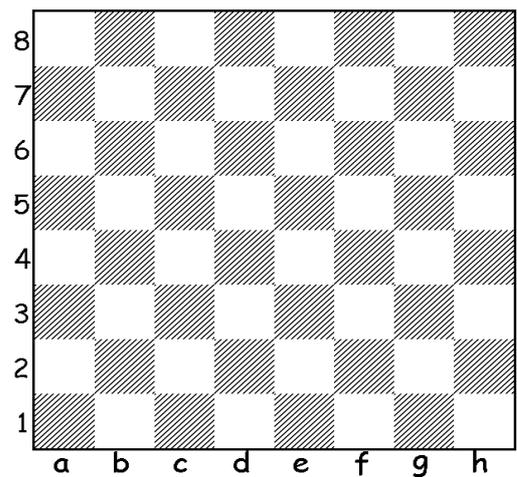


AJEDREZ

PROYECTO PARA EL *TALLER DE AJEDREZ*

IES "CID CAMPEADOR" València

Rafa Casaní



ÍNDICE:

- I. INTRODUCCIÓN
 - I.a El Tablero de Ajedrez.
 - I.b El Tablero y las Piezas. La Partida.
 - I.c Anotación de la Partida.
 - I.d El Reloj de Ajedrez.
 - I.e Símbolos Convencionales.
 - I.f Ejercicios.

- II. MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS Y MATES BÁSICOS
 - II.a La Dama. Mate con la Dama.
 - II.b La Torre. Mate con la Torre.
 - II.c El Alfil. Mate con dos Alfiles.
 - II.d El Caballo. Mate con el Caballo.
 - II.e El Rey. El Enroque. El Jaque.
 - II.f El Peón. Coronación y Captura al Paso.
 - II.g Ejercicios.

- III. EL FINAL DE PARTIDA
 - III.a Finales de Peones.
 - III.b De Torre.
 - III.c De Alfil.
 - III.d De Caballo.
 - III.e Ejercicios.

- IV. EL MEDIO JUEGO: TÁCTICA Y ESTRATEGIA.
 - IV.a Estrategia: Valorar la Posición y Elegir un Plan. Concepto de Iniciativa.
 - IV.b El Cálculo de Variantes.
 - IV.c Temas Tácticos. Concepto de Amenaza. Sacrificio y Combinación.
 - IV.d Ejercicios.

- V. LA APERTURA.
 - V.a Principios Fundamentales.
 - V.b Teoría de las Aperturas.
 - V.c Cómo estudiar la Apertura.
 - V.d Ejercicios.

- VI. AJEDREZ DE COMPETICIÓN. SELECCIÓN DE PARTIDAS. LA PLANILLA.
- VII. CONCLUSIONES. RESUMEN DEL REGLAMENTO DE AJEDREZ.
- VIII. SOLUCIONES A LOS EJERCICIOS.
- IX. BIBLIOGRAFÍA

I. INTRODUCCIÓN

El ajedrez es un juego de tablero, cuyo origen primero está en la India. Inventado hace 1500 años, se llamó al principio **chaturanga**, que significa formación de cuatro partes a modo del ejército indio antiguo: carros de guerra, infantería, caballería y elefantes. Se jugaba entre cuatro personas. Llegó a Europa a través de los árabes y éstos lo llamaron **schatrandasch**, enriqueciéndolo con nuevas reglas y jugado entre dos personas. Durante la Edad Media adquirió las características

Existen diversas modalidades del juego del ajedrez, pero la versión del juego que nos interesa es la que se desarrolló en Europa a partir de los siglos XV-XVI y que, en lo fundamental, es la que más se practica actualmente en el mundo. A finales de la Edad Media era ya un juego muy popular y se le conocía por **shahmat**, nombre compuesto por la palabra persa **shâh** (rey) y de la árabe **mâtâ** (muerto), lo cual puede traducirse por "**muerte al rey contrario**". El primer "campeón mundial" de ajedrez fue un español, un tal Ruy López, natural de Zafra, que vivió durante el siglo XVI, gozó del favor de Felipe II, y fue derrotado por el italiano Leonardo da Cutri en 1575.

Nuestro juego siempre ha sido un centro de interés del mundo de la cultura y de la ciencia. Es interesante resaltar que el segundo libro impreso en inglés (1474) es un libro sobre ajedrez. Actualmente el ajedrez está más cerca de ser una ciencia que simplemente un juego, pues los fundamentos del pensamiento humano plasmados sobre el

tablero interesan sobremanera a aquellos que intentan que las máquinas y ordenadores actuales (y futuros) se rijan por leyes y razonamientos similares a los que un jugador de ajedrez tiene durante la partida. En suma, el ajedrez se ha convertido en un instrumento de la ciencia a partir del cual se intenta imitar el funcionamiento del cerebro humano para que las máquinas "inteligentes" del futuro ayuden al hombre en la búsqueda de la perfección y en la mejora de las condiciones de vida de la Humanidad.

Si hemos de ser sinceros, en la actualidad ya existen programas informáticos capaces de derrotar irremisiblemente y de manera continuada a un 99,99 por ciento de los jugadores de ajedrez en partidas rápidas (toda la partida en cinco minutos), semi-rápidas (25 minutos por jugador y partida), y partidas oficiales de competición, cuyo ritmo de juego suele ser 2 horas por jugador para los primeros 40 movimientos.

Para finalizar esta Introducción, sirvan las palabras de D. Ramón Ibero en su libro Diccionario de Ajedrez, páginas 12-3: "**[...] el ajedrez viene debatiéndose a lo largo de su historia entre el juego y la ciencia y [...] se encuentra cada vez más cerca de ésta última. Pero [...] si se le quiere redimir [...] de la condición [...] de estéril matarratos y elevarlo a la categoría de actividad intelectual, de manifestación al servicio de la cultura, será necesario que comentaristas, teóricos del juego y estudiosos en general [...] se apresten a sorprender la esencia lógica subyacente**

para ofrecérsela al mundo en formas de enunciados de valor universal. El ajedrez encierra un enorme potencial didáctico que hay que alumbrar y poner a disposición del aficionado y, sobre todo, del mundo estudiantil. Más que variantes y líneas de juego, lo que hay que "aprehender" es la estructura lógica que sirve de base y de razón de ser al ajedrez. Sólo así alcanzará éste plena dignificación y sólo así se le otorgará el rango de actividad intelectual y de auxiliar valiosísimo de la tarea docente."

* * *

El objeto del ajedrez es dar mate al rey adversario. Este lance pone término a la partida y se proclama vencedor el que lo ha dado. Suele ocurrir que uno de los contendientes se rinde al no tener posibilidades de defender a su rey. Si ninguno de los bandos puede dar mate, la partida finaliza en tablas o empate. Las blancas juegan primero. Al primer movimiento de las blancas sigue el primero de las negras, y así sucesivamente hasta finalizar la partida.

I.a EL TABLERO DE AJEDREZ

El tablero de ajedrez consta de 64 casillas blancas y negras como se muestra en el Diagrama **Inicial** o Diagrama **1**. Cada una de las 64 casillas o escaques tiene una manera de identificación mediante una letra y un número. Las ocho series de casillas dispuestas verticalmente se llaman columnas y, en sentido estricto, cada una recibe el nombre de la letra que la identifica; por ejemplo, columna

b, columna f, etc. Las ocho series de casillas dispuestas horizontalmente se llaman filas y reciben el nombre del número que la identifica; por ejemplo, la fila 2, la fila 6, etc. A un nivel informal de análisis oral de la posición, las filas se "numeran" desde el punto de vista de cada jugador.

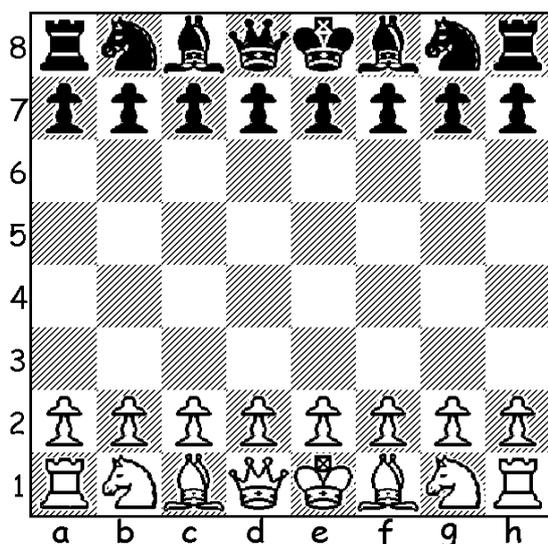
Las series de casillas que se tocan por el extremo del escaque se llaman diagonales. La Gran Diagonal blanca es la compuesta por los escaques: **h1-g2-f3-e4-d5-c6-b7-a8**. Existen diagonales blancas y negras, desde dos hasta ocho casillas. Se llama Centro al conjunto de casillas que forman el siguiente cuadrado: **e4-e5-d4-d5**. También existe lo que se llama el Centro Ampliado, y éste lo forma el cuadrado cuyos escaques-vértice son: **f3-f6-c6-c3**. Si el tablero de ajedrez se divide en dos partes iguales mediante una línea vertical tenemos que la sección derecha se llama Flanco de Rey, y la sección izquierda Flanco de Dama, por ser en donde están situados, respectivamente, el Rey y la Dama de cada bando. Una vez conocido el tablero de ajedrez, pasemos ahora a las piezas de que dispone cada adversario. Al iniciarse el juego, un jugador dispone de 16 piezas claras - las Piezas Blancas - y su contrincante 16 piezas oscuras - las Piezas Negras. Estas piezas son las siguientes:

		El Rey
		La Dama
		Dos Alfiles
		Dos Caballos
		Dos Torres
		Ocho Peones

I.b EL TABLERO Y LAS PIEZAS. LA PARTIDA.

Éste es el tablero de ajedrez, que consta de 64 casillas, 32 blancas y 32 negras (ver Diagrama **Inicial**). Estos 64 escaques o casillas se identifican en todo el mundo mediante sistemas de anotación para la publicación de partidas, problemas, estudios artísticos, finales; así como para los diversos sistemas de ajedrez de competición: ajedrez postal, por radio, etc. El sistema de anotación que más se está imponiendo es el sistema algebraico: cada uno de los 64 escaques o casillas tiene una letra y un número. Al escaque inferior izquierdo se le conoce como **a1** y al derecho **h1**. El escaque superior derecho será el **h8** y el izquierdo el **a8**. En la parte inferior del tablero se sitúan las piezas blancas y en la superior las piezas negras, tal y como aparecen distribuidas en el

Diagrama 2.



Las piezas blancas aparecen siempre en la base del tablero y las negras en la parte superior del mismo. Así es como se publican todos los diagramas de ajedrez en todo el mundo.

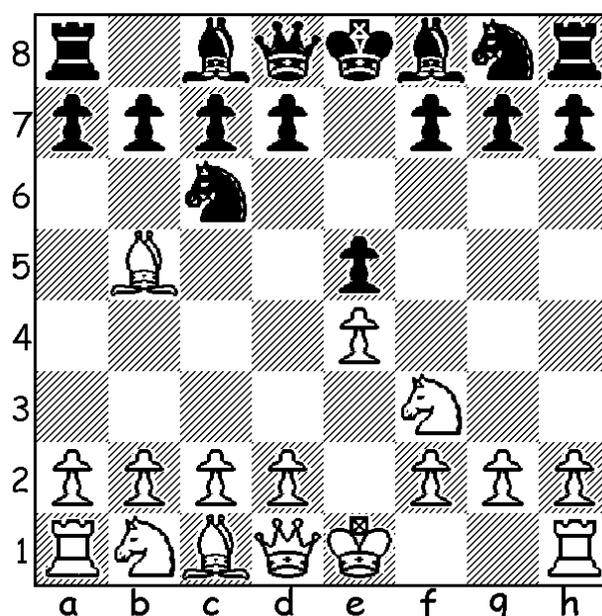
El escaque inferior derecho (léase **h1**) siempre es de color blanco - de otro modo la partida jugada no tiene validez alguna - de manera que la Dama blanca está situada en un escaque del mismo color (**d1**), y la Dama negra en el correspondiente escaque opuesto (**d8**). La situación de las piezas al comienzo de la partida es la siguiente: Piezas Blancas: **8 PEONES** en **a2-h2**; **dos TORRES** en **a1** y **h1**; **dos CABALLOS** en **b1** y **g1**; **dos ALFILES** en **c1** y **f1**; la **DAMA** en **d1** y el **REY** en **e1**. Las piezas negras están en a7-h7 los Peones; a8 y h8 las Torres; b8 y g8 los Caballos; c8 y f8 los Alfiles; la Dama en d8 y el Rey en e8.

La siguiente partida fue jugada por dos ingenios informáticos para ordenador, dentro de un torneo entre cinco de ellos. **MCHESSE v1.54** jugó las blancas y **FRITZ v2.0**, las piezas negras.

Núm. 9 Ruy López Mchess 1.54 - Fritz 2.0 C62

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 ...

Diag. 3



Ésta es la Apertura Española o Ruy López y debe servir como ejemplo para que el lector aprenda la manera de leer y ejecutar sobre el tablero el contenido de este libro.

3... d6 (Defensa Steinitz) 4. d4 e7 5. e3 e6 6. e4 f6 7. e6 bc 8. c4 e7 9. 0-0 0-0 10. e2 e8 11. f4 d5 12. ed a3 13. d3 b2 14. a1 c3 15. c3 cd 16. d5 d5 17. d5 c6 18. d6 e6 19. e6 e6 20. h3 a2 21. c6 a5 22. a4 e6 23. a1 d7 24. e4 a4 25. d1 e8 26. b4 a3 27. e1 e6 28. c5 a2 29. a1 c8 30. d6 c2 31. d3 c8 32. d1 f6 33. a1 c6 34. d8+ f7 35. e3 e4 36. a5? e5! ♠

0 - 1

I. c ANOTACIÓN DE LA PARTIDA

El sistema utilizado para la anotación de la partida anterior se le conoce como Sistema Algebraico Figuritas, y es el más común para la publicación de partidas, estudios, problemas, y la mayoría de la literatura ajedrecística. En segundo lugar tenemos el Sistema Algebraico Simple, en el que la pieza se representa mediante la inicial en mayúscula del idioma utilizado, p.e. **R** = rey, **K** = king; **D** = dama, **Q** = queen; etc. No es necesario identificar la casilla de origen de la pieza que mueve, ni tampoco si es un peón. Sólo es preciso aclarar la casilla de origen si dos piezas iguales pueden trasladarse a la misma casilla, p. e. 14. Tad1 .

El sistema descriptivo consiste en identificar las columnas del tablero por la pieza que la ocupa al inicio de la partida: columna TD = torre de dama; columna CR = caballo de rey, etc. Los primeros seis movimientos de la partida anterior quedarían del siguiente modo:

1. P4R P4R 2. C3AR C3AD 3. A5C P3D 4. P4D A2D 5. C3A PxP 6. CxP C3A.

La captura de una pieza o peón puede representarse mediante el signo **x**. Los jugadores están obligados, en partidas de competición a ritmo normal de juego, a anotar las jugadas que se producen sobre el tablero, las propias y las de su adversario. Si uno de los contendientes no lo hace, puede llegar a perder la partida - artículos 13.1 y 17.4 del Reglamento del Ajedrez.

I. d EL RELOJ DE AJEDREZ.

Instrumento mecánico o electrónico que permite acumular los tiempos parciales consumidos por cada jugador y controlar de este modo que éstos efectúen un número determinado de jugadas dentro del tiempo estipulado. El ritmo de juego, por tanto, puede ser el habitual de torneos - 2 horas por jugador para sus primeros 40 movimientos y 1 hora para las secuencias de 20 jugadas propias - o ritmos más rápidos. Son muy populares los torneos de **muerte súbita**, es decir, todos los movimientos en 1 hora, media hora, o incluso 5 minutos por jugador y partida.

El ritmo de juego más extendido es el siguiente: 2 horas para las primeras 40 jugadas (= **primer control de tiempo**) y una hora **finis (= segundo y último control de tiempo)**. Este sistema indica que una partida ha de estar concluida a las 6 horas de su inicio, sin que exista posibilidad de aplazamiento.

Si un jugador consume más de 2 horas sin haber efectuado 40 movimientos, pierde automáticamente la partida.

Está terminantemente prohibido reflexionar más tiempo que el adversario. Cumplido o no el primer control de tiempo, si el reloj de uno de los jugadores rebasa el tiempo prescrito, éste pierde la partida, con la única excepción de haber dado mate con su último movimiento - Artículo 11.1 del RdA.

I. e SÍMBOLOS CONVENCIONALES.

!	Jugada buena.
!!	Jugada excelente.
!?	Jugada dudosa que tiende a ser buena.
?!	Jugada dudosa que tiende a ser débil.
?	Jugada débil.
??	Jugada muy débil.
+	Jaque.
a.p.	Captura al paso.
+dbl.	Jaque doble.
+dsc.	Jaque descubierto.
++	Jaque mate.
≈	Cualquier jugada.
0-0	Enroque corto.
0-0-0	Enroque largo.
±	Ventaja de las blancas.
∓	Ventaja de las negras.
±	Ventaja decisiva de las blancas.
∓	Ventaja decisiva de las negras.
8	Posición complicada.
=	Posición igualada.

I. f EJERCICIOS.

1. Indica las casillas blancas del Centro Clásico.
2. Indica las casillas negras del C. Ampliado.
3. Sin mirar el tablero, di el color de las casillas: **b2, c6, c3, e7, d1, g5, f3, h6, b4, y c7.**
4. Sin mirar el tablero, indica las diagonales largas que comienzan por o contienen las casillas **d8, c3, g4, b2, y d6.**
5. De igual modo, enumera las casillas negras de la gran diagonal.

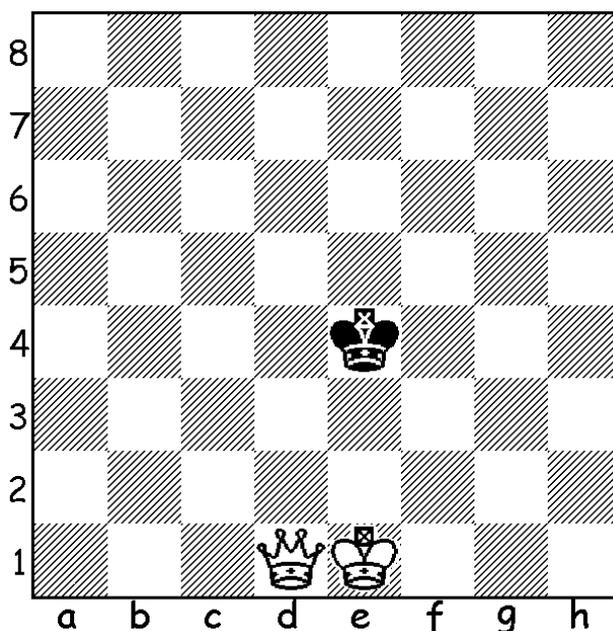
II. MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS. MATES BÁSICOS

Tras observar de nuevo el Diagrama **Inicial**, vemos que se encuentra vacío y las piezas todavía están en la caja. Ya sabemos su disposición en el tablero y ahora es el momento de conocer cómo se mueven por él. Situaremos los dos ♔ en su casilla inicial, e1 y e8 respectivamente. El ♔ (de 3 casillas en la esquina a 8 en el centro) mueve un escaque vecino horizontal, vertical o diagonal. Desde e1, el ♔ blanco puede dirigirse hacia e2, f1, d1, f2, o d2. Ahora que sabemos el movimiento del Rey, podemos continuar con el primer mate básico: Rey solo contra Rey y Dama.

II. a La Dama. Mate con la Dama.

La ♚ es la pieza más poderosa de todas. Puede ella sola dominar 21 casillas desde una esquina del tablero, y 27 casillas desde el centro. Se mueve por filas, columnas y diagonales, pero no puede saltar por encima de otras piezas. Es la única pieza capaz de llevar al ♔ adversario a un borde del tablero sin ayuda. El ♚ y la ♚ blanca en su posición inicial. El ♚ negro en e4.

Diag. 4



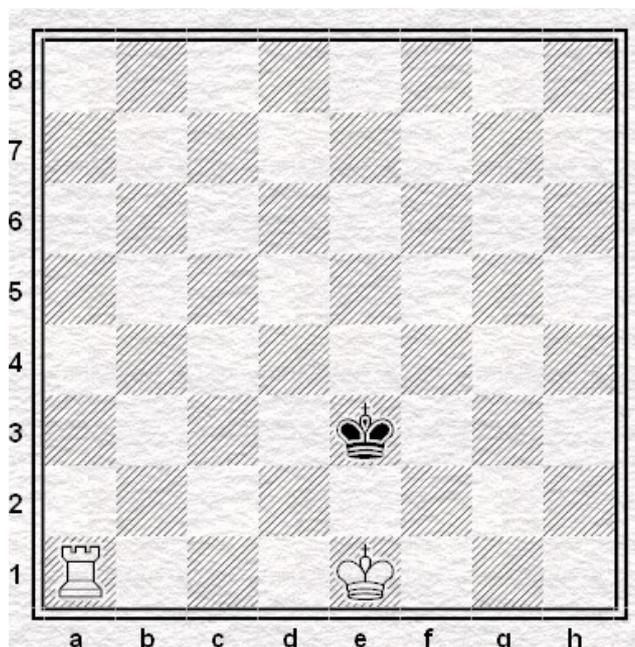
1. ♚d2! ♔f3 2. ♔f1 ♔g3 3. ♚e2 ♔h3 4. ♚f2 ♔g4 5. ♚e3 ♔h4 6. ♚f3 ♔g5 7. ♚e4 ♔h5 8. ♚f4 ♔g6 9. ♚e5! ♔h6
10. ♚f5 ♔g7 11. ♚e6 ♔h7 12. ♚f6 ♔g8 13. ♚e7 ♔h8 14. ♔g2!! (14. ♚f7?? =) ♔g8 15. ♔g3 ♔h8 16. ♔g4 ♔g8 17. ♔g5 ♔h8
18. ♔g6 ♔g8 19. ♚g7++.

La ♖ se mantendrá a salto de ♘ y limitará así los movimientos del ♔. Cuando éste se coloque en la esquina, será el ♔ del bando fuerte el que inicie ruta para dar mate. La jugada 14. ♗f7?? provoca tablas por ahogado.

II. b La Torre. Mate con la Torre.

La ♖ se mueve (14 casillas) por filas y columnas, nunca por diagonales, y tampoco puede saltar por encima de piezas o peones.

Diag. 5

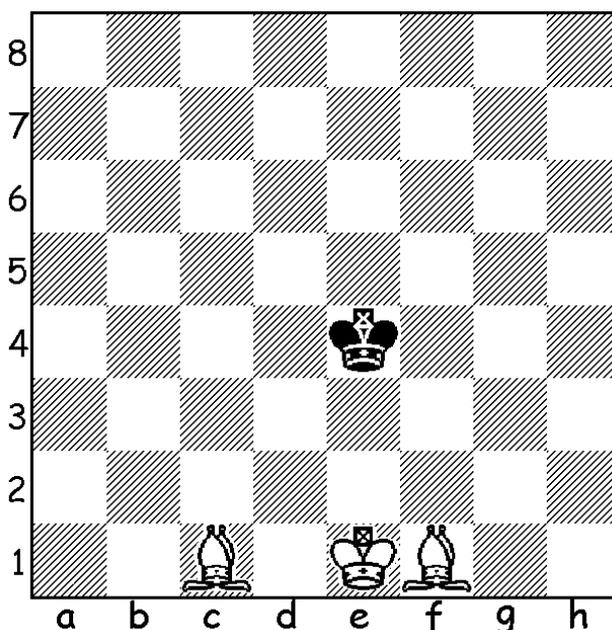


Si intercambiamos los reyes, el resultado es que las negras son jaque mate. Esa es la posición que debemos buscar.

La primera jugada no debe resultar complicada. 1. ♖a3+! ... (Con el jaque hemos ganado toda la tercera fila.) 1... ♔e4 2. ♔d2! ♗f4 3. ♗e2! ♗g4 4. ♗f2 ♗h4 5. ♗g2 ♗g4 6. ♖a4+! ♗g5 7. ♗h3?! ♗f5 8. ♗g3 ♗e5 9. ♗f3 ♗d5 10. ♗e3 ♗c5 11. ♗d3 ♗b5 12. ♖h4! ♖c5 13. ♖g4! ♗d5? 14. ♖g5+! ♗c6? 15. ♗d4! ♗b6 16. ♗c4! ♗a6 17. ♗b4! ♗b6 18. ♖g6+! ♗c7 19. ♗b5 ♗d7 20. ♗c5 ♗e7 21. ♗d5 ♗f7 22. ♖a6 ♗e7 23. ♖b6! ♗f7 24. ♗e5 ♗g7 25. ♗f5 ♗h7 26. ♗g5 ♗g7 27. ♖b7+ ♗f8 28. ♗f6 ♗e8 29. ♗e6 ♗d8 30. ♖h7! ♗c8 31. ♗d6 ♗b8 32. ♗c6 ♗a8 33. ♗b6 ♗b8 34. ♖h8++.

II. c El Alfil. Mate con dos Alfiles.

El movimiento del Alfil (de 7 a 13 casillas) es mucho más simple que el del Caballo. Mueve siempre por las diagonales de su color. No puede saltar como el ♘. A diferencia de éste, dos alfiles sí pueden dar mate al ♔. La ejecución del mate es relativamente más sencilla que la anterior.



1. ♖e2 ♗e7 2. ♗e3 ♗e6 3. ♗e4 ... (Ahora el Rey débil quedará a merced del ataque combinado de la pareja de alfiles y del ♗ del bando fuerte.) 3... ♗d6 4. ♗c4 ♗e7 5. ♗e5 ♗d7 6. ♗a3 ♗c6 7. ♗b4 ♗d7 8. ♗f6 ♗c7 9. ♗e7 ♗c6 10. ♗d8 ♗b6 11. ♗d7 ♗b7 12. ♗c5! ♗b8 13. ♗a6 ♗a8 14. ♗c6 ♗b8 15. ♗b6 ♗a8 16. ♗b7+ ♗b8 17. ♗d6++.

Sólo hace falta dar jaques si con ello mejoramos la posición de nuestras piezas. En el ejemplo anterior, un solo jaque es suficiente para conseguir el objetivo de dar mate.

II.d El Caballo y el Alfil. Mate con Caballo y Alfil.

Las piezas en su posición inicial. Durante este capítulo, son las piezas blancas las que dan mate al ♔ adversario. No hay motivo alguno, pero así es como aparece en todos los manuales de aprendizaje. Juegan las blancas. 1. ♖e2 ♗e7 2. ♗e3 ... (las blancas han de activar su Rey y llevarlo tan cerca del rey adversario como sea posible para colaborar en la lucha.) 2... ♗e6 3. ♗e4 ... (El ♗ negro se encuentra seguro en el centro del tablero, pero ya no puede acercarse más.) 3. ... ♗d6 4. ♗c4 ♗c5 5. ♗d3 ♗d6 6. ♗f3 ♗e7 7. ♗e4 ♗f8! 8. ♗d4 ♗g7 9. ♗f5 ♗h6 10. ♗f3 ♗g7 11. ♗e5 ♗h7 12. ♗f6 ♗h8! 13. ♗g6+ ♗h7 14. ♗b3 ♗h6 15. ♗g8! ♗h5 16. ♗e5 ♗h6 17. ♗g4+ ♗h5 18. ♗f5 ♗h4 19. ♗f4 ♗h5 20. ♗f7+ ♗h4 21. ♗e8 ♗h3 22. ♗e3! ♗h2 23. ♗f3 ♗h3 24. ♗g2 ♗h2 25. ♗d7 ♗h1 26. ♗e1 ♗h2 27. ♗e6! ♗g1 28. ♗h3! ♗h2 29. ♗g4 ♗g1 30. ♗g3 ♗h1 31. ♗g2+ ♗g1 32. ♗f3++

Este tipo de mate es el más complejo y hace falta una gran precisión para no exceder el límite de las 50 jugadas sin que se produzca captura o movimiento de peón, las cuales circunstancias dan lugar a tablas. Se recomienda practicarlo para poder llegar a apreciar cómo las piezas blancas coordinan sus esfuerzos en una tarea que consta de tres fases muy bien definidas:

A) Llevar al Rey adversario hacia uno de los bordes del tablero. El rey negro se esforzará por permanecer en el centro, y luego se dirigirá hacia la esquina de color distinto al alfil.

B) Obligar al bando débil a encaminar sus pasos hacia la otra esquina, la cual resulta funesta para sus intereses.
Finalmente, dar mate al rey negro.

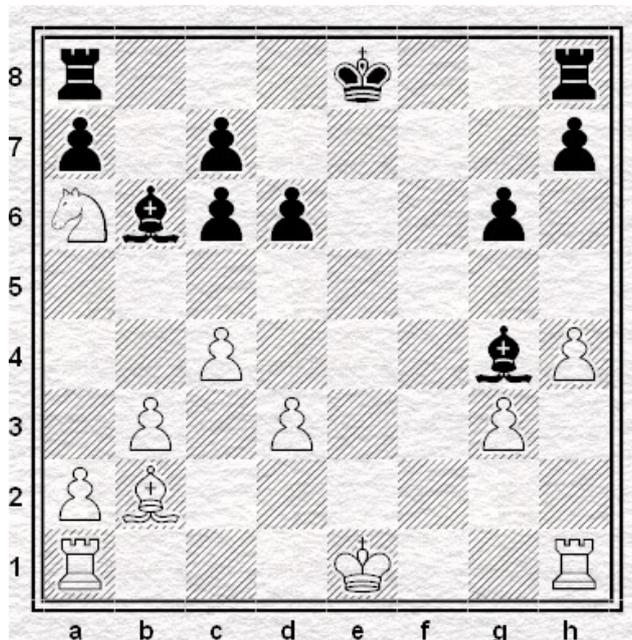
Resulta obvio que un caballo solo no puede dar mate al Rey contrario, y el movimiento del ♞ queda resumido así: una casilla por fila o columna, más una en diagonal, siempre alejándose del escaque de origen. Su movimiento se asemeja a una “L”. Desde la esquina, el ♞ domina 2 casillas, y hasta 8 desde otros puntos del tablero. El Caballo es la única pieza que puede “saltar” por encima de casillas ocupadas por otras piezas o peones.

II. e El Rey. El Enroque. El Jaque.

El ♔ es la pieza más importante.

No puede trasladarse a una casilla que esté ocupada por una pieza propia, o por una pieza adversaria que esté defendida, o una casilla que esté atacada por peón o pieza del adversario. Como sólo puede mover una casilla por columna, fila o diagonal, tampoco puede saltar como el ♞.

Diag. 7



El enroque es una jugada especial que sólo puede realizarse una vez. Consiste en trasladar el ♔ dos casillas hacia la derecha o hacia la izquierda, del mismo color que la de origen, y a su vez la torre del mismo flanco pasa al otro lado junto al ♔. Desde e1, el ♔ blanco mueve hasta g1, y la ♖ de h1 queda emplazada en f1. Desde e1, el ♔ blanco mueve hasta c1, y la ♜ de a1 alcanza d1. Si cambiamos el número 1 por el 8, tenemos los dos enroques del ♔ negro. El traslado hacia la ♜

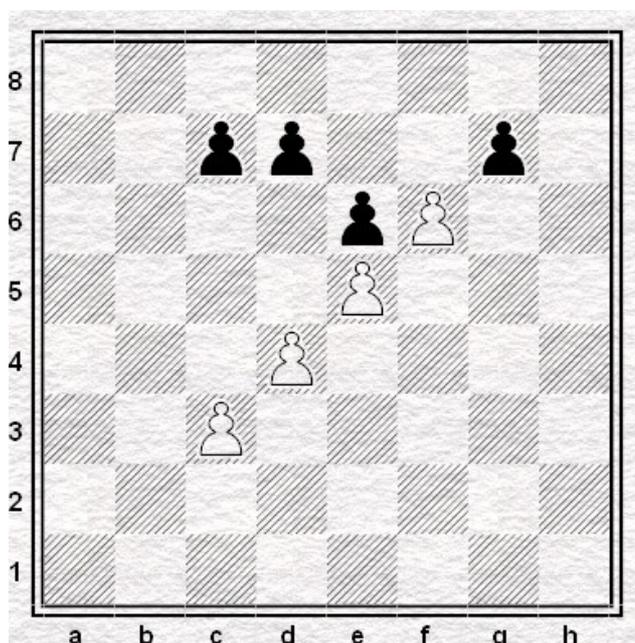
más próxima se llama enroque corto, y el movimiento hacia la ♖ más alejada se llama enroque largo. El Rey no puede enrocar si:

A) el ♔ o la ♘ ya han jugado. B) si el ♔ está en jaque. C) si el ♔ ha de pasar por una casilla batida por una pieza o peón adversarios, o D) si hay piezas propias o ajenas en las casillas de paso. La imposibilidad de enrocar puede ser temporal - como en los casos B, C y D, o permanente - como en el caso A. El enroque es una jugada muy útil, y puede realizarse tanto en el movimiento 5º como en el 40º. Un detenido estudio del diagrama anterior (Diag. 7) nos revela que las blancas no pueden enrocar, ni por el lado corto ni por el largo, pero las negras sí, tanto por el largo como efectuar el enroque corto. Los ♜ negros controlan casillas por las que ha de pasar (o a las que trasladarse) el ♔ blanco - **g1** y **d1**. El ♘ blanco domina el escaque **b8**, pero es la ♘ negra la que pasa por esa casilla y no el ♔. Todos los impedimentos para el enroque de las blancas - corto y largo - son temporales, mientras que el bando negro puede enrocar si fuera su turno de juego. Imaginemos que lo es. 1... ♜f8 2. ♔d2 ... Tanto las blancas como las negras han renunciado al enroque; las negras al enroque corto, ante la pérdida de material - la ♘ de **h8** está amenazada, y las blancas al mover su ♔ deciden no enrocar. El enroque es siempre un derecho, nunca una obligación. Las negras pueden hacer 1. ... 0-0 y también salvar así la torre.

II. f El Peón. Coronación y Captura al Paso.

En su posición inicial, los ♙ se encuentran en la segunda fila (a2-h2, los ♙ blancos) y en la séptima (a7-h7, los ♙ negros). Desde la casilla de origen, pueden mover uno o dos escaques y desde la nueva posición sólo un escaque cada vez siempre hacia delante. Un ♙ nunca retrocede. Es la única pieza que captura y mueve de manera diferente. El ♙ captura un escaque en diagonal, y se traslada a la nueva casilla, la que ocupaba la pieza o ♙ capturado. Cuando captura, cambia de columna. Si el ♙ pasa de la mitad del tablero, tiene el privilegio de capturar al paso. Este movimiento especial se resume así: si un ♙ hace jugada doble desde la casilla de origen y pasa por un escaque atacado por un ♙ enemigo, éste tiene derecho en la jugada inmediata a capturarlo, como si el ♙ sólo hubiera avanzado una casilla. Veamos un ejemplo que ilustra el movimiento del ♙. Como de costumbre, juegan las blancas.

Diag. 8



Sólo es posible una captura. Ésta es 1. fg y las blancas amenazan coronar el peón situado ahora en g7. El ♖ en e5 no puede avanzar, pues existe una pieza o ♜ adversario en e6. También son posibles las jugadas:

1. f7... 1. d5... 1. c4...

Si juegan las negras, tienen éstas varias alternativas: 1. ... gf, 1. ... g6 o 1... g5, 1... c6 o 1... c5, y 1... d6 o 1... d5. En este último caso, las blancas podrían continuar con 2. ed a.p. - el ♖ en d5 desaparece del tablero, y el ♖ blanco se traslada a d6. Las dos jugadas del negro 1... d6 y 1... d5 son similares si el blanco elige capturar al paso en su jugada siguiente. De otro modo, el ♖ negro en d5 ya no puede ser capturado por el ♖ en e5. Situemos los ♜ en c4 y e8, respectivamente. Juegan las blancas y hacen tablas. 1. fg7 ♜f7 2. ♜b5 (2. d5 ♜g7 = (2. ... ed5?? 3. ♜d5 ♜g7 4. e6! y el ♖ c corona.)) 2. ... ♜g7 3. ♜a6 c6 = Pero si juegan las negras, éstas ganan. 1... gf6 2. ef6 ♜f7 3. ♜d3 ♜f6 4. ♜e4 d6 5. ♜f4 c5! 6. ♜e4 cd4 7. cd4 ♜g5! ♠

II. g Ejercicios.

5bis Greco-NN (s.XVII) 1. e4 e5 2. ♟f3 ♟c6 3. ♟c4 ♟c5 4. c3 ♟f6 5. d4 ed 6. cd ♟b4+ 7. ♟c3 ♟e4 8. 0-0 ♟c3 9. bc ♟c3 10. ♟b3 ♟a1? [10... d5 11. ♟d5 0-0! 12. ♟f7+ ♟h8 (12... ♟f7 13. ♟g5!) 13. ♟c3 ♟f7 =] 11. ♟f7+ ♟f8 12. ♟g5 ♟e7 13. ♟e5 ♟d4 14. ♟g6 d5 15. ♟f3+ ♟f5 16. ♟f5 ♟e5 17. ♟e6+ ♟f6 18. ♟f6 gf 19. ♟f6+ ♟e8 20. ♟f7++. Transcribe la partida Greco-NN con el Sistema Descriptivo Reducido.

6. Casillas blancas de la columna f y las negras de la quinta fila.

7. Practica los mates básicos. El ♜ negro en el Centro Clásico: **d4, e4, d5**, o en **e5**. La piezas blancas en la columna **a** o **h**, o en la fila primera u octava.

8. ¿Cuántas piezas pueden ocupar una casilla al mismo tiempo?

9. ¿Puede un jugador hacer dos jugadas seguidas?

10. ¿En qué circunstancias se puede capturar más de una pieza?

III. EL FINAL DE PARTIDA

Llamaremos final a la fase de la partida en la que hay pocas piezas sobre el tablero: el ♔, una pieza y un máximo de cinco peones por bando. La ♚ contra tres piezas, ♜ contra dos piezas o ♞ contra pieza menor son los llamados finales combinados, los cuales quedan fuera del presente trabajo.

Según la fuerza relativa de las piezas de ajedrez, que resumimos seguidamente, el final es la fase de la partida en la que cada adversario dispone de una pieza, y un máximo de 10 puntos. La fuerza relativa de las piezas y su dominio del tablero es la siguiente:

FUERZA RELATIVA DE LAS PIEZAS

♔	9 puntos	21-27 casillas.
♚	5 puntos	14 casillas.
♜	3 puntos	7-13 casillas.
♞	3 puntos	2-8 casillas.
♟	1 punto	2 casillas.

(Coronación = ♚ u otra pieza, excepto el ♔.)

Mientras que en la apertura y el medio juego, el ♔ necesita estar protegido y a salvo, en el final juega un papel mucho más dinámico, y debe colaborar en el desenlace de la partida. Un ♔ activo es más importante que una cierta ventaja de material.

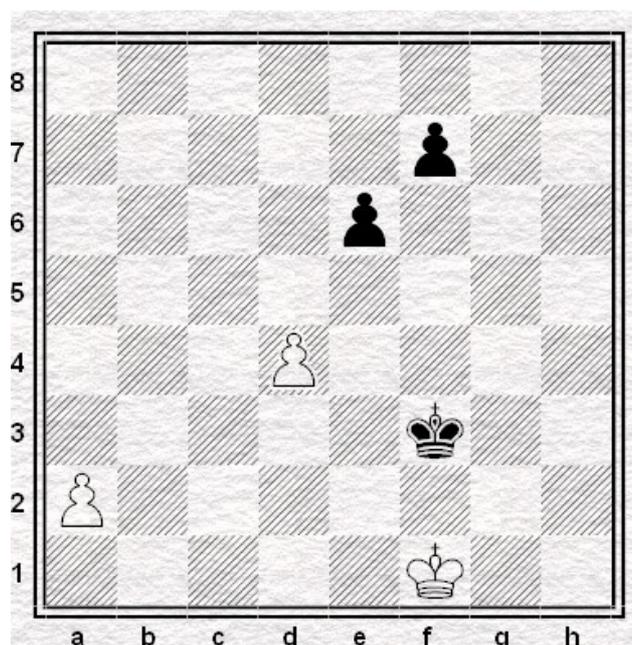
III. a Finales de Peones.

CINCO REGLAS.

1. La Regla del Cuadrado.

Si el ♔ fuerte no puede apoyar el avance del peón, entonces el resultado de la partida depende de si el ♔ enemigo consigue detenerlo en su camino a la casilla de coronación. Se traza un cuadrado, cuyo lado es igual al número de casillas entre la que ocupa y la de promoción. Si el ♔ entra o ya se encuentra dentro de ese cuadrado, el peón nunca coronará.

Un peón en su escaque de origen, debido a la opción de salida doble, tiene un cuadro desde la tercera fila hasta la octava - transforma en ♚ en las mismas 5 jugadas. Veamos unos ejemplos:



Blancas ganan. 1. d5! ed5 2. a4! ±

9a. Blancas: ♖a4, c5. Negras: ♜a6, h6. Tablas.

1. c6 h5 2. ♜b4 ♜b6 3. ♜c4 h4 (3... ♜c6 4. ♜d4 =) 4. ♜d5 h3 5. ♜d6 h2 6. c7 =

9b. Blancas: ♜h8, c6. Negras: ♜a6, h5. Tablas.

1. ♜g7 h4 2. ♜f6 ♜b6 (2... h3 3. ♜e7!) 3. ♜e5 h3 4. ♜d6 h2 5. c7 =

9c. Blancas: ♜h7, c6. Negras: ♜a6, a5. Tablas.

1. ♜g6 a4 2. ♜f5 a3 3. ♜e6 =, o 2... ♜b6 3. ♜e5! a3 (3... ♜c6 4. ♜d4) 4. ♜d6 =

2. Peón de Torre. Casos de Tablas.

En las situaciones con peón de torre, el bando fuerte gana (y el débil, logra tablas) sólo si el ♜ ocupa la casilla séptima u octava de la columna vecina.

9d. Blancas: ♜f6, h6. Negras: ♜f8. Juegan b/n. 1. h7! ± 1... ♜g8! =

9e. Blancas: ♜g6, h5. Negras: ♜f8. Juegan b/n. 1. ♜h7 ♜f7! 2. h6 ♜f8! =, o 1. h6 ♜g8! =. Si juegan las negras, entonces 1... ♜g8! y tablas.

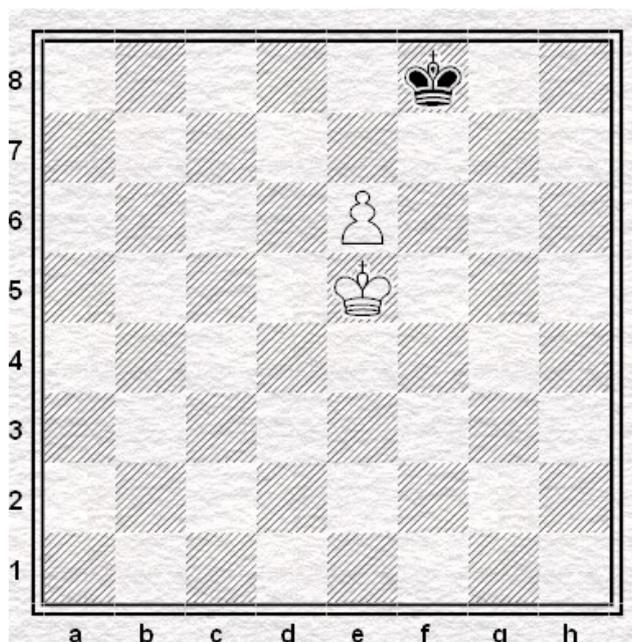
9f. Blancas: ♜h3, h2. Negras: ♜b4. 1. ♜g4 ♜c5 2. ♜f5! ♜d6 3. ♜f6 ♜d7 4. ♜g7 ± .

1... ♜c5 2. ♜g4 ♜d6 3. ♜g5 ♜e7 4. ♜g6 ♜f8 5. h4 ♜g8 =, o 5. ♜h7 ♜f7 = Tablas.

3. Un peón corona si alcanza la fila 7 sin jaque.

Si el ♖ no se encuentra en las columnas **a** o **h**, entonces el problema es más complejo. El ♜ fuerte debe ayudar a que el peón avance. Si el ♜ ocupa una de las casillas “de captura” del peón en la fila 7 (o segunda para las negras), el ♖ alcanzará la casilla de promoción. Si no la ocupa, pero la domina, entonces todo dependerá del turno de juego.

Diag. 10



Juegan blancas. 1. ♜f6 ♜e8 2. e7 ♜d7 3. ♜f7 ±.

Si negras juegan. 1. ... ♜e7! 2. ♜f5 ♜e8! 3. ♜f6 ♜f8 4. e7+ ♜e8 =

10a. B: ♜e4, b6. N: ♜d8. 1. ♜d5! ♜d7 2. ♜c5 ♜d8 3. ♜d6! ♜c8 4. ♜c6 ±

10b. B: ♜b1, b2. N: ♜b8.

1. ♜c2 ♜c7 2. ♜c3 ♜b7 3. ♜b4 ♜b6 4. b3 ♜a6 5. ♜c5! ♜a7 (5. ... ♜b7 6. ♜b5!) 6. ♜c6 ±. Si juegan las negras, son tablas.

10c. B: ♜d1, b4. N: ♜f8.

1. ♜c2!! ♜e7 2. ♜b3 ♜d6 3. ♜a4 ♜c6 4. ♜a5! ♜b7 5. ♜b5 ±

10d. B: ♜h6, c3. N: ♜h4. Tablas.

10e. B: ♜d2, b2. N: ♜d6. Juegan negras.

1... ♜c6! 2. ♜c2 ♜b6! =

10f. B: ♜c3, c2. N: ♜c5

1. ... ♜d5 2. ♜b4! ♜c6 3. ♜c4 ♜b6 4. ♜d5 ♜c7 5. ♜c5 ♜d7 6. ♜b6 y ganan. Salen blancas. 1. ♜b3 ♜b5 =

10g. B: ♜d4, c6, a5. N: ♜d8, a6

1. ♜c4! ♜c8 2. ♜d5 y ganan, o 1... ♜c7 2. ♜c5! ±

10h. B: ♖f7, a6. N: ♗b2, a7

1. ♖e6! ♖c3 2. ♗d5! ♗b4 3. ♖c6 ♖a5 4. ♖b7 ♗b5 5. ♖a7 ♖c6 6. ♗b8 ±

4. El ♖ en la fila 6 delante del peón asegura la victoria: El Concepto de Oposición.

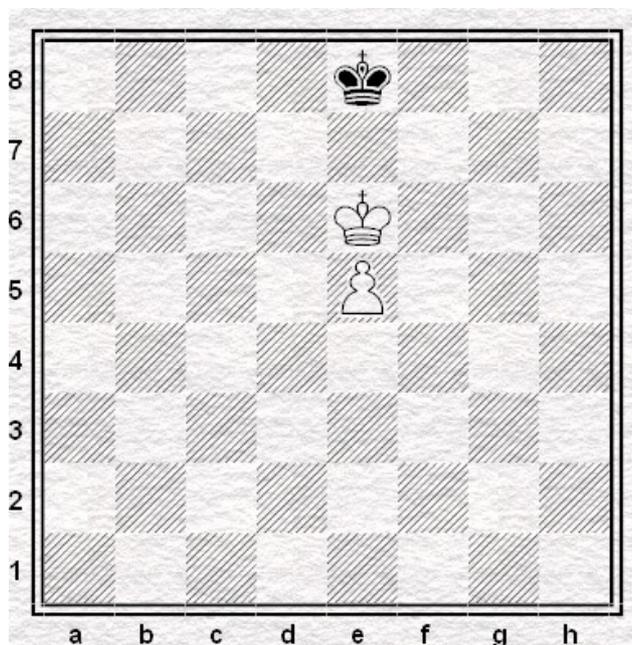
La posición de los ♖ y la salida determinan el resultado de un final de peones. Conviene, antes de seguir analizando las reglas básicas de estos finales, hacer notar que el camino de un ♖ hacia la casilla de coronación está determinado por lo que se llama **casillas clave**.

Las casillas clave de un ♖ en el escaque original son las tres que se encuentran en la cuarta fila desde el punto de vista del bando fuerte. Las casillas clave de un ♖ situado en e2 son e4, f4, y d4. El ♖ fuerte debe **dominar** las casillas clave del ♖ **antes** de que éste avance.

En los ejemplos 10 y ss., es éste uno de los factores que colaboran en la victoria, pero no el único. También entran en juego la Regla del Cuadrado, etc. Repasa estas posiciones y te convencerás.

La situación cambia cuando el peón alcanza la quinta fila, estando el ♖ fuerte delante. En estos casos, las casillas clave son seis.

Diag. 11



1. ♖f6 ♖f8 (1... ♖e8? 2. ♖f7±) 2. e6! ♖e8 3. e7 ± porque el peón avanza sin dar jaque. Si juegan las negras, 1... ♖e8 2. ♖f7 ± o 1... ♖f8 2. ♗d7±.

Las casillas clave del peón e5 del diag. 11 son **d6, e6, f6, d7, e7, y f7**. El ♖ fuerte ocupa e6 por lo que las blancas ganan sin que importe la salida.

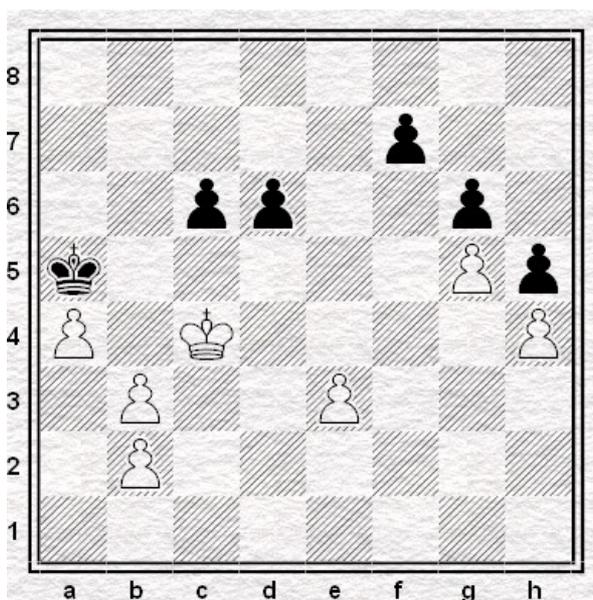
El ♔ débil se esfuerza por enfrentarse a su colega blanco: ♔e6 contra ♔e8 en la posición inicial, y también en las siguientes jugadas del negro, pero esto tampoco salva a las negras de la derrota. Cuando el bando débil enfrenta su ♔ al del bando fuerte, se dice que éste toma la oposición. Si por imperativos del turno de juego, el ♔ mueve, se dice que cede o pierde la oposición.

5. El ♔ en la 5, 4, o 3 fila y delante del peón. El ♔ toma la oposición.

En estos casos, el resultado final depende de la salida porque nos permite ocupar las casillas clave del peón. Repasa todas las posiciones anteriores en las que esto ocurre. Mueve las piezas del diag. 11 una fila y anota las variantes resultantes. Salen blancas y ceden la oposición, pero las negras la conservan. Si salen negras, pierden la partida. 1. ♔d5 ♔d7 =, pero 1... ♔d7 2. ♔f6! ±

6. Otras: Estructuras de peones. Zugzwang. Ruptura de peones.

Diag. 12



Tanto en el medio juego como durante el final de una partida de ajedrez, un elemento primordial para valorar la posición es la estructura de peones. Una mejor estructura de peones nos indica, por ejemplo, que si nos decidimos a simplificar (cambiar piezas), aumentará la ventaja y tendremos más posibilidades de ganar. Muchas partidas se han decidido porque el paso del medio juego al final ha dejado al descubierto el/los punto/s débil/es de una estructura de peones. El diagrama 12 nos muestra aspectos concretos sobre este tema. Debemos resaltar la siguiente terminología:

Peón Pasado. Aquel que no tiene peón adversario en la columna que ocupa, o en las columnas vecinas. = a4.

Peón Aislado. El que no tiene un peón de su mismo color en las columnas vecinas a las que ocupa. = e3.

- P/s. Doblado/s.** Los del mismo color que ocupan la misma columna. = b2, b3.
- P. Ligados.** Peones del mismo color que ocupan columnas vecinas. = g5, h4; a4, b3, b2.
- P. Colgantes.** Dos peones ligados que no tienen ante sí peones adversarios. = d6, c6.
- Cadena de P.** Los dispuestos en diagonal. f7-h5.
- Islas de P.** Grupos de peones. 3 N: 2
- P. Retrasado.** El de la base de una cadena de peones que tiene controlada la casilla de avance por un peón de otro color. = f7.

Situamos los ♔ en c4-a5. Si las blancas juegan, entonces ganan. Por ejemplo, 1. b4+! (Las blancas sacrifican su peón pasado para impedir que el ♚ negro acceda a la fila a8-h8.) 1. ... ♚a4 2. b3+!? (2. e4! ± ... es mucho mejor.) ♚a3 y el ♚ negro se aleja de una manera fatal del centro de la lucha.... 3. e4! ± Y las negras están en **zugzwang**, es decir, se ven obligadas a mover, y esto empeora su situación. Si avanzan algún peón, las blancas crearían otro peón pasado, que avanzaría inexorablemente hasta la octava fila:

A) 3... f6? o 3... f5? 4. gf! o 4. gf! a.p.

B) 3... d5+?! 4. ed cd+ 5. ♚d5, y ganan. El blanco captura los peones negros del flanco de Rey: e5-f6-f7-g6-h5. Las negras han de perder dos tiempos en capturar los peones doblados.

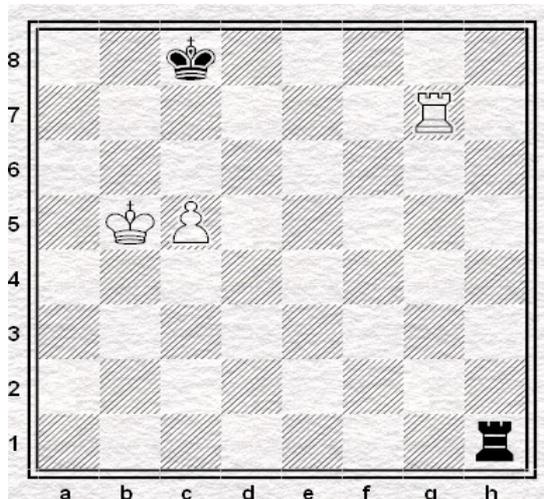
C) 3... c5?? 4. b5! ± Si las negras no aceptan el sacrificio del peón pasado, después de 1. b4+! ♚a6(b6) 2. e4! las negras vuelven a estar en **zugzwang**. Comprueba las variantes que resultan tras 2. e4! con el ♚ negro en a6, y en b6.

III. b Finales de Torre.

Cinco Posiciones Típicas.

La ♖ es una pieza de largo alcance. Necesita filas y columnas para mostrar su gran capacidad de ataque y de defensa. En esta sección sólo consideraremos la lucha de la ♖ y peón contra torre. El bando fuerte será aquel que tiene la ♖ y peón. Se dice que la ventaja de un peón en estos finales no siempre garantiza la victoria. Es cierto. Existen cinco posiciones básicas que aconsejo estudies detenidamente.

Diag. 13



El diagrama **13** muestra la primera de estas posiciones. Es el llamado **método Philidor**, en honor del ajedrecista francés del siglo XVIII. Juegan las negras.

- A 1. ... ♖b1? 2. ♕c6 ♕b8 3. ♗g8+ ♖a7 4. ♕c7 ±. Es complicado parar el avance del peón c.
- B 1. ... ♗h5 2. ♕b6 ♗h6 3. c6 ♗h8 4. ♗a7! ±
- C 1. ... ♗h8?! 2. ♕b6 ♗f8 3. c6 ♕b8 4. ♗b7+ ♕c8 5. ♗a7! ♕b8 6. c7+ ♕c8 7. ♗a8 ±

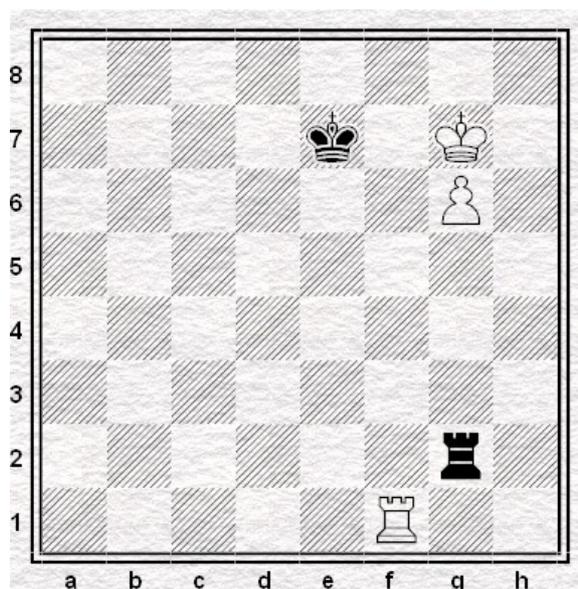
¿Qué hacer? 1... ♗h6! 2. c6 ♗h1! 3. ♕b6 ♗b1+ 4. ♕c5 ♗c1+ 5. ♕d5 ♗d1+

(Si el ♕ se aleja demasiado del peón, entonces las negras lo ganan atacándolo con la ♗.) Tablas.

El método Philidor tiene vigencia con peones en las columnas c, d, e, f. Con los peones situados en el resto de las columnas, no es necesario utilizar el método; también sirve una táctica pasiva como las expuestas anteriormente.

Pasemos ahora a la siguiente posición básica, la representada en el diagrama **14**.

Diag. 14



Juegan las blancas. En estas posiciones, la defensa es mucho más difícil porque el ♕ del bando débil está apartado del peón. Gana la maniobra conocida como **construcción de un puente**. Consta de tres etapas:

1. Avanzar el peón hasta la séptima fila.
2. Alejar el ♕ débil.
3. La construcción del “puente”.

1. ♖h7 ♜h2+ 2. ♜g8 ♜g2 3. g7 (1ª etapa) 3... ♜h2 4. ♜e1+ (la segunda etapa queda cumplida) 4... ♜d7 (4... ♜f6 5. ♜f8 ±) 5. ♜e4! - comienza la tercera etapa - 5... ♜h1 6. ♜f7 ♜f1+ 7. ♜g6 ♜g1+ 8. ♜h6 ♜h1+ 9. ♜g5 ♜g1+ 10. ♜g4 ±

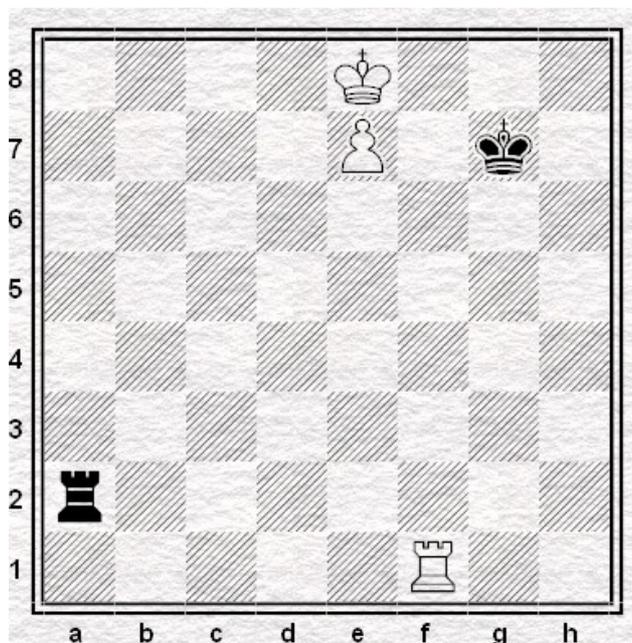
Todo esto no quiere decir que gana siempre el bando fuerte. Si en posiciones semejantes juegan las negras, existen dos métodos de conseguir tablas.

El primero de ellos es el llamado **defensa por el lado largo**. Por lado largo y corto ha de entenderse las dos secciones del tablero sin contar la columna donde se encuentra el peón.

Una de ellas constará de más columnas que la otra. El ♜ fuerte ha de tener la “espalda descubierta” por al menos tres columnas. El ♜ débil ha de estar situado en el lado corto y, en general, alejado sólo una columna del peón. El método de defensa por el lado largo afecta a los peones situados en las columnas centrales.

Estudiemus la tercera posición típica.

Diag. 15

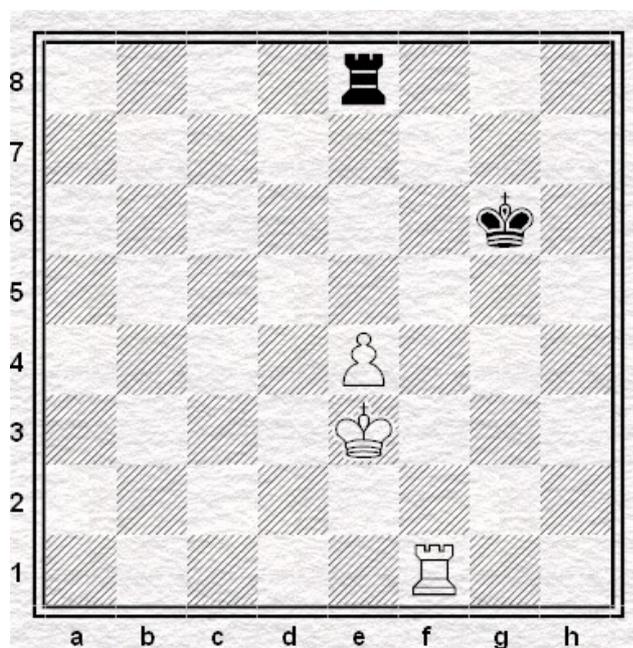


Juegan las negras. 1... ♜a8+ 2. ♜d7 ♜a7+ 3. ♜e6 ♜a6+ 4. ♜e5 ♜a5+ 5. ♜d6 ♜a6+ 6. ♜d5 ♜a5+ 7. ♜c6 ♜a6+ .
Tablas. Si la ♜ débil estuviera en b2 (sólo dos columnas entre la ♜ y el ♜) este método ya no tiene éxito.

1... ♜b8+ 2. ♜d7 ♜b7+ 3. ♜d8 ♜b8 4. ♜c7 ♜a8 5. ♜a1! (5... ♜ juega por la octava fila 6. ♜d7 ♜f7 7. ♜f1 +! - y si 5. ... ♜a1 6. e8 = ♜! ±)

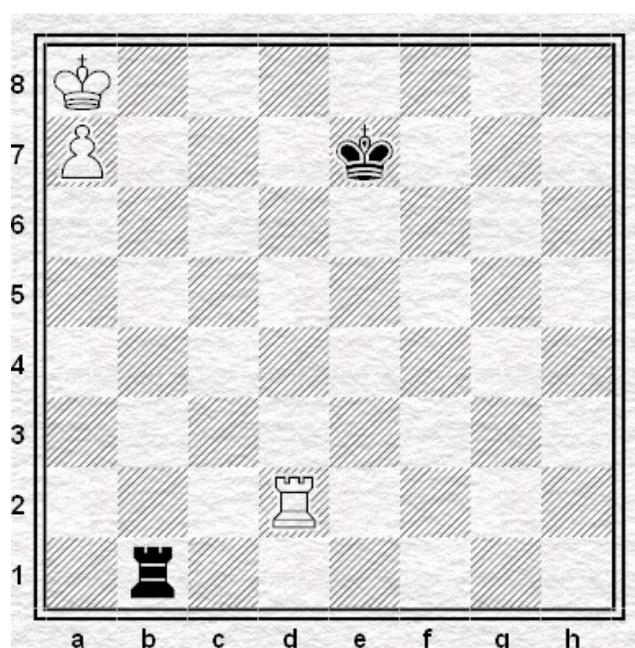
Si el peón no ha pasado de la mitad del tablero, y la ♔ débil está delante, a tres casillas o más, son tablas. En el diag. 16 queda expuesta la cuarta posición básica.

Diag. 16



Juegan las blancas. 1. ♖d4 ♗d8+ 2. ♗c5 ♗e8 3. ♖d5 ♗d8+ 4. ♗c6 ♗e8 = , o bien 5. ♗e1 ♗f6 6. ♖d7 ♗e7 7. ♗d6 ♗e6 8. ♖d5 ♗e5 9. ♖d4 ♗e6 = , porque el ♗ ocupa la casilla delante del peón. Analiza las variantes derivadas de 1. ♗f4 = Con peones en las columnas **a** y **h**, sólo se consigue la victoria si el ♗ débil está alejado cuatro columnas. Tres columnas no es suficiente para ganar.

Diag. 17



Juegan blancas. 1. ♖h2 ♗d7 2. ♖h8 ♗c7 3. ♖b8 ♗g1 =. Con el ♗f7 y la ♖e2, las blancas ganan. 1. ♖h2 ♗e7 2. ♖h8 ♗d7 3. ♖b8 ♗a1 4. ♗b7 ♖b1+ 5. ♗a6 ♗a1+ 6. ♗b6 ♖b1+ 7. ♗c5 ±

III. c Finales de Alfil.

El ♗ es una pieza de largo alcance, pero no es tan poderosa como la ♖. El ♗ y el ♗ no pueden dar mate al ♗ adversario. Todo depende de la situación de los reyes, la posición de los alfiles y peones, etc. y no tanto del turno de juego, como en los finales de peones. Sólo se obtiene la victoria si el bando que tiene el ♗ también tiene un peón que pueda transformar en ♖.

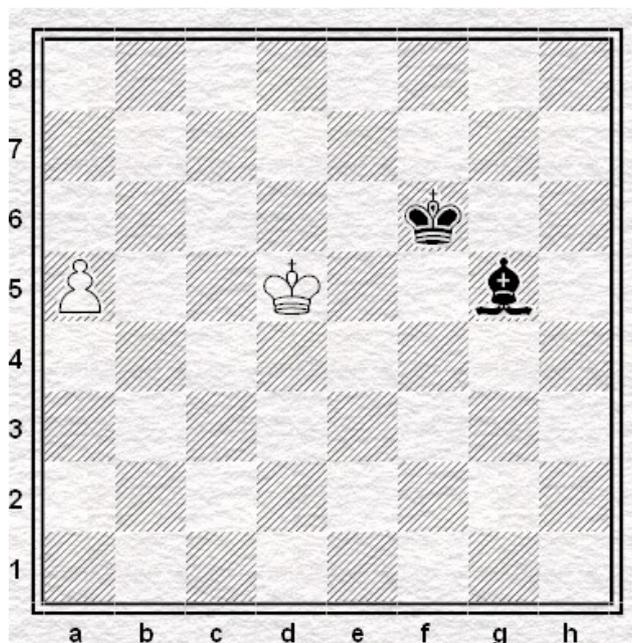
El estudio de esta sección quedará reducido a una serie de orientaciones generales, seguidas de unas posiciones típicas más los ejercicios al final del capítulo.

Es necesario distinguir entre:

- A) Un alfil contra un peón.
- B) Alfiles del mismo color.
- C) Alfiles de color diferente.

A) *Un Alfil contra un peón.*

Diag. 18



Juegan blancas. 1. ♗e4! ♗h4 2. ♗f3!! ±

18a. Blancas: ♖e2 ♗e4 **Negras:** ♖c2 d4 J/n

1. ... d3+ 2. ♖ juega d2 ≠

18b. Blancas: ♖a5 b6 **Negras:** ♖c6 ♗g6

1. ♖a6 ♗e4! 2. b7 ♖c7 =

18c. B: ♖d6 c6 c5 **N:** ♖g8 ♗f5 1. ♖e7 y la maniobra c7-♖d8 garantiza la victoria. Si empiezan las negras, son tablas.

1. ... ♖f7! 2. ♖c7 (2. c7 ♗c8! 3. ♖c6 ♖e6 4. ♖b6 ♖d5) 2. ... ♖e6 3. ♖d8 ♖d5 =

18d. B: ♖h8 ♗d3 **N:** ♖g5 a3 a4 1. ♗c4! ♖f6! 2. ♗g8! ♖e5 3. ♖g7 ♖d4 4. ♖f6 ♖c3 5. ♖e5 ♖b2 6. ♖d4 a2 7. ♗a2 ♖a2

8. ♖c3 =

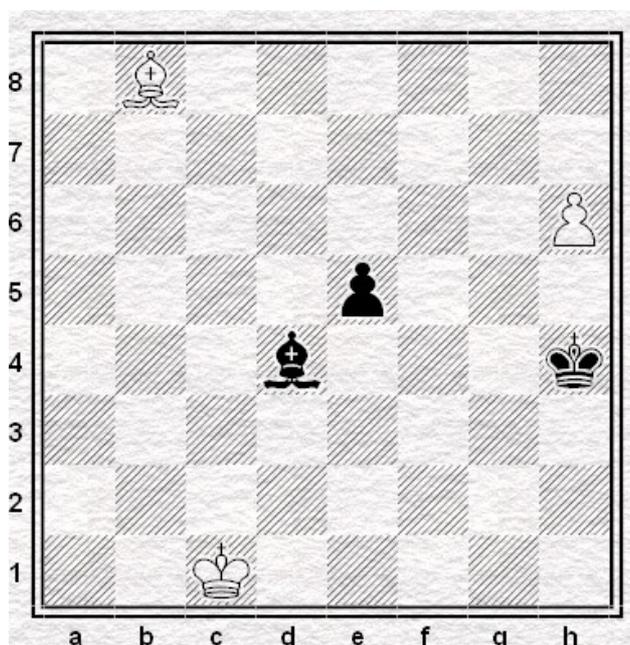
18e. B: ♖b5 c5 d5 **N:** ♖c7 ♗h8 J/n 1. ... ♗d4 2. c6 ♗e5! = . También es posible: 1. ... ♖d7 2. ♖b6 ♗b2 3. ♖b7 (3. c6+ ♖c8 4.

d6 ♗e5 5. ♖c5 ♗d6+ 6. ♖d6 ♖d8 =) 3. ... ♗e5 =

B) Alfiles del mismo color.

En esta clase de finales todo depende de si es posible transformar la ventaja del peón extra. La siguiente posición es muy instructiva.

Diag. 19



Juegan blancas y ganan. Si no estuvieran los alfiles sobre el tablero, estaría claro que las blancas ganan porque el ♖ negro está fuera del Cuadrado. Pero si las negras avanzan su peón, el ♗ negro impide que las blancas transformen el suyo en ♜ .

Por tanto, hay que impedir que las negras realicen ese movimiento de peón. 1. ♗a7! ♗a1 2. ♖b1 ♗c3 2. ♖c2! ♗a1 3. ♗d4!! El ♗ blanco se ha vuelto loco. Nada de eso. El resto es una variante forzada. 3. ... ♗d4 4. ♖d3 y las blancas ganan.

A) Si 4. ... ♔ juega 5. h7 ±

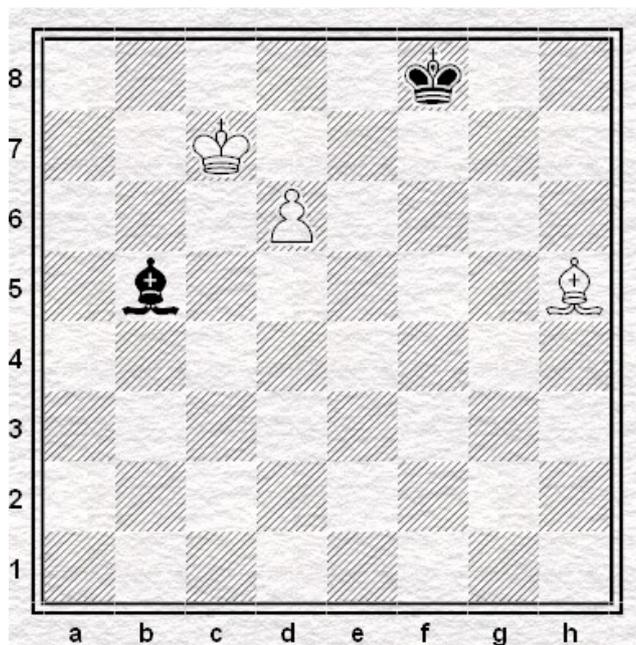
B) Si 4. ... ♙ juega 5. ♕e4 ±

C) Si 4. ... e4+ 5. ♖d4 ±

19a. B: ♖f6 ♗d1 d6 N: ♖f8 ♗d7

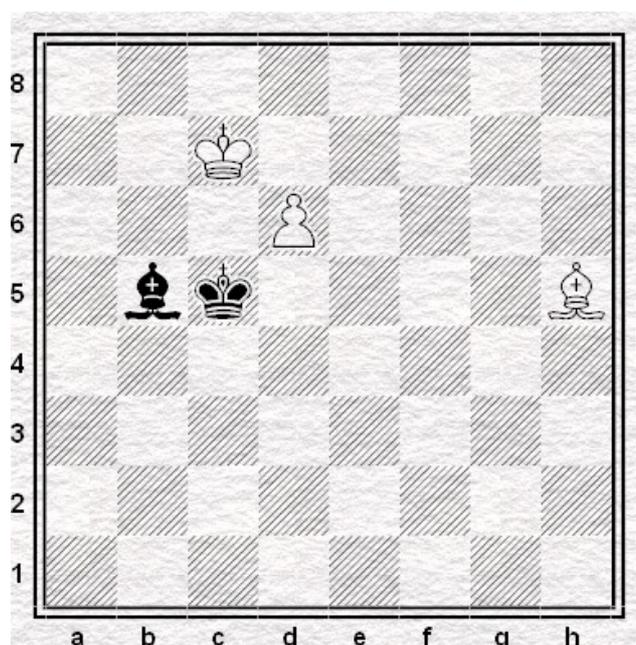
Juegan las blancas 1. ♗h5! ♗h3 2. ♗g6?! ♗d7!! 3. ♗f5 ♖e8 = 2. ♖e5! ♗d7?! 3. ♖d5 ♗a4 4. ♖c5 ♗d7 5. ♖b6 ♗a4 6. ♖c7 ♗b5 7. ♗f3 ♗a4 8. ♗c6 ♗c6 9. ♖c6 ♖e8 10. ♖c7

Diag. 20.a



1. ... ♖e8! 2. ♗ ♖d8 =

Diag. 20.b



1. ♗g4 ♗a4 2. ♗d7 ♗d1 3. ♗c6 ♗g4! =

La solución verdadera a la posición del 19a es la siguiente: 2. ♔e5! ♕g7!! 3. ♖d5 ♗f6! 4. ♗c6 ♕e5 5. ♗c7 ♕d4! 6. ♘e8 ♗c5 y tablas. Si 3. ♘e8 ♙g4 4. ♖d5 ♗f6 5. ♗c6 ♕e5 6. ♗c7 ♕d4 = . Pero las negras pueden jugar también 3. ... ♗f8! 4. ♘b5 ♗f7 5. ♖d5 ♙g2+! 6. ♗c5 ♕e6! = Las posiciones de tablas para el bando débil son las siguientes:

- A) El ♗ débil ocupa la casilla delante del peón, siendo ésta de color distinto al ♘ adversario.
 B) El ♗ y el ♘ débiles cooperan en la lucha por la casilla delante del peón, por el control de la diagonal larga que dicha casilla implica, y/o por amenazar con el ♗ el peón extra del bando fuerte.
 C) Los principios contenidos en B) llevan a un cambio de ♘ : la posición resultante es de tablas.

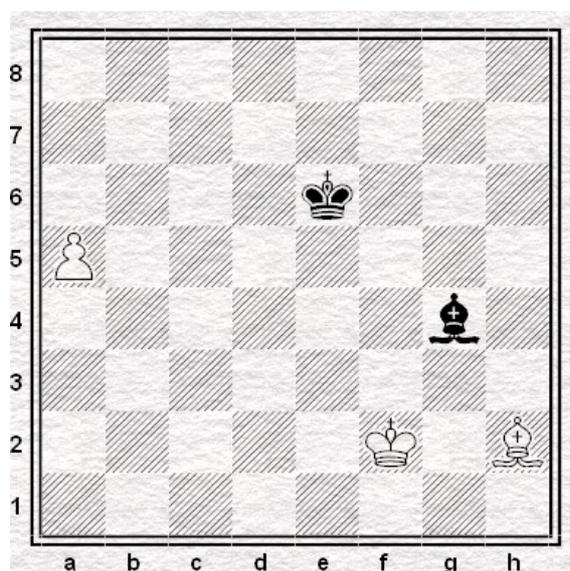
C) *Alfiles de color diferente.*

Las posibilidades de tablas son mayores aquí pues los ♘ no se estorban nunca, y el bando débil casi siempre podrá controlar a distancia la casilla por la que ha de pasar el peón. La victoria sólo se consigue si:

- 1) Si el ♗ propio o el adversario impiden la lucha del ♘ contra el peón.
- 2) Si la casilla de avance está o queda libre y el peón puede progresar hacia su octava fila.

El diagrama 21 ilustra esto perfectamente.

Diag. 21



Juegan las blancas. 1. a6 ♙f5 2. ♗f3 (2. ... ♖d5? 3. a7 ♙e4+ 4. ♗e3 ±) 2. ... ♙d3! 3. a7 ♙c4! 4. a8=♖ ♙d5+ y tablas.

21a. B: ♗f4 ♘el e6 f5 N: ♗e7 ♙dl

1. ♗e5 ≈ 2. f6(+)+.

Si juegan las negras 1. ... ♖d6! 2. ♗g5! ♙e2 3. ♙g3+ ♖d5 4. e7 ♙b5 5. ♗g6 ♙e8+ 6. ♗g7 ♖c6 7. f6 ♖d7 8. f7 ♗e7
9. f8 = ♖±

21b. B: ♗e4 ♙d2 e5 f5 **N:** ♗e7 ♙b3

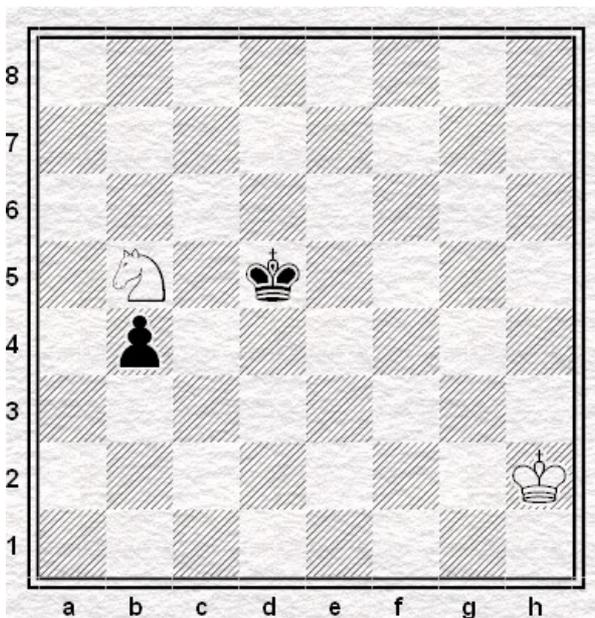
1. ♙g5! ♖d7 (2. ... ♗f7 2. ♖d4 ±) 2. ♗f4 ♙a2 3. ♙h4 ♙f7 4. ♗g5 ♗e7 5. ♗h6+ ♖d7 6. ♗g7 ♙d5 7. ♗f6±

21c. Todas las piezas de la posición 21b mueven una columna a la derecha. 1. ♙h5+ ♗e7! 2. ♙g6 ♙b2 3. ♗g4 ♙c3 4. ♗h5 ♙b2! 5. ♙h7 ♗f7 = Si las blancas intentan otra maniobra para conseguir ventaja, como 1. ♗g4 ♙b2 2. ♗h5 ♗g7! 3. ♙b5 ♙c3 4. ♙e8 ♙b2 5. ♙g6 ♙d4 6. ♗g4! ♙b6!! 7. ♙h5 ♙d8! =

III.d Finales de Caballo.

Un ♞ lucha con éxito contra cualquier peón siempre que consiga ocupar la casilla de avance. En los casos de peón de torre, la situación es más delicada para el bando débil, esto es, para el ♞.

Diag. 22



Juegan las blancas. 1. ♞c7! ♗c4 2. ♞e8!! ... y ahora todo depende de la ruta del ♚ negro. Si 2... ♗c4 (2... b3 3. ♞d6+ ♗b4 (pero 3... ♗d3 4. ♞b5+ 5. ♞a3) 4. ♞e4+ 5. ♞d2 =) 3. ♞f6 ♗d4 (o 3... b3 4. ♞e4+ y 5. ♞d2) 4. ♞e8! ♗e4 5. ♞c7! ♗d6 6. ♞e8+! (Pierden las blancas si 6. ♞b5+? ♗c5 7. ♞c7 b3 8. ♞e6+ ♗c4 ≠) Pero 6. ... ♗c5 7. ♞f6 ♗d4 8. ♞e8 b3 9. ♞d6 ♗c3 10. ♞e4+! ♗c2 11. ♞d6! b2 12. ♞c4! =

III.e Ejercicios.

11. **B:** ♗a2 ♙e1 ♙e2. **N:** ♗a7 ♙e7 ♙e8. Juegan b/n. Anote la(s) partida(s).

12. **B:** ♗e1 ♙a1. **N:** ♗e8 ♙h8.

13. **B:** ♗e1 ♙a7 ♙c1. **N:** ♗e8.

14. **B:** ♖h1 ♜a8. **N:** ♗h4.
15. **B:** ♖g1 ♗el ♗g8. **N:** ♖c5.
16. **B:** ♖a1 ♗cl ♗h1. **N:** ♗h8. Juegan negras. Anota la partida.
17. Traslada un ♘ desde b1 a **g6**, y a **h7**.
18. **B:** ♗el ♗gl ♗dl ♗bl. **N:** ♖e8.
19. **B:** ♗el b7 h7. **N:** ♖g7 h2 Juegan b/n.
20. **B:** ♗dl e4 f3 g2 h2. **N:** ♖b3 e5 f6 g4 h5.
21. **B:** ♗h1 a4 b3. **N:** ♗h3 a7 J b/n.
22. **B:** a5 e2 g3 h4. **N:** a6 b7 e7 h5 J b/n.
23. **B:** a2 b2 c2 g2 h2. **N:** a7 b7 f7 g7 h7.
24. **Blancas:** ♖h1 ♗g2 ♜el ♜g3 ♗h6 a2 b2 c3 d5 h2. **Negras:** ♗g8 ♗d7 ♜f7 ♜h4 ♗f5 a6 b7 g7 h7. Juegan blancas. Mate en 4 jugadas.
25. **B:** ♖a5 ♜g7 b5. **N:** ♖b8 ♜h1. J/n.
26. **B:** ♖c6 a4 b4. **N:** ♖e8 ♗el. Ganan blancas.
27. **B:** ♖b8 ♗c4. **N:** ♖e3 e7 f4. Tablas.
28. **B:** ♗d6 ♗h6 c6 c5 **N:** ♖e8 ♗g4 b/n.
29. **B:** ♖e5 ♗e2 e6 f6 **N:** ♖e8 ♗b4 b/n.

30. Practica diversos tipos de finales (♜ y peón contra ♜; ♗ o ♘ más uno o dos peones contra la misma pieza, o contra el ♖ solo) con ayuda de tu ordenador o ingenio dedicado. Situa los ♖ en su primera fila, y el resto de piezas al azar. Debes tener en cuenta que en las posiciones propuestas debe haber posibilidades de ataque y defensa. No te ayudará mucho que un bando gane o empate sin apenas dificultad: El ♖ débil estará dentro del Cuadrado del ♜, y podrá así el bando débil oponer siempre una resistencia, como tener posibilidades tangibles de tablas.

Los buenos programas de ajedrez para ordenador juegan extraordinariamente bien los finales de partida, así como la táctica en el medio juego. Su concepción estratégica mejora cada vez que sale una nueva versión de un mismo programa, pero valorar correctamente una posición tras la apertura y establecer un plan de juego adecuado todavía requiere un cierto esfuerzo por parte de sus programadores para que estos ingenios de software alcancen el nivel del ser humano. Con todo, algunas versiones actuales en disquete o CD-ROM para ordenador personal son bastante más fuertes que el 99,999% de los seres humanos, excepto unas pocas docenas de jugadores/as profesionales.

A fecha 2015, ni con los dedos de una mano se pueden contar los jugadores profesionales que pueden aguantar un match contra ninguno de los siguientes programas para Pc, Linux o *smartphone*: Komodo, Houdini, o Stockfish, entre otros.

IV. EL MEDIO JUEGO: ESTRATEGIA Y TÁCTICA.

IV. a Estrategia: Valorar la Posición y Elegir un Plan. Concepto de Iniciativa.

Inicio de Partida: Equilibrio Absoluto

Medio Juego y Final: *Equilibrio Relativo*

Desde la 5ª-6ª jugada, tenemos que hacer la primera valoración de la posición, elaborar un **Plan de Juego**. Una vez finalizada la apertura, la siguiente valoración ha de coincidir con la primera, así como el Plan. Para decidir la mejor jugada, debemos ser capaces de analizar de manera correcta, y también calcular variantes que pueden o no llegar a darse sobre el tablero. El Análisis y Cálculo de variantes han de estar de acuerdo con la Posición y el Plan.

La Estrategia trata de la habilidad y la capacidad del jugador para valorar una posición determinada, y establecer el Plan de Juego correcto. Para conseguir esto, nos tendremos que ayudar de una buena capacidad para calcular Variantes.

Posición del ♔.

Estructura de Peones.

Casillas/Peones Débiles.

Desarrollo de Piezas.

Lucha por el Centro. Ventaja de espacio.

Coordinación de Piezas.

La Séptima y Octava Fila.

Dominio de Columnas y Diagonales.

REGLAS DE STEINITZ

1. El bando dominante debe atacar. Si no lo hace, corre el riesgo de perder la ventaja. Atacará el punto más débil de la posición adversaria.

2. El bando que se encuentra a la defensiva ha de querer defenderse y hacer concesiones.

3. En una posición equilibrada, ambos bandos maniobrarán para inclinar el equilibrio a su favor.

4. La ventaja puede consistir en una grande e indivisible, o en un conjunto de pequeñas ventajas. El bando predominante debe acumular pequeñas ventajas y transformar las variables en constantes.

VENTAJAS CONSTANTES:

a. Superioridad material.

b. Posición deficiente del ♔ enemigo.

c. Presencia de un peón pasado.

- d. Peones débiles.**
- e. Casillas débiles.**
- f. Debilidad en la periferia.**
- g. Islotes de peones.**
- h. Centro de peones sólido.**
- i. Ventaja de la pareja de alfiles.**
- j. Poseer una columna (semi)abierta.**
- k. Dominar una diagonal.**
- l. Controlar una horizontal.**

VENTAJAS VARIABLES:

- A. Posición deficiente de una pieza.**
- B. Falta de armonía de piezas.**
- C. Superioridad de desarrollo.**
- D. Presión en el Centro.**
- E. Ventaja de espacio.**

Cuando Se Valora una Posición has de tener en cuenta:

1. Casillas y peones débiles.
2. Columnas y Diagonales abiertas.
3. Centro y Espacio.
4. Desarrollo y coordinación de piezas.

* * *

En una partida de competición, se ha de valorar la posición cuando está en marcha el Reloj de nuestro oponente. Si nuestro reloj está en marcha, nos olvidamos de consideraciones generales, y nos dedicaremos a calcular variantes concretas. Los apuros de tiempo nunca son recomendables. Evítalos. Juega partidas rápidas con reloj. No importa la calidad de la partida, pero sí el resultado.

El proceso mental de un jugador de ajedrez ANTES de efectuar una jugada ha de ser el siguiente, tanto si la partida es de carácter posicional como si no lo es.

**VALORACIÓN DE LA POSICIÓN = MOTIVOS + CÁLCULO DE VARIANTES = MEDIOS + (COMBINACIÓN =)
(TEMA)**

La Combinación sólo será posible si se dan los motivos adecuados sobre el tablero, y si somos capaces de encontrar la línea ganadora, o lo que es lo mismo, la mejor jugada.

* * *

Después de un (largo) análisis, nos decidimos por una jugada concreta. Para evitar errores graves, aquí tienes la

Regla de Blumenfeld:

- a. Anota (*mentalmente*) la jugada de manera clara y el tiempo que has consumido.
- b. Vuelve a la posición. ¿Estoy amenazado de mate en una? ¿En dos? ¿Tengo alguna pieza "en prise"? ¿He calculado bien los tiempos de peón? etc. Considera la posición como si fueras un principiante.
- c. Efectúa la jugada.
- d. Pulsa el Reloj. *Anota la jugada y el tiempo consumido en la planilla.*

IV.b El Cálculo de Variantes.

Entrenamiento:

- a. Partidas Comentadas. Analiza sin tocar las piezas y anota los análisis. Luego se comparan. **Con Tablero y piezas.**
- b. Partidas del tipo "**Adivina su Próximo Movimiento**". Con tablero y piezas delante, pero **SIN** tocar las piezas.
- c. Diagramas "**Blancas Juegan y Ganan**" etc. **SIN TABLERO**

Durante la fase final de la partida, nuestro cálculo de variantes ha de tener en cuenta las características propias del final de partida: Posición activa del ♔, el concepto de Oposición, Regla del Cuadrado, Zugzwang, maniobras de triangulación, etc.

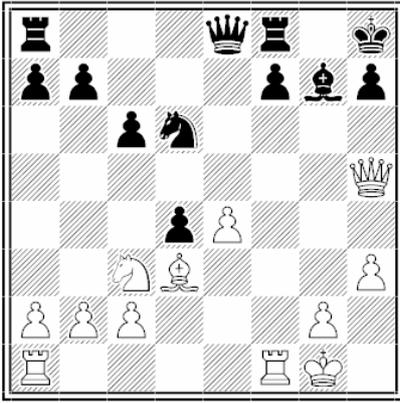
IV.c Temas Tácticos. Concepto de Amenaza. Sacrificio y Combinación.

Ataque Descubierta.	Ataque Doble.	Atracción.
Bloqueo.	Atrapamientos.	Casillas Débiles.
Clavada.	Columnas.	Cortocircuito.
Cuña de Peón.	Despeje de líneas.	Destrucción.
Desviación.	Diagonales.	Distracción.
El Rey en el Centro.	Extracción.	Falange de Peones.
Jaque Descubierta.	Jaque Doble.	Jugada Intermedia.
Jugadas Defensivas.	Jugada "tranquila".	La 7ª horizontal.
La última fila.	Mate Ahogado.	Peón Pasado.
Peones Débiles.	Rayos X.	Sobrecarga.

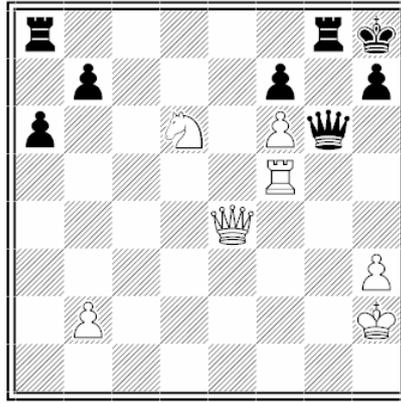
Una combinación es una variante forzada con un sacrificio. (Botvinnik) **O, en una versión más amplia, una variante forzada mediante la cual su iniciador alcanza el objetivo propuesto.** (Bondarevski)

IV.d Ejercicios.

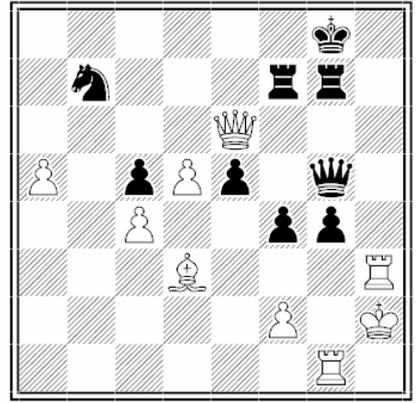
A. Asigna a cada uno de los siguientes diagramas el tema combinatorio que lo caracteriza. Si aparece más de un Tema durante la Combinación, elige el más adecuado según la posición. Hay tantos diagramas como Temas.



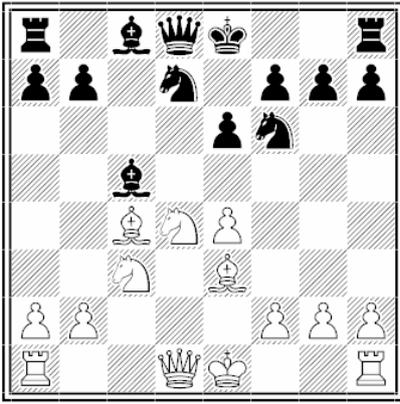
01 1.Tf6! ...



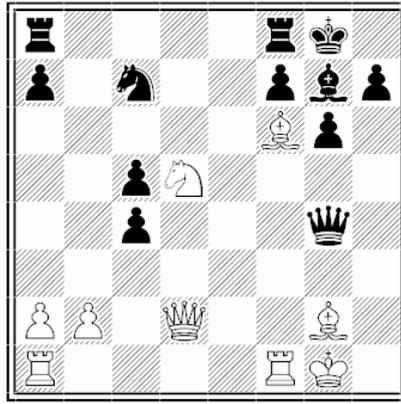
02 2.Tg5! ...



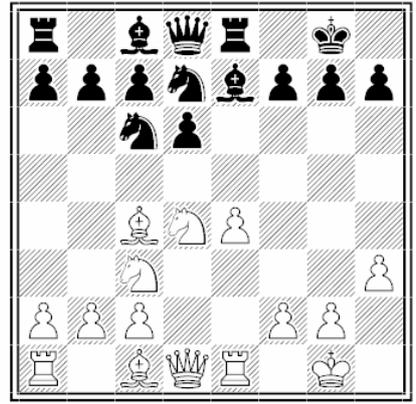
03 1.Tg4!! ...



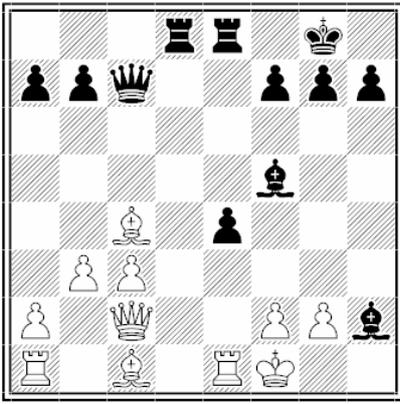
04 1.Ae6! ...



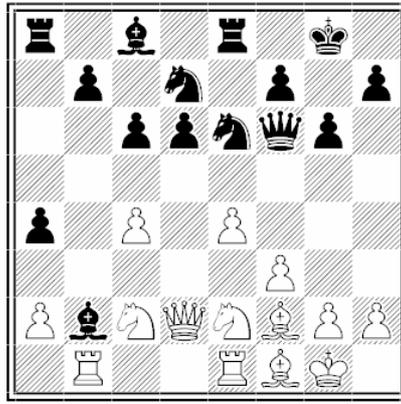
05 1.Dh6!! ...



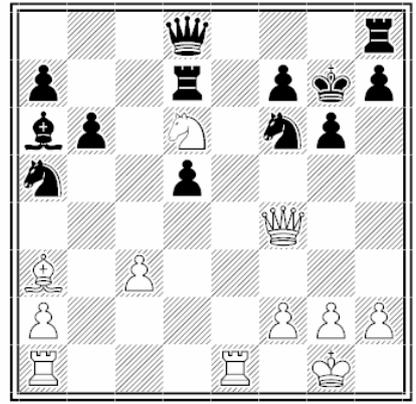
06 1.Af7+! ...



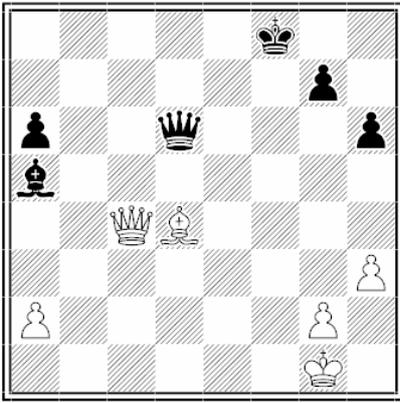
07 1...e3!



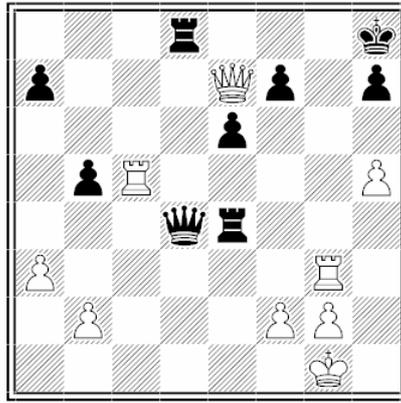
08 1.Tb2! ...



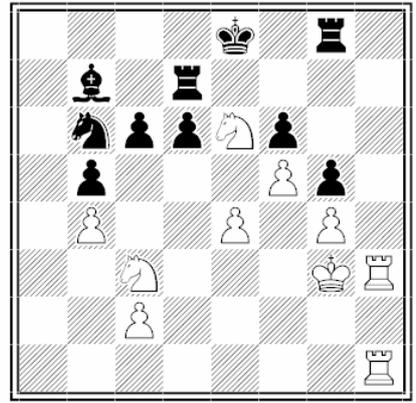
09 1.Cf5+! ...



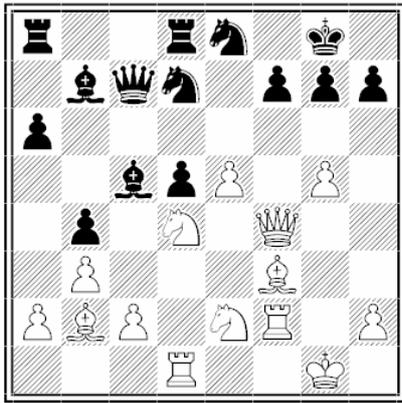
10 1. Ac5 ...



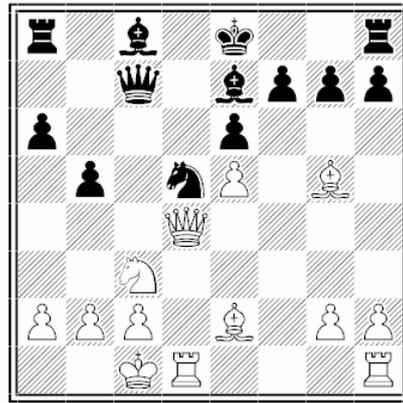
11 1.Td5! ...



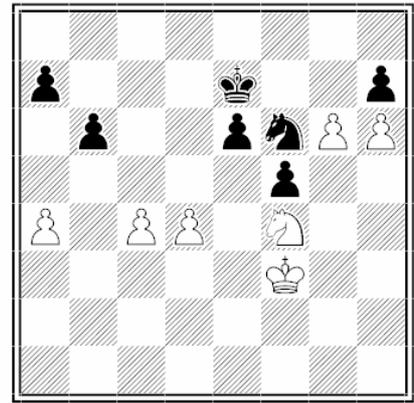
12 1.e5! ...



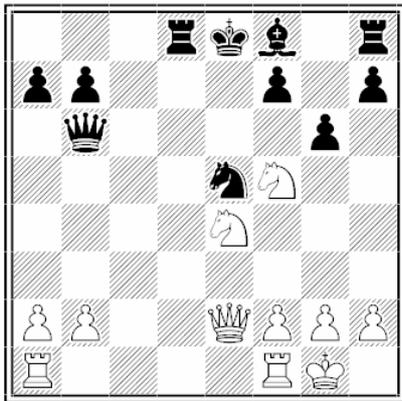
25 1.Df7+!! ...



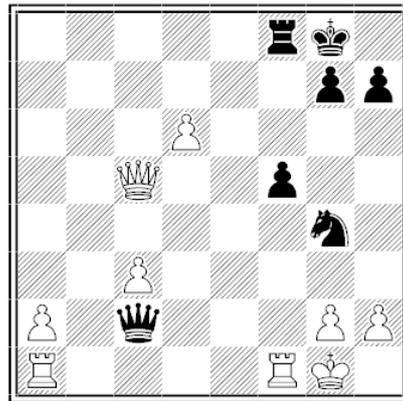
26 1.Ae7 ...



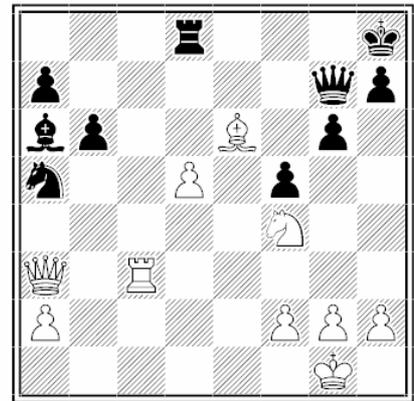
27 1.Ch5! ...



28 1.Db5+! ...



29 1.Dc4+ ...



30 1.Db2!! ...

B. Divide todas las partidas del capítulo sexto en las tres fases que las conforman: la Apertura, el Medio Juego y el Final. Expresa verbalmente (sin anotar variantes) el **Plan** a seguir por el bando que tenga la iniciativa.

C. Calcula las variantes derivadas de las jugadas acompañadas por un signo adicional (! - !! - ? - ?? - !? - ?!). No incluyas la línea principal. Anota tantas jugadas como quieras.

V. LA APERTURA.

V. a Principios Fundamentales.

1. Avanzar los peones centrales: columnas d y e.
2. Desarrollar los Caballos antes que los Alfiles.
3. Combinar jugadas de desarrollo con una amenaza.
4. Jugar para ocupar/controlar el Centro: **d4, e4, d5, e5**.
5. Esforzarse por mantener al menos un peón en el Centro.
6. Enrocar pronto. Generalmente por el lado corto.
7. Comunicar las ♖ y que éstas ocupen columnas centrales o (semi)abiertas.
8. No mover en exceso una misma pieza.
9. No mover los peones laterales (cols. **a b g h**) sin motivo.

Otras:

10. No ofrecer un peón sin justificación:

- a. Ventaja de desarrollo.
- b. Alejar de la lucha a la ♔ contraria.
- c. Impedir el Enroque. El ♔ queda en el centro.
- d. [**Sacrificio de Pieza**] Preparar un fuerte ataque.

11. La Apertura comprende al menos 10 jugadas.

12. No capturar peones si se retrasa el desarrollo.

13. No realizar jugadas que obstruyan la acción de nuestras piezas.

14. Capturar con peón hacia el centro del tablero.

V. b Teoría de las Aperturas.

CLASES DE APERTURAS:

Aperturas Abiertas:	1. e4 e5
Ap. Semiabiertas:	1. e4 Cualquier otra jugada.
Ap. Cerradas:	1. d4 d5
Ap. Semicerradas:	1. d4 Cualquier otra jugada.
Ap. de Flanco:	1. b3 ... 1. Cc3 ... 1. g3 ... 1. Cf3 ... 1. e4 ... 1. f4 ...

HAY PARTIDAS ABIERTAS Y CERRADAS. En las primeras abunda la lucha táctica y el Cálculo de Variantes. En las segundas, es primordial la maniobra, un Plan adecuado y una valoración acertada de la posición: Lucha Estratégica.

Aperturas Abiertas: 1. e4 e5

1. e4 e5	2. d4 ...	Gambito Central C21-C22
	2. Ac4?! ...	Apertura del Alfil C23-C24
	2. Cc3 ...	Apertura Viena C25-C29
	2. f4 ...	Gambito de Rey C30-C39
	2. Cf3	Contragambito Central C40
	2. ... d5	Defensa Philidor C41
	2. ... d6	Def. Petrov C42-C43
	2. ... Cf6	Apertura Escocesa C44-C45
	2. ... Cc6	Ap. de los 3 Caballos C46
	3. d4 ...	Ap. de los 4 Caballos C47-C49
	3. Cc3 ...	Defensa de los 2 Caballos C55-C59
	Cf6	Def. Húngara C50
	3. Ac4 Cf6	
	Ae7	

Ac5

Apertura Italiana C51-C54

3. Ab5 ...

APERTURA RUY LOPEZ C60-C99

Aperturas Semiabiertas:

1. e4 ...

1. e4	1. ... g6	Defensa Moderna B06
	1. ... d6	Def. Pirc B07-B09
	1. ... Cf6	Def. Alekhine B02-B05
	1. ... e6	Def. Francesa C01-C19
	1. ... d5	Def. Escandinava B01
	1. ... Cc6	Def. Nimzowitch B00
	1. ... c6	Def. Caro-Kann B10-B19
	1. ... c5	DEFENSA SICILIANA B20-B99

Aperturas Cerradas: 1. d4 d5

1. d4 d5	2. R c4 ...	Apertura de Peón de Dama D01-D05
	2. c4 ...	GD Def. Simétrica D0
	2. ... c5	GD Def. Marshall D06
	2. ... Cf6	GD Contragambito Albin D08-D09
	2. ... e5	GD Def. Chigorin D07
	2. ... Cc6	GAMBITO DE DAMA ACEPTADO D20-D29
	2. ... dc	GD DEF. ESLAVA D10-D19 / D30-D49
	2. ... c6	GD DEF. ORTODOXA D50-D69
	2. ... e6	

Aperturas Semicerradas: 1. d4 ...

1. d4 ...	1. ... f5	Def. Holandesa A80-A99
	1. ... c5	Def. Benoni A43-A44
	1. ... d6	Def. Moderna 1. d4 A41-A42
	2. Û c4 ...	Ap. del Peón de Dama A45-A46
1. d4 Cf6	2. c4 ...	Contragambito Budapest A51-A52
	2. ... e5	Def. India Antigua A53-A56 / A43-A44
	2. ... d6	Gambito Volga-Benko A57-A59
1. d4 Cf6	2. c4 c5	DEF. NEO-BENONI A60-A79
	2. ... c5	DEF. INDIA DE REY E60-E99
	3. d4 b5	DEF. GRÜNFELD D70-D99
	2. ... g6	DEF. NIMZOINDIA E20-E59
	3. Cc3 Ag7	
	3. ... d5	
	2. ... e6	
	3. Cc3 Ab4	
3. ... b6	Def. India de Dama A47-A50 / E10-E19	

Aperturas de Flanco: 1. ?

1. c4 ...

1. b3 ...

1. f4 d5

1. d4 d5 2. c4 e6 3. g3 ...

1. Cf3 d5 2. c4 ...

1. Cf3 d5 2. g3 ...

APERTURA INGLESA A15-A39

Ap. Larsen A01

Ap. Bird A02-A03

Ap. Catalana E00-E09

Ap. Reti A09-A14

Ataque Indio de Rey A07-A08

V. c Cómo estudiar la Apertura.

"SABER UN POCO DE TODO, Y TODO DE UN POCO." (A. Kotov)

Esta máxima nos indica el camino a seguir cuando nos enfrentemos a la inmensa tarea de estudiar la primera fase del juego. Debemos estar familiarizados con las ideas globales, tanto estratégicas como tácticas, de cualquier tipo de Apertura o Defensa, pero nuestros esfuerzos quedarán concentrados en aquellas Líneas y Variantes que podamos elegir dependiendo del color con el que juguemos. No tiene sentido estudiar exhaustivamente la Variante del Cambio de la Caro-Kann (**1. e4 c6 2. d4 d5 3. ed cd**) en nuestras sesiones de entrenamiento con negras, porque es el blanco el que puede entrar en esa línea de juego concreta. Sí que tiene sentido estudiarla si jugamos con blancas, si nuestra intención es dejar de lado las demás variantes. Pero es de gran interés también saber si una cierta línea o variante es apropiada para partidas decisivas - importa la victoria a cualquier precio - o si por el contrario nos interesa en cierto momento jugar una partida tranquila, con altas posibilidades de tablas. Esto es lo que significa **Saber un Poco de Todo**. Después de haber escogido las Variantes y Líneas que nos permitan ser "dueños de la situación", estudiaremos estos esquemas con gran detalle y sin escatimar esfuerzos. Esta tarea no es fácil, pues nuestro oponente también querrá ser él el que decida qué Variante o Línea va a jugarse en esa partida. Ésta es la

idea de la segunda parte: **(Saber) Todo de un Poco**. Otra idea interesante es "**salirse del libro cuanto antes**", pero existe el peligro de quedar en una posición restringida y perder la iniciativa ya desde las primeras jugadas - nuestro adversario nos adelantará en el desarrollo, etc. La ventaja de esta opción es que forzamos a nuestro oponente a jugar sin unos posibles conocimientos teóricos superiores a los nuestros, y de esta forma le obligaremos a pensar desde el principio. Como conclusión, siempre es mejor saber algo de Teoría de Aperturas que nada en absoluto. La elección de estos Sistemas, Aperturas y Defensas depende en gran medida de nuestra manera de ser, nuestro estado de ánimo, si somos jugadores tácticos o de maniobra, si nos gusta el riesgo o si preferimos las partidas posicionales, etc. Debemos buscar la coherencia entre los sistemas elegidos si conducimos las blancas, con aquellos en los que nos especializaremos si jugamos las negras. Una falta de coherencia en este aspecto hará que nuestra nivel de juego no aumente.

CON BLANCAS: Decidir si uno va a ser jugador de **1. e4** o **1. d4** Esto requiere ya un gran esfuerzo de estudio de la Teoría de Aperturas, dadas las

muy diversas respuestas de las negras en su primera jugada.

CON NEGRAS: Seleccionar una Defensa, Variantes o Líneas frente a la primera jugada de las blancas. Por ejemplo, estudiar a fondo y con gran detalle la Defensa Francesa (1. e4 e6) o la Variante Najdorf de la Defensa Siciliana (1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cd 4. Cd4 Cf6 5. Cc3 a6).

Estudiar ligeramente las continuaciones derivadas de las Aperturas de Flanco, y decidir cómo jugaremos en esas circunstancias.

V.d Ejercicios.

Anota los Principios Generales seguidos por los contendientes desde el inicio de la partida hasta la décima jugada de las negras, o hasta el último movimiento de la Apertura. Por ejemplo, la partida **Fritz 2.0 - Genius 2.0** 1. ♖f3 d5 2. d4 ♗f6 3. ♘f4 c5 4. dc5 e6 5. b4 a5! 6. c3 ab4 7. ♙b8 b3! 8. ♚b3 ♜b8! 9. c6 ♕d6 10. cb ♝b7

VI. AJEDREZ DE COMPETICIÓN. SELECCIÓN DE PARTIDAS. LA PLANILLA.

TORNEO PC vs PC 1996-7

	FRITZ	GENIUS	MCHESSE	REX	ZARKOV	TOTAL
FRITZ 2.0		0 + 0,5	0,5 + 1	1 + 1	1 + 0,5	5.5
GENIUS 2.0	0,5 + 1		1 + 1	0,5 + 1	1 + 0,5	6.5
MCHESSE 1.54	0 + 0,5	0 + 0		1 + 1	0,5 + 0,5	3.5
REXCHESS 2.3	0 + 0	0 + 0,5	0 + 0		0,5 + 0	1.0
ZARKOV 2.5	0,5 + 0	0,5 + 0	0,5 + 0,5	1 + 0,5		3.5

Partida 1 **D02**

FRITZv2.0 - GENIUSv2.0

1. d4 d5 2. d4 d6 3. e4 c5 4. dc5 e6 5. b4 a5! 6. c3 ab4 7. e8 b8 8. e3 b3 9. c6 d6 10. cb b7 11. e4+?! d7 12. c2 0-0 13. g3 b8 14. g2 b2! 15. c1 [0.0] b6 [1.27] 16. d2 d4 17. 0-0 e5 18. a4 b8 19. a5 e6 20. e4 c6 21. ed ed 22. e1 d3 23. e1 c5 24. d3 d3 25. a6 [-0.41] c2 [1.36] 26. d1 h6 27. e2 f8 28. g4?! a7 29. g5 hg 30. f1 b1! 31. b1 d2 32. d2 d2 33. h3 c3 34. c1 f6 35. g2 [-2.44] d4 [3.52] 36. f3 d3 37. c6 c6 38. d3 b6 39. f1 b2+ 40. h1 d2 41. f4 gf 42. h4 d8 43. g2 h4 **0-1**

Partida 2 **B22/13**

FRITZv2.0 - MCHESV1.54

1. e4 c5 2. c3 d6 3. e5 d5 4. d4 cd 5. cd d6 6. e4 e6 7. d3 de 8. de b4+ 9. d2 c6 10. 0-0 0-0 11. b4 dcb4 12. a3 b6 13. e6 e6 14. ab d5 15. c2 [0.34] h6 [-0.03] 16. c3 c4 17. e4 f8 18. f1 e4 19. e4 c4 20. d4 c2 21. d2 e8 22. c5! d2 23. d2 a6 24. b7 c2 25. e4 [0.66] b2 [-0.63] 26. bc5 b4 27. g3 d7 28. f4 c4 29. e6 e4 30. c7 g5 31. fg hg 32. e6 fe 33. a6 f7 34. h3 c5 35. c6 [0.16] b3 [0.27] 36. b6 d4 37. b5 f6 38. d4 d4 39. f2 f5 40. e3 e4+ 41. f3 c4 42. b5+ e5 43. g4+ e6 44. b6+ f7 **1/2 - 1/2**

Partida 3 **B53**

FRITZv2.0 - REXCHESV2.3

1. e4 c5 2. d3 d6 3. d4 cd 4. d4 d7 5. c4 c6 6. d2 d6 7. c3 e5 8. b3 e7 9. e2 0-0 10. b2 c8 11. 0-0 a5 12. f1 f8 13. a1 h6 14. a3 f8 15. d3 [0.2] e6 [-0.14] 16. b4 d8 17. d5 h8 18. b5 b8 19. a4 e8 20. h3 bd7 21. a3 c5 22. c5 c5 23. d2 c8 24. b3 d7 25. c5 [0.2] e8 [0.2] 26. a5 d5?! 27. ed f6 28. c6 bc 29. dc f5 30. e3+ c7 31. f3 e4 32. e2 g6 33. b7 a6?! 34. b6 e7 35. ba [2.16] c8 [-0.75] 36. g4 f5 37. f5 f5 38. d6 **1-0**

Partida 4 **D30**

FRITZv2.0 - ZARKOVv2.5

1. d4 d5 2. c4 e6 3. g3 dc 4. g2 b4+ 5. d2 d2+ 6. d2 e7 7. a3 f5 8. d1 d6 9. e4 h6 10. e5 f5 11. e2 d7 12. c4 b6 13. b6 ab 14. c3 b5 15. b5 [0.28] a2 [-87] 16. d5 e7 17. d6! cd 18. ed d7 19. c7+ f8 20. 0-0 g8 21. e4! a4?! 22. f5 ef 23. f! e4 24. e4 fe 25. d5 [0.56] h7 [-193] 26. e4+ f5 27. e7 d8 28. d5 h8 29. c1 e7+ 30. de g8 31. c7 d7 32. d1 c6 33. d8 h7 34. e8 = e8 35. e8?! [3.19] g6 [-402] 36. g2 b5 37. f4 b4 38. h3 h5 39. b8 f8 40. b6+ f7 41. d6+ f7 42. c4 d8 43. b4 **1-0**

Partida 5 **D56**

GENIUSv2.0 - FRITZv2.0

1. d4 d5 2. c4 e6 3. d3 d6 4. g5 e7 5. c3 0-0 6. e3 h6 7. h4 e4 8. e7 e7 9. c2 d6 10. d3 a6 11. a3 b6 12. 0-0 dc 13. e4 c5 14. f1 cd 15. d4 [0.54] b7 [0.0] 16. e5 c5 17. a1 f8 18. b4 d4 19. d4 d7 20. d7 d7 21. b5 e5 22. e4 a6 23. e2 d8 24. d2 d5 25. d5 [0.09] ed [0.22] 26. c3 e6 27. a4 h7?! 28. d4 g6 29. d1 f5 30. b3 c4 31. b5 a5 32. h4 a8! 33. f1 b7! 34. g3 a8! = 35. e2 [1.00] b7 [-0.31] 36. d1 a8 37. e1 b7 38. e2 a8 39. f1 b7 40. gl a8 41. a2 b7 42. h2 a8 43. b3 b7 44. d1 e5?! 45. g2 [0.7] g8 [-0.1] 46. b3 c4 47. gl h7 48. a2 a8 49. f1 b7 **1/2 - 1/2**

Partida 6 **E11**

GENIUSv2.0 - MCHESV1.54

1. d4 d6 2. c4 e6 3. d3 b4+ 4. d2 a5 5. g3 d5 6. b4 ab4 7. bd2 b6 8. g2 c5 9. cd ed 10. c2 e7 11. 0-0 0-0 12. e3 c6 13. g5 d8 14. dc bc 15. f1 [0.5] c4 [-1.02] 16. c4! dc 17. c6 a5 18. e4 e6 19. f6+ f6 20. a4 ba a.p. 21. a3 a3 22. ba e7 23. a4 f6 24. e4 g6 25. b2 [1.3] g7 [-1.2] 26. a5 d6 27. c3 a6 28. b1 h3 29. f3 e6 30. f2+ d7 31. b6

♖e7 32. a6 ♗d8 33. ♜b7 ♜b7 34. ab ♗g8 35. ♖a5 [5.2]
♜b8 [-4.2] 36. f4 c3 37. ♖c3 ♖e6 38. ♖a5 ♗d6 39. ♖f3
♖c4 40. ♖e2 ♖d5 41. ♗d2 1-0

Partida 7 C43
GENIUSv2.0 - REXCHESSv2.3

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖f6 3. d4 ♖e4 4. ♖d3 d5 5. ♖e5
♖d6 6. 0-0 0-0 7. c4 ♖e5 8. de ♖c6 9. cd ♗d5 10. ♖c2
♖b4 11. ♖e4 ♖c2 12. ♖d5 ♖f5 13. g4 ♖g4 14. ♖e4 ♖a1 15.
♖f4 [LdA] f5 [LdA] 16. ♖d5+ ♖h8 17. ♜c1 c6?! 18. ♖g2
♜fd8 19. ♖d2 h6 20. h4 ♜d4 [LdA=Td3] 21. ♖e3 ♜b4
22. a3 ♖b3 23. ♜c3 ♖d2 24. ab ♜d8 25. e6 [0.5] ♖f3+
[0.0] 26. ♖f3 ♖f3 27. e7 ♜d1+ 28. ♖h2 ♖h5 29. ♖c5 ♜d5
30. b5 ♜c5 31. ♖c5 cb 32. ♖a7 ♖g8 33. ♖g3 ♖f7= 34.
♖c5 b6 35. ♖b4 [-0.03] ♖e6 [0.4] 36. ♖f4 ♖e8 37. ♖c3
g6 38. ♖b4 ♖f7 39. b3 ♖e8 40. ♖e3 ♖c6 41. ♖d4 f4 42.
♖a3 g5 43. hg hg 44. ♖c1? ♖e7 45. ♖e5 [-0.4] ♖d7 [1.2]
46. b4= ♖f7 47. ♖d6 ♖e8? [47... ♖h3!! ≠] 48. ♖e5!
♖g6 49. ♖b2 ♖h5 50. ♖d4 ♖g4 51. ♖f6 ♖c6
1/2 - 1/2

Partida 8 C45
GENIUSv2.0 - ZARKOVv2.5

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. d4 ed 4. ♖d4 ♖c5 5. ♖e3
♖f6 6. c3 ♖ge7 7. ♖c4 0-0 8. 0-0 ♖e5 9. ♖b3 d6 10. f3
♖e6 11. ♖e2 ♖b3 12. ab a5 13. ♖d2 ♖g6 14. ♖c4 ♖c4 15.
♖c4 [0.18] c6 [9] 16. ♖c2 b5 17. ♗d3 ♖e3+ 18. ♖e3 f5
19. ♜fel fe 20. ♖e4 ♖e4 21. ♜e4 ♖f5 22. ♖f2 h6 23.
♜eel g6 24. ♜a3 ♜f7?! 25. ♖b4 [0.66] ♜c7 [-13] 26. ♜eal
c5 27. ♖d3 ♜7a7 28. b4 c4 29. ♖el a4 30. ♜d1 ♜d7 31.
♜d5 ♜b8 32. ♖c2 ♖g7 33. ♜al ♖e7 34. ♜d2 ♖c6 35. ♜ad1
[0.36] ♖e5 [11] 36. ♖el ♜b6 37. h4 ♖f6 38. ♖g3 h5 39.
f4 ♖g4 40. ♖c2 ♜a6 41. ♜d5 ♜b6 42. ♜el ♖h6 43. ♖d4
♖f5+ 44. ♖f5 gf 45. ♜e8! [0.63] ♜g7+ [-34] 46. ♖f3
♜f7 47. g3 ♖g6 48. ♜e6+ ♜f6 49. ♜e7 ♜f8 50. ♖f2
[0.75] ♖f6 [-59] 51. ♜h7 ♖g6 52. ♜d7 ♜f6 = 53. ♜e7
♜f8 54. ♖f3 ♖f6 55. ♜h7 ♖g6 56. ♜d7 ♜f6 57. ♜d8!
♖f7 58. ♜h8 ♖g6 59. ♖f2 ♜f7 60. ♜d8 ♜f6 61. ♜g8+!
♖f7 62. ♜g5! 1-0

Partida 9 Ver página 4.

Partida 10 E86
MCHESV1.54 - GENIUSv2.0

1. d4 ♖f6 2. c4 g6 3. ♖c3 ♖g7 4. e4 d6 5. f3 0-0
6. ♖e3 e5 7. ♖ge2 c6 8. ♗d2 ♖e6 9. d5 cd 10. ♖d5 ♖c6 11.
♖g5 ♜c8 12. ♜cl ♖d5 13. cd ♖e7 14. ♖c3 ♖d7 15. ♖e3
[0.98] a6 [-0.54] 16. ♖d3 f5 17. 0-0 f4 18. ♖f2 ♖c5 19.
♖c2 g5 20. ♖a4 b6 21. ♖b4 ♜b8 22. ♖c3 ♖c8 23. ♖c4 h5
24. ♖e2 b5 25. b4 [1.98] ♖d7 [-1.06] 26. ♖b3 ♖b7 27.
♜c2 ♜fc8 28. ♜fc1 ♖f6 29. a3 g4 30. ♗d1 ♗d7 31. ♗d3
gf3 32. ♖f3 ♖g4 33. ♗d3 ♖h6 34. ♖h1 ♖h8 35. ♖a2
[1.25] ♜g8 [-0.84] 36. ♖a7 ♜bc8 37. ♖b6 ♖d7 38. ♖a5 f3
39. gf ♖g6 40. ♜el ♜g7 41. ♖f1 ♖d2 42. ♜d2 ♜c3 43.
f4?! ♜a3 44. f5 ♖g5 45. ♜f2 [1.58] ♖f6 [0.0] 46. ♜ee2
♖h4 47. ♖bl ♜g3 48. ♖b6 ♖e7d5 49. ed ♖d5 50. ♖a5
♖c3 51. ♜g2 ♖e2 52. ♜e2?! ♖f4! ≠ 53. ♜f2 ♜g1+ 54. ♖gl
♜g1+ 55. ♖gl ♖g4+ 56. ♜g2 ♗d1+ ♖f2 57. ♖f2 ♖bl 58.
♜g5 ♖c2+ 0-1

Partida 11 B08 MCHES - REX

1. e4 d6 2. d4 g6 3. ♖f3 ♖g7 4. ♖c3 ♖f6 5. ♖e2
0-0 6. 0-0 c5 7. dc dc 8. ♖e3 ♖a5 9. ♖d2 ♖c6 10. ♖d5
♖a4 11. ♖c7 ♜b8 12. e5 ♖g4 13. ♖b5 ♖e4 14. ♜el ♖f5 15.
♖d5 [0.48] ♜e8 [-0.13] 16. ♖g5 ♖ge5 17. ♖e7+ ♜e7 18.
♖e7 ♖f3+ 19. ♖f3 ♖f3 20. gf ♖b2?! 21. ♖d6! ♜a8 22.
♜e8+ ♖g7 23. ♖f8+ ♖f6 24. ♜bl ♖d4 25. f4 [1.97] ♖f5
[-0.92] 26. ♜cl ♖f4 27. c3 ♖f6 28. ♖c5 ♖h4 29. ♖c4±
f5 30. ♖e3+ ♖f3 31. ♜c2 ♖e7 32. h3! f4 33. ♖c5 b5 34.
♖e2+ ♖e4 35. ♖e7 [7.60] ♖e7 [-5.52] 36. ♜e7+ ♖f5 37.
♖b5 h6 38. ♖c6 1-0

Partida 12 D30 MCHES - ZARKOV

1. d4 d5 2. c4 e6 3. g3 dc 4. ♖a4+ ♖c6 5. ♖f3
♖d5 6. ♖c3 ♖b4 7. ♖d2 ♖c3 8. ♖c3 ♖f6 9. ♖g2 b5 10.
♖d1 ♖b7 11. a4 b4 12. ♖d2 ♖d4 13. ♖b4 c5 14. ♖c3 ♜d8
15. ♖h4 [-0.5] ♖d7 [132] 16. 0-0 ♖g2 17. ♖g2 ♖c6 18.
♖a5?! ♖f3 19. ef ♜d1 20. ♜fd1 0-0 21. f4 ♖f3 22. ♖h4
♖e2 23. ♜d2 ♖e4 24. ♜cl ♖d5 25. ♜dc2 [-2.3] c3 [214]
26. ♖c3 ♖a4 27. ♖e5 ♖b4 28. ♜d2 ♖b5?! 29. ♖d6 ♜d8
30. ♜c5 ♖a6 31. ♜cl ♖d3 32. ♖a3 ♜d5 33. ♜d1 ♖c4 34.
♖f3 f6 35. ♖g2 [-1.7] a6 [218] 36. h3 a5 37. ♖gl ♖e4
38. ♖g2 ≠ g5 39. ♜d3!? g4 40. hg ♜d3 41. ♜d3 ♖d3 42.

g5 f5 43. ♖e5! ♜e2 44. ♗g1 ♗g7 45. ♗g2 [-2.3] a4 [262] 46. ♗g1 ♜e4 47. ♗f1 ♗g8 48. ♗g1 ♜e1+ 49. ♗g2

Tablas Teóricas 1/2 - 1/2

Partida 13 C66 REX - FRITZ

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♙b5 d6 4. d4 ♙d7 5. ♖c3 ed4 6. ♖d4 ♖f6 7. 0-0 ♙e7 8. ♙c6 bc 9. ♙f4 ♙b8 10. ♙bl c5 11. ♖f5 ♙f5 12. ef 0-0 13. ♖d5 ♖d5 14. ♜d5 ♙f6 15. b3 [0.17] ♙c3 [0.31] 16. ♙fd1 ♙e8 17. h3?! ♙d4 18. ♜f3 ♜f6 19. ♙g3 ♙e5 20. ♙d3 ♙g3 21. fg ♙e5 22. ♙f1 ♙e7 23. c3 ♙ce8 24. ♜c6 ♜d8 25. ♙fd1?! [0.39] ♙e2 [0.09] 26. ♜a6 ♜e8 27. ♙f3 ♜e4 28. ♜a7? ♙a8! 29. ♜a8 ♜a8 30. a4 c4 31. ♗f1 ♙b2 32. b4 ♜a4 33. ♙el h6 34. ♙cl ♜a2

0-1

Partida 14 A29 REX - GENIUS

1. c4 e5 2. ♖c3 ♖f6 3. ♖f3 ♖c6 4. g3 ♙b4 5. ♙g2 0-0 6. 0-0 ♙e8 7. a3 ♙c3 8. dc d6 9. ♙e3 ♙e6 10. ♜a4 ♖g4 11. ♙d2 h6 12. ♙ad1 ♜d7 13. e4?! ♖b8 14. ♜b5 ♜b5 15. cb [-0.52] ♙c4 [0.78] 16. ♙fel ♙b5 17. ♖h4 ♖d7 18. h3 ♖gf6 19. ♖f5 ♙a4 20. ♙al ♖c5 21. ♙e3 ♙b3 22. ♗h2 b6 23. a4 ♙e6 24. ♙c5 bc 25. ♖e3 [-1.1] ♙ab8 [1.8] 26. ♙e2 ♙b3 27. ♖d5 ♖d5 28. ed ♙f5 29. g4 ♙d3 30. ♙d2 c4 31. ♙a2 ♙eb8 32. a5 e4 33. ♗g3 ♙b5 34. ♗f4 ♙d5 35. ♗e3 [-1.8] ♙e5 [2.3] 36. h4 f6 37. f3 ef+ 38. ♗f3 ♗h5 39. gh ♙h5 40. ♗g4 g6 41. ♙c6 ♗g7 42. ♙al ♙c5 43. ♙d7 ♙e5 44. ♗f3 ♗f7 45. ♙a4 [-2.05] ♙b8 [2.6] 46. b4 ♙h8 47. ♙h2 ♙eh5 48. ♗g3 g5 49. ♙ahl ♙e4 50. ♙d1 ♙h1 51. ♙h5+ ♙h5 0-1

Partida 15 C53 REX - MCHESSE

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♙c4 ♙c5 4. c3 ♙b6 5. d4 ♜e7 6. ♙g5 f6 7. ♙e3 ed 8. cd ♜b4+ 9. ♖bd2 ♜b2 10. ♙bl ♜a3 11. 0-0 ♖a5 12. ♜c2 ♖e7 13. ♙b2 d5 14. ♙d5 ♖d5 15. ed [-0.4] 0-0 [0.7] 16. ♙fb1 ♜d6 17. ♜e4 ♙d8 18. h3 ♜d5 19. ♜f4 c6 20. ♙el ♙f5 21. ♖h4 ♙d3 22. ♖hf3 ♙e8 23. ♗h1 ♖c4 24. ♖c4 ♙c4 25. a3 [-1.6] ♙ad8 [2.7] 26. ♙c2 ♙d3 27. ♙b2 ♙e7 28. ♙d2 ♙c7! 29. ♜g4 ♙e4 30. ♙d3 ♙g4 31. hg ♜e4 32. ♙b3 ♙b6 33. g5 f5 34. ♗g1 ♜c2?! 35. ♙b3 [-2.5] ♜a2 [3.9] 36. ♙al ♜b2 37. ♙el ♜c2 38. ♙cl ♜b3 39. ♙cl ♜f7 40. ♙b4 f4 41. ♙d2 ♙a5 42. ♙b2

♙d2 43. ♙d2 ♜e7! 44. ♗f1 ♙d6 45. ♙e2 [-2.5] ♙e6 [3.6] 46. ♙e5 ♜d6 47. a4 ♙e5 48. de ♜d3+ 49. ♗g1 ♗f7 50. ♙cl ♗e6 51. a5 g6 52. ♗h2 ♜d5

0-1

Partida 16 D15 REX - ZARKOV

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♖c3 ♖f6 4. ♖f3 ♜b6 5. e3 ♙f5 6. cd5 cd 7. ♙b5+ ♖c6 8. 0-0 a6 9. ♙a4 ♜c7 10. ♖e5 b5 11. ♖c6 ♜c6 12. ♙b3 e6 13. ♙d2 ♙d3 14. ♙el ♙d6 15. ♙cl [0.05] ♜d7 [3] 16. ♙c2 ♙c2 17. ♙c2 0-0 18. h3 ♙fc8 19. a3 ♜c7 20. ♜e2 ♖e4 21. ♙ecl ♖d2 22. ♜d2 ♜b8 23. a4 f6 24. ♜d3 ba4 25. ♖a4 [0.22] ♙c2 [15] 26. ♜c2 ♜b5 27. ♗h1 e5 28. ♖c3 ♜b7 29. de ♙e5 30. ♙d1 ♙c8 31. ♜f5 ♙c3 32. bc ♙c3 33. ♙d5 ♜c7 34. ♜e6+ ♗f8 35. g3 [0.67] ♜c6 [6] 36. ♜d6+ ♜d6 37. ♙d6 a5 38. ♙a6 ♙c5 39. ♗g2 ♗f7 40. ♙a7+ ♗g6 41. g4 h5 42. ♗g3 ♙d5 43. f3 ♙b5 44. f4 ♙c5 45. ♗f3 [0.70] ♙b5 [-19] 46. ♗e4 ♙b4+ 47. ♗d5 ♙b5+ 48. ♗c4 ♙b4+ 49. ♗c3 1/2 - 1/2

Partida 17 A80 ZARKOV - FRITZ

1. d4 f5 2. ♖f3 ♖f6 3. c3 e6 4. ♙g5 ♙e7 5. e3 0-0 6. ♖bd2 b6 7. ♙c4 d5 8. ♙d3 c5 9. 0-0 ♖c6 10. ♙b5 ♙b7 11. ♙el a6 12. ♙a4 ♖e8 13. ♙e7 ♜e7 14. ♙c6 ♙c6 15. ♖e5 [14] ♙b7 [0.09] 16. dc bc 17. ♜h5 ♜c7 18. ♖df3 ♖f6 19. ♜h4 ♖e4 20. c4 ♙ad8 21. ♙acl d4 22. ed cd 23. ♙cd1 d3 24. ♖d3 ♜c4 25. ♖de5 [15] ♜c7 [0.02] 26. ♙cl ♜b3 27. ♖c4 ♜b5 28. b3 ♙f6 29. ♖ce5 ♜a5 30. ♙c2 ♙d5 31. ♖c4 ♜b5 32. ♜f4 e5? 33. ♖ce5 ♙f8 34. h3 a5 35. ♖c4 [110] a4 [-1.06] 36. ba ♜a4 37. ♖e3 ♙b5 38. ♙lcl h6 39. ♜c7 ♙c8 40. ♜e7 ♙c2 41. ♙c2 ♜b4 42. ♖f5 ♜e7 43. ♖e7+ ♗f7 44. ♙c7 ♙bl+ 45. ♗h2 [171] ♗e6 [-1.59] 46. ♖g6 ♖f2 47. ♖f4+ ♖d6 48. ♙g7 ♙e4 49. ♗g3 ♖h1+ 1/2 - 1/2

Partida 18 D74 ZARKOV - GENIUS

1. d4 ♖f6 2. c4 g6 3. g3 d5 4. ♙g2 ♙g7 5. ♖f3 0-0 6. cd5 ♖d5 7. 0-0 ♖c6 8. e4 ♖f6 9. d5 ♖b8 10. ♖c3 c6 11. ♙g5 ♙g4 12. ♜b3 ♜b6 13. ♜b6 ab 14. e5 ♖d5 15. ♖d5 [-13] cd [0.15] 16. ♙e7 ♙e8 17. ♙d6 ♖c6 18. ♙fel ♙f3 19. ♙f3 d4 20. ♙g2 ♖e5 21. ♙b7 ♙ad8 22. ♙e5 ♙e5 23. ♙e5 ♙e5 24. ♙d1 f5 25. f4 [-15] ♙f6 [0.18] 26. ♗f2 ♗f7 27.

b4 g5 28. fg ♖g5 29. a4 ♜d7 30. ♙c8 ♜d5 31. ♚b7 ♜d7
32. ♙c8 ♜d5 33. ♚b7 ♜d7 1/2 - 1/2

Partida 19 **D82** ZARKOV - MCHESSE

1. d4 ♗f6 2. c4 g6 3. ♗c6 d5 4. ♙f4 ♙g7 5. e3
c5 6. dc5 ♙a5 7. ♙b3 0-0 8. 0-0-0 dc 9. ♙c4 ♗g4 10.
♗h3 ♙c3 11. ♙c3 ♙a2 12. ♙c4 ♙a1+ 13. ♗d2 ♙a4 14.
♗e2 e5 15. b3 [38] ♙c6 [0.0] 16. ♙d5 ♙b5+ 17. ♙c4 ♙c6
18. ♙d5 ♙a6+ 19. ♙c4 ♙c6 1/2 - 1/2

Partida 20 **D00** ZARKOV - REX

1. d4 d5 2. ♗c3 ♗f6 3. ♙f4 ♙f5 4. ♗f3 e6 5. a3 ♙e7 6. e3
0-0 7. ♙d3 ♙d3 8. ♙d3 ♗h5 9. ♙g3 ♗bd7 10. 0-0 c5 11.
♙d2 ♗g3 12. fg ♙b6?! 13. ♜bl ♜ad8 14. ♙e2 a6 15. ♙d2
[17] ♙a7? [0.23] 16. ♙f2 ♗f6 17. ♗e5 h6 18. ♙f4 ♜c8
19. ♜al b5 20. ♗e2 ♗e4 21. ♗f3 g5 22. ♙g4 ♗f6 23. ♙h3
g4 24. ♙h6 gf 25. ♙g5+!+ [-35] ♗h8 [1.17] 26. ♜f3
♗e4 27. ♙h5+ ♗g7 28. ♙e5+ ♗g6 29. ♗f4+ ♗h7 30.
♗h5 f6 31. ♙e6 ♗g5 32. ♙f5+ ♗h6 33. ♜f4 ♜h8 34. ♗f6
♜cg8 35. ♜h4+ [613] ♗g7 [-9.80] 36. ♜fl cd4 37. ♙g5+
♗f8 38. ♙d5 d3 39. ♗h5+ ♗e8 40. ♚Mate en 6? ♗g7+
1-0

SELECCIÓN DE PARTIDAS

Rubinstein - Snosko-Borowski

San Petersburgo 1909

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♗c3 ♗f6 4. ♙g5 ♙e7 5. e3 ♗bd7 6.
♗f3 0-0 7. ♙c2 b6 8. cd ed 9. ♙d3 ♙b7 10. 0-0-0 ♗e4 11.
h4 f5 12. ♗bl c5? 13. dc bc 14. ♗e4 fe 15. ♙e4! de 16.
♙b3+ ♗h8 17. ♙b7 ef 18. ♜d7 ♙e8 19. ♜e7 ♙g6+ 20.
♗al ♜ab8 21. ♙e4 ♙e4 22. ♜e4 fg 23. ♜gl ♜f2 24. ♜f4!
♜c2 25. b3 h6 26. ♙e7 ♜e8 27. ♗bl! ♜ce2 28. ♙c5 ♜ed8
29. ♙d4 ♜dc8 30. ♜g4 1-0

Capablanca - Dus-Chotimirski Id. 1913

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♙b5 a6 4. ♙a4 ♗f6 5. 0-0
♙e7 6. ♜el b5 7. ♙b3 d6 8. c3 ♗a5 9. ♙c2 c5 10. d4 ♙c7
11. ♗bd2 ♗c6 12. ♗f1 cd 13. cd ♙g4 14. d5 ♗d4 15. ♙d3 0-

0 16. ♙e3 ♜ac8 17. ♙d4 ed 18. a4! ♙b6 19. ab ab 20. h3
♙f3 21. ♙f3 ♗d7 22. ♜ec1! ♗c5 23. b4 ♗a4? 24. ♜c8 ♜c8
25. e5! g6 26. e6 ♜f8 27. ♗g3! ♙b7 28. ♗f5! fe 29. de!
♙c7 30. ♙c6! ♙d8 31. ♗e7 de7 32. ♙b5 ♗c3 33. ♙d7
♙d7 34. ♙d7 1-0

D. Byrne - Fischer Nueva York 1956

1. ♗f3 ♗f6 2. c4 g6 3. ♗c3 ♙g7 4. d4 0-0 5.
♙f4 d5 6. ♙b3 dc 7. ♙c4 c6 8. e4 ♗bd7 9. ♜ad1 ♗b6 10.
♙c5 ♙g4 11. ♙g5 ♗a4!! 12. ♙a3 ♗c3 13. bc ♗e4 14. ♙e7
♙b6! 15. ♙c4 ♗c3! 16. ♙c5 ♜fe8+ 17. ♗f1 ♙e6!! 18. ♙b6
♙c4+ 19. ♗gl ♗e2+ 20. ♗f1 ♗d4+ 21. ♗gl ♗e2+ 22.
♗f1 ♗c3+ 23. ♗gl ab 24. ♙b4 ♜a4 25. ♙b6 ♗d1 26. h3
♜a2 27. ♗h2 ♗f2 28. ♜el ♜eel 29. ♙d8+ ♙f8 30. ♗el
♙d5 31. ♗f3 ♗e4 32. ♙b8 b5 33. h4 h5 34. ♗e5 ♗g7 35.
♗gl ♙c5+ 36. ♗f1 ♗g3+ 37. ♗el ♙b4+ 38. ♗d1 ♙b3+
39. ♗cl ♗e2+ 40. ♗bl ♗c3+ 41. ♗cl ♜c2++

Portisch - Karpov Moscú 1977

1. ♗f3 ♗f6 2. g3 b6 3. ♙g2 ♙b7 4. 0-0 e6 5. d3 d5 6.
♗bd2 ♗bd7 7. ♜el ♙c5! 8. c4 0-0 9. cd ed 10. ♗b3 ♙b4!
11. ♙d2 a5 12. ♗d4 ♜e8 13. ♜cl c5 14. ♗f5 ♗f8 15. d4 ♗e4!
16. dc? ♗d2 17. ♗d2 ♙g5! 18. ♗d6 ♙d2 19. ♗b7 ♜el 20.
♙el ♜e2! 21. ♙e2 ♙c1+ 22. ♙f1 ♙d2! 23. cb ♜c8 0-1

Zukertort - Blackburne Londres 1883

1. c4 e6 2. e3 ♗f6 3. ♗f3 b6 4. ♙e2 ♙b7 5. 0-0 d5 6. d4
♙d6 7. ♗c3 0-0 8. b3 ♗bd7 9. ♙b2 ♙e7 10. ♗b5 ♗e4 11.
♗d6 cd 12. ♗d2 ♗df6 13. f3 ♗d2 14. ♙d2 dc 15. ♙c4 d5
16. ♙d3 ♜fc8 17. ♜ael ♜c7 18. e4 ♜ac8 19. e5 ♗e8 20. f4
g6 21. ♜e3 f5 22. ef ♗f6 23. f5!! ♗e4 24. ♙e4 de 25. fg!
♜c2 26. gh+ ♗h8 27. d5+ e5 28. ♙b4!! ♜8c5 29. ♜f8+!
♗h7 30. ♙e4+ ♗g7 31. ♙e5+! ♗f8 32. ♙g7+!

1-0

Lasker - Bauer Amsterdam 1889

1. f4 d5 2. e3 ♗f6 3. b3 e6 4. ♙b2 ♙e7 5. ♙d3 b6 6. ♗c3
♙b7 7. ♗f3 ♗bd7 8. 0-0 0-0 9. ♗ce2 c5 10. ♗g3 ♙c7 11.
♗e5 ♗e5 12. ♙e5 ♙c6 13. ♙e2 a6 14. ♗h5! ♗h5 15. ♙h7+!
♗h7 16. ♙h5+ ♗g8 17. ♙g7! ♗g7 18. ♙g4+ ♗h7 19.
♜f3 e5 20. ♜h3+ ♙h6 21. ♜h6+ ♗h6 22. ♙d7 ♙f6 23.
♙b7 1-0

Steinitz - Bardeleben Hastings 1895

1. e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3. ♙c4 ♙c5 4. c3 ♗f6 5. d4 ed 6. cd ♙b4+ 7. ♗c3 d5 8. ed ♗d5 9. 0-0 ♙e6 10. ♙g5 ♙e7 11. ♙d5 ♙d5 12. ♗d5 ♗d5 13. ♙e7 ♗e7 14. ♖el f6 15. ♗e2 ♗d7 16. ♖ac1 c6 17. d5! cd 18. ♗d4 ♗f7 19. ♗e6 ♖hc8 20. ♗g4 g6 21. ♗g5+ ♗e8 22. ♖e7+!! ♗f8! 23. ♖f7+! ♗g8 24. ♖g7+! ♗h8 25. ♖h7+! ♗g8 26. ♖g7+ ♗h8 27. ♗h4+ ♗g7 28. ♗h7+ ♗f8 29. ♗h8+ ♗e7 30. ♗g7+ ♗e8 31. ♗g8+ ♗e7 32. ♗f7+ ♗d8 33. ♗f8+ ♗e8 34. ♗f7+ ♗d7 35. ♗d6++

Adams - Torre Nueva Orleans 1920

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. d4 ed 4. ♗d4 ♗c6 5. ♙b5 ♙c7 6. ♙c6 ♙c6 7. ♗c3 ♗f6 8. 0-0 ♙e7 9. ♗d5 ♙d5 10. ed 0-0 11. ♙g5 c6 12. c4 cd 13. cd ♖e8 14. ♖el a5 15. ♖e2 ♖c8 16. ♖fel ♗d7 17. ♙f6 ♙f6 18. ♗g4! ♗b5! 19. ♗c4! ♗d7 20. ♗c7!! ♗b5 21. a4! ♗a4 22. ♖e4! ♗b5 23. ♗b7! **1-0**

Reti - Alekhine Baden-Baden 1925

1. g3 e5 2. ♗f3 e4 3. ♗d4 d5 4. d3 ed 5. ♗d3 ♗f6 6. ♙g2 ♙b4+ 7. ♙d2 ♙d2+ 8. ♗d2 0-0 9. c4 ♗a6 10. cd ♗a4 11. ♗c4 ♗d5 12. ♗b3 c6 13. 0-0 ♖e8 14. ♖fd1 ♙g4! 15. ♖d2 ♗c8 16. ♗c5 ♙h3! 17. ♙f3 ♙g4 18. ♙g2 ♙h3 19. ♙f3 ♙g4 20. ♙h1 h5! 21. b4 a6 22. ♖ac1 h4 23. a4 hg 24. hg ♗c7 25. b5 ab 26. ab ♖e3! 27. ♗f3 cb 28. ♗b5 ♗c3! 29. ♗b7 ♗b7 30. ♗b7 ♗e2+ 31. ♗h2 ♗e4! 32. ♖c4! ♗f2 33. ♙g2 ♙e6! 34. ♖c2 ♗g4+ 35. ♗h3 ♗e5+ 36. ♗h2 ♖f3! 37. ♖e2 ♗g4+ 38. ♗h3 ♗e3+ 39. ♗h2 ♗c2 40. ♙f3 ♗d4

0-1

R. Byrne - Fischer Nueva York 1963

1. d4 ♗f6 2. c4 g6 3. g3 c6 4. ♙g2 d5 5. cd cd 6. ♗c3 ♙g7 7. e3 0-0 8. ♗e2 ♗c6 9. 0-0 b6 10. b3 ♙a6 11. ♙a3 ♖e8 12. ♗d2 e5! 13. de ♗e5 14. ♖fd1 ♗d3! 15. ♗c2 ♗f2! 16. ♗f2 ♗g4+ 17. ♗g1 ♗e3 18. ♗d2 ♗g2! 19. ♗g2 d4! 20. ♗d4 ♙b7+ 21. ♗f1 ♗d7!

0-1

Lasker - Thomas 1912

1. d4 f5 2. ♗c3 ♗f6 3. ♗f3 e6 4. ♙g5 ♙e7 5. ♙f6 ♙f6 6. e4 fe 7. ♗e4 0-0 8. ♙d3 b6 9. ♗e5 ♙b7 10. ♗h5! ♗e2?

Mate en 8 11. ♗h7+ ♗h7 12. ♗f6+ ♗h6 13. ♗eg4+ ♗g5 14. h4+ ♗f4 15. g3+ ♗f3 16. ♙e2+ ♗g2 17. ♖h2+ ♗g1 18. ♗d2++

Spasski - Petrosian Moscú 1969

1. e4 c5 2. ♗f3 d6 3. d4 cd 4. ♗d4 ♗f6 5. ♗c3 a6 6. ♙g5 ♗bd7 7. ♙c4 ♗a5 8. ♗d2 h6 9. ♙f6 ♗f6 10. 0-0-0 e6 11. ♖hel ♙e7 12. f4 0-0 13. ♙b3 ♖e8 14. ♗b1 ♙f8 15. g4! ♗g4 16. ♗g2 ♗f6 17. ♖g1 ♙d7 18. f5 ♗h8 19. ♖df1 ♗d8 20. fe fe 21. e5! de 22. ♗e4! ♗h5 23. ♗g6! ed 24. ♗g5!

1-0

Andersen - Kieseritzky

LA INMORTAL, 1851

1. e4 e5 2. f4 ef 3. ♙c4 b5 4. ♙b5 ♗h4+ 5. ♗f1 ♗f6 6. ♗f3 ♗h6 7. d3 ♗h5 8. ♗h4 c6 9. ♗f5 ♗g5 10. g4 ♗f6 11. ♖g1 cb 12. h4 ♗g6 13. h5 ♗g5 14. ♗f3 ♗g8 15. ♙f4 ♗f6 16. ♗c3 ♙c5 17. ♗d5 ♗b2 18. ♙d6 ♗a1+ 19. ♗e2 ♙g1 20. e5 ♗a6 21. ♗g7+ ♗d8 22. ♗f6+ ♗f6 23. ♙e7++

Andersen - Dufresne

LA SIEMPREVIVA, 1852

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♙c4 ♙c5 4. b4 ♙b4 5. c3 ♙a5 6. d4 ed 7. 0-0 d3 8. ♗b3 ♗f6 9. e5 ♗g6 10. ♙a3 ♗ge7 11. ♖el b5 12. ♙b5 ♖b8 13. ♗a4 ♙b6 14. ♗bd2 ♙b7 15. ♗e4 ♗f5 16. ♙d3 ♗h5 17. ♗f6+ gf 18. ef ♖g8 19. ♖ad1 ♗f3 20. ♖e7+ ♗e7 21. ♗d7+ ♗d7 22. ♙f5+ dbl. ♗e8 23. ♙d7+ ♗d8 24. ♙e7++

EVENT						DATE		
ROUND			BOARD			SECTION	ECO	
1 st mov / min		2 nd mov / min		All Moves		Increment sec / mov		
88	888	88	88	6	888	88	88	
WHITE				Seed #		ELO		
BLACK				Seed #		ELO		
Arbiter :								
CIRCLE RESULT 1 - 0 1/2 0 - 1								
No.	WHITE	BLACK	No.	WHITE	BLACK	No.	WHITE	BLACK
1			31			61		
2			32			62		
3			33			63		
4			34			64		
5			35			65		
6			36			66		
7			37			67		
8			38			68		
9			39			69		
10			40			70		
11			41			71		
12			42			72		
13			43			73		
14			44			74		
15			45			75		
16			46			76		
17			47			77		
18			48			78		
19			49			79		
20			50			80		
21			51			81		
22			52			82		
23			53			83		
24			54			84		
25			55			85		
26			56			86		
27			57			87		
28			58			88		
29			59			89		
30			60			90		

IES CID



This score sheet belongs to Tournament Director. Please fill out ALL fields. Thank you.

Please cross out Fields that do not apply to Time Control. **6** stands for **6**ame = All Moves. Thank you.

Signature White

Signature Black

VII. CONCLUSIONES.

RESUMEN DEL REGLAMENTO DE JUEGO

PRIMERA PARTE. Reglas Generales.

2.2 La casilla a la derecha de ambos jugadores ha de ser de color blanco.

4.1 Los jugadores hacen sólo un movimiento cada vez. El conductor de las blancas inicia la partida.

7.1 & 7.2 Una jugada concluye cuando se ha soltado la pieza en el escaque-destino, tanto si existe captura como en cualquier otro caso.

7.3 En el caso del enroque, cuando se ha soltado la T en la casilla de destino. El R mueve primero.

7.4 Si corona un peón, cuando se ha transformado éste en la nueva pieza, y ésta está presente sobre el tablero.

8.1 8.2 **Pieza Tocada, Pieza Jugada. (o Capturada)**

Partida Ganada

11.1 Dar mate al R contrario. El mate prima sobre el Control de Tiempo. 14.4

11.2 El adversario declara que abandona.

Partida Tablas

12.1 Un bando no puede realizar jugada alguna. (= Rey Ahogado)

12.2 Por acuerdo entre ambos jugadores.

12.3 A petición de uno de los jugadores antes de que una posición se repita tres veces sobre el tablero. La posición de las piezas ha de ser la misma las tres veces, y el turno de juego ha de corresponder al mismo jugador.

12.4 Si se han efectuado al menos 50 jugadas sin captura de piezas o movimiento de peón.

SEGUNDA PARTE.

Reglas Suplementarias para Torneos.

13.1 Uno está obligado a anotar la partida, jugada tras jugada (las propias y las de su adversario) de manera tan clara y legible como sea posible.

13.2 En casos de apuro de tiempo, el jugador se esforzará por marcar el número de jugadas efectuadas. Una vez rebasado el control, está obligado a cumplimentar su planilla, a costa de su propio tiempo. Si ambos jugadores han estado apurados de tiempo, el Arbitro del Torneo puede detener los relojes hasta que ambas planillas queden completadas.

14.1 14.2 14.3 En un tiempo dado, cada jugador ha de efectuar un cierto número de jugadas. Ambas cosas han de estar prefijadas con anterioridad. Una jugada queda concluida tras pulsar el Reloj. **Ejemplo: 40 JUG. x 2 horas + 1 hora FINIS, cada jugador.**

40 / 120 + G / 60

Otros ejemplos:

$G / 90 + 30 i (1)$ Este código significa
Todas las Jugadas en 90 minutos + 30
segundos de incremento desde la Jugada 1.

$40 / 90 + G / 30 + 30 i (1)$

¿Sabes interpretar este código?

PÉRDIDA DE LA PARTIDA

17.1 No haber realizado el número de jugadas prescrito. (= Caída de Bandera.)

17.2 Presentarse delante del tablero con más de una hora de retraso.

TABLAS 17.a Una propuesta de tablas se realiza en el momento de efectuar una jugada. (= tras pulsar el Reloj.)

CONDUCTA DE LOS JUGADORES

18.1.a No se puede consultar material impreso o manuscrito, o analizar en otro tablero.

18.1.b No puede un jugador analizar en la Sala de Juego.

18.1.c Está prohibido servirse de consejos / avisos de terceros, solicitados o no.

18.1.d Un jugador no puede ser molestado o distraído bajo ningún concepto.

VIII. SOLUCIONES A LOS EJERCICIOS

- I.f**
1. e4 y d5.
 2. c3 - d4 - e5 - f6 - f4 - d6.
 3. n-b-n-n-b-n-b-n-n-n.
 4. D8-e7-f6-g5-h4.
a1-b2-C3-d4-e5-f6-g7-h8.
h3-G4-f5-e6-d7-c8.
a1-B2-etc.
h2-g3-f4-e5-D6-c7-b8.
 5. h1-g2-f3-etc.

II.g

5bis. **Greco-NN (s.XVII)** 1. P4R P4R 2. C3AR C3AD 3. A4A A4A 4. P3A C3A 5. P4D PxP 6. PxP A5C+ 7. C3A CxP 8. 0-0 CxC 9. PxC AxP 10. D3C AxT?! (10... P4D 11. AxP 0-0! 12. AxP+ R1T (2... TxA 13. C5C!) 13. D3A TxA ⇒ 11. AxP+ R1A 12. A5C C2R 13. C5R AxP 14. A6C P4D 15. D3A+ A4A 16. AxA AxC 17. A6R+ A3A 18. AxA PxA 19. DxP+ R1R 20. D7A++

6. f1-f3-f5-f7. a5-c5-e5-g5.
7. Práctica libre de los mates básicos con/sin ayuda de tu ordenador o ingenio dedicado.
8. Sólo una.
9. Nunca.
10. Nunca.

III.e

11. 1. ♖e7+ ♗e7 2. ♖e7+ ±
1... ♖e2+ 2. ♖e2 ♖e2+ ♠
12. 1. ♖a8+ ♗ 2. ♖h8 ±
1... ♖h1+ 2. ♗ ♖a1 ♠
13. 1. ♖c8++
14. 1. ♖g8! ♗ 2. El ♗ se traslada a la columna f. Por ejemplo, 1... ♗h3 2. ♗g1 ♗h4 3. ♗f2 ♗h5 4. ♗f3 ♗h6 5. ♗f4 ♗h7 6. ♖g1 ♗h8 (6... ♗h7 7. ♗f5! ±) 7. ♗f5 ♗h7 8. ♗f6! ♗h8 9. ♗f7 ♗h7 10. ♖h1++

15. 1. ♖c3! ♗d6 2. ♜f2 ♜e7 3. ♜e3 ♜f8 4. ♜b3! ♜e7 5. ♜f4! ♗d6 6. ♜f5 ♜c5 7. ♜e6 ♜c6 8. ♜e7 ♜c7 9. ♜a4 ♜b6 10. ♜b4 ♜c7 11. ♜a5! ♜b7 12. ♜b5 ♜c8 13. ♜d6 ♜b7 14. ♜d7 ♜a7 15. ♜c7 ♜a8 16. ♜a6! ♜a7 17. ♜c8 ♜a8 18. ♜b7+ ♜a7 19. ♜b6++

16. 1... ♜g7 2. ♜e4!! ♜f6 3. ♜f4!! ♜e6 4. ♜b2 ♜f6 5. ♜c3 ♜e6 6. ♜d4!! ♜f6 7. ♜d5 ♜e7 8. ♜c6 ♜c8 9. ♜f5!! ♜e8 10. ♜g5!! ♜f7 11. ♜d7! ♜g7 12. ♜e7 ♜g8 13. ♜f6! ♜f8 14. ♜c6! ♜g8 15. ♜g6! ♜f8 16. ♜d6+ ♜g8 17. ♜d5+ ♜h8 18. ♜e5+ +

17. ♜c2 - ♜d4 - ♜f3 - ♜h4 - ♜g6
♜b3 - ♜d4 - ♜e6 - ♜g5 - ♜h7

18. 1. ♜c3 ♜d7 2. ♜f3 ♜d6 3. ♜e3 ♜d7 4. ♜e4 ♜e6 5. ♜d2 ♜d7 6. ♜d3 ♜e6 7. ♜c3! ♜d7 8. ♜e5+ ♜e6 9. ♜d4 ♜e7 10. ♜d5 ♜d8 11. ♜d6 ♜c8 12. ♜c6 ♜d8 13. ♜f5 ♜c8 14. ♜d6+ ♜b8 **Mate en 5** 15. ♜b6! ♜a8 16. ♜e7 ♜b8 17. ♜d5 ♜a8 18. ♜c7+ ♜b8 19. ♜d7++

19. 1. h8♖! ± ♜h8 2. b8♗+ ♜≈ 3. ♗h2
1... h1♗+ 2. ♜≈ ♗b7 ±

20. 1. fg hg 2. h4! ±

21. 1. b4! ± 1... a5! =

22. 1. e3 e6! 2. e4 e5 3. g4 hg ±
1... e6 2. e3 e5 3. e4 b5 4. ab ±

23. 1. c4! 1... f5!

24. 1. ♜g7+ ♜g7 2. ♜e8+! ♜f7 3. ♜g7+ ♜e8 4. ♜f8++

25. 1... ♜h8 2. ♜a6 ♜f8 3. B6 ♜h8 4. ♜b7+ ♜a8 5. ♜a7+ =

26. 1. a5! ♜d8 (1... ♜b4 2. a6! ±) 2. a6 ♜f2 3. ♜b7! ♜e3 4. b5 ≈ 5. b6 ±

27. 1. ♜c6!! f3 2. ♜c7 f2 3. ♜h3! (3. ♜c4? e5 4. ♜d6 e4 5. ♜e5 ♜f3 6. ≈ e3 ±) 3. ... ♜f3! (3... e5?! 4. ♜d6 ♜d4 5. ♜e6 e4 6. ♜f5 e3 7. ♜f1! ♜c3 8. ♜f4 ♜d2 9. ♜f3 =) 4. ♜c6! e5 5. ♜d5 e4 6. ♜d4 e3 7. ♜d3 e2 8. ♜g4+! = ♜g4 9. ♜e2 ♜g3 10. ♜f1 ♜f3

28. 1. ♜g5 ♜f5 2. c7! (2. ♜c7 ♜e4 3. ♜b7 ♜g2 4. ♜b6 ♜e4 5. c7 ♜d7 =) 2. ... ♜h3! (2... ♜g5 3. ♜c6 ♜f3+! = (3... ♜c8? 4. ♜b6 ♜d7 5. ♜f4 ♜e6 6. ♜a7 ♜d5 - 6... ♜d7 7. ♜b8 ♜a6 8. ♜d6! ± - 7. ♜b8 ♜≈ 8. ♜d6 ±)) 3. c6 ♜c8 4. ♜c5 ♜f7! 5. ♜b6 ♜e6! 6. ♜a7 ♜d5! 7. ♜b8 ♜a6! =
1... ♜d8 2. ≈ ♜c8 =

29. 1. ♜h5+ ± 1. ♜b5+ ±
1... ♜f8 (1... ♜d8 2. ♜f5! ±) 2. ♜d5! ±

30. Práctica libre.

IV.d A. Temas Combinatorios

- 1 Diagonales. 1. ♖f6! ♗g8 2. e5 h6 3. ♘e2! ±
- 2 Desviación. 1. ♗g5! ♘f6 2. ♙d4! ♚g6 3. ♛g6 ±
- 3 Distracción. 1. ♗g4! ♘g4 2. ♙e8+ ♚f8 3. ♛h8+ ♜h8 4. ♙f8+ ♚g8 5. ♙h6++
- 4 Extracción. 1. ♙e6 fe6 2. ♘e6 ♙a5 3. 0-0 ♙e3 4. fe3 ♜f7 5. ♙b3 ♜g6 6. ♚f5 ♙b6 7. ♘f4+ ♜h6 8. ♙f7 ±
- 5 Sobrecarga. 1. ♙h6!! ±
- 6 Atracción. 1. ♙f7+ ♜f7 2. ♘e6!! ± ♘e6 3. ♙d5+ ♜f6 4. ♙f5++
- 7 Destrucción. 1... e3! 2. ♙f5 ♙c4+! ≠ 3. bc e2+ 4. ♚e2 ♚d1+ 5. ♚e1 ♚del++
- 8 Atrapamientos. 1. ♚b2! ± ♙b2 2. ♘c3 ≈ 3. ♚bl
- 9 Bloqueo. 1. ♘f5+ ♜g8 2. ♙h6 ♘h5 3. ♙g7+! ♘g7 4. ♘h6++
- 10 Clavada. 1. ♙c5 ♙b6! 2. ♙f4+!! ±
- 11 Cortocircuito. 1. ♚d5! ±
- 12 Columnas. 1. e5! de 2. ♘e4 ♘d5 3. ♘ec5! ♙c8 4. ♘d7 ♙d7 5. ♚h7! ♚f8 6. ♚a1! ♜d8 7. ♚a8+ ♙c8 8. ♘c5 ±
- 13 Jug. "tranquila". 1. ♙b6! ♜g7 2. ♘d5 ♙e6 3. ♙c5 ♙c5 4. ♙c5 ♘b5 5. ♙e3 ♙c6+ 6. ♜b1 ♘d4 7. ♚c1 ♙b5 8. ♘c7 ♙e2 9. ♘e6+ ♜h7 10. ♙h6+! ±
- 14 La 7ª horizontal. 1. ♙g4! g6 2. ♘g5+ ♜e8 3. ♚e7+! ± (Steinitz-Bardeleben, 1895)
- 15 Mate Ahogado. 1. d5! ed 2. ♙d5! ♙d5 3. ♚d1 ± ♙≈ 4. ♙a2+ ♜h8 5. ♘f7+ ♜g8 6. ♘h6+ ♜h8 7. ♙g8+! ♚g8 8. ♘f7++
- 16 Despeje de líneas. 1. g6! hg 2. ♘g5! ±
- 17 Cuña de Peón. 1. h6+ ♜h8 2. ♙e6!! ±
- 18 Falange de Peones. 1... cb3! 2. ♚c6 ba2! 3. ♘d2 ♘c5! 4. ♚a6 ♘a6 5. ♘b3 ♘c5 6. ♘c5 ♙c5 7. ♙f1 b3 8. ♙c4 ♙d5!! ≠
- 19 Casillas Débiles. 1. ♘g7! ♜g7 2. ♘f5+ ±
- 20 Peones Débiles. 1. ♙g7! ♜g7 2. ♙f6+ ♜f8 3. ♚hf1 ♚c7 4. ♘d5! ed 5. e6! ±
- 21 Jugadas Def. 1. ♚h6! = ♚h6 2. h8♙ ♚h8 3. b5!
- 22 Jaque Descubierta. 1. ♙f7+ ♜f7 2. dc+dsc. ♜g6 3. cb ±
- 23 Ataque Descubierta. 1. ♘d5!! ±
- 24 Ataque Doble. 1. ♚f7+! ±
- 25 Jaque Doble. 1. ♙f7+ ♜f7 2. ♙d5+! dbl. ♜g6 3. ♙f7+! ♜g5 4. ♙c1+ ♜g4 5. ♚f4+ ♜g5 6. h4+ ♜h6 6. ♚f6++
- 26 Jugada Intermedia. 1. ♙e7 ♘c3 2. ♙f3! ♘d1 3. ♙d6! ♙c4 4. ♙b6! ± ♘f2 5. ♙c6+ ♙d7 6. ♙d7+ ♜d7 7. ♙b7+ ♜d8 8. ♙a8+ ♙c8 9. ♙a7
- 27 P. Pasado. 1. ♘h5! hg 2. ♘f6 ♜f6 3. c5! ±
- 28 El ♜ en el Centro. 1. ♙b5+! ♘d7 2. ♚fe1! ♙b4 3. ♘f6+ dbl. ♜f8 4. ♘d7+ ♚d7 5. ♙e5 ±
- 29 La última fila. 1. ♙c4+ ♜h8 (1... ♚f7 2. d7 ♙d2 3. ♚ad1! ±) 2. ♙g4! ±
- 30 Rayos X. 1. ♙b2!! ♘c4 2. ♘g6+ ♙g6 3. ♚c4+ ♙g7 4. ♙g7+ ♜g7 5. ♚c7+ ±

B. Las Fases de la Partida.

C. Análisis de Variantes.

Para el estudio de las secciones B y C utiliza tu ordenador o ingenio dedicado.

V.d Análisis como en IV.d.B y IV.d.C

IX. BIBLIOGRAFÍA

Sobre la Apertura:

M. Borrell, **Aperturas Abiertas**, Bruguera Libro Práctico 91, Barcelona 1975

M. Borrell, **Aperturas Semiabiertas**, Bruguera L. Práctico 92, Barna 1975

M. Borrell, **Aperturas Cerradas**, Bruguera L. Práctico 93, Barna 1975

M. Borrell, **Aperturas Semicerradas**, Bruguera L. Práctico 94, Barna 1975

M. Borrell, **Aperturas de Flanco**, Bruguera L. Práctico 95, Barna 1975

Sobre el Medio Juego:

A. Kotov, **Piense como un Gran Maestro**, Fundamentos/Aguilera, Madrid 1982

A. Kotov, **Juegue como un Gran Maestro**, Fundamentos, Madrid 1983

F. Reinfeld, **1001 Sacrificios y Combinaciones Brillantes**, Bruguera, Barna 1972

Juri Averbach, **Schachtaktik für Fortgeschrittene**, Sportverlag Berlin 1979

I. Bondarewski, **Táctica del Medio Juego**, Ed. Martínez Roca, Barna 1972

B. Persits, **La Estructura de Peones Centrales**, Ed. M.R., Barna 1972

Sobre el Final:

I. Maizelis, **Finales de Peones**, Ed. Martínez Roca, Barna 1972

Yuri Averbach, **Finales de Alfil y Caballo**, Ed. M.R., Barna 1972

Löwenfisch y Smyslov, **Finales de Torre**, Ed. M.R., Barna 1972

Obras de referencia generales:

V.N. Panov, **Ajedrez Elemental**, Ed. Martínez Roca, Barna 1972

N.V. Krogius, **El Ajedrez Paso a Paso**, EZ Ediciones, Madrid 1992

R. Ibero, **Diccionario de Ajedrez**, Ed. Martínez Roca, Barna 1972

®Rafa Casaní 1997

™ Word 6.0 para Windows.

®Windsor, ®Informat y ®NewYork son *Fuentes TrueType* creadas por AndrésV. (1993-4)

PDFCreator 2003

València 1997