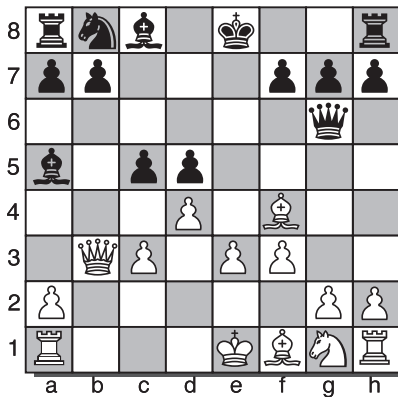
El caballo de **c6** está clavado, atacado dos veces y defendido también dos veces. Surge entonces la idea de actuar contra alguno de sus defensores. La jugada **25.a6** causa tremendo desconcierto en el ejército negro, que decide abandonar.



Cambios de piezas para eliminar un defensor

Botvinnik, M. – Sorokin, N.

Leningrado, 1933



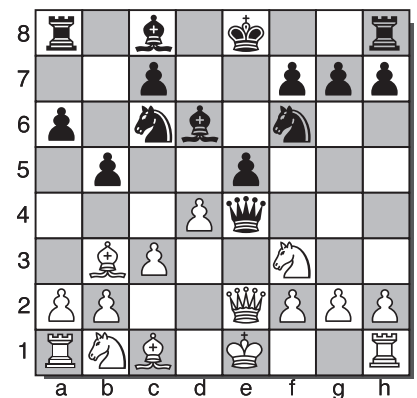
Salta a la vista que el alfil de **a5** está "en el aire", podría ganarse con **Db5+** o **Da4+**, de no ser por la oportuna defensa **Cc6** que salva la situación. Si estamos atentos a las piezas que están atacadas y defendidas, podemos introducir la jugada previa **1.Axb8** que elimina el futuro defensor: **1...Txb8 2.Da4+**, y las negras pierden el alfil. El recurso **1...Db6**, intentando contragolpear en c3 previo cambio de damas, fracasa por **2.Ab5+**. Las negras abandonaron.

El cambio de piezas en equilibrio crea una nueva situación que explotar

Blackburne, J. – Gunsberg, I.

Bradford, 1887

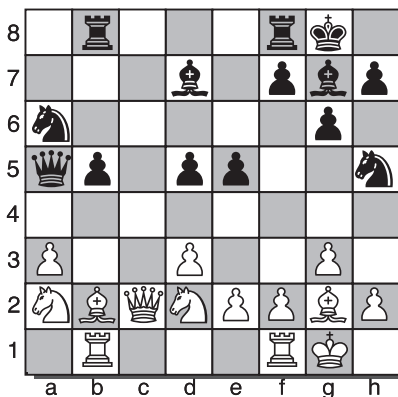
Atendiendo a los posibles cambios, pronto se descubre que después de: **1.Dxe4 Cxe4**, tres piezas negras indefensas (dos caballos y una torre) comparten una misma diagonal... **2.Ad5**, y las negras abandonaron.



Una captura inesperada

Prevot, J. – Chochoy, P.

Meudon, 1992

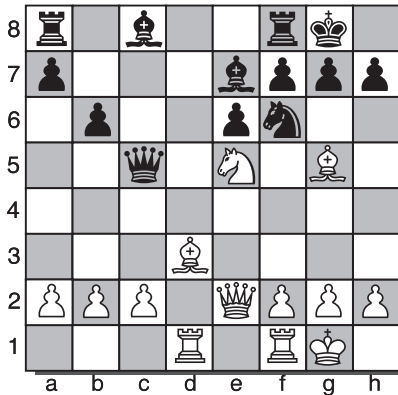


En esta posición, con el movimiento **17.Cb3**, las blancas atacaron la dama. Con la respuesta **17...Tfc8?**, las negras pensaron que mantenían la situación en equilibrio: tú tomas mi dama, y yo tomo la tuya... pero... la sorpresa: **18.Dxc8+**, con ventaja material decisiva, y las negras abandonaron.
¡Permanece atento a los cambios de piezas!

Una situación clásica

Marshall, F. – Grossman, H.

Nueva York, 1922



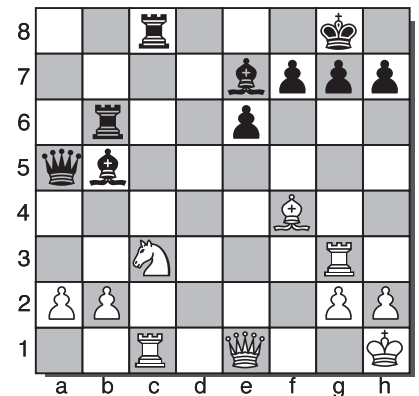
Aunque aquí tenemos la torre de **a8** "suelta", su captura no resulta fácil; por lo tanto, hay que buscar otro punto que atacar. Con el cambio **15.Axf6! Axf6**, se elimina un defensor de la casilla **h7** y queda este punto en equilibrio: atacado una vez por el alfil y defendido una vez por el rey. También se libera la casilla **e4**, y permite que por medio de la jugada **16.De4** se sume un nuevo ataque a la casilla **h7**. **16...g6 17.Cg4!** El último detalle, mejor que ganar la torre a cambio del caballo. Se aprovecha la circunstancia del alfil indefenso. Las negras abandonaron.

Atracción y doble ataque

Spassky, B. – Averkin, O.

U.R.S.S., 1973

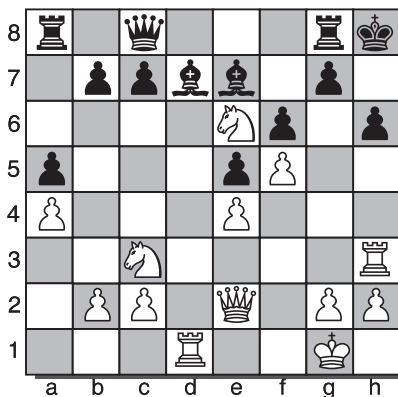
Observando la situación de la dama en **a5** y la torre en **b6** (misma diagonal), y el punto **g7** atacado y defendido una vez, nace la idea de **1.Ac7!** Atrae la torre a la casilla **c7**: **1...Txc7**. Ahora las blancas la atacan con **2.De5**, que a su vez, y con la ayuda de la torre de **g3**, amenaza mate en **g7**: demasiadas amenazas.



Atacando simultáneamente una pieza y el rey enrocado

Morphy, P. – Barnes, T.

París, 1858

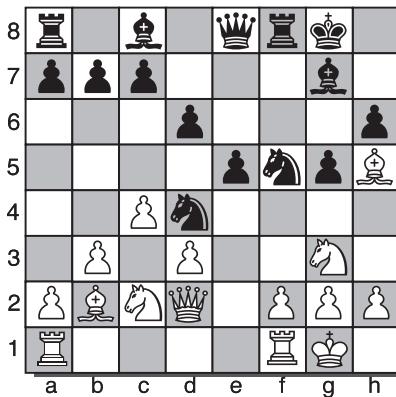


Salta a la vista la agresiva posición de las piezas blancas, bien al estilo del genial Morphy. Con **1.Dd2**, las blancas atacan el alfil y "observan" el punto **h6**, donde amenazan sacrificar la torre. Las negras evitan el mal mayor con **Af8**, porque contra **1...Axe6**, sigue **2.Txh6+ gxh6 3.Dxh6** mate, pero perderán a la larga al caer su alfil con **2.Dxd7**.

Creando amenazas iguales o mayores

Pak – Zajrov

Novosibirsk, 1983



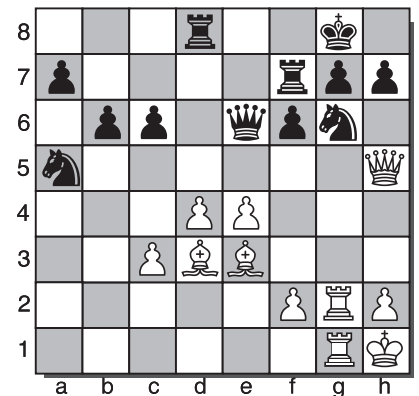
La primera reacción de las negras sería quitar la dama atacada... pero se puede pensar, en cambio, crear una amenaza igual o mayor.

Después de la jugada **1...Cxg3**, que destruye el sostén del alfil atacante, el blanco abandonó. Si **2.Axe8**, **2...Cde2+** crea una situación de mate contra el rey blanco que obliga a: **3.Dxe2 Cxe2+ 4.Rh1 Txe8**, y gana material. También si **2.hxg3**, **Dxh5** o bien **2.Cxd4** o **2.Axd4 Cxh5**.

Bang, E. – Boey, J.

Correspondencia, 1984/86

El negro movió **1...Cc4?**, poniendo el caballo bajo el ataque del alfil. No hay inconveniente porque la dama lo protege. Pero la dama negra está indefensa, y las blancas logran romper esta situación de equilibrio atacándola: **2.Df5! Dxf5**. Retirarse pierde de inmediato: **3.exf5**, y quedan dos piezas atacadas. **3...Cxe3**: atentas a los posibles cambios de piezas, las negras se desquitan tomando el alfil. Tampoco servía la ingeniosa **3...Cge5**, por **4.Ae2 Cxe3 5.fxe3** forzando la retirada del caballo para ganar una calidad con **Ac4**. **4.fxg6**. Con esto comen una pieza, al tiempo que atacan la torre de **f7** y conservan la posibilidad de capturar el caballo. **4...Cxg2 5.gxf7+** Como es jaque, el caballo no tiene tiempo de huir. **5...Rxf7 6.Rxg2**, con ventaja. Siguió: **6...c5 7.Ta1 cxd4 8.Txa7+ Re6 9.c4**, y las negras abandonaron.

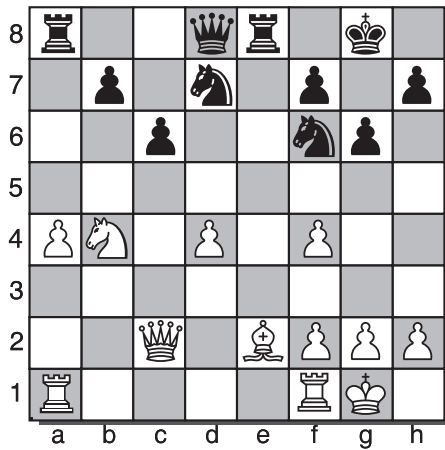


LO QUE HAS APRENDIDO:

Las piezas y casillas en equilibrio y los cambios de piezas, crean multitud de posibilidades que aprovechar. Cada cambio altera la relación entre defensores y atacantes. Evalúa en cada caso la nueva situación. No provoques ni evites cambios de piezas porque sí.



Ejercicios Unidad 2



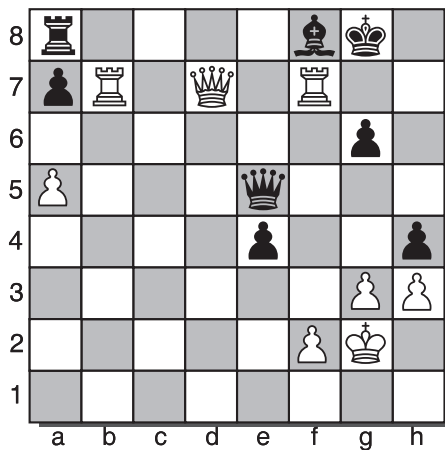
1. Juegan las blancas

1.

2. Juegan las blancas

2.

Bologan, V – Kakageldyev, A
Olimpiada de Erevan, 1996

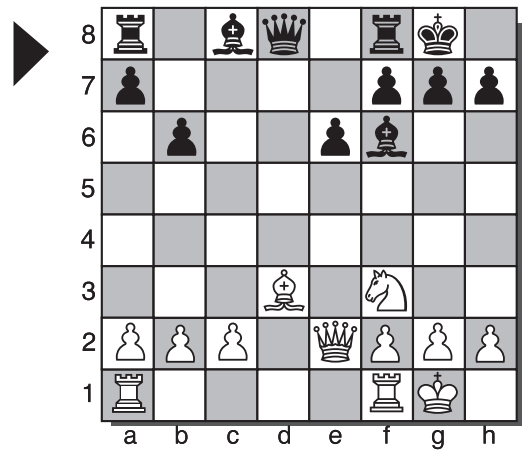


3. Juegan las blancas

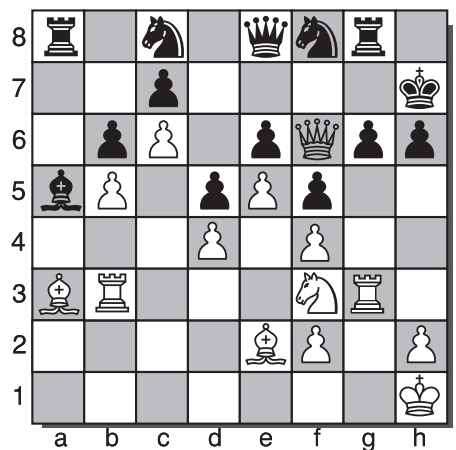
3.

4. Juegan las blancas

4.



Glek, I. – Kertesz, A.
Bonn 1995

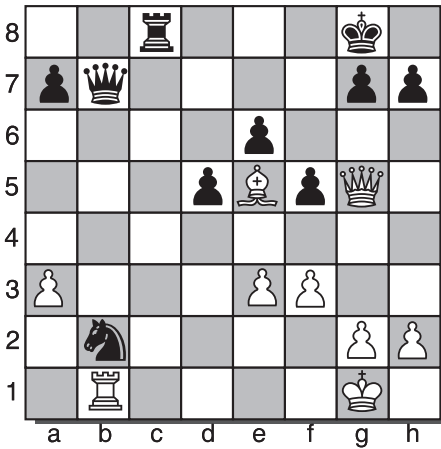


Ejercicios Unidad 2



Reiman – Kuchinsky

Dansk, 1986



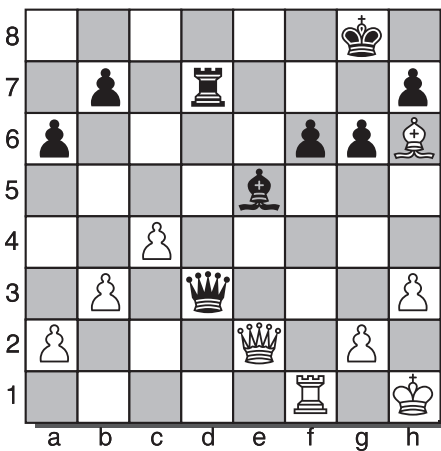
5. Juegan las negras

5.....

6. Juegan las blancas

Illescas, M. – Rachels, S.

Open de Nueva York, 1987



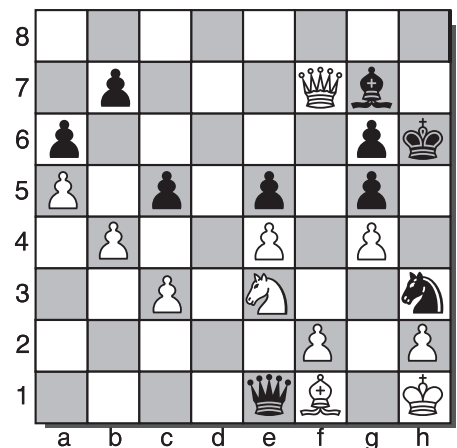
7. Las blancas no se dejan intimidar por la invasión de la dama negra y juegan:

7.....

8. Juegan las blancas

Kortchnoy, V. – Gutman

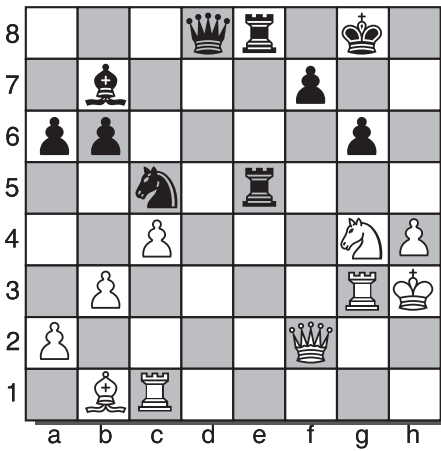
Wijk aan Zee, 1987





Ejercicios Unidad 2

Shekov – Gerkov, M.
Bulgaria, 1984

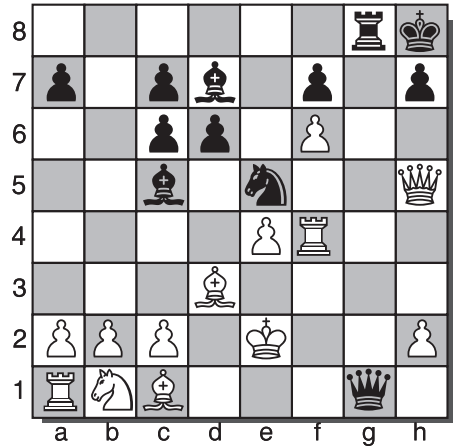


9. Juegan las negras

9.



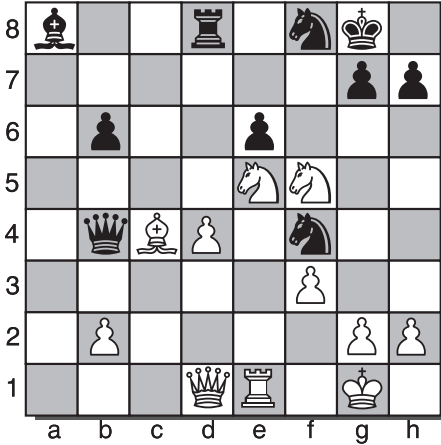
Pandavos, P. – Arnold, A.
Olimpiada de Salónica, 1984



10. Juegan las blancas

10.

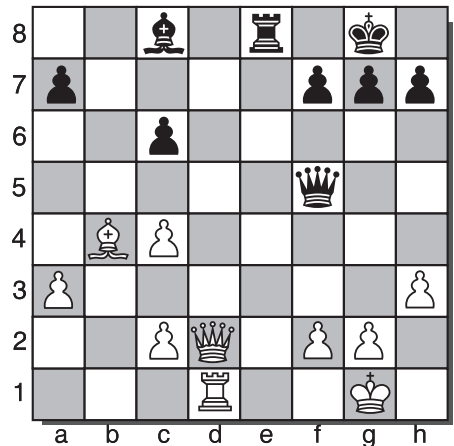
Eggenberg, J. – Schumacher
Alemania, 1989



11. Juegan las blancas

11.

Tartakower, S. – Billecard, M.
Ostende 1904



12. Juegan las blancas

12.



Soluciones Unidad 2

A

- 1 **1 1...De7!** gana
- 2 **1. De4:** la torre de a8 está indefensa, eso es fácil de ver. Ahora bien, el alfil de **d3** apunta al peón de **h7**, que es una piedra importantísima del castillo que protege al rey negro... Ese peón está atacado una vez (por el alfil) y defendido una vez (por el mismísimo rey), entonces viene la dama con su ataque a la torre, y además se suma al alfil, con lo que el peón de **h7** queda entonces atacado dos veces y protegido sólo una vez. Si deciden las negras salvar la torre recibirán mate: **2.Dxh7**. Si, en cambio, hacen lo mejor - proteger el Rey con **1...g6** -, perderán la solitaria torre
Presta atención a las piezas que están atacadas y defendidas igual cantidad de veces... ¡Tal vez puedas sumar otra pieza al ataque y ganar la partida!
- 3 Las blancas consiguieron triplicar sus piezas pesadas en la séptima fila, y ganan con **1.Txf8+ Txf8 33.Dh7++** o **2...Rxf8 3.Df7++**
- 4 **38.Cg5+ hxg5 39.Th3++ 1-0**

B

- 5 **1...Cd3** parece una locura, porque la dama negra queda en el aire, pero una mirada más atenta muestra que si **2.Txb7, Tc1** imate! Las blancas descubren azoradas que no pueden atender todas las amenazas, y que terminarán perdiendo el orgulloso alfil centralizado
- 6 Se cambiaron muchas piezas, pero los peligros para el negro no han desaparecido. La invasión **1.Dh6** amenaza mate en **f8**, y las negras no deben contar con traer la dama a **g7** porque después del cambio, el humilde peón de **a3** no podrá ser detenido por el alejado rey (rey fuera del cuadrado). Resiste lastimosamente **1...Db8 2.Df6 + Rg8 3 Dxe6 +** y **4. Dxf5. 1-0**
- 7 **1.Txf6!** (pero no **1.Dxe5?** por **Dxf1+**), y las negras reciben un mate diferente según lo que decidan comer: si **1...Dxe2, 2.Tf8++**, o bien **1...Axf6 2.De8++**
- 8 **1.Cf5+ gxf5 2.Dh5++**

C

- 9 **1...Dxh4+**, atracción del monarca a la casilla fatal **2.Rxh4 Th5 ++**
- 10 El rey blanco está a la intemperie pero hay un recurso oculto contra su colega negro: **1.Dxh7+!** ¡a pasear! **1...Rxh7 2.Th4+ Rg6 3.Th6 mate.**
- 11 Mediante la tranquila **1.Dd2!**, rematan las blancas sorpresivamente. Si **1...Dxd2, 2. Ce7 +**, seguido de **Cf7** mate. Y la pobre dama negra no tiene donde huir...
- 12 **26.Dd8** parece chocar con la defensa **26...De4** (la dama es incapturable), pero la atrevida invasión **27.Ae7!** deja la torre negra sin defensa