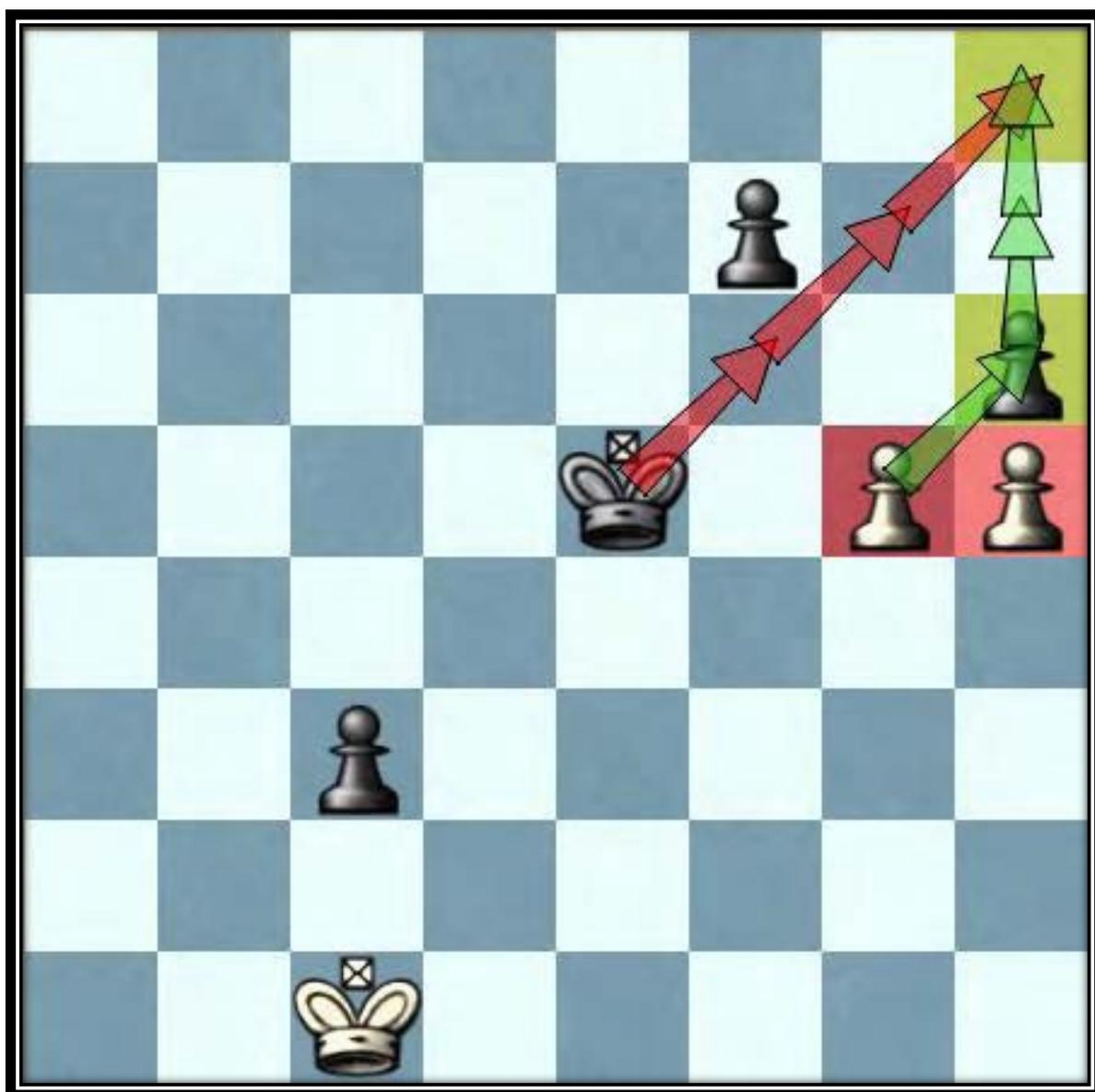


# El Zugzwang

*Alejandro Jardines*



## Otros e-Books publicados por EDAMI

no.	Título	Autor	no	Título	Autor
1	Española. Variante del Cambio	Alejandro Jardines	41	Española Variante Zaitsev	Alejandro Jardines
2	Defensa Francesa 3.e5	MI José Luis Vilela	42	La clavada	Alfredo Aguilera
3	Defensa Grunfeld. 5.Ad2	GM Viktor Moskalenko	43	La Apertura Escocesa	Alejandro Jardines
4	Defensa Escandinava 2...Dxd5	MI Angel Martín	44	Francesa Variante Winawer	José Luis Vilela
5	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (1)	Alejandro Jardines	45	Gambito de Dama Variante del Cambio	Alejandro Jardines
6	Apertura Zukertort (D05)	Armando López	46	Nimzo India Variante 4.Dc2	Alejandro Jardines
7	El peón aislado	MI Angel Martín	47	El Gambito Volga	MI Angel Martín
8	Caro Kann Variante Clásica	MI Sergio Slipak	48	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (3)	Alejandro Jardines
9	Los Alfiles de distinto color	MI Angel Martín	49	La Defensa Pirc	Alfredo Aguilera
10	Los peones colgantes	MI Angel Martín	50	Defensa Holandesa Variante Muro de Piedra	GM Viktor Moskalenko
11	Española. Cambio Diferido	Alejandro Jardines	51	El Ataque a la descubierta	Alfredo Aguilera
12	Los peones doblados	MI Angel Martín	52	Gambito de Dama Variante 5.Af4	Alejandro Jardines
13	La pareja de alfiles	MI Angel Martín González	53	India de Rey Clásica 9.b4	Alejandro Jardines
14	El Gambito Budapest	GM Viktor Moskalenko	54	Caro Kann 4...Cd7 (1)	Alejandro Jardines
15	El Ataque Panov	Alejandro Jardines	55	Caro Kann 4...Cd7 (2)	Alejandro Jardines
16	El Peón Pasado	MI Angel Martín	56	Caro Kann 3.e5	Alejandro Jardines
17	La Defensa Merano	Alejandro Jardines	57	Nimzo India 4.a3 y 4.f3	GM Viktor Moskalenko
18	La Variante Abierta de la Española	MI Angel Martín	58	La Biblia del peón (1)	Alejandro Jardines
19	La Variante Tarrasch de la Francesa	MI José Luis Vilela	59	La biblia del peón (2)	Alejandro Jardines
20	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (2)	Alejandro Jardines	60	E-book: La biblia del peón	Alejandro Jardines
21	India de Rey 4 peones	GM Viktor Moskalenko	61	Defensa Francesa. Variante Rustemov.	MI Michael Rahal
22	El Ataque Torre	Armando López	62	Apertura Inglesa	Alejandro Jardines
23	El Ataque Indio de Rey	Alejandro Jardines	63	Grunfeld var. Cambio 7.Ac4 y 8.Ce2	Alejandro Jardines
24	El Ataque Worrall en la Española	Alejandro Jardines	64	Siciliana Najdorf Líneas emprendedoras	Alejandro Jardines
25	Siciliana Pelikan, 1ra parte	MI Michael Rahal	65	Defensa Ortodoxa – Variante Tartakower	MF Diego Mussanti
26	Siciliana Pelikan, 2da parte	MI Michael Rahal	66	Apertura Española – Sistemas Anti-Marshall	MI Alejandro Jardines
27	El sacrificio de la calidad	MI Angel Martín	67	La Eliminación de la Defensa	MI Alejandro Jardines
28	Siciliana Variante Cerrada	Alejandro Jardines	68	La Atracción	MI Alejandro Jardines
29	Defensa Benoni, Variante Moderna	Alejandro Jardines	69	La intercepción	MI Alejandro Jardines
30	El ataque al Rey en el centro	MI Angel Martín	70	La coronación del peón	MI Alejandro Jardines
31	Grunfeld Variante Rusa	Alejandro Jardines	71	La demolición de la estructura de peones	MI Alejandro Jardines
32	Siciliana Dragón Yugoslavo	Alfredo Aguilera	72	El Bloqueo	MI Alejandro Jardines
33	El Gambito Evans	Alfredo Aguilera	73	Pack especial: EL ALFIL	MI Angel Martín
34	La desviación	Alfredo Aguilera	74	La debilidad en la 8va fila	MI Alejandro Jardines
35	El ataque doble	Alfredo Aguilera	75	El Despeje de líneas y casillas	MI Alejandro Jardines
36	Siciliana Dragón Acelerado	Alfredo Aguilera	76	Siciliana Paulsen - 4...a6	MF Diego Mussanti
37	Siciliana Dragón Yugoslavo II	Alfredo Aguilera	77	Combinaciones de tablas	Alejandro Jardines
38	Española Steinitz Diferida	Alfredo Aguilera	78	Conjugación de Temas Tácticos	Alejandro Jardines
39	Siciliana Scheveningen	Armando López	79	Siciliana Paulsen – Khan	Alfredo Aguilera
39	Siciliana Scheveningen	Armando López	79	Siciliana Paulsen – Khan	Alfredo Aguilera
40	Siciliana Dragón Acelerado II	Alfredo Aguilera	80	La Jugada Intermedia	Alejandro Jardines
			81	Apertura de Líneas	Alejandro Jardines

<http://www.ajedrez21.com/ebooks>

# *Índice de contenidos*

---

<b>1. Introducción .....</b>	<b>4</b>
<b>2. En el Medio Juego.....</b>	<b>7</b>
<b>3. Partidas Modelos .....</b>	<b>11</b>
<b>4. Ejercicios.....</b>	<b>16</b>
<b>5. Soluciones .....</b>	<b>29</b>

---

## 1. Introducción

---

En este pack vamos a tocar un importante Tema Táctico, como lo constituye El Zugzwang. Es un interesante tema que debemos dominar en nuestro camino hacia la maestría, si es que queremos y aspiramos cada día a jugar mejor al Ajedrez. Ya hemos recalcado en trabajos anteriores que hay pocos textos ajedrecísticos dedicados a un Tema Táctico en particular, como lo hacemos en este trabajo.

Estos Temas Tácticos siempre han acompañado al Ajedrez desde su mismo comienzo, lo que sucede es que los jugadores de Ajedrez no toman real conciencia de estos hasta que en la década de los ochenta del siglo XX la Enciclopedia de Combinaciones de Ajedrez, comienza a dar su clasificación justamente a partir de estos Temas Tácticos, tal y como el que mostramos para ustedes en este pack.

***El Zugzwang no es más que cuando uno de los jugadores está en una situación donde no le conviene jugar, es decir, realizar su jugada de turno que en el Ajedrez es obligatorio, porque realizando esta jugada llevaría a la pérdida irremediable de la posición o de material, en estas situaciones donde no existe una jugada de espera que no comprometa la posición y permita resistir en la posición, y se tenga obligatoriamente que realizar dicha jugada que lleva al perjuicio fatal de la posición.***

***Se dice que ese jugar está en Zugzwang, en la mayoría de los casos dicho Zugzwang ocurre en los finales.***

En el Ajedrez de hoy día la táctica ocupa un lugar principal, y junto al dominio de los elementos tácticos el análisis también, pues los ajedrecistas como tendencia en la actualidad son muy analíticos en su pensamiento a la hora de jugar y resolver los problemas que se le plantean.

Claramente que esto tiene una justificación y es que con la aparición de los computadores, se mejoró poco a poco el flujo de información y el almacenamiento de partidas (Bobby Fischer fue un pionero en este sentido), por ende el primer impacto de los computadores fue causado en las aperturas.

Y el segundo en el medio juego, cuando precisamente en la década de los noventa del pasado siglo, comienza la carrera en el mejoramiento de los componentes esenciales de una computadora, como Microprocesadores, memorias RAM y el desarrollo paulatino y progresivo de mejores software para el Ajedrez, capaces de batir a los mejores jugadores del mundo, han hecho que el Ajedrez hoy día alcance ese nivel analítico que hace unos diez años no tenía.

Nada que la idea central de este trabajo (así como los demás packs de táctica) es llevarle unos sólidos conocimientos en el juego táctico, comenzando claramente por los Temas Tácticos Típicos que conocemos en el mundo del Ajedrez. El primer paso entonces es conocer el Tema Táctico, para entonces de una manera automática dar una respuesta

cuando la tengamos en una partida viva, aparte de que estamos trabajando capacidades ajedrecísticas (o capacidades intelectuales aplicadas al Ajedrez) como la memoria, el cálculo y la visión combinativa.

Repasemos juntos algunos conceptos de combinación, pues para que este elemento táctico tenga lugar en el Ajedrez debe de ocurrir una combinación, ¿Qué es una combinación? Veamos el concepto de algunos autores y grandes jugadores que han reflexionado al respecto.

### **Enciclopedia de Medio Juego. Antología de las Combinaciones de Ajedrez. Segunda Edición 1998.**

*La combinación es una variante forzada, con sacrificio de material, que conduce a un resultado positivo.*

### **Táctica del Medio Juego. I. Bondarevsky.**

*Una maniobra forzada o unas maniobras forzadas que se combinan con un sacrificio es lo que llamamos una combinación.*

### **Mikhail Botvinnik 1939.**

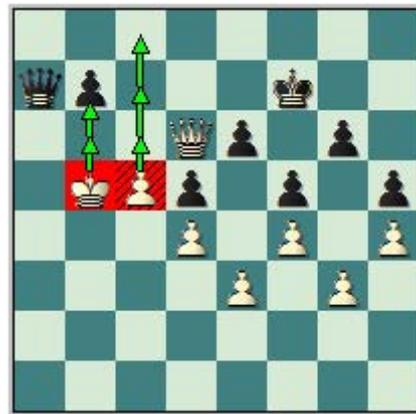
*Una combinación es una variante forzada con un sacrificio.*

### **Romanovsky (segunda edición de su libro sobre el medio juego en 1963).**

*El concepto amplio de una combinación, mantenido por los clásicos del ajedrez, puede expresarse con siguiente simple definición: Una combinación es una variante forza-*

*da por medio de la cual su iniciador logra un objetivo que se ha propuesto alcanzar.*

### **Primera Posición**



[Las negras mantienen la última línea de la defensa, no dejando al rey enemigo acceder a la casilla b6 de su territorio. "La Fortaleza" de las negras se destruye por medio Zugzwang.] **1.Dd7+ Rf6 2.Dd8+ Rf7 3.Dd6** [El turno de jugada está entregado a las negras, esto las mata]. **3...Da3** [Después de 3...Rf6 4.Df8 Jaque Mate. 3...Da8 4.Rb6 Y su majestad blanca penetra la fortaleza enemiga. 4...Da6+ 5.Rc7 Ganando.] **4.Dd7+ Rf6 5.Dxb7** Y el peón de c5 decide las acciones a favor del primer jugador. Este ejemplo fue tomado de la enciclopedia de medio juego.

### **Segunda Posición**



[El primer jugador tiene ventaja decisiva ya que tiene una dama de mas pero su oponente amenaza con realizar la jugada 1...Ae5 ganando la dama enemiga.] **1.Rh6** [Fuerte jugada que destruye todas las esperanzas de salvación de su rival.] **1...Ae5 2.Rg7 Ah2** [En caso de 2...Axf6+ 3.gxf6 Y las negras están Zugzwang obligadas a jugar y a perder luego de su movida. 3...Rd7 4.Rxf8 Ganando.] **3.c4 bxc4 4.e5 Axe5 5.bxc4 Axf6+ 6.gxf6 Th8 7.Rxh8 Rd7 8.Rg8 Re6 9.Rg7** Nuevamente Zugzwang y las negras abandonaron. Reti - NN; 1928.

Podemos concluir con algunos conceptos importantes y que siempre es bueno conocer, antes de comenzar la parte más práctica de este pack.

**Combinación:** es una secuencia forzada de jugadas con sacrificio.

**Visión Combinativa:** Es la capacidad para descubrir rápidamente ideas tácticas ocultas, es decir, el tipo de jugadas que no se perciben de un vistazo, y que normalmente implican sacrificio material.

**Motivos Combinativos:** Son las debilidades que permiten la realización de los temas tácticos.

**Tema Táctico:** Son los procedimientos para aprovechar tácticamente las debilidades de la posición, por ejemplo La Atracción, La Eliminación de La Defensa, La Desviación, Ataque Descubierta, entre otros.

## 2. En el Medio Juego

---

Todo lo referente a la táctica en el Ajedrez donde se ve mucho más reflejado es en el medio juego, claramente estamos hablando de unas de las fases donde probablemente se decidan la mayor cantidad de partidas, a cualquier nivel del Ajedrez mundial.

Los Temas Tácticos obviamente donde alcanzan su clímax es precisamente en esta etapa del juego, pues por lo general todas las piezas mayores y menores toman parte en la lucha, en la apertura poco a poco se incorporan, mientras que en el final solo hay algunas piezas presentes.

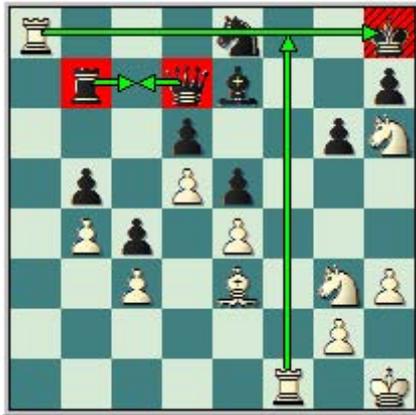
Ya hicimos mención a las **Condiciones Propias**, pero ¿qué son estas llamadas Condiciones Propias de cada posición? Son elementos que nos sirven para orientarnos desde un punto de vista táctico. Lo primero que debemos saber es en qué consiste el Tema Táctico que estamos estudiando, una vez identificado entonces trabajar con las Condiciones Propias que son:

- Amenazas de mates en primer orden y como principal amenaza en el Ajedrez. Esto nos permite buscar en la posición una jugada que amenace el mate para por medio de esta ganar un tiempo en el ataque, u obligar a nuestro contrario a realizar una jugada debilitadora que sea decisiva.
- Identificar las posibles casillas de escape que tenga el rey adversario. Delimitar bien cuáles son los escaques que el monarca adversario pueda usar para escapar del ataque, si el rey está en una posición de sitio (está siendo atacado) buscar los temas forzados, ya sea de entrega de piezas o de jaques continuos que den la victoria.
- Amenazas de ganancia de material, tales como las damas, piezas mayores, piezas menores y peones en ese orden de importancia. Con la misma idea de la amenaza de mate pero en este caso con menor importancia.
- Piezas sin sostén, ya sea mayores o menores. Las piezas que pueden ser atacadas o que pueden ser capturadas por medio del ataque.
- Pieza mal ubicada en el extremo del tablero o limitadas de movimientos. Piezas que podamos sacar partido de su mala ubicación, atacando (prácticamente) con una pieza de ventaja. O para por medio de una amenaza directa a esta pieza (y en ocasiones combinadas con otra amenaza al mismo tiempo) obtener algún tipo de ventaja que sea decisiva en la posición.
- Insuficiencia defensiva entorno al rey adversario. Siempre que no esté el caballo rey defendiendo el enroqué corto (Cf3 para las blancas y Cf6 para las negras) o el caballo dama defendiendo el enroqué largo (Cc3 para el primer jugador y Cc6 para el conductor de las piezas negras) existirá esta insuficiencia y el enroqué será mucho más fácil de atacar.



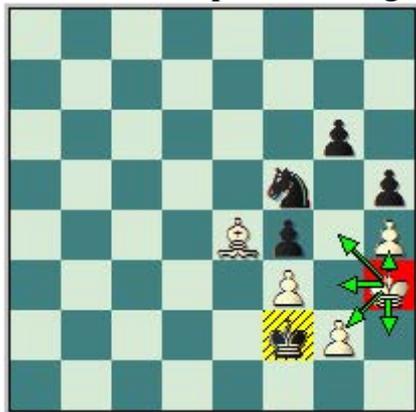
perderá la partida ya que tiene que salirse del cuadrado. Lasker, Ed - Moll; Berlín 1904.]

**Posición Explicativa #2**



**1.Tf7** [Y después de este fuerte movimiento las defensas negras se derrumban como un castillo de naipes ya que solo pueden jugar su torre hacia la casilla "c7" y esperar a la siguiente jugada enemiga; en otras palabras estas están en "Zugzwang".] **1...Tc7 2.Chf5 gxf5 3.Cxf5 h6 4.Cxe7 Dxe7 5.Txe7 Txe7 6.Axh6** Y las blancas se imponen. Kudriashov - Makarov; USSR 1979.

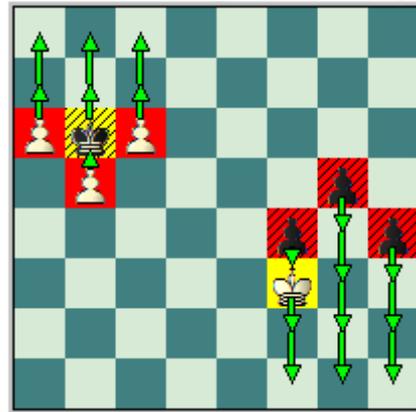
**Posición Explicativa #3**



[Aquí tenemos una posición típica de "Zugzwang" como Tema Táctico. Al analizar la misma con detenimiento podemos percatarnos de que las blancas tienen serios problemas

con su monarca que se encuentra limitado de movimientos. De ahí que sea muy fuerte...] **1...Rg1** [Cortado toda retirada de su majestad.] **2.Axf5** [Luego de la alternativa 2.g4 Cg3 3.gxh5 gxh5 4.Ag6 Ch1 5.Axh5 Cf2 Jaque Mate.; Y en caso de 2.Ad3 Cg3 3.Axg6 Ch1 4.Axh5 Cf2 Jaque Mate.] **2...gxf5** [Ahora las blancas están Zugzwang.] **3.g3** [Después de 3.g4 fxg4+ 4.fxg4 f3 Ganando.] **3...Rf2 4.g4 f3 5.f3 Re2 6.gxh5 f3 7.h6 f2 8.h7 f1D+ 9.Rg4 Df8** Y el primer jugador abandona ya que no puede coronar ninguno de sus infantes. Farago, I - Flesh; 1973.

**Posición Explicativa #4**



[Nuevamente tenemos otro instructivo ejemplo de Zugzwang donde el blanco jugo] **1.Rg4** [Y después de este simple movimiento de rey las negras tiene que abandonar ya que no pueden evitar el avance de los peones blancos. Este instructivo ejemplo fue realizado por Maizelis en el año 1956.]



### 3. Partidas Modelos

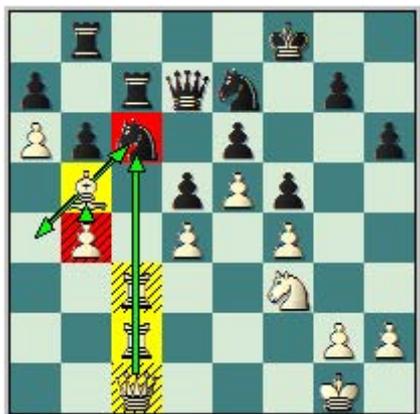
Como bien su nombre lo indica en esta clase vamos a estudiar el análisis de las partidas comentadas, donde este elemento táctico hace acto de presencia. Ya hemos repetido en numerosos trabajos anteriores, que uno de los ejercicios más completo que existe en el Ajedrez, es el estudio de las partidas comentadas de cualquier sistema, porque están presentes las tres fases del juego, y en este caso particular vamos a ver cómo surge el tema táctico que estamos estudiando.

#### **Alekhine, A - Nimzowitsch, A San Remo, 1930**

**1.e4 e6** [El fuerte ajedrecista Danés Aron Nimzowitsch plantea la defensa francesa donde el segundo jugador cede terreno en el centro del tablero para en un futuro bombardear la fortificación central blanca.] **2.d4 d5 3.Cc3 Ab4 4.e5 c5** [Este es el tipo de ruptura típica en esta posición]. **5.Ad2** [El ex campeón mundial elige una de las variantes de orilla a la hora de tratar la complicada Variante Winawer. Lo mejor para las blancas es 5.a3 Axc3+ 6.bxc3 Cc6 7.Dg4 g6 8.h4 h6 (En caso de **8...h5** Resulta interesante la retirada **9.Dd1** Y el complejo de casillas oscuras del lado del rey negro se encuentran extremadamente débiles.) 9.Ad2 c4 10.Dg3 Ad7 11.h5 g5 12.f4 f6 13.Ch3 Y la posición de las blancas es ligeramente mejor. Anand, V - Ponomariov, R; León (m) 2007.] **5...Ce7** [Interesante resulta la alternativa 5...Ch6 6.Cf3 Cc6 7.Ad3 c4 8.Af1 f6 (**8...Cf5** - 70/282) 9.exf6 Dxf6 10.Cb5 Axd2+ 11.Dxd2 0-0 12.Ae2 Cf5 13.c3 Ad7 14.0-0

Cce7 15.Ca3 Cg6 16.b3 b5 Y las negras están bien. Pérez, R - Arencibia, W; Santa Clara 87/(284) 2003.] **6.Cb5 Axd2+ 7.Dxd2 0-0 8.c3** [Consolidando su posición central. También se ha probado con 8.f4 Cbc6 (**8...a6** - 32/395) 9.Cf3 Cf5 10.Ad3 Ccx4 11.Cbxd4 Cxd4 12.Cxd4 cxd4 13.0-0 Db6 14.Tf3 f5 15.exf6 Txf6 16.Th3 h6 17.g4 Dc7 18.Tf1 e5 Y la posición es complicada. Mastrovasillis, D - Atalik, S; Atenas 88/269 2003.] **8...b6** [Error. Las negras tenían que jugar de una manera más activa. Por ejemplo 8...f6 Socavando la posición central blanca. 9.exf6 gxf6 10.dxc5 Cd7 11.b4 a5 12.Cf3 b6 Y el segundo jugador tiene una activa posición. Martínez - Arencibia; Cuba 1988.] **9.f4 Aa6 10.Cf3 Dd7 11.a4 Cbc6** [Después de 11...c4 12.Cd6 Cc8 13.Cxc8 Axc8 14.a5 Y las blancas tienen ventaja.] **12.b4** [Con este movimiento el primer jugador consigue la supremacía total en el centro y flanco dama.] **12...cxb4** [En caso de 12...c4 13.Ca3 Cd8 14.Cc2 Y la blancas tienen mejores oportunidades.] **13.cxb4 Ab7 14.Cd6** [Ya las blancas tienen clara ventaja según Keres y Pachman.] **14...f5** [Dudosa. Era mejor 14...a5 15.b5 Cb4 16.Ad3 f5 Y las negras tienen una mejor posición en comparación con la jugada de la partida.] **15.a5 Cc8** [Después de 15...bxa5 16.b5 Cd8 17.Dxa5 Con clara ventaja para el primer jugador.] **16.Cxb7 Dxb7 17.a6 Df7 18.Ab5** [Ahora los efectivos negros se encuentran embotellados en el lado de la dama.] **18...C8e7 19.0-0** [Y solo a la altura de la jugada diecinueve el monarca blanco enroca.] **19...h6 20.Tfc1 Tfc8 21.Tc2 De8 22.Tac1** [Era más fuerte 22.Ta3 Tc7 23.Tac3 Tac8 24.Dc1 Y la partida concluye en pocas jugadas.] **22...Tab8 23.De3**

**Tc7 24.Tc3 Dd7 25.T1c2 Rf8  
26.Dc1**

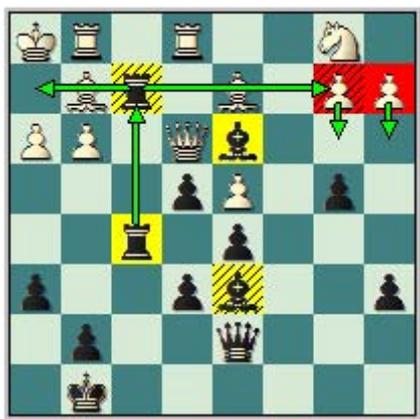


[Zugzwang, el segundo jugador carece de una jugada útil y no tiene nada que hacer ante el plan enemigo.] **26...Tbc8 27.Aa4 b5 28.Axb5 Re8 29.Aa4 Rd8 30.h4** [Nuevamente Zugzwang.] **30...h5 31.Rh2 g6 32.g3** Y las negras abandonaron. **1-0**

**Saemisch, F - Nimzowitsch, A  
Copenhague, 1923**

**1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6** [Y queda planteada la sólida defensa India de Dama donde el segundo jugador controla el centro a distancia con sus piezas menores para luego ocuparlo con sus peones.] **4.g3 Ab7** [La variante clásica. Una interesante replica es 4...Aa6 Muy de moda en la actualidad. 5.Dc2 Ab4+ 6.Ad2 Ae7 7.e4 d5 8.cxd5 Axf1 9.Rxf1 exd5 10.e5 Ce4 11.Cc3 Cxd2+ 12.Dxd2 Dd7 13.Rg2 Cc6 14.Tac1 Cd8 (Después de **14...0-0 15.Cd1 Cd8 16.Ce3 Ce6** Las acciones están igualadas.) 15.h4 0-0 16.Ce2 Ce6 Y las posibilidades son parejas. Slipak, S - La Fuente, P; Argentina (ch) 2009.] **5.Ag2 Ae7 6.Cc3 0-0** [También resulta atractiva 6...Ce4 7.Ad2 0-0 8.d5 Cd6 (**8...f5** — 105/175) 9.b3 f5 10.Tc1 Af6 11.Af4 De7 12.Ae5 Ca6

13.0-0 Cf7 14.Axf6 Dxf6 15.e4 f4 16.Dd2 g5 Y la posición es complicada. Kasimdzhanov, R - Nakamura, H; San Sebastián 2009.] **7.0-0** [Otra posibilidad es 7.Dc2 c5 8.d5 exd5 9.cxd5 Axd5 10.Cxd5 Cxd5 11.Ch4 Cb4 12.Dd2 C8c6 13.Cf5 Cd4 14.Cxd4 cxd4 15.Axa8 Dxa8 16.0-0 De4 17.a3 Cc2 18.Ta2 Tc8 19.b3 Tc3 20.Ab2 Tc6 21.Td1 Af6 22.Dd3 d5 23.Df3 h6 24.h4 g5 25.hxg5 hxg5 26.b4 Rg7 27.Dd3 b5 28.Ac1 Y se firmaron las tablas. Aronian, L - Carlsen, M; Morelia/Linares 102/(389) 2008.] **7...d5 8.Ce5** [Una mejor opción es 8.cxd5 exd5 9.Af4 Ca6 10.Dc2 Te8 (**10...c5** - 44/674) 11.Tad1 Ad6 12.Ae5 De7 13.a3 Tad8 14.Cb5 Axe5 15.Cxe5 Ta8 16.e3 c5 17.f4 cxd4 18.exd4 Ce4 19.Db3 Ted8 20.Tfe1 Y el primer jugador tiene clara ventaja. Salov, V - Ljubojevic, L; Linares 54/523 1992.] **8...c6 9.cxd5 cxd5 10.Af4 a6 11.Tc1 b5 12.Db3 Cc6 13.Cxc6 Axc6 14.h3 Dd7 15.Rh2 Ch5 16.Ad2 f5** [Iniciando el contra juego en el lado del rey.] **17.Dd1 b4** [Con este avance de peón se obliga al caballo enemigo a adoptar una posición pasiva.] **18.Cb1 Ab5** [Ahora el alfil se encuentra un una posición más activa.] **19.Tg1 Ad6** [Amenazando la fuerte ruptura 20...f4.] **20.e4 fxe4** [Con este sacrificio la posición blanca se derrumba como un castillo de naipes.] **21.Dxh5 Txf2 22.Dg5 Taf8 23.Rh1 T8f5 24.De3 Ad3 25.Tce1 h6**



[Zugzwang el primer jugador solo puede mover sus peones del lado de la dama. Y cuando estos se terminen toda abra culminada pues perderá material.] **0-1**

**Podgaets, M - Dvoretzky, M  
URSS-ch, 1974**

**1.d4 c5 2.d5 e5** [Este interesante orden de jugadas ha ganado cierta reputación y popularidad en la actualidad.] **3.e4 d6 4.Cc3 Ae7** [También se ha probado con 4...a6 5.a4 g6 6.Ae2 (6.Cf3 - 2/49) 6...h5 7.Cf3 Ah6 8.0-0 Axc1 9.Dxc1 Ag4 10.Cg5 Axe2 11.Cxe2 De7 12.Tb1 Cd7 13.h3 h4 14.f4 Th5 15.Cf3 Cgf6 16.Cc3 Rf8 17.De3 Rg8 18.f5 gxf5 19.exf5 Rh8 20.a5 Tg8 Y las negras están algo mejor. Sokolov, I - Morozovich, A; Ámsterdam 67/71 1996.] **5.Cf3 Ag4 6.h3 Axf3 7.Dxf3 Ag5 8.Ab5+ Rf8 9.Axg5** [Resultado interesante 9.a4 Axc1 10.Txc1 a6 11.Ae2 Cd7 12.0-0 g6 13.De3 Rg7 14.b3 h5 15.Cb1 Cgf6 16.Cd2 Tb8 17.Ta1 h4 18.a5 Ch5 19.Axh5 Txh5 20.Cc4 De7 21.Tae1 Y las blancas están mejor. Kotic, D - Boric, M; Bosnia i Hercegovina 82/(46) 2001.] **9...Dxg5 10.h4 De7 11.Ae2 h5** [Evitando que su oponente gane más terreno en el lado del rey.] **12.a4** [La jugada correcta en la posición era 12.g4 Df6 13.Dg3 Cd7 14.g5 Dd8 15.f4 Y la po-

sición del primer jugador es mucho mejor.] **12...g6 13.g3 Rg7 14.0-0 Ch6** [Poco a poco el segundo jugador ha ido solucionando sus problemas de apertura.] **15.Cd1 Cd7 16.Ce3 Thf8 17.a5 f5** [Ahora Dvoretzky lucha por alzarse con la iniciativa en el lado del rey.] **18.exf5 e4 19.Dg2 Cxf5 20.Cxf5+ Txf5** [La decisión correcta. Con la columna "f" semiabierta las posibilidades de ataque en el sector del rey del segundo jugador aumentan considerablemente.] **21.a6 b6 22.g4 hxg4 23.Axg4 Tf4 24.Tae1** [En caso de 24.h5 Ce5 25.Ae2 Df6 26.Ta4 Df5 27.Dg3 Tf8 Y la posición blanca es desesperada.] **24...Ce5 25.Txe4 Txe4 26.Dxe4 Dxh4 27.Af3 Tf8 28.Ah1 Cg4 29.Dg2 Tf3** [Y la torre negra es intocable.] **30.c4 Rh6**



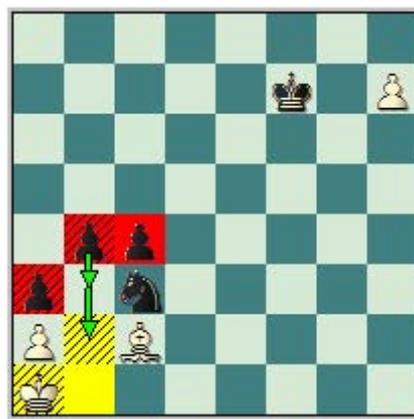
[Zugzwang ahora el primer jugador solo puede mover sus peones del lado de la dama y una vez que se terminen estos avances tendrá que abandonar ya que su posición se derrumbara como un castillo de naipes]. **0-1**

**Reti, R - Marshall, F  
Baden-Baden, 1925**

**1.c4 b6** [Este es un orden de jugadas muy elástico pero a la vez muy poco usado a la hora de enfrentarse



acordaron las tablas. Anand, V - Kramnik, V; León (m/2-rapidas) 85/417 2002.] **5.Ag2 Ae7 6.o-o o-o 7.Cc3 Ce4 8.d5** [También se ha probado con 8.Ad2 f5 9.d5 Af6 10.Dc2 Axc3 11.Axc3 exd5 12.cxd5 Axd5 13.Tfd1 Ab7 14.Cd4 (14.b3 - 6/663) 14...De7 15.b4 Ca6 16.a3 f4 Y las negras tienen cierta iniciativa en el lado del rey. Miroschnichenko, E - Adams, M; España 2007.] **8...Cxc3 9.bxc3 Af6 10.e4 Axc3 11.Tb1 exd5 12.cxd5 d6 13.Dc2 Af6 14.Ab2 Axb2 15.Dxb2 Cd7 16.Cd4 Cc5 17.Dc3 Df6 18.f4 a6 19.Tbe1 Tad8 20.e5 dxe5 21.fxe5 Dg6 22.Cf5 Rh8 23.Dc4 a5 24.Dh4 h6 25.Ce7 Dg5** [Error. Era mejor: 25...Dd3 26.Dg4 Rh7 27.Tf2 Tde8 28.Td1 De3 29.d6 Axc3 30.Rxc2 De4+ 31.Df3 Dxc3+ 32.Rxf3 Td8 Y la posición es complicada.] **26.Dxc5 hxc5 27.e6 Rh7 28.Cc6 Td6 29.e7** [Dudosa. Era mejor 29.Txf7 Te8 30.Ce7 Ac8 31.Cf5 Y las blancas tienen ventaja decisiva.] **29...Te8 30.Txf7 Tf6 31.Cd8 Rg6** [Era mejor 31...Txf7 32.Cxf7 Rg6 33.Cd8 Rf6 34.Ce6 Txe7 35.Tf1+ Rg6 36.Cxc5 bxc5 37.Tc1 Te2 38.Txc5 Txa2 39.Txc7 Tb2 40.Te7 Tb1+ 41.Rf2 Tb2+ 42.Rg1 Con igualdad.] **32.Txf6+ Rxf6 33.Cxb7 Cxb7 34.Te6+ Rf7 35.Te5 Txe7 36.Txc5 Cd6 37.Rf2 Rf6 38.Tg4 Re5 39.h4 b5 40.Tf4 Tf7 41.Txf7 Cxf7 42.Re3 Cd6 43.g4 b4 44.Af1 a4 45.Ad3 Rxd5 46.Ac2 a3 47.g5 c5 48.h5 Re5 49.h6 gxh6 50.gxh6 Rf6 51.Rd2 c4 52.Rc1 Cb5 53.Rb1 Cc3+ 54.Ra1 Rf7 55.h7**



[Con su último movimiento el primer jugador ha quedado Zugzwang.] **55...Rg7 56.Ad3 b3** Y las blancas abandonan. **0-1**

## 4. Ejercicios

---

Hasta aquí todo ha sido enseñanza, ahora pasamos a la clase más importante de este pack donde ustedes aplicarán todo lo aprendido hasta este momento, y por medio de la resolución de ejercicios de combinación alcanzarán el verdadero dominio del Tema Táctico Zugzwang.

Los ejercicios estarán ubicados por niveles de complejidad, es decir, de más fáciles a más difíciles y recibiendo mucha mayor información en los primeros ejercicios, para que usted comprenda y haga correctamente los ejercicios siguiendo la siguiente Metodología:

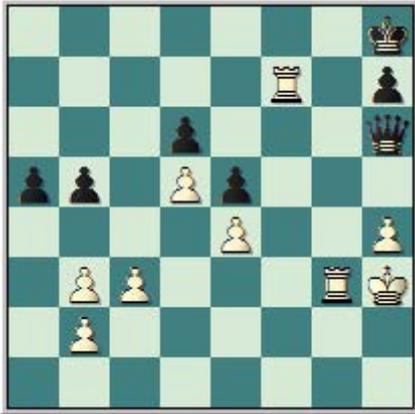
Es muy común hoy día que los ajedrecistas en una posición determinada entren a calcular de primera instancia consumiendo una gran cantidad de tiempo, y como quieren resolver todo por la fuerza bruta del cálculo luego de varias horas de juego se sobrevienen los apuros de tiempo. En aras de evitar esto es mucho más cómodo y económico (desde un punto de vista del tiempo) **Orientarse** en la posición primeramente siguiendo las Condiciones Propias de la posición, sería bueno que las tuviese en una especie de tablita, para que con el manoseo de

la misma se la vayan aprendiendo de memoria.

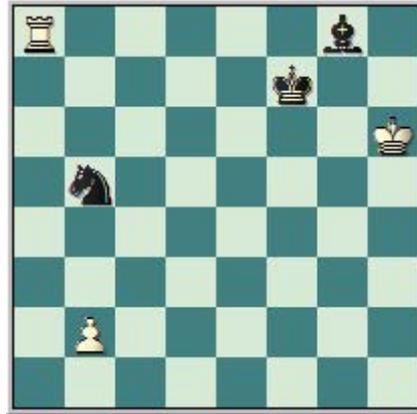
Finalmente solo decirles que (y este trabajo deben realizarlo a conciencia y con mucha fuerza de voluntad) para ganar confianza en el cálculo, una capacidad vital para el Ajedrez, debe usted no tratar de verificar su respuesta mientras que busca la solución del ejercicio, si realiza esto evitará que se engañe usted mismo. Al comienzo tendrán algunos problemas adaptarse a esta forma de estudio o entrenamiento del cálculo, pero es muy efectivo y pronto verá los resultados en su juego.

Es importante que en aras de realizar fielmente el ejercicio usted se imagine que está jugando una partida de torneo y no mueva ninguna pieza hasta haya concluido el mismo, en otras palabras que haya encontrado la respuesta. Debe anotar en un cuaderno de notas su respuesta para luego al finalizar el ejercicio pueda comparar su respuesta y ver en que se equivocó.

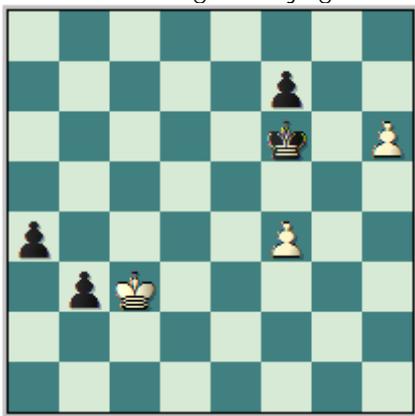
Cada ejercicio tendrá su número (para que sea más fácil encontrarlo en la sección de Soluciones) y su pregunta, que usted debe responder en su cuaderno de notas, habilitado especialmente para la ocasión.



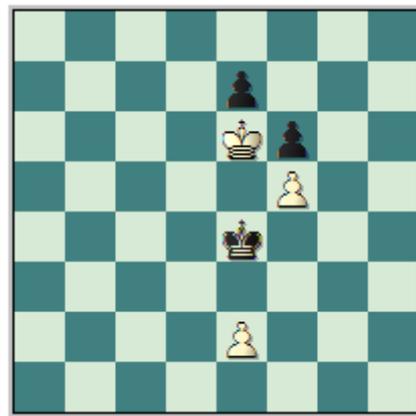
#1. Juegan las blancas. ¿Cómo usted aprovecha la descoordinación de las fuerzas del segundo jugador?



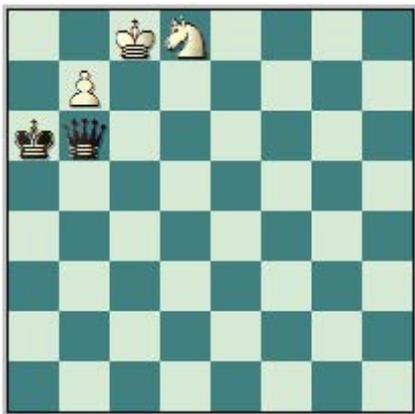
#2. Juegan las blancas. Juegue con precisión y remate la partida.



#3. Juegan las blancas. En los finales hay que jugar de la manera más exacta posible ya que un tiempo representa la victoria.



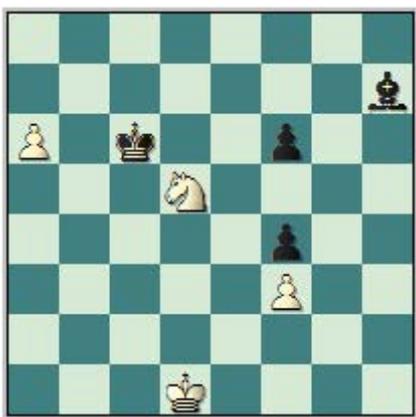
#4. Juegan las blancas. En los finales de reyes y peones los movimientos de los infantes hay que tenerlos siempre presentes.



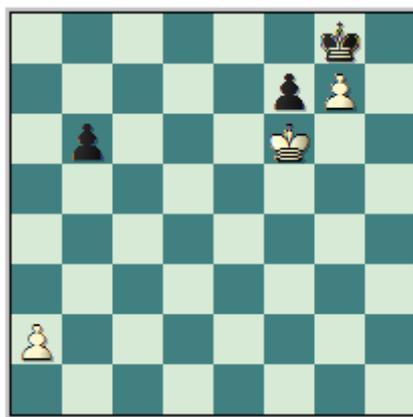
#5. Juegan las negras. ¿Cómo continuaría usted?



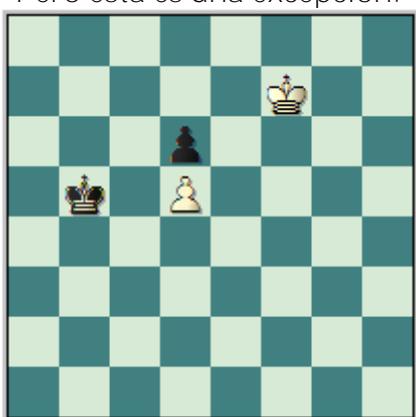
#6. Juegan las blancas. Las columnas abiertas son de gran importancia a lo largo de toda la partida por las posibilidades de penetración en el terreno rival.



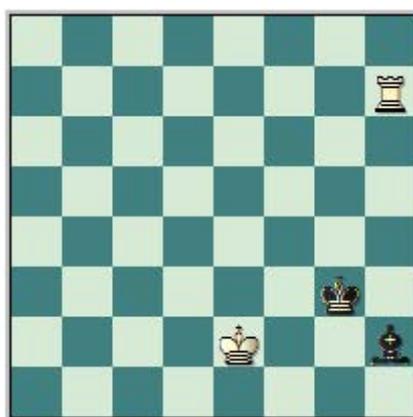
**#7.** Juegan las blancas. En los finales de alfil contra caballo en posiciones abiertas generalmente el alfil es mejor. Pero esta es una excepción.



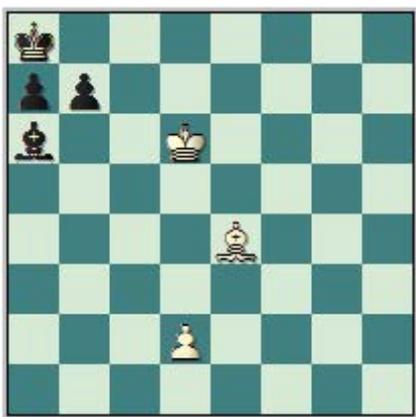
**#8.** Juegan las blancas. Juegue como un GM y remate la partida con elegancia.



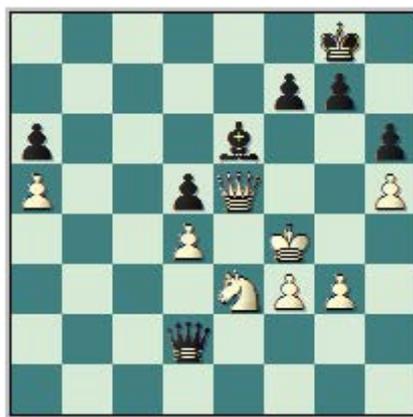
**#9.** Juegan las blancas. Este final es un clásico de los finales de reyes y peones. Es de vital importancia que usted memorice este ejemplo.



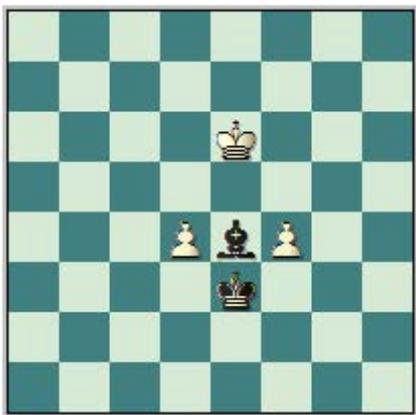
**#10.** Juegan las blancas. Juegue con energía y evite que los efectivos negros se reagrupen.



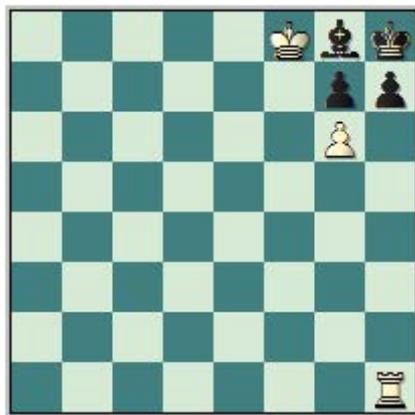
**#11.** Juegan las blancas. Aproveche la mala ubicación del monarca enemigo.



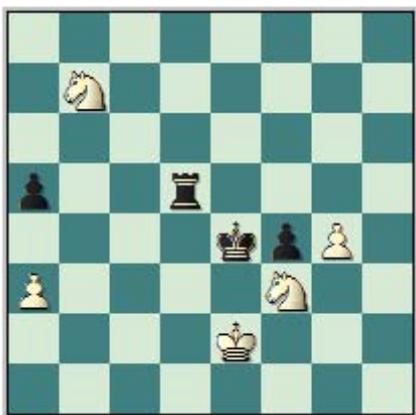
**#12.** Juegan las negras. Saque partido de la insegura ubicación del monarca enemigo.



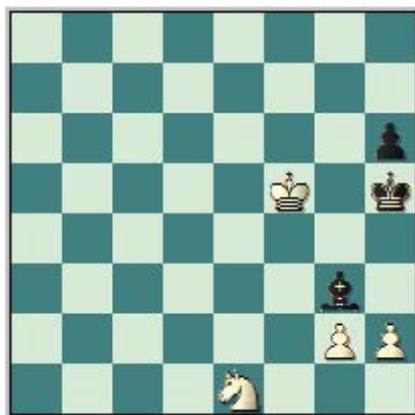
**#13.** Juegan las blancas. La última jugada negra fue Re3 error. ¿Cómo usted aprovecha este desliz?



**#14.** Juegan las blancas. Los efectivos negros se encuentran amontonados en una esquina del tablero. ¿Cómo seguiría usted?



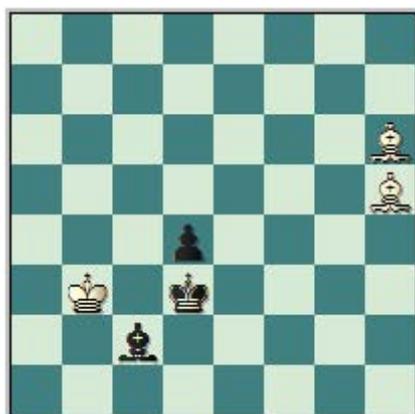
**#15.** Juegan las blancas. ¿Cómo usted aprovecharía la descoordinación de los efectivos negros?



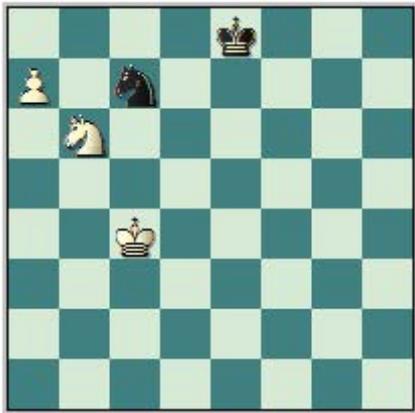
**#16.** Juegan las blancas. En ocasiones no siempre lo mejor es capturar las piezas enemigas. Lo principal en el ajedrez es el Jaque Mate.



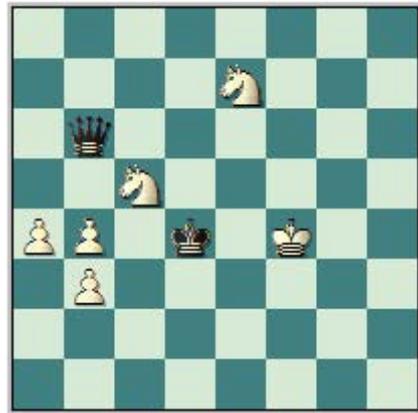
**#17.** Juegan las blancas. Juegue con energía y termine la partida ya.



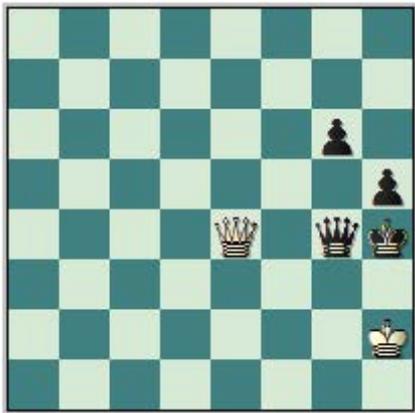
**#18.** Juegan las blancas. Elija la mejor casilla para colocar a su monarca.



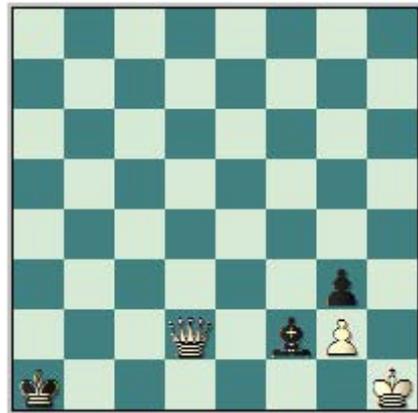
#19. Juegan las blancas. Encuentre la mejor manera de rematar la partida.



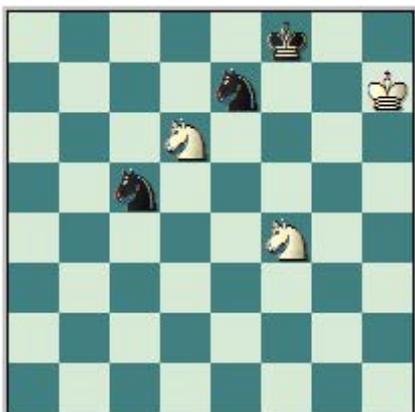
#20. Juegan las blancas. En el ajedrez lo principal es el valor relativo de las piezas.



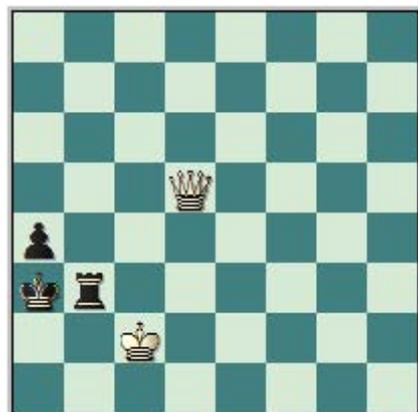
#21. Juegan las blancas.



#22. Juegan las blancas.



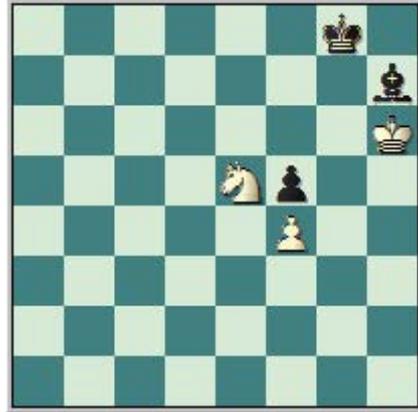
#23. Juegan las blancas.



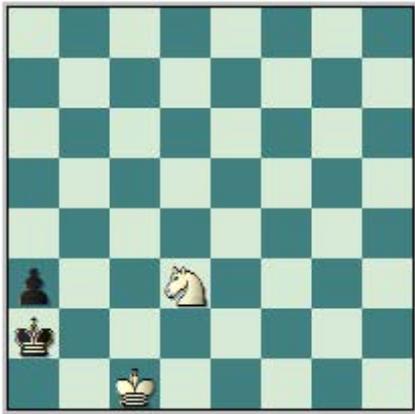
#24. Juegan las blancas.



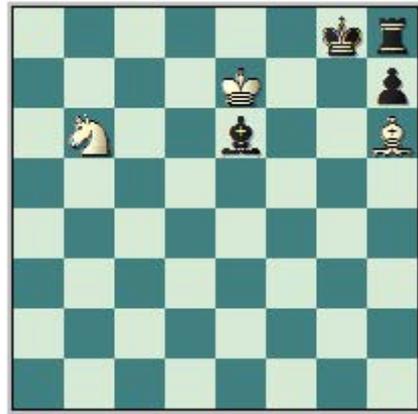
#25. Juegan las blancas.



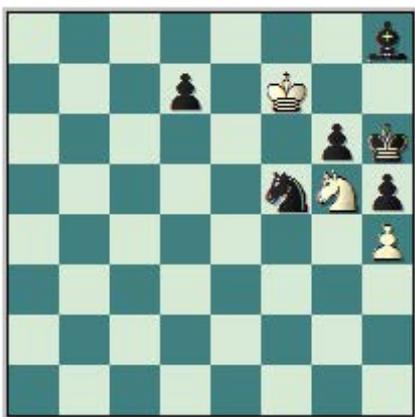
#26. Juegan las blancas.



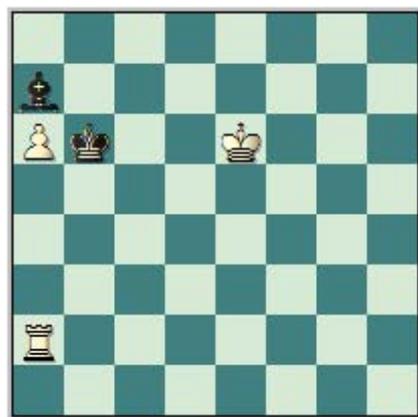
#27. Juegan las blancas.



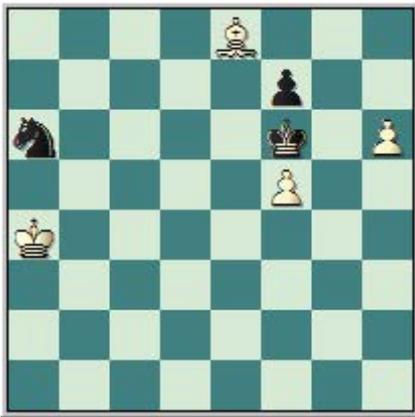
#28. Juegan las blancas.



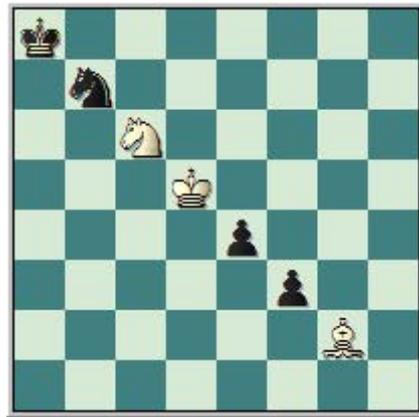
#29. Juegan las blancas.



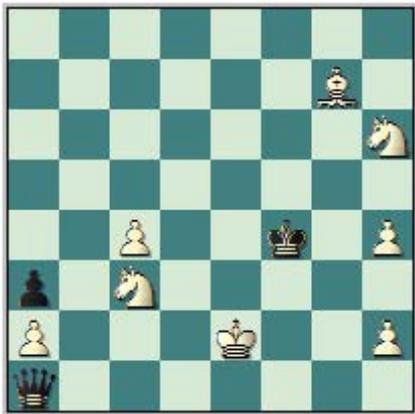
#30. Juegan las blancas.



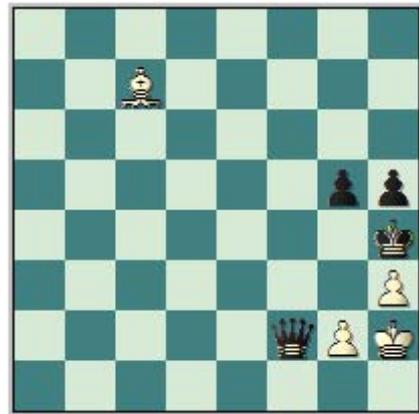
#31. Juegan las blancas.



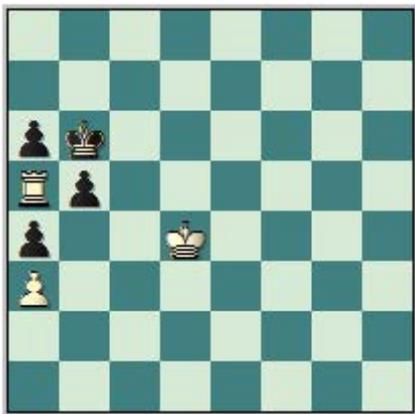
#32. Juegan las blancas.



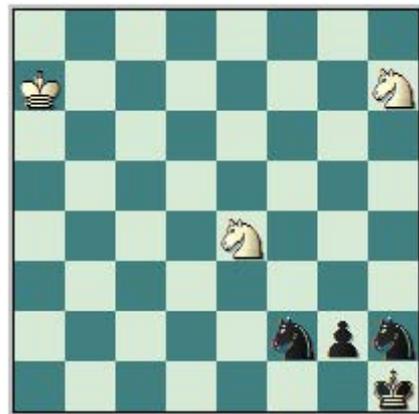
#33. Juegan las blancas.



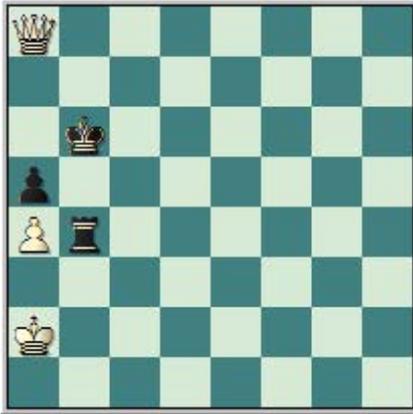
#34. Juegan las blancas.



#35. Juegan las blancas.



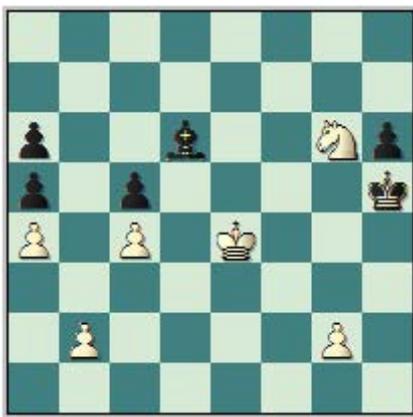
#36. Juegan las blancas.



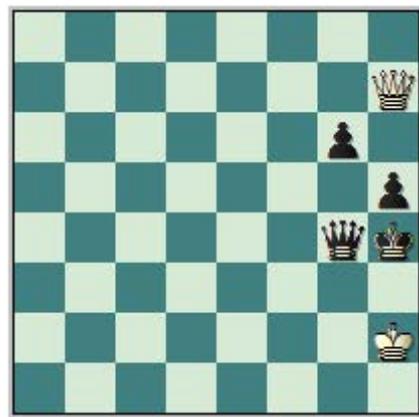
#37. Juegan las blancas.



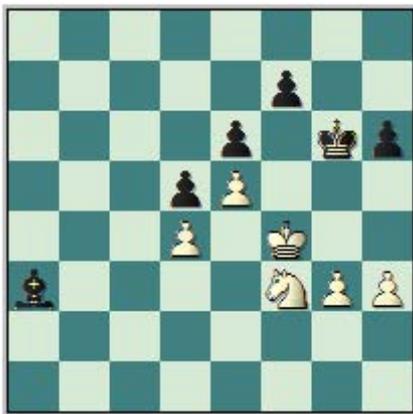
#38. Juegan las blancas.



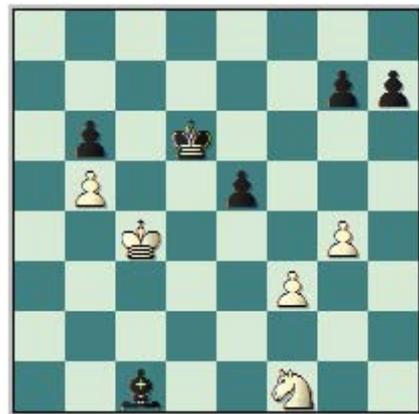
#39. Juegan las blancas.



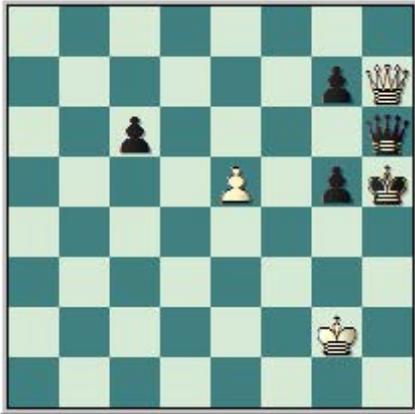
#40. Juegan las blancas.



#41. Juegan las negras.



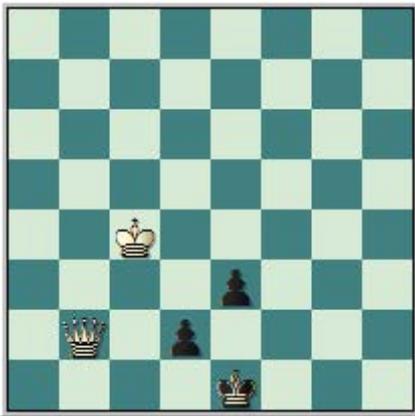
#42. Juegan las negras.



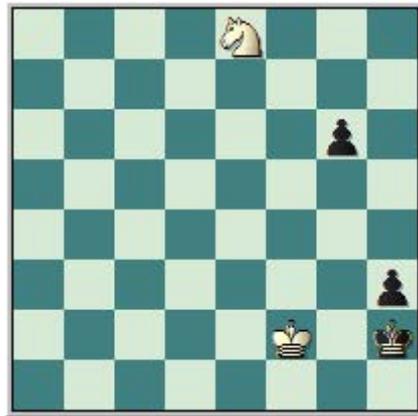
#43. Juegan las blancas.



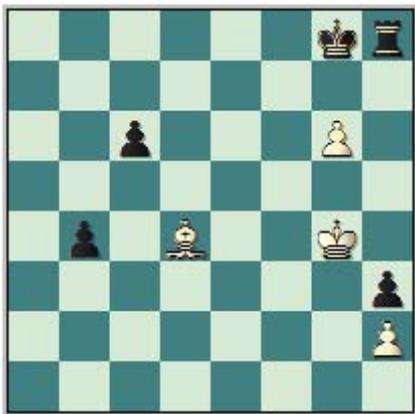
#44. Juegan las blancas.



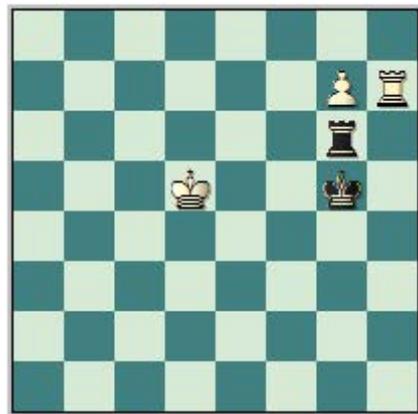
#45. Juegan las blancas.



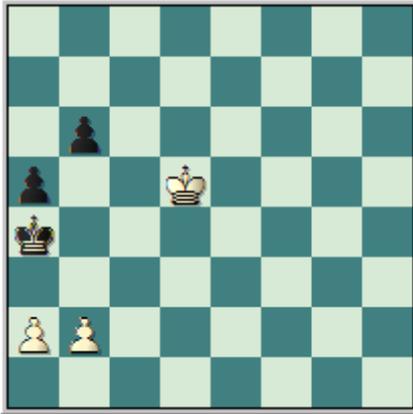
#46. Juegan las blancas.



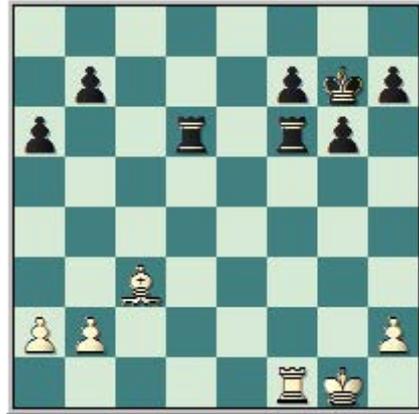
#47. Juegan las blancas.



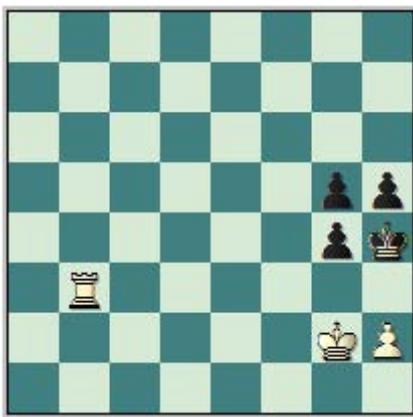
#48. Juegan las blancas.



#49. Juegan las blancas.



#50. Juegan las blancas.



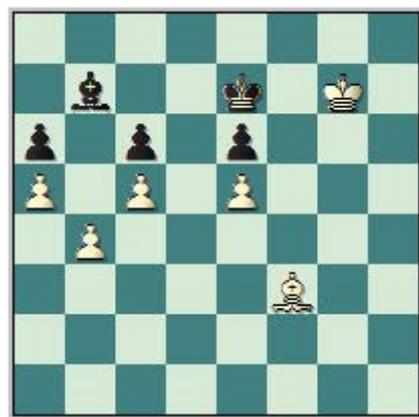
#51. Juegan las blancas.



#52. Juegan las negras.



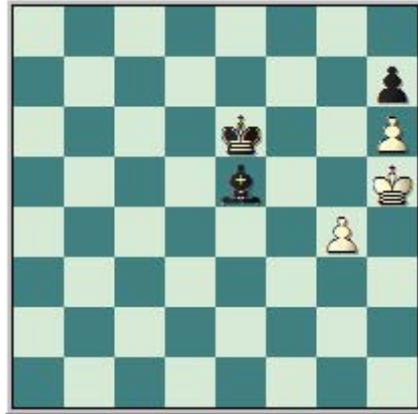
#53. Juegan las blancas.



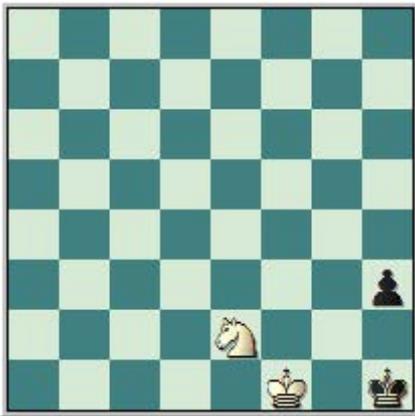
#54. Juegan las blancas.



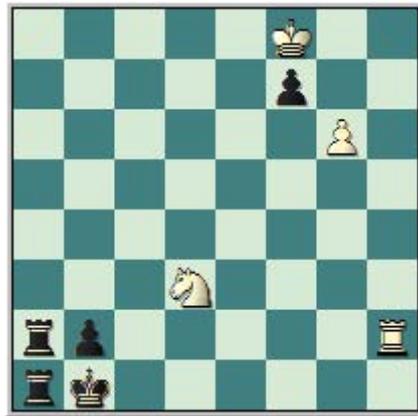
#55. Juegan las blancas.



#56. Juegan las negras.



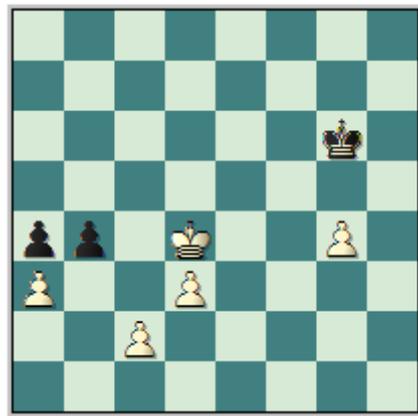
#57. Juegan las blancas.



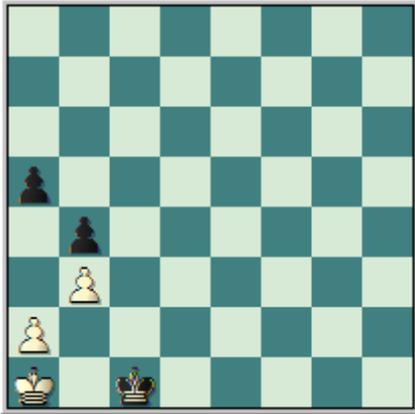
#58. Juegan las blancas.



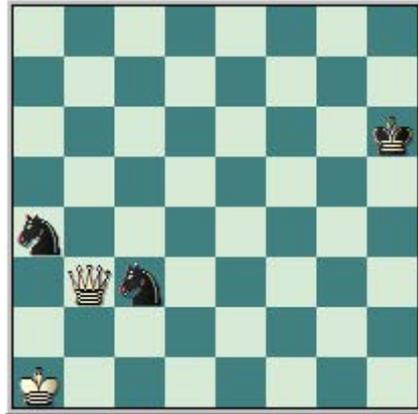
#59. Juegan las blancas.



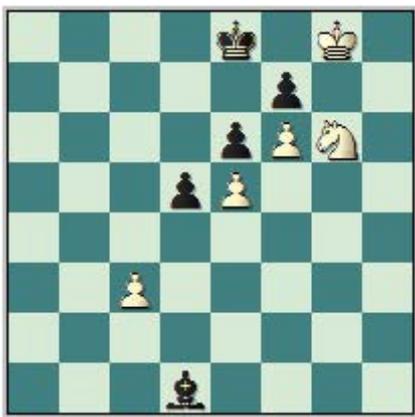
#60. Juegan las negras.



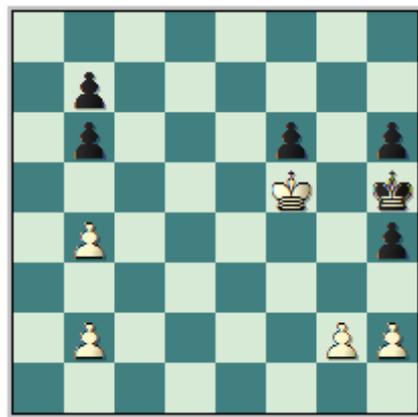
#61. Juegan las negras.



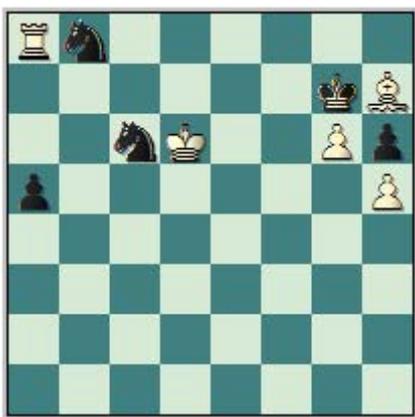
#62. Juegan las blancas.



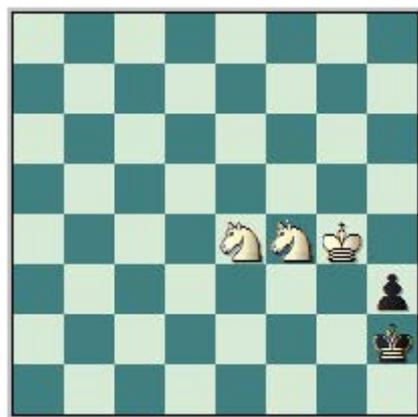
#63. Juegan las blancas.



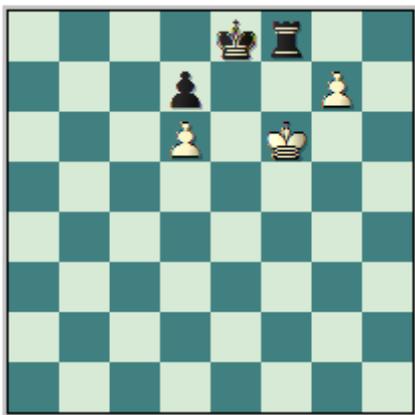
#64. Juegan las blancas.



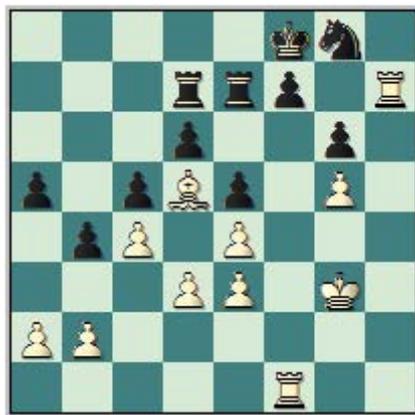
#65. Juegan las blancas.



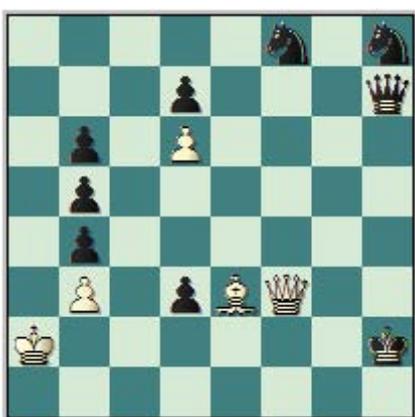
#66. Juegan las blancas.



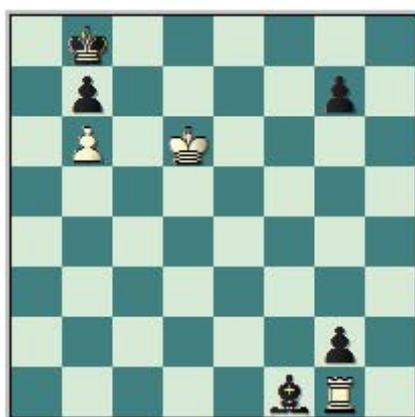
#67. Juegan las blancas.



#68. Juegan las blancas.



#69. Juegan las blancas.



#70. Juegan las blancas.

## 5. Soluciones

---

#1

**1.Tg5** Y las negras están completamente perdidas. Tchigorin - Shiffers; San Petersburgo 1900.

#2

**1.Td8** Y las blancas se imponen. Por ejemplo luego de **1...Re6** [Después de 1...Cc7 2.Td7+ Y el blanco gana.]

**2.Txg8** Ganando. Este problema fue creado por Kubbel 1955.

#3

**1.f5** Después de este fuerte avance de peón las negras se quedan en Zugzwang y fuera del cuadrado del peón más adelantado de su oponente. El segundo jugador depona las armas Goldberg - Zak; Leningrado 1934.

#4

**1.e3** Y la fortaleza negra cae, creado por Duras 1927.

#5

**1...Ra7** Y el blanco queda completamente perdido, creado por Chekover 1962.

#6

**1.Tc7 h4 2.Re3 b5 3.a3** Y las negras están en Zugzwang, tomado de la enciclopedia de medio juego.

#7

**1.Rc1** Con este movimiento el primer jugador obliga a su oponente a colocarse en una posición desventajosa. Por ejemplo **1...Rxd5** [Después de 1...Ag8 2.Ce7+ Ganando.; 1...Ag6 2.Ce7+ Ganando el alfil enemigo.; 1...Af5 2.Ce7+ Gana igualmente.; 1...Ad3 2.Cb4+ Ganando.; 1...f5 2.Rd2 Y las negras pierden.]

**2.a7** Y el peón blanco corona. Las

negras están completamente perdidas Vukovich 1947.

#8

**1.a4** Y con este movimiento las negras quedan Zugzwang. **1...Rh7** [Después de 1...b5 2.axb5 Ganando.]

**2.Rxf7** Y las negras están completamente perdidas tomado de la enciclopedia de medio juego.

#9

**1.Re7 Rc5 2.Re6** Y el negro pierde el peón de "d6" y con él la partida.

#10

**1.Rf1 Rf3** [Después de 1...Ag1 2.Rxg1 Y las negras tienen que abandonar.] **2.Txh2** Ganando tomado de la enciclopedia de medio juego.

#11

**1.Rc7** Y el segundo jugador tiene que mover su alfil quedando desprotegido el peón de "b7". **1...Ac4 2.Axb7** Jaque Mate, tomado de la enciclopedia de medio juego.

#12

**1...Rh7** Y con este sencillo movimiento de rey las blancas quedan completamente en Zugzwang.

**2.Dd6** [Después de 2.g4 Dh2 Jaque Mate.] **2...Dxd4** Jaque Mate. Sili - Balog; Corr.

#13

**1.Re5** Y las negras abandonan ya que no pueden evitar el avance de los peones enemigos. Creado por Paoli 1952.

**#14**

**1.Th6 gxf6** [Después de 1...Ad5 2.Txf7 Jaque Mate.] **2.g7** Jaque Mate. Creado por el niño prodigio del ajedrez Morphy.

**#15**

**1.a4 Td7** [En caso de 1...Td3 2.Cc5+ Ganando.] **2.Cc5+** Y las blancas ganan la torre enemiga y con ella la partida. Creado por Mandill 1933.

**#16**

**1.Cf3 Axf2** [Después de 1...Ac7 2.g4 Jaque Mate.] **2.g4** Jaque Mate. Creado por Lloyd 1859

**#17**

**1.De4 Rh5 2.Dh7** Jaque Mate. Creado por Limbach 1950.

**#18**

**1.Rb4 Ab1** [Luego de 1...Re4 2.Ag6+ Ganando el alfil enemigo.] **2.Ag6+** Ganando. Creado por Liburkin 1931.

**#19**

**1.Rc5 Rd8 2.Rc6** Y las blancas se imponen. Creado por Kuznetsov 1964.

**#20**

**1.Rg5** Ahora la dama enemiga se tiene que poner a tiro de los caballos enemigos. **1...Dxb4** [1...Db8 2.Cc6+; 1...Da7 2.Cc6+; 1...Dd6 2.Cf5+; 1...Re5 2.Cd7+; 1...Re3 2.Cd5+; 1...Rc3 2.Cd5+] **2.Cc6+** Ganando. Creado por Kubbel 1917.

**#21**

**1.De3 Df5** [Después de 1...Dg5 2.Dh3 Jaque Mate. 1...g5 Y en caso de 2.Df2+ Dg3+ 3.Dxg3 Jaque Mate.] **2.Dg3** Jaque Mate. Creado por Kortliver 1941.

**#22**

**1.Dc2 Ae1 2.Dc1+** Y las blancas se imponen. Joita 1956.

**#23**

**1.Rh8** Zugzwang **1...Ce4** [Después de 1...Cc6 2.Cg6 Jaque Mate.] **2.Ce6** Jaque Mate.

**#24**

**1.Dd4 Tb4** [Después de 1...Tb5 2.Da1+ Rb4 3.Dc3 Jaque Mate. 1...Tb7 2.Da1+ Rb4 3.Db2+; 1...Th3 2.Db2 Jaque Mate.] **2.Da1** Jaque Mate. Creado por Guretsky y Gorviz en el año 1864.

**#25**

**1.a3 Ce6** [Después de 1...b4 2.axb4 Jaque Mate.] **2.Cb7** Jaque Mate. Bernstein - NN; 1909.

**#26**

**1.Cc6 Rh8 2.Ce7 Ag8** [Luego de 2...Ag6 3.Cxg6+ Ganando. (Pero en caso de **3.Rxg6** Tablas por ahogado.) ] **3.Cg6** Jaque Mate. Troitsky 1924.

**#27**

**1.Rc2 Ra1 2.Cc1 a2 3.Cb3** Jaque Mate. Problema de entrenamiento.

**#28**

**1.Rf6 Ag4** [Por ejemplo luego de 1...Ab3 2.Cc8 Ac4 3.Ce7 Jaque Mate.] **2.Cd5 Ah5 3.Ce7** Jaque Mate. Skuya 1959.

**#29**

**1.Rg8 Cd6 2.Rxh8** [Zugzwang.] **2...Cf5 3.Cf7** Jaque Mate. Creado por Petrov 1845.

**#30**

**1.Rd7 Ab8 2.a7 Axa7 3.Rc8** Y las negras abandonan. Larsen - Miles; Bled 1979.

**#31**

**1.Rb5 Cc7+ 2.Rc5** [La decisión correcta. Fallaba 2.Rc6 por 2...Cxe8 3.Rd7 Rxf5 4.h7 Cf6+ 5.Re7 Cxh7 6.Rxf7 Con tablas ya que rey y caballo no pueden dar Jaque Mate.] **2...Cxe8 3.Rc6** Ganando. Creado por Kuznetsov 1955.

**#32**

**1.Ah1 f2 2.Ag2 e3 3.Af1** Y las blancas se imponen. Creado por Kuznetsov 1958.

**#33**

**1.Rf2 Dh1** [Después de 1...Dc1 2.Ce2+ Ganando. Luego de 1...Db2+ 2.Ce2+ Re4 3.Axb2 axb2 4.Cc3+ Rd3 5.Cb1 Rc2 6.Ca3+ Y las blancas se imponen.] **2.Ce2+ Re4 3.Cg3+** Y las negras tienen que abandonar. Creado por Kaminer 1926.

**#34**

**1.Ad6** [Fallaba 1.Ab8 por 1...g4 2.hxg4 Rxg4 3.Ac7 h4 4.Ad6 h3 5.Ac5 Dxc2 Jaque Mate. Ni tampoco resultaba 1.Ae5 por 1...g4 2.Af6+ Dxf6 Ganando.] **1...Df4+ 2.g3+ Dxc3+ 3.Axc3** Jaque Mate. Creado por Kaminer 1925.

**#35**

**1.Rd5 Rxa5 2.Rc5 b4 3.axb4** Jaque Mate. Creado por Kakovin 1940.

**#36**

**1.Cg3+ Rg1 2.Cg5 Cd3** [Después de 2...Cf1 3.Cf3 Jaque Mate.] **3.Ch3** Jaque Mate. Creado por Gurevich 1927.

**#37**

**1.Ra3 Td4** [Y en caso de 1...Rc7 2.Dxa5+ Y la partida termina.] **2.Db8+ Rc6** [Después de 2...Ra6 3.Db5+ Ra7 4.Dc5+ Ganando la torre enemiga.] **3.Db5+** Y las defen-

sas negras caen como un castillo de naipes. Creado por Grogoriev 1917.

**#38**

**1.Af6** [La continuación más elegante. Por ejemplo también resultaba 1.Cf5 Rg8 2.Axc7 h5 3.Rf6 Rh7 4.Ch6 h4 5.Rf7 h3 6.Cg4 h2 7.Cf6 Jaque Mate.] **1...gxf6 2.Rf8 f5 3.Cf7** Jaque Mate. Creado por Galitsky en el año 1900.

**#39**

**1.Rf5 Ag3** [Fallaba 1...Ac7 por 2.g4 Jaque Mate.] **2.b3+- Ae1 3.g4** Jaque Mate. Elstner - NN; Berlín 1960.

**#40**

**1.De7+ Dg5 2.De4+ Dg4 3.De3** Y las negras están en Zugzwang, e, la siguiente jugada pierden. Tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#41**

**1...Ac1+ 2.Rg4 h5+ 3.Rh4 Ae3** Y la situación del primer jugador es desesperada. Tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#42**

**1...Af4** Tras esta sencilla pero muy fuerte jugada las negras copan el caballo enemigo. **2.Rb4 Rd5** Y el monarca enemigo penetra. **3.Ra4 Rc4** Ganando. Tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#43**

**1.Df5 c5** [Después de 1...Rh4 2.Dh3 Jaque Mate. En caso de 1...Dg6 2.Dh3 Jaque Mate. Por ejemplo 1...g6 2.Dh3 Jaque Mate. 1...Dh8 2.Dh3+ Y las blancas ganan la dama enemiga.] **2.e6 c4** [Luego de 2...Df6 3.Dxf6 gxf6 4.e7 Y el peón corona.] **3.e7 Dc6+ 4.Df3+** Y las blancas se imponen. Creado por Troitsky 1899.

**#44**

**1.c6 a5 2.b5** [La decisión correcta. Por ejemplo fallaba 2.bxa5 por la elegante 2...Db2+ 3.Cxb2 Y tablas por ahogado.] **2...a4 3.b6 Dxb6** [Después de 3...a3 4.bxc7 a2 5.c8D+ Dd7 6.Cf2 Jaque Mate.] **4.Ce5** Jaque Mate. Creado por Troistky 1928.

**#45**

**1.Rd3 d1D+** [Después de 1...e2 2.Dxd2+ Rf1 3.Dxe2+ Ganando.] **2.Rxe3 Dg4 3.Dd2+ Rf1 4.Df2** Jaque Mate. Problema de entrenamiento.

**#46**

**1.Cf6 g5** [Luego de 1...Rh1 2.Cg4 g5 (Y en caso de la alternativa **2...h2 3.Rf1 g5 4.Cf2** Jaque Mate.) 3.Rf1 h2 4.Cf2 Jaque Mate.] **2.Cg4+ Rh1 3.Rf1 h2 4.Cf2** Jaque Mate. Tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#47**

**1.Rg5 b3 2.Ac3 c5 3.Ae5 c4 4.Af6** Y el segundo jugador tiene que abandonar. Tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#48**

**1.Re5 Rg4 2.Th1 Rg5** [Después de 2...Txg7 3.Tg1+ Ganando. Y en caso de 2...Rf3 3.Tf1+ Re3 4.Tf7 Tg1 5.Rf6 Tf1+ 6.Re7 Tg1 7.Rf8 Y el peón blanco corona.] **3.Tg1+ Rh6 4.Txg6+** Y las negras pierden. Tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#49**

**1.Rc4 b5+ 2.Rc3 b4+ 3.Rc4 b3 4.axb3** Jaque Mate. Creado por Brown 1841.

**#50**

**1.Txf6** La decisión correcta. **1...Txf6 2.h4** Ahora el negro solo

puede mover sus peones. **2...h6 3.Rg2 g5 4.h5** Evitando que el monarca enemigo acceda a la casilla "g6". Las negras están completamente perdidas. Tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#51**

**1.Th3+** Esta es la vía más elegante e rematar la partida. **1...gxh3+ 2.Rf3 g4+ 3.Rf4** Zugzwang **3...g3 4.hxg3** Jaque Mate. Tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#52**

**1...Re3 2.Txg5 Td1+ 3.Tg1 Rf2** Y las blancas se quedan sin alternativas. **4.Txd1 Ag2** Jaque Mate. Tomado de la Enciclopedia de medio juego.

**#53**

**1...Aa6 2.Df3** [Después de 2.Axa6 Df2 Ganando.] **2...Ad3 3.a4 Ae4 4.Df1 Db2** Seguido de 5...Db7 y 6...Dh7 ganando. Tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#54**

**1.Ag2 Aa8 2.b5 axb5 3.a6 b4 4.Af3** Y las negras están completamente perdidas. Tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#55**

**1.Dd5+ Rb4 2.Dd3 Da1** [Después de 2...Dc1 3.Da3+ Rc4 4.b3+ Rc3 5.Dxc1+ Ganando. 2...Dg1 3.Dc3+ Ra4 4.Da3 Jaque Mate.] **3.Dc3+ Ra4 4.b3+ Ra3 5.Dxa1+** Y el primer jugador tiene una dama de más. Tomado de la enciclopedia de medio juego.

**#56**

**1...Ag3 2.Rg5 Re5 3.Rh5 Rf6 4.g5+ Rf5 5.g6 hxg6** Jaque Mate. Tomado de la enciclopedia de medio juego.

#57

**1.Cg3+ Rh2 2.Cf5 Rh1 3.Rf2 Rh2 4.Ce3 Rh1 5.Cf1 h2 6.Cg3**  
Jaque Mate. Creado por Stamma 1757.

#58

**1.Rg7** [La decisión correcta. Por ejemplo fallaba 1.gxf7 por 1...Ta8+ 2.Rg7 T1a2 3.f8D Txf8 4.Rxf8 Ra1 5.Cxb2 Txb2 Y el segundo jugador consigue salvarse.] **1...fxg6** [Después de 1...f6 2.Rh6 f5 3.Rg5 f4 4.Rg4 f3 5.Rxf3 Ta6 6.Txb2 Jaque Mate.] **2.Rh6 g5 3.Rh5 g4 4.Rh4 g3 5.Rxg3 Ta3 6.Txb2** Jaque Mate. Este espectacular problema fue creado por Korolkov 1950.

#59

**1.Ta1 b5** [Después de 1...Dxe3 2.Ae4# Jaque Mate.] **2.Ra2 Df2+ 3.Ac2+ Dg1 4.Ad1 Df2+ 5.Ae2+ Dg1 6.Af3** Jaque Mate.

#60

**1...bxa3 2.Rc3 Rg5** Obligando a su oponente a mover sus peones ya que su rey se encuentra atado en la custodia del infante más adelantado de su rival. **3.d4 Rxg4 4.d5 Rf5 5.d6 Re6 6.d7 Rxd7** Y todo acaba para las blancas. Borisenko - Zvorykina; Riga 1963.

#61

**1...Rc2 2.a3 Rxb3 3.axb4 axb4 4.Rb1 Ra3 5.Ra1 b3 6.Rb1 b2**  
Cundo el peón llega a la séptima línea sin dar jaque al monarca enemigo este corona. En el caso contrario es tablas porque el rey enemigo se agencia de la casilla de coronación. **7.Rc2 Ra2** Y las negras se imponen. Tomado de la enciclopedia de finales.

#62

**1.Dg8** Obligando al monarca enemigo a moverse. **1...Rh5** En caso de que el segundo jugador desconecte sus caballos estos caerán fácilmente. **2.Dg7 Rh4 3.Dg6 Rh3 4.Dg5 Rh2 5.Dg4 Rh1 6.Dg3** Y los caballos se tienen que mover. **6...Cd5** [Después de 6...Ce2 7.Df3+ Ganando.] **7.Df3+** Y las blancas ganan.

#63

**1.Ch8 Ah5** [En caso de 1...Ae2 2.Cxf7 Ganando.] **2.Rg7 Ag6 3.Cxg6 fxg6 4.Rxg6 Rf8 5.f7 d4 6.cxd4 Re7 7.Rg7** Y las blancas se imponen.

#64

**1.b5** Zugzwang **1...h3 2.g4+ Rh4 3.b3** Zugzwang **3...h5 4.g5 fxg5 5.b4** Zugzwang **5...g4 6.Rf4** ¡Nuevamente Zugzwang! **6...g3 7.hxg3** Jaque Mate.

#65

**1.Re6 Cd4+ 2.Re7 Cdc6+ 3.Re8 Rf6 4.Ag8 a4 5.Ad5 Cb4 6.Txb8 Cxd5 7.Rf8** Y las blancas se imponen. Creado por Kuznetsov 1964.

#66

**1.Rf3 Rg1 2.Cg3 Rh2** [Después de 2...h2 3.Ch3 Jaque Mate.] **3.Cge2 Rh1 4.Ch5 Rh2** [Nuevamente falla 4...h2 por 5.Chg3 Jaque Mate.] **5.Rf2 Rh1 6.Cd4 Rh2** [En caso de 6...h2 7.Cg3 Jaque Mate.] **7.Cf3+ Rh1 8.Cg3** Jaque Mate. Creado por Troitsky.

#67

**1.Rg5 Tg8** [Después de 1...Rf7 2.gxf8D+ Rxf8 3.Rf6 Ganando.] **2.Rg6 Tf8 3.gxf8D+ Rxf8 4.Rf6 Re8 5.Rg7 Rd8 6.Rf7 Rc8 7.Re7 Rb7 8.Rxd7** Y las negras tienen que abandonar. Creado por Prokesh 1942.

**#68**

**1.Tf6** La jugada más fuerte en la posición. **1...Cxf6** [Luego de 1...Re8 2.Th8 Rf8 3.Txg6 fxg6 4.Txg8 Jaque Mate.] **2.gxf6 Rg8 3.Tg7+ Rf8 4.Rg4 Te8 5.Rg5 Tde7 6.Th7 Rg8 7.fxe7 Txe7** [Por ejemplo Después de 7...Rxh7 8.Rf6 g5 9.Axf7 Txe7 (9...g4 10.Axe8 g3 11.Ag6+ Rh6 12.e8D g2 13.Dh8 Jaque Mate.) 10.Rxe7 g4 11.Ae6 g3 12.Ah3 Las blancas se imponen.] **8.Txf7 Txf7 9.Rxg6** Y el segundo jugador abandona. Gruenfeld - Pogach; URSS 1950.

**#69**

**1.Dg4 Df7** [Después de 1...Cf7 2.Af4+ Rh1 3.Df3+ Rg1 4.Ag3 Dh3 5.Af2+ Rh2 6.Ag1+ Ganando. Y en caso de 1...d2 2.Af4+ Rh1 3.Dd1+

Rg2 4.De2+ Rg1 (4...Rh3 5.Df3+ Rh4 6.Dg3+ Rh5 7.Dg5 Jaque Mate.) 5.Ae3+ Rh1 6.Df1+ Rh2 7.Af4 Jaque Mate.] **2.Af4+ Rh1 3.Dh3+ Rg1 4.Ae3+ Df2+ 5.Axf2+ Rxf2 6.Dxh8 d2 7.Dd4+ Re2 8.De4+ Rf1 9.Df3+ Re1 10.De3+ Rd1 11.Rb2 Ce6 12.Dg1+ Re2 13.Rc2** Y el primer jugador se impone. Creado por Mann en el año 1912.

**#70**

**1.Rd7 Ab5+ 2.Re7 Af1 3.Rd8 g6 4.Rd7 Ab5+ 5.Re7 Af1 6.Rd8 g5 7.Rd7 Ab5+ 8.Re7 Af1 9.Rd8 g4 10.Rd7 Ab5+ 11.Re7 Af1 12.Rd8 g3 13.Rd7 Ab5+ 14.Re7 Af1 15.Rd8** Y el primer jugador se impone ya que su torre capturara ambos peones enemigos. Este ejemplo fue creado por Kuznetsov 1979.