

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 =

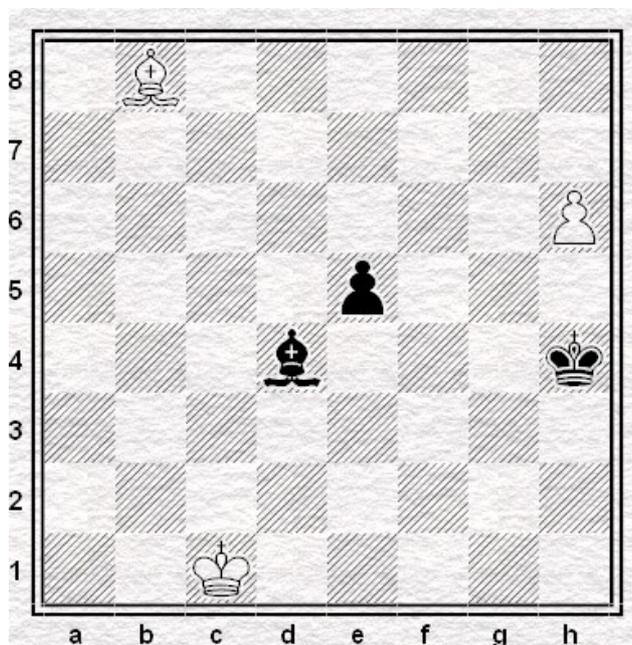
18e. B: ♖b5 c5 d5 **N:** ♜c7 ♙h8 J/n 1. ... ♙d4 2. c6 ♙e5! = . También es posible: 1. ... ♜d7 2. ♖b6 ♙b2 3. ♖b7 (3. c6+ ♜c8 4.

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 ±

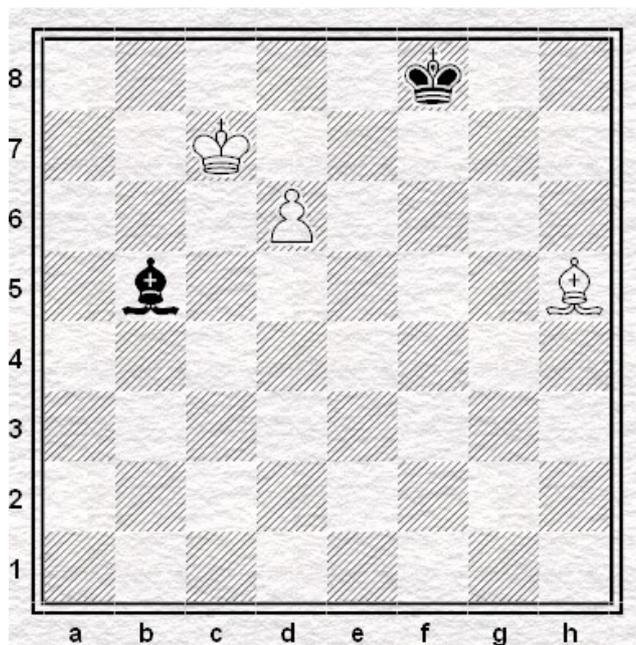
B) Si 4. ... ♙ juega 5. ♕e4 ±

C) Si 4. ... e4+ 5. ♖d4 ±

19a. B: ♖f6 ♗d1 d6 N: ♖f8 ♗d7

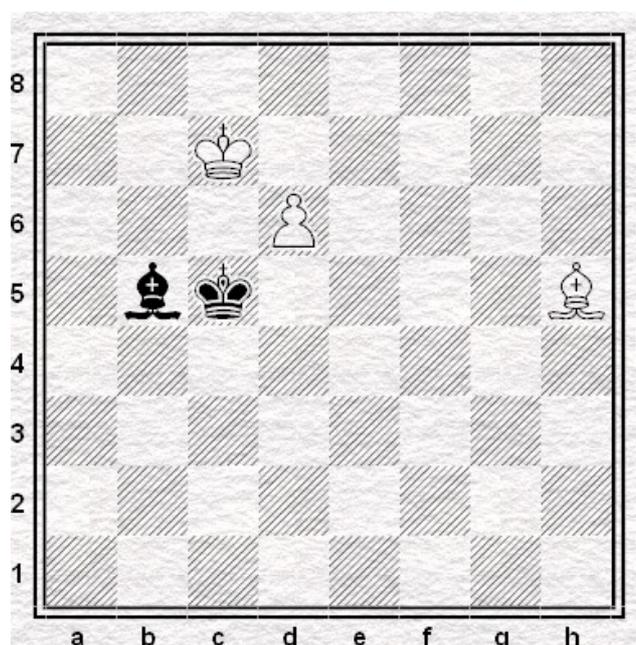
Juegan las blancas 1. ♗h5! ♗h3 2. ♗g6?! ♗d7!! 3. ♗f5 ♖e8 = 2. ♖e5! ♗d7?! 3. ♖d5 ♗a4 4. ♖c5 ♗d7 5. ♖b6 ♗a4 6. ♖c7 ♗b5 7. ♗f3 ♗a4 8. ♗c6 ♗c6 9. ♖c6 ♖e8 10. ♖c7

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.

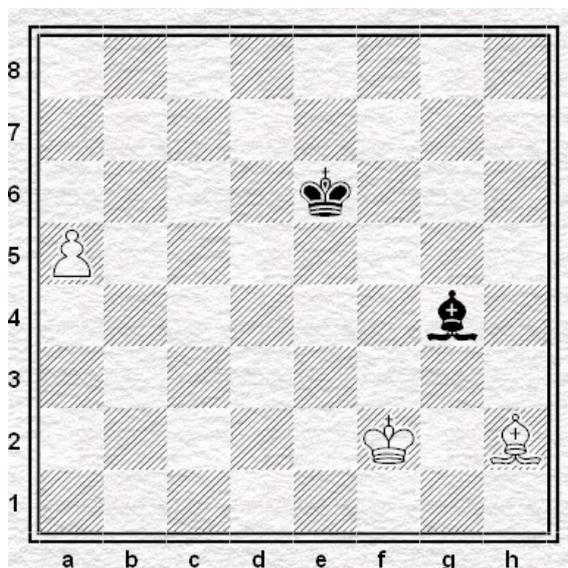
C) *Alfiles de color diferente.*

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

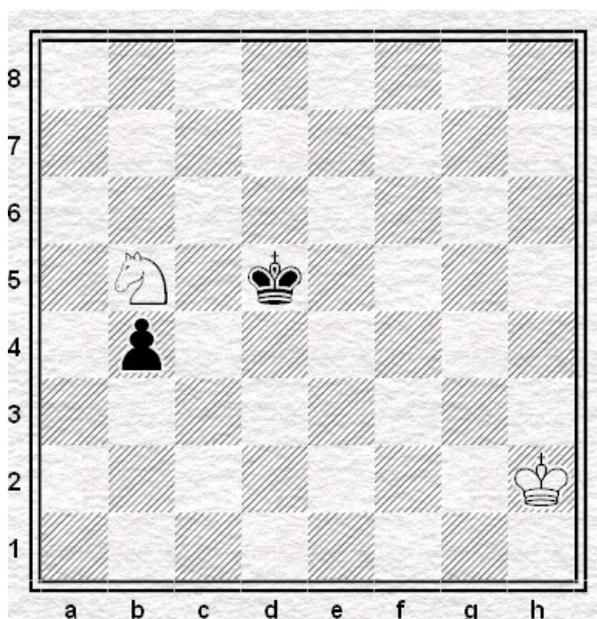
1. ♙g5! ♖d7 (2. ... ♗f7 2. ♖d4 ±) 2. ♗f4 ♙a2 3. ♙h4 ♙f7 4. ♗g5 ♗e7 5. ♗h6+ ♖d7 6. ♗g7 ♙d5 7. ♗f6±

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 ♗hl. **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:** ♗hl 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:** ♖hl ♗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 ♜hl. 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:

- Anota (*mentalmente*) la jugada de manera clara y el tiempo que has consumido.
- 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.
- Efectúa la jugada.
- Pulsa el Reloj. *Anota la jugada y el tiempo consumido en la planilla.*

IV.b El Cálculo de Variantes.

Entrenamiento:

- Partidas Comentadas. Analiza sin tocar las piezas y anota los análisis. Luego se comparan. **Con Tablero y piezas.**
- Partidas del tipo "**Adivina su Próximo Movimiento**". Con tablero y piezas delante, pero **SIN** tocar las piezas.
- 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.