

## LA DESVIACIÓN.



¡Se estrenan los packs de táctica! En este encontrarás abundantes explicaciones y 90 ejercicios para resolver

Al igual que los elementos estratégicos típicos están clasificados por Temas, como por ejemplo, La Pareja de Alfiles, los elementos tácticos típicos también tienen su clasificación por Temas, y la Desviación de la Defensa, esta ubicado dentro ellos, es un Tema Táctico Típico, que conviene dominar bien, dada la elevadísima frecuencia de aparición en partidas tanto oficiales como informales.

Pues bien el OBJETIVO FUNDAMENTAL de este pack es que usted se familiarice y DOMINE este tipo de situaciones donde aplica la Desviación, siendo capaz de resolver en cualquier posición para que pueda realizar un cálculo más preciso en cualquier fase de la partida, y por otro lado despierte su imaginación y la visión combinativa muy necesaria para la resolución de un problema concreto en una posición determinada en cualquier fase del juego.

**Queda prohibida terminantemente la reproducción total o parcial por cualquier medio o soporte del contenido de esta publicación.**

**Derechos reservados EDAMI 2004-2007**

## Clase #1: Introducción.

Al igual que los elementos estratégicos típicos están clasificados por Temas ejemplo, La Pareja de Alfiles, El Peón Dama Aislado, El Peón Pasado entre otros. Los elementos tácticos típicos también tienen su clasificación por Temas, y la Desviación de la Defensa, está ubicado dentro ellos, en otras palabras La Desviación es un Tema Táctico Típico.

Aunque el término “Tema Táctico” ha estado incluido a lo largo de todos estos años en diferentes bibliografías (El tomo de Grau, Estrategia y Táctica de Euwe, etc.) gracias al surgimiento de la Enciclopedia de Medio Juego Yugoslava en la década del 80 dicho término toma notoriedad y popularidad, al ellos realizar una excelente clasificación de los temas que ayudarían metodológicamente a una mayor comprensión de los mismos. Es decir, para tratar precisamente de proporcionar una organización metodológica a la hora del estudio, desde un punto de vista táctico del Medio Juego.

Desde entonces se ha utilizado esta clasificación para que el primer paso en el entrenamiento de la táctica en el Ajedrez utilice estos elementos, y nosotros haremos uso de esta clasificación para nombrar a este pack.

Pues bien el **OBJETIVO FUNDAMENTAL** de este pack es que usted se familiarice y **DOMINE** siendo capaz de resolver en cualquier posición el Tema Táctico en cuestión, por otra parte que con todos los Packs de Tácticas, que poco a poco se irán publicando usted se irá identificando y dominando claramente los mismo para que pueda realizar un cálculo más preciso en cualquier fase de la partida, y por otro lado despierte su imaginación y la visión combinativa muy necesaria para la resolución de un problema concreto en una posición determinada en cualquier fase del juego.

Damos inicio a este pack con uno de los temas mas fascinantes dentro del atractivo mundo del juego combinativo: La Desviación.

Este Tema Táctico siempre estuvo presente en las partidas de Ajedrez, pero solo estaba al alcance de los mejores o más talentosos jugadores de principio del siglo XX, digamos en los primeros treinta años Capablanca, Lasker, Alekhine, Marshall, Nimzowitch por tan solo mencionar algunos que lograron a través de sus partidas mostrarnos de una forma nítida la aplicación de este tema y de otros mas.

Antes de pasar al contenido de La Desviación, solo creemos oportuno señalar el significado de la palabra Táctica en Ajedrez. Muchas han sido las acepciones que han dado a esta palabra en la vida, por ejemplo:

*“La estrategia es la utilización de la batalla para ganar la guerra,  
y la táctica es la utilización de los hombres para ganar la batalla”*

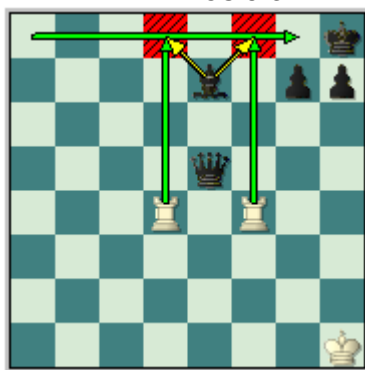
Haciendo un rápida interpretación de esta frase, podemos darnos cuenta que, cuando se habla de estrategia se habla de la planificación de toda la guerra, pero la táctica refiere a cuestiones más concretas de una batalla.

En el Ajedrez (con su viva semejanza a las grandes batallas libradas por la humanidad) sucede lo mismo, la táctica son las acciones concretas en una posición, la utilización de las **Condiciones Propias**, que no son otras que las condiciones de cada posición que propician el surgimiento del Tema Táctico tales como piezas sin sostén, las amenazas y las insuficiencias defensivas, como los más importantes, en aras siempre de la obtención de una ventaja posicional definitiva y/o ganadora.

En nuestro juego es muy importante la táctica y va de la mano de la estrategia, una no puede ir separada de la otra pues por la sencilla razón de que cuando se triunfa en una si te descuidas la otra te lleva a la derrota, por ejemplo, puede tener usted una posición técnicamente ganada que si no sabe como rematarla entonces perderá la posibilidad de obtener el punto completamente. Por otro lado si realiza una combinación hermosa de un número x de jugadas y obtiene una posición completamente ganadora técnicamente y no sabe como ganarla de nada le ha servido la táctica. Esperamos que se entienda bien claro esta estrecha e importantísima relación. Resumiendo la Táctica es la resolución o el planteamiento de problemas concretos por su rival o para su rival.

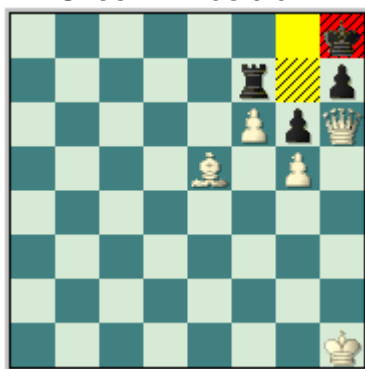
Entrando ya en materia, La Desviación no es más, que una jugada que desvía la atención (o libera una casilla, diagonal, fila o columna) de la **Pieza Defensora** de un **Punto (escaque) de Vital Importancia en Tablero**, para con esta desviación en primer lugar y por sobre todas las cosas dar Jaque Mate, o en su defecto obtener ventaja material decisiva. Apoyándose siempre en las **Condiciones Propias de la Posición**. Veamos las siguientes posiciones y se podrá entender claramente lo que se acaba de explicar:

PRIMERA POSICIÓN.



En esta posición nos encontramos con el Clásico Tema de Desviación, en este caso de la defensa. Expliquémoslo por medio de las jugadas. Las blancas juegan **1.Td8+**, la jugada de Desviación en este caso de defensa, las blancas están desviando el Alfil (Pieza Defensora) de la defensa de la casilla f8 (Punto de Vital Importancia). Explotando la debilidad en la octava fila (Condiciones Propias de la Posición). Para que las negras se vean forzadas a responder **1...Axd8**, y entonces se viene el Jaque Mate con **2.Tf8**.

SEGUNDA POSICIÓN.



Otra posición que nos ayudará a identificar La Desviación como Tema Táctico. Pero veamos mejor la explicación con jugadas. **1.Df8+** La jugada de Desviación, en este

caso para liberar la acción del alfil en la gran diagonal, cosa que la torre negra (Pieza Defensora) no permite, por estar ubicada en la casilla f7 (Casilla de Vital importancia), explotando la situación del rey negro que no tiene casillas de escapes (Condiciones Propias de la posición, en la próxima clase profundizaremos en esto). Para que el segundo jugador se vea forzado a contestar... **1...Txf8** y entonces, **2.f7** Jaque Mate.

Claro que este Tema Táctico Típico y ningún otro vienen solos, casi siempre están estrechamente relacionados entre ellos. Pero el objetivo de este packs es que usted estudie y domine La Desviación como Tema Táctico Típico.

## Clase #2: La Desviación como Tema Táctico en el Medio Juego.

Los Temas Tácticos donde más se ven son el Medio Juego, por las características que tiene esta fase de juego que por lo general casi todas las piezas están presentes y completamente desarrolladas, a diferencia de las aperturas (donde las piezas no han sido desarrolladas) y los finales que hay menos piezas y por ende menos juego táctico, aunque debemos añadir que en los finales se suelen dar también algunos temas de Desviación. Pero lo principal es la presencia de la Dama como pieza fundamental en el ataque, por ser la pieza más poderosa en el mismo

Ya conocimos La Desviación como Tema Táctico Típico, y como hemos dicho para que surja este tiene que ser propiciado por una serie de **CONDICIONES PROPIAS** de la posición. Pues bien lo primero que debemos hacer para dominar bien este Tema Táctico es identificarlo muy bien, para eso vamos a auxiliarnos de las siguientes posiciones, que explicaremos al dedillo, así como lograr identificar las Condiciones Propias de cada posición, para utilizar estas en el beneficio nuestro.

Nada que hemos hablado de las **CONDICIONES PROPIAS** de cada posición y para poder identificarlas hay que conocerlas como una regla más del ajedrez y estas son:

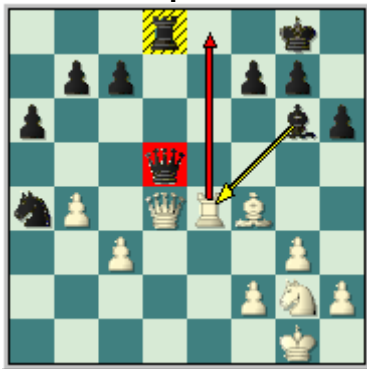
- ✓ Amenazas de mates en primer orden y como principal amenaza en el Ajedrez. Esto nos permite buscar en la posición una jugada que amenace el mate para por medio de esta ganar un tiempo en el ataque, u obligar a nuestro contrario a realizar una jugada debilitadora que sea decisiva.
- ✓ Identificar las posibles casillas de escape que tenga el rey adversario. Delimitar bien cuales son los escaques que el monarca adversario pueda usar para escapar del ataque, si el rey esta en una posición de sitio (esta 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 este 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.
- ✓ Utilización de líneas (filas, columnas y diagonales) abiertas para el traslado de las piezas hacia el ataque hacia cualquier sector del tablero.
- ✓ Puntos débilmente defendidos, por el bando contrario. Para determinar cuales son las casillas que nuestro contrario no puede defender eficazmente y sacar provecho de esto por medio de las amenazas antes citadas.
- ✓ Casillas donde las piezas agresoras coinciden en su acción en el tablero. Para ver que punto en el tablero nuestras piezas (en caso de que estemos atacando) dominan y poder realizar una incursión sobre la posición adversaria.

- ✓ Responder ¿Cuántas piezas puedo incorporar al ataque? Por medio de esto sabemos cuantas piezas y con que rapidez se pueden pasar las piezas al ataque.
- ✓ Responder ¿Cuántas piezas defiende y cuantas atacan? Y por ende posibilidades de sacrificio para la destrucción del enroqué porque el agresor se queda con muchas más piezas atacantes que defensoras.
- ✓ La presencia de peones pasados que favorecen a una combinación simplificadora para llegar al final con ventaja decisiva para el bando agresor.
- ✓ Le debilidad en la estructura de peones, que puede favorecer una combinación simplificadora con un final técnicamente ganador.

Recuerde siempre consultar (si desea puede anotarlos en una tabla o algo parecido) estos criterios expuestos, antes de entrar a resolver cualquier ejercicio que se le presente a usted en el futuro (y en este mismo pack), es decir, estas Condiciones Propias le servirán de Orientación en la posición, le valdrán para Orientar su Calculo en que dirección debe ir, hacia donde debe calcular. A nadie se le ocurre conducir un coche sin tener un previo destino, sería como lanzarse a la mar sin rumbo. Piense que su pensamiento es un Océano inmenso y se corre el grave peligro de perderse en el, y por si fuera poco en un tiempo determinado pues actualmente se puede decir que la pieza 17 es el reloj.

Siempre los Temas Tácticos están relacionados y afloran en las posiciones, producto de las **CONDICIONES PROPIAS** de las mismas. Es decir, no podrá existir en la posición un Tema de Desviación si no hay una pieza débilmente defendida como en las dos Posiciones Explicativas que acabamos de ver, o si no existe al menos una de las Condiciones Propias que acabamos de exponer y explicar. Veamos entonces la primera Posición Explicativa:

#### Posición Explicativa #1.



La primera posición demostrativa del Tema Táctico, donde las condiciones propias de la posición facilitan que el Tema Táctico en primer lugar pueda darse y en segundo sea fácil de identificar. Este es el típico caso de Desviación de la defensa en este caso, ya que la Dama negra esta débilmente defendida por la torre negra que a su vez esta custodiando la octava fila, de hay que...

**1.Te8+** Y nuevamente la Jugada de Desviación, pero en este caso de la defensa de una pieza, la dama negra, las negras se ven casi forzadas a escoger entre dos variantes completamente perdedoras las dos. **1...Txe8** Por otra parte si, **1...Rh7** **2.Txd8** Ganando con facilidad. **2.Dxd5** Y las blancas tienen ventaja material suficiente para imponerse en la posición resultante.

Veamos seguidamente tres Posiciones Explicativas más, que van a enriquecer muchos más nuestro conocimiento sobre este Tema Táctico Típico. Es importante

antes de continuar nuestro estudio sobre este tema, recordar que el objetivo en esta clase es que usted se familiarice e identifique correctamente el Tema Táctico Típico y que sea capaz de extraer de la posición que tenga en su tablero, las **CONDICIONES PROPIAS** de la misma, y no que resuelva las posiciones que contiene esta clase.

### Posición Explicativa #2:



Analicemos la posición, partiendo primeramente de las Condiciones Propias que tiene la misma. Si nos percatamos bien hay un detalle que salta a la vista y es la situación del rey negro que esta en una posición de sitio (esta siendo atacado) y no tiene casillas de escapes, es decir, no se puede mover, porque a las casillas que tiene acceso g7 y g8 están dominadas por las piezas blancas. Ahora en este tipo de situación solo necesita un jaque para que este se convierta prácticamente en Jaque Mate, por ejemplo en f6. Pero si las blancas lo buscan con 1.Ag5 entonces las negras pueden entregar su dama por librarse del ataque de mate con, 1...Dxg5 2.Dxg5 Txf7, y no hay ni rastro del ataque blanco, aunque conservan ventaja material para imponerse. Por otra parte, si este jaque se busca por e5 nos topamos con la torre de e8, pero aquí esta la cuestión Desviar la Defensa de esa importante casilla, aprovechando la Condición Propia de la posición, que el rey negro no puede defenderse sobre los jaques, toda amenaza directa al mismo debe ser obstruida o debe ser capturada la pieza agresora, entonces...

**1.Df8+** Ahora única jugada es, **1...Txf8** Ya explicábamos que el rey no puede moverse porque donde quiera que vaya estará en jaque, de ahí que esta captura es forzada.

**2.Ae5+** Y el triunfo blanco, por medio del sacrificio de la dama blanca el alfil de casillas blancas tiene acceso a la casilla e5 para el definitivo y mortal Jaque. **2...Df6 3.Axf6** Jaque Mate.

### Posición Explicativa #3:



Orientándonos en la posición nuevamente nos topamos con la situación de sitio del rey negro (esta siendo atacado) y el hecho que este no se puede mover, esta vez por la acción de un solo peón h6 y ayudado por su torre de g8, de hay el razonamiento nuevamente que cualquier Jaque se puede convertir prácticamente en Jaque Mate, ¿donde? Bueno, no existe una debilidad en la octava fila que pueda aprovecharse, y sobre la diagonal a1-h8 no hay muchas posibilidades pues la dama la defiende, pero la



dama tiene una tarea mucho más importante y es defender el punto f7, pues (y hagamos esto en su tablero) si retiramos la dama del tablero y el caballo blanco salta hacia f7 este Jaque se convierte en Mate. Combinando estas dos Condiciones Propias de la posición, la situación del rey negro y la casilla de f7, podemos decir que la idea del Tema Táctico es Desviar la defensa de esta casilla, que la dama tiene a su cargo con...

**1.Dd4 Dxd4** Forzado, de cualquier otra manera las negras pierden. **2.Cxf7** Jaque Mate.

#### Posición Explicativa #4:



Orientación primero y luego calculo, Bien la situación del rey negro es casi la misma que en los dos últimos ejemplos, no se puede mover pero en este caso por la acción de sus propias torres. Otra Condición de la posición importante es que si miramos detenidamente la torre y el caballo unen su acción sobre la torre de g8 y como el rey (ya uniendo las dos Condiciones Propias) negro no tiene casillas de escape entonces...

**1.Dxh7+** Forzado es tomar de torre, porque el caballo apoya esta captura. **1...Txh7**  
**2.Txg8** Jaque Mate.

#### Posición Explicativa #5:



La última posición típica que veremos. El mismo detalle de las posiciones 3, 4 y 5, el rey negro esta en una posición de sitio y no tiene casillas de escapes. Por tanto es necesario buscar los temas forzados con jaques que nos puedan dar la victoria, en este caso el alfil de casillas negras evita el mate directo con Th7, así que uniendo estos dos elementos podemos encontrar a... **1.Dxh6+** La jugada de Desviación de la Defensa. Forzado es tomar en h6, para defender el jaque en esta posición donde el rey negro no tiene ninguna casilla de escape. **1...Axh6** **2.Th7** Jaque Mate.

Resumiendo esta clase, podemos decir que lo importante a la hora de enfrentar una posición determinada en Ajedrez, no es entrar a calcular (como equivocadamente se hace) desde el mismo primer comienzo en que la vemos. Es como si un cirujano que entra al quirófano sin una previa preparación, sin que conozca y consulte a su paciente



y sepa cual es tratamiento a esta patología. Nada lo primero que debemos hacer es **Orientarnos** en la misma.

El Ajedrez con su increíble parecido a la vida (difícilmente haya un deporte que se parezca tanto a ella) no escapa a este estudio previo de los casos, porque si no nos Orientamos correctamente en la posición corremos el grave peligro de malograr la misma y en muchos casos hasta perderla.

Recuerde que esta Orientación debe hacerse basada en las Condiciones Propias de cada posición, para determinar el Tema Táctico y es entonces y solo entonces que pasamos a la etapa del calculo, para darle la completa solución al ejercicio. Esperamos que haya comprendido la presencia de este Tema Táctico en el medio juego, y las **Condiciones Propias** que favorecen surgimiento Tema Táctico en el Medio Juego.

## Clase #3: Análisis de Partidas donde la Desviación esta presente como Tema Táctico.

Hasta aquí hemos visto el Tema Táctico desde un punto de vista puramente de enseñanza, ahora lo veremos en las partidas, en la practica del Ajedrez, veremos como este surge demostrados con Partidas Comentadas, y protagonizadas por jugadores fuertes de todos los tiempos.

Es importante que por sobre todas las cosas presten especial atención a los comentarios de las partidas pues en estos, explicamos de que manera surgen las Condiciones Propias para que aflore en la posición el Tema Táctico Típico en este caso la Desviación de la Defensa.

Solo antes de pasar a las partidas demostrativas, queremos recordarles que unos de los ejercicios generales más completos que existe en el ajedrez es precisamente el estudio de las partidas comentadas, pues con los comentarios enriquecemos nuestro lenguaje ajedrecístico interno, encontramos las tres fases de juego en este solo ejercicio, y máxime cuando se trata de un tema en especifico. Veamos entonces los ejemplos demostrativos.

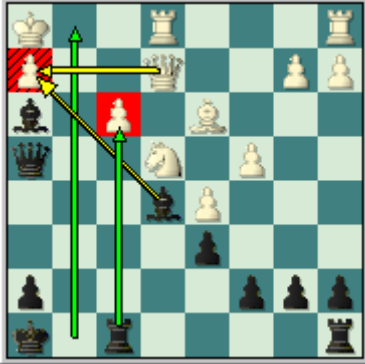
**Donner, J H - Gligoric, S;  
Eersel, 1968.**

**1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7** [Planteando la muy dinámica Defensa India de Rey.] **4.e4 d6 5.Cf3 0-0 6.Ae2 e5 7.d5 Cbd7 8.Ae3 Cg4 9.Ag5 f6 10.Ah4 Ch6 11.Cd2 g5 12.Ag3 f5 13.exf5** [Otra posibilidad es 13.f3] **13...Cf6** [Ahora si, 13...Cxf5 14.0-0 Con idea de Cde4 y Ag4 con una ventaja estratégica tangible; Muy interesante es, 13...Cc5 con idea de e4.] **14.Cde4 Cxe4 15.Cxe4 Axf5 16.f3** [Mucho mejor es, 16.Ad3 sin debilitar la estructura de peones en el flanco rey, Gligoric, S.] **16...g4**



[Claramente la jugada más enérgica que tienen las negras en la posición, intenta sacar ventaja inmediatamente del descuido del primer jugador.] **17.Af2** [Mucho mejor era, 17.0-0 manteniendo mejores chances.] **17...gxf3 18.gxf3** [Prácticamente forzado, por ejemplo un grave descuido hubiese sido, 18.Axf3 Axe4 19.Axe4 Txf2 20.Rxf2 Dh4+ 21.Re3 Cg4+ 22.Rd2 Cf2 23.De2 Cxe4+ Con posición completamente ganadora.] **18...Cg4 19.Ad3** [Las blancas se equivocan. Ahora las negras aprovechan muy bien que el peón de f3 es el único sostén del caballo de e4, por ejemplo si 19.fxc4 Axe4 20.0-0 (20.Tf1 c6 Y la posición negra es ligeramente superior. Las negras ya han concluido el desarrollo, y se disponen a realizar acciones centrales para tratar de explotar la situación del monarca blanco en el centro.) 20...Dg5 y la posición negra sigue siendo ligeramente preferible.] **19...Cxf2** [Ya la posición negra es preferible, tienen mayor seguridad de su rey, y la clara posibilidad de trasladar las piezas negras en un posible ataque sobre el flanco rey.] **20.Cxf2 Dh4 21.0-0** [En caso de, 21.Axf5

Txf5 22.0-0 Taf8 Con clara ventaja negra.] **21...e4** [Con la misma idea y mucho más fuerte es 21...Ah6 aprovechando las casillas negras del centro y flanco rey, y la diagonal h6-c1 para este fin. Lo que sucede que el sacrificio del peón central por medio del avance e5-e4, es típico en la India del Rey.] **22.Cxe4** [Con idea de defender el enroqué desde la segunda fila, un grave error hubiese sido 22.Axe4 Ae5 23.Te1 Dxb2+ 24.Rf1 Ag3 Con una posición completamente ganadora.] **22...Ah3** [Las negras continúan incorporando sus piezas para que el ataque sea devastador.] **23.Te1 Ae5 24.De2 Rh8** [Liberando la columna 'g', para que sus torres también se puedan incorporar a través de ella al ataque.] **25.Rh1**



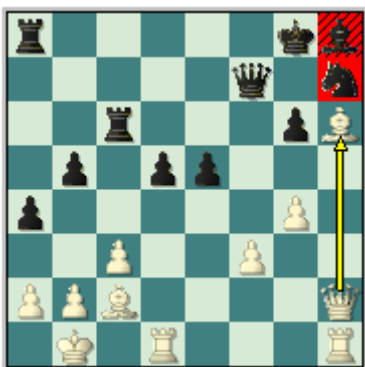
[Analicemos un instante esta posición, donde al parecer las negras se han quedado sin actividad en el flanco rey, por ejemplo 25...Tae8 jugada perfectamente lógica, y no se ve como el segundo jugador después de esto pueda progresar. Pero bien hay Condiciones Propias en la posición que debemos tomar en cuenta. Veamos, el rey blanco está siendo atacado, existe una seria insuficiencia defensiva entorno al monarca blanco (ausencia del caballo de f3 y la estructura de peones está desecha debilidades en h2 y f3), atacan cuatro piezas contra solo una pieza defensiva (pueden entregarse piezas para la total destrucción de la defensa), existe un punto de coincidencia para las piezas negras y es el peón de h2, y por si fuera poco las negras pueden utilizar las líneas abiertas del flanco rey, para trasladar rápidamente sus piezas mayores al ataque. Uniendo todos estos elementos podemos encontrar la fuerte y decisiva jugada.] **25...Txf3** [Y de repente con un fuerte golpe las negras deciden la lucha a su favor. La jugada de desviación, la única pieza blanca que defiende el enroqué es la dama y de repente se aparta de la defensa del punto h2. Donde coinciden las piezas negras con su ataque la batería Dama y Alfil.] **26.Dxf3** [Por ejemplo si, 26.Tg1 Taf8 27.Tae1 Af1 28.Texf1 Txf1 29.Dg2 (29.Txf1 Txf1+ 30.Rg2 Te1 Ganando.) 29...T1f3 Con ventaja decisiva negra.] **26...Ag4** [Liberando la columna 'h', para exista la terrible amenaza de mate y de ganancia de la Dama al mismo tiempo. Las dos amenazas más grandes que hay en el Ajedrez.] **27.Df2** [Forzado las blancas tienen que volver a la segunda fila para defender el mate en h2.] **27...Af3+ 28.Rg1 Axb2+** Y las blancas abandonan pues pierden mucho material para poder sacar a su rey de la red de Mate. Por ejemplo si 29.Dxb2 entonces entra la torre negra al juego con 29...Tg8+ y las blancas pierden la Dama. Por otra parte si, 29.Rf1 entonces 29...Dh3+ 30.Dg2 Dxb2 Jaque Mate.

**Kuzmin, G P - Alterman, B;**  
**Voroshilovgrad, 1989.**

**1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6** [Las negras plantean la Defensa Dragón.] **6.Ae3 Ag7 7.f3** [La Variante más aguda para tratar al Dragón, El Ataque Yugoslavo, donde las blancas buscan un rápido ataque sobre el flanco rey.] **7...Cc6 8.Dd2 0-0 9.0-0-0 Cxd4 10.Axd4 Ae6 11.Cd5** [Otra posibilidad bien frecuentada es, 11.Rb1] **11...Axd5 12.exd5 Dc7 13.Rb1 Tfc8 14.Tc1 a6 15.h4 e5**



[Una jugada totalmente innecesaria, que debilita sin razón el centro y flanco rey. De hecho es una jugada que las negras se ven obligadas a realizar cuando y solo cuando las blancas están ejerciendo una insoportable presión a través de la columna 'e' semiabierta, directamente sobre el peón retrasado de e7, pero este no es el caso. Mucho mejor hubiese sido, 15...b5 Con la clara idea de seguir con el ataque sobre el flanco dama.] **16.dxe6 fxe6 17.g4 Df7 18.h5** [Las negras solo han logrado con su juego poco efectivo que las blancas desarrollen un peligroso ataque sobre el flanco rey.] **18...e5 19.hxg6 hxg6** [Ya han surgido las primeras Condiciones Propias de la posición. La columna 'h' esta completamente abierta en favor de las blancas, para que por esta las blancas puedan pasar (o ejercer presión) sus piezas mayores, por otra parte el enroqué negro carece de la "normal" configuración de peones que usualmente tienen los enroques (h7-f7-g7), en este caso solo queda g6. Dos Condiciones Propias que nos va informando que en la posición se puede y se tiene que atacar.] **20.Ae3 d5 21.Ah6 Ah8** [Evitando el cambio de los alfiles de casillas negras que debilitará más aun el enroqué negro.] **22.Dh2 Ch7** [La posición es bien difícil para el conductor de las piezas negras, pero ligeramente mejor es 22...Cd7 dándole mayor coordinación a sus piezas.] **23.Ad3 Tc6 24.c3** [Las blancas se equivocan en el plan, quieren presionar sobre los peones centrales negros despejando la columna dama para que su torre presione el avance de los mismos, pero mucho más fuerte era 24.Ad2 Con la clara idea de restringir al máximo las piezas negras. 24...Tac8 25.Dh4 Clara ventaja blanca.] **24...b5** [La posición es bien dura de defender, pero había que tener al menos compensación material por el ataque que las blancas están desarrollando. Por ejemplo, se podía jugar 24...Dxf3 25.Ae3 Df7 26.Tcf1 Tf6 (Claro que no, 26...Dc7 por 27.c4 e4 28.cxd5 Dxh2 29.Txh2 Tf6 30.g5 Tf5 31.Ae2 Clara ventaja blanca. 31...Td8) 27.Txf6 Axf6 28.Tf1 Y las blancas solo tiene una ligera ventaja, producto de la fuerte iniciativa que tienen. Pero la posición negra es mucho más jugable.] **25.Ac2 a5 26.Tcd1 a4**



[Al parecer el ataque blanco no ha resultado, y los peones negros del flanco dama están arriba del enroqué blanco. Veamos las Condiciones Propias en la posición unidas a las dos ya vistas, ¿qué se une a las ya vistas? Pues bien hay una pésima coordinación de las piezas negras la torre de a8 esta sin sostén, las piezas menores negras están débilmente defendidas (Ch7 y Ah8), el punto de coincidencia de las

piezas blancas es h7 sobre la columna 'h'. Pues bien unamos estos elementos y podremos encontrar...] **27.Txd5**



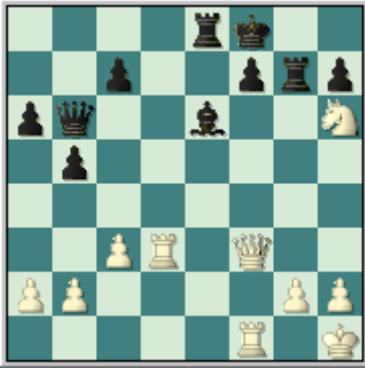
[La jugada de Desviación, la Dama negra defiende el caballo de h7 y es precisamente con este sacrificio logran destruir el centro negro y desviar a atención de la dama de sus funciones defensivas en el flanco rey. Por otra parte la ventaja de la pareja de alfiles en favor del primer jugador se hace sentir, pues el alfil de casillas blancas ya no tiene ningún peón que obstruya su movilidad en el tablero.] **27...Dxd5 28.Ae4 Dd7** [Forzado, pues si las negras se retiran a: 28...Df7 29.Axc6 Sin compensación, la posición negra es desesperada.] **29.Ae3** [Sencilla jugada que pone al descubierto todos los defectos de la posición negra, las piezas que están débilmente defendidas en c6, h7 y h8, y la torre de a8 que esta sin sostén. Probablemente esta sea la jugada más difícil de encontrar en la posición, por su sencillez pero por su fortaleza destructora al mismo tiempo.] **29...Tac8** [Defendiendo c6 pero...] **30.Ad5+**



[Claramente la segunda pieza blanca que es sacrificada en esta casilla en una misma partida (un caso poco común en el Ajedrez). Las negras lograron a tiempo apoyar la torre de c3, pero no el caballo de h7 ni el alfil de h8. Ahora la Dama negra nuevamente es desviada de sus funciones defensivas, el Tema Táctico por segunda vez.] **30...Dxd5 31.Dxh7+ Rf8 32.Dxh8+ Rf7 33.Dh7+** [Ya la partida se gana de manera forzada.] **33...Rf8 34.Ag5** [Con la idea de quitar la casilla de e7 de escape al rey negro, cuando la dama blanca de el jaque en h8. Por otro lado, las blancas amenazan la prosaica continuación 35.De7+ Rg8 36.Af6 amenazando mate inevitable.] **34...Dxf3** [Con la textual las negras reciben Mate forzado, mejor hubiese sido 34...Dd3+ aunque después de, 35.Ra1 (Un grave error hubiese sido, 35.Rc1 Txc3+ 36.bxc3 Txc3+ 37.Rb2 Tc2+ 38.Rb1 Th2+ 39.Ra1 Dc3+ 40.Rb1 Db2 Jaque Mate.) 35...Dd6 36.f4 T6c7 (No se puede retomar en f4 36...exf4 pues las negras reciben Mate después de, 37.Dh8+ Rf7 38.Th7+ Re6 39.Df6+ Rd5 40.Dd4+ Re6 41.De4+ De5 42.Te7+ Rd6 43.Dxe5 Jaque Mate.) 37.Ae7+ Txe7 (37...Dxe7 38.Dh8+ Rf7 39.Th7+ Re6 40.Dxe5+ Rd7 41.Txe7+ Rc6 42.Te6+ Rb7 43.Dxb5+ Ra8 44.Da6+ Rb8 45.Tb6+ Tb7 46.Dxb7 Jaque Mate.) 38.Dh8+ Rf7 39.Th7+ Re6 40.Dxc8+ Rd5 41.Th1 Con una posición completamente ganadora.] **35.Dh8+ Rf7 36.Th7+ Re6 37.Te7+** Y las negras abandonan, porque después de 37...Rd6 38.Dxe5 Jaque Mate y 37...Rd5 38.Dxe5+ Rc4 39.Dd4 Mate.







[Y han surgido las condiciones para que el Tema Táctico aflore en la posición. Por la correlación de piezas existente en el tablero no se puede incrementar la presión sobre el punto de coincidencia f7, presionan sobre este punto tres piezas y lo defienden dos, buscar una maniobra para incorporar la torre de d3 a la presión sería muy lento, pero podemos unir estos elementos y encontrar que podemos incorporar la torre y Desviar una de las piezas de la Defensa...] **26.Td7 Tb8** [Ahora si las negras retoman en d7, por ejemplo 26...Axd7 reciben mate forzado después de, 27.Dxf7+ Txf7 28.Txf7 Mate.; 26...Te7 27.Txe7 Rxe7 28.Df6+ Rf8 29.Dd8 Jaque Mate.] **27.Cxf7 Axd7 28.Cd8+** Ahora si 28...Rg8 (la idea de las blancas) entonces están juegan simplemente 29.Df8 Jaque Mate. Para evitar esto las negras tienen que dar a su monarca de casillas de escapes y solo se logra entregando mucho material para quedar en una posición completamente perdida, por ejemplo 28...Af5 29.Dxf5+ Re8 30.Df8+ Rd7 31.Dxg7 Ganando.

**Tal, M - Timman, J**  
**Skopje ol (M), 1972.**

**1.Cf3 g6 2.e4 d6 3.d4 Cf6 4.Cbd2 Ag7 5.Ac4 0-0 6.De2 c6 7.Ab3 Ag4 8.e5** [Típico de Tal, siempre escoge las variantes más agresivas y que le permitan desarrollar un rápido ataque.] **8...dxe5 9.dxe5 Cd5 10.0-0 Cd7 11.h3 Af5 12.Te1 Dc7 13.Cf1**



[Posición completamente simétrica (no existe ninguna mayoría de peones en ningún flanco para ningún bando), donde el conductor de las piezas blancas tiene ventaja en espacio, y esto se traduce en mayor movilidad para sus piezas. Ahora las blancas se disponen a explotar una de las Condiciones Propias de la posición, la insuficiencia defensiva en el enroque negro, por la ausencia del caballo de f6 provocado por el peón central de e5, que es una fuerte cuña en el ataque.] **13...Tad8 14.Cg3 Ae6 15.De4 Tfe8 16.Dh4** [Las blancas siguen llevando sus piezas hacia el flanco rey impunemente, y las negras no intenta vulnerar en peón central blanco de e5 que justifica estratégicamente estas maniobras.] **16...f6** [Deja al alfil de e6 sin sostén, otra Condición Propia de la posición que debemos tener en cuenta, sin embargo interesante era, 16...a5 con idea de responder a 17.Cg5 Cf8 18.f4 h6 19.Cxe6 Cxe6 20.c3 (Más débil es, 20.f5 g5 21.Dg4 (21.Dh5 Cef4 Clara ventaja negra.) 21...Cc5 Ligera ventaja negra.) 20...b5 Con posición complicada.] **17.Ah6** [Otra pieza blanca



que se incorpora más al ataque. Existiendo la posibilidad de incorporar las torres a través de la columna rey, para que con su acción apoyen el ataque sobre el monarca negro.] **17...Cxe5**



[Prácticamente forzado era, 17...Axb6 18.Dxb6 Amenazando la fuerte e incomoda 19.Cd4, con clara ventaja blanca. 18...Cc5 19.Tad1 Renovando la amenaza de Cd4. 19...Cxb3 20.axb3 Ac8 21.Td4 Y la ventaja posicional blanca es evidente. Aunque esta línea en las manos de Tal hubiese significado la derrota más tarde que temprano, aun aquí existía mucho más lucha para las negras. Veamos nuevamente la posición de la partida y con las Condiciones Propias que hemos venido nombrando. Al analizar nos percatamos que debido a la crónica deficiencia defensiva que tienen las negras en la posición, las blancas lo único que tienen es que incorporar sus piezas al ataque, por ejemplo con Te4-g4-f4 ó con sus caballos, pero en este caso la casilla clave para esto es g5 de hay que...] **18.Txe5** [Claramente atacan muchas más piezas de las que defienden el enroqué negro (solo Ag7), y por ende este tipo de entregas para Distracer la Defensa de la casilla clave g5 (pues si el caballo salta a esta es con efectos decisivos) son más que justificables.] **18...fxe5 19.Cg5** [Las negras no tienen defensa frente a su alfil sin sostén en e6 (una de las Condiciones Propias que vimos con anterioridad) y la debilidad de su enroqué en torno a su peón de h7.] **19...Af6** [Por ejemplo si las negras intentan salvar su pieza con, 19...Af7 entonces, 20.Axg7 h5 (20...Rxb7 21.Dxb7+ Rf6 22.C3e4+ Rf5 23.Dxf7+ Cf6 24.Ae6+ Rf4 25.g3 Mate.) 21.Ah6 Y el ataque blanco lo ha dejado con una pieza limpia de ventaja.] **20.Cxe6** Ganando, ya que después de 20...Dc8 21.Dg4 y las blancas conservan su pieza de ventaja.

**Tolush, A V - Kopylov, N G**  
**Rusia, 1954.**

**1.d4 f5 2.Cc3 Cf6 3.Ag5 c6 4.f3 Db6 5.Dd2 h6 6.Ah4 Cd5 7.Cxd5 cxd5 8.0-0-0 a5 9.e4 fxe4 10.fxe4 dxe4 11.Ac4** [Se ha llegado a esta posición desde una Holandesa bien irregular.] **11...a4 12.De2 a3 13.b3 Cc6 14.Dxe4 Cb4 15.Rb1 d5 16.Axd5 Ta5 17.c4 g5 18.Ae1 Txd5**



[Claro que para nada una jugada justificable, pero las piezas valen en el tablero por lo que hacen y no por su valor numérico. Las negras deciden eliminar el alfil de casillas blancas (en realidad ha sido una apertura poco convencional) que no permite a su rey enrocarse en el flanco rey, y al mismo tiempos mantener su caballo para el ataque, que resultará decisivo. Así se jugaba en los años 50.] **19.cxd5 Ag7 20.Ce2** [Decisivo para el blanco era, 20.Tc1 y las negras están en una posición completamente perdida, por ejemplo si 20...0-0 21.Txc8 Txc8 22.Axb4 Dxb4 23.De6+ Rh7 24.Df5+ Rg8 25.Dxc8+ Con ventaja decisiva blanca. Las blancas con la textual han devuelto el favor al segundo jugador.] **20...0-0** [Ya la calidad sacrificada esta más que compensada con este error blanco, ahora la posición es claramente favorable a las negras.] **21.g4**



[21.Axb4 Af5 22.Dxf5 Txf5 23.Axe7 Tf2 Clara ventaja negra. Pues bien volvamos a la posición de la partida después de la jugada 21.g4, las Condiciones Propias de la posición, nos dicen que el rey blanco tiene una seria insuficiencia defensiva, pues los peones que naturalmente lo defienden (en este caso a2, b2 y c2) han sido movidos de su lugar de origen, y por otra parte el caballo de c3 no esta presente. Si unimos esto a la posibilidad de que si combinado con la acción del caballo la dama negra puede penetrar, por medio de las líneas abiertas hacia el rey blanco con efectos decisivos en la posición.] **21...Axc4** [Un caso de Desviación, en que la pieza es distraída de la diagonal que ocupa y que a su vez custodia.] **22.Axb4** [Obviamente que no se puede, 22.Dxc4 pues las blancas reciben mate de manera forzada después de, 22...Dg6+ 23.Ra1 Cc2+ 24.Rb1 Cxd4+ 25.Ra1 Cxb3 Jaque Mate] **22...Af5** [Ganando.] **23.Dxf5 Txf5 24.Axa3 Da6 25.Cg3 Tf2 26.Ce4 Tf4 0-1.**

Esperamos que con estas cinco partidas demostrativas hayan podido ver claramente que la Desviación, no es un Tema Táctico que aparece por si solo, sino que existen Condiciones que cada posición tiene y propician el surgimiento de este Tema Táctico, para dar una definición **táctica** a la posición.

## Clase #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 aquí, y por medio de la resolución de ejercicios de combinación alcanzarán el verdadero dominio del Tema Táctico, La Desviación.

Los ejercicios estarán ubicados por niveles de complejidad, es decir, de más fáciles a más difíciles y recibiendo mucha mayor información en los primeros 40 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 calculo luego de varias horas de juego se sobreviene 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 “decirle” a nuestro calculo donde debe hacer su trabajo (calcular).

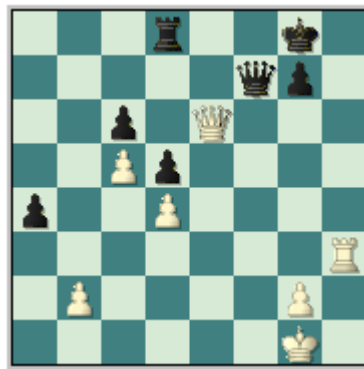
Finalmente solo decirles que (y este trabajo deben realizarlo a conciencia y con mucha fuerza de voluntad) para ganar confianza en el calculo una capacidad vital para el Ajedrez (como lo es el agua para el hombre), rogamos que no regrese a la primera jugada a verificar su calculo, trate de calcular de la siguiente manera 1.Txf8 Axf8 2.Dg4+ Rh8 3.Dg7 Mate, en este momento escriba su respuesta y luego verifíquela con la solución que damos en este pack. Es muy importante este proceso porque de esta manera no se **envicia** en el calculo y no pierde tiempo calculan lo que ya vio, de esta forma gana mucha confianza en su juego y en su capacidad de calculo. Al comienzo tendrán algunos problemas adaptarse a esta forma de estudio o entrenamiento del calculo, 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 esta 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.

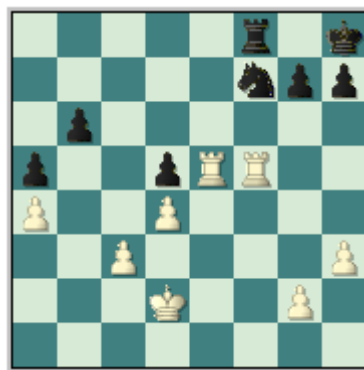
**EJERCICIOS:**

---



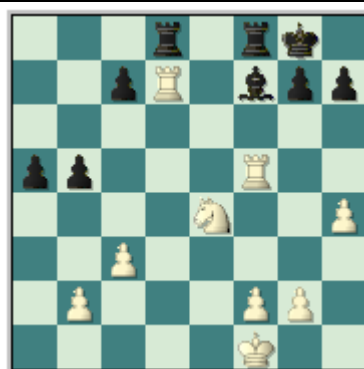
**#1.** Las negras acaban de cometer un grave error, se han defendido del jaque con su dama, y esta ha quedado en una posición indefensa, solo apoyada por su rey. ¿Es efectivo la defensa con el rey? ¿Cómo las blancas pueden sacar provecho de esta situación?

---



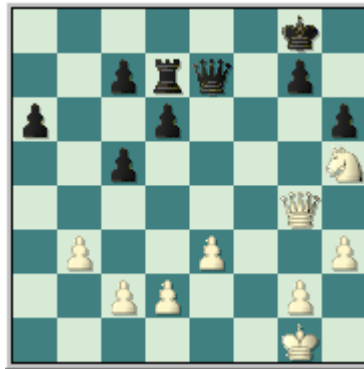
**#2.** La debilidad en la octava fila le da a la posición un carácter particular, y el hecho de que la torre negra no puede ser desviada de la misma so pena del rey negro recibir Mate. ¿Cómo obtener una ventaja decisiva con estos elementos?

---

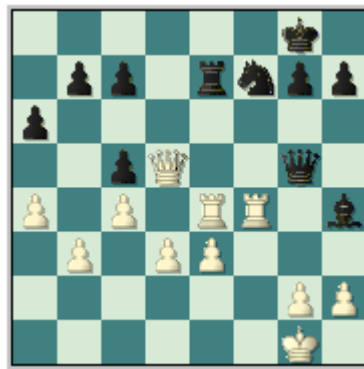


**#3.** Al parecer las piezas negras no tienen problemas en la posición, pero resulta que el rey no es una pieza que se muy buena defendiendo, y si llegasen las dos torres a ocupar la séptima fila podrían ocurrir amenazas de mate. Encuentre la mejor continuación para las blancas partiendo de lo antes explicado.

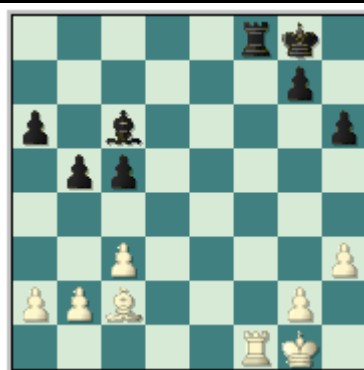
---



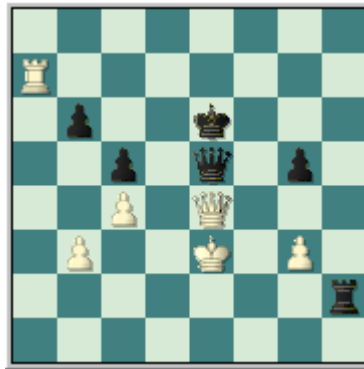
**#4.** Las blancas están inferior, en cuanto a la correlación de material, pero la torre negra de d7 tiene una poco afortunada ubicación y al mismo tiempo solo defendida por su dama, ¿Cómo sacar provecho de esta Condición?



**#5.** A la vista la sería debilidad que hay sobre la octava fila que no esta bien defendida, y por otra parte la insuficiencia defensiva del monarca negro. ¿Cómo las blancas se pueden abrir camino a través de las líneas para que sus torres penetren sobre la octava fila con efectos decisivos?

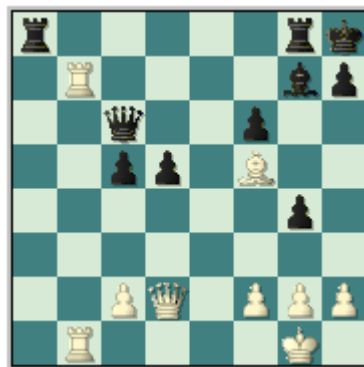


**#6.** En este caso ¿El rey defiende efectivamente la torre de f8? ¿Cómo explotar esta debilidad de las piezas negras?



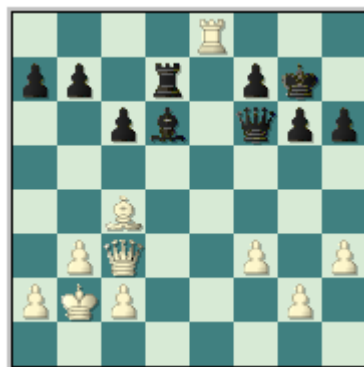
**#7.** El rey no es la mejor pieza defensora del Ajedrez. Saque provecho de la precaria situación del rey negro y la dama en particular.

---



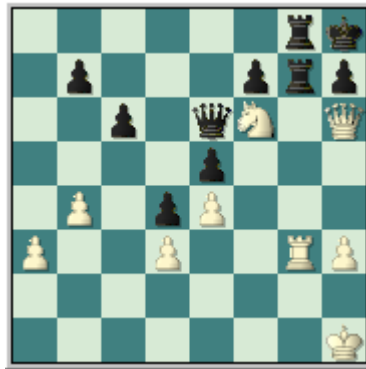
**#8.** El rey negro esta siendo atacado, las piezas blancas tienen como punto de coincidencia el punto h7 (torre y alfil) y por la acción de sus propias piezas no tiene casillas de escapes, si cualquier jaque o amenaza de mate se convierte prácticamente en Jaque Mate. ¿Como sacar provecho de esta Condición?

---



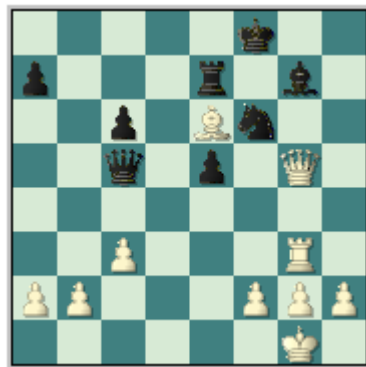
**#9.** El rey apoyando a su dama, si este se moviera la dama quedaría sin sostén. Busque la jugada que permita esto.

---



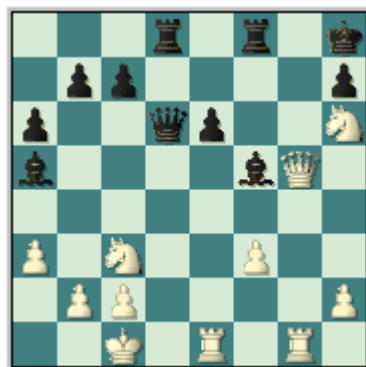
**#10.** Nuevamente el rey esta siendo atacado y por la acción de sus propias piezas no tiene casillas de escapes, ¿si cualquier jaque es casi mate? Y conviene buscar los temas forzados entonces, ¿cuál sería en este caso?

---



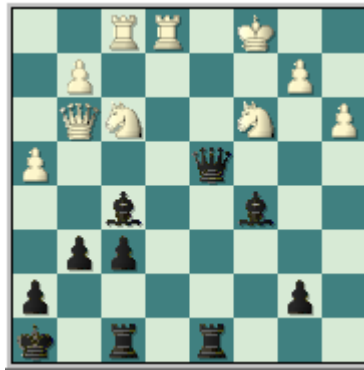
**#11.** El rey negro esta bajo fuego, y solo tiene la casilla de e8 como escape a este feroz ataque. Busque un tema forzado que de la victoria al primer jugador.

---



**#12.** El rey esta en una posición de sitio, y producto de esta ataque no tiene casillas de escapes a donde ir. Continuación forzada hasta la victoria, encuéntrala.

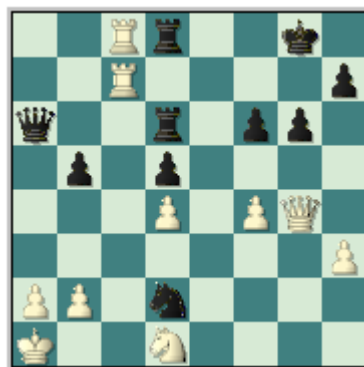




**#13.** El rey blanco esta siendo atacado y sin casillas de escapes. ¿Cómo ganar la posición de manera forzada y rápida?



**#14.** Busque la manera de ganar la posición, si el rey negro esta en posición de sitio y no tiene casillas de escapes.

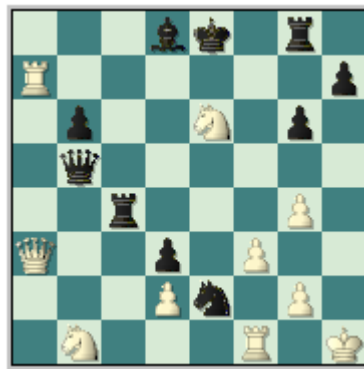


**#15.** Existe una debilidad sobre la última fila, y el rey negro tiene una insuficiencia defensiva. ¿Cómo explotar la mala situación de las torres negras, combinado con las Condiciones antes mencionadas?

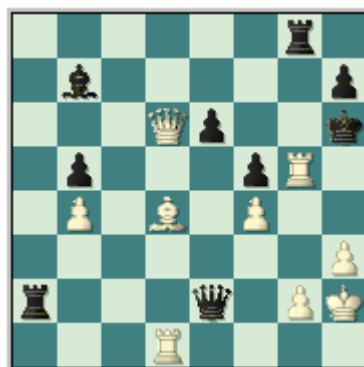
---



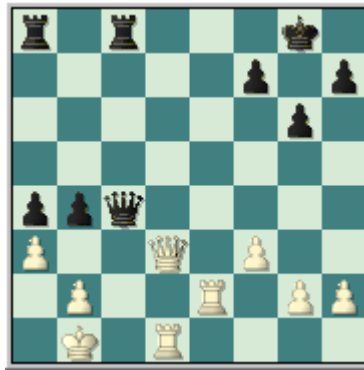
**#16.** Por la acción de la Dama negra las piezas blancas están inmóviles, en especial la torre, por otro lado el rey solo tiene como casilla de escape a d8 unido a una debilidad sobre la octava fila, y las piezas negras están sin sostén Tc1 y De4. Saque provecho de esta situación, con una jugada de Desviación completamente ganadora...



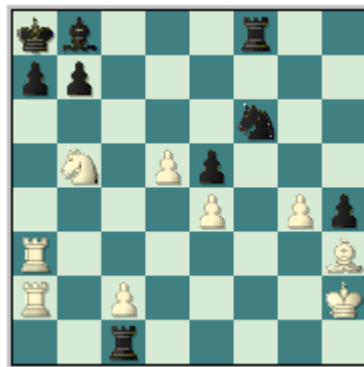
**#17.** Las negras tienen a su rey en centro del tablero que con una insuficiencia defensiva bien marcada, y por la acción conjunta de sus piezas y las piezas blancas esta sin casillas de escape. Analice estas Condiciones Propias y encuentre el tema forzado que de la victoria al primer jugador.



**#18.** Nuevamente el rey esta en una posición de sitio, y la torre blanca situada en g5 no le da casillas de escape al mismo. Si un jaque casi es Mate, entonces busque el tema forzado que gane la posición para el primer jugador.



**#19.** Las negras amenazan una simplificación igualadora en la posición. Pero como Condición Propia tenemos la situación de la Dama en c4 que esta débilmente defendida, por su torre en c8 que a su vez defiende la octava y brinda apoyo a la torre de a8. Con una jugada de Desviación de la Defensa, ¿Cómo ganar la posición partiendo de esto?

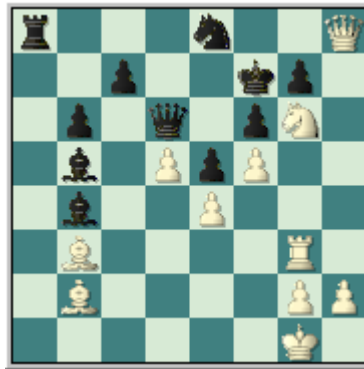


**#20.** El rey negro esta sin casillas de escapes, pero en este caso por la acción de sus propias piezas en este caso el alfil de b8 obstruye su movilidad completamente. Busque un tema forzado que de la victoria al primer jugador.



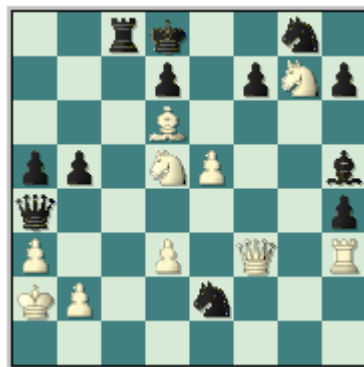
**#21.** Las blancas atacan y la ausencia del caballo de f6 hace que el rey negro tenga una insuficiencia defensiva, por otra parte hay varias piezas sin sostén o débilmente defendidas como Ca5 y Dd7. Juega el blanco y aprovechando estas condiciones gana.

---



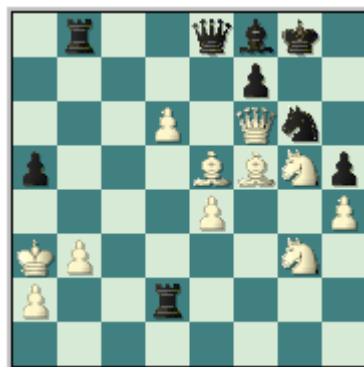
**#22.** El rey en una posición de sitio, donde no tiene casillas de escapes. ¿Cómo sacar provecho de esto con un tema forzado?

---



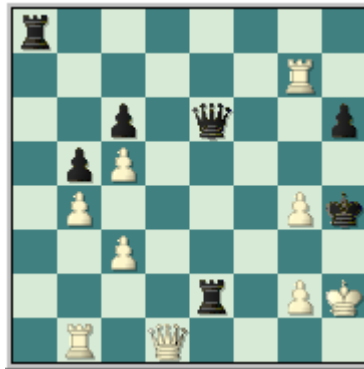
**#23.** El rey negro en una situación de sitio, ¿Existirá un tema forzado que de el triunfo al primer jugador?

---



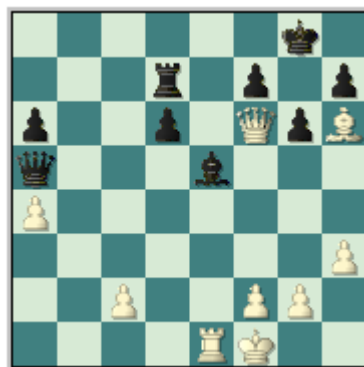
**#24.** Analice cuidadosamente la posición, oriéntese basado en la Condiciones Propias de la misma, y diga si existe alguna jugada de Desviación que de el punto a las piezas blancas.

---



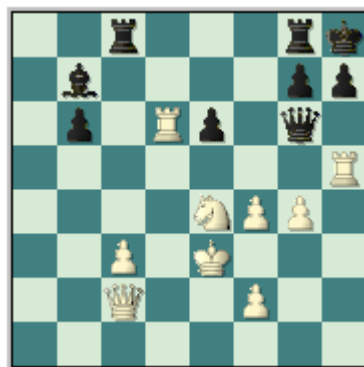
**#25.** Fíjese atentamente en la situación del rey negro, ¿Qué puede decir de la misma? Termine la orientación en la posición, y luego calcule las jugadas que darían la victoria al bando blanco.

---



**#26.** Realice una orientación en la posición a base de las Condiciones Propias de la misma, y luego haga un calculo de una posible continuación ganadora para las blancas.

---



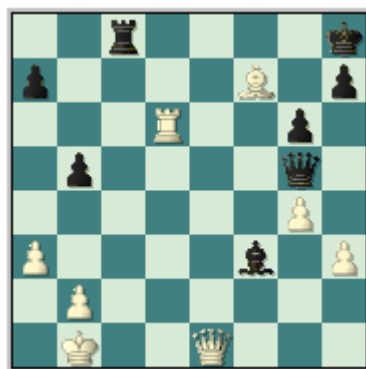
**#27.** El rey negro esta confinado en una esquina del tablero. Saque ventaja de esta situación de sitio, en favor de las blancas.



**#28.** El rey negro en el centro del tablero, con sus piezas carentes de coordinación y sin sostén sus torres, ¿Cómo el blanco puede obtener una ventaja decisiva con una Jugada de Desviación que una estos elementos?

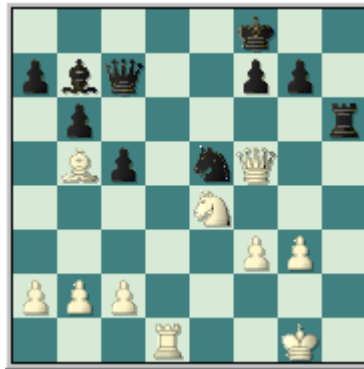


**#29.** Por la acción de la dama blanca las negras no ganan en una jugada ¿Se podrá distraer a la dama blanca de su función?



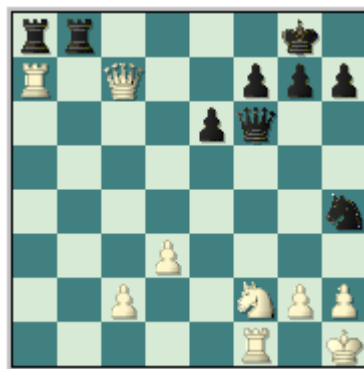
**#30.** Una posición en que el centro de peones no existe, esta completamente abierta. Y el rey negro esta expuesto a la acción de las piezas blancas ¿Cuales son las casillas de acceso para que las blancas ganen? ¿Como distraer la defensa de las piezas negras de estas casillas? Haga un calculo completo de la posición.

---



**#31.** Las negras tiene una seria debilidad en la octava fila, y su rey tiene solo una casilla de escape e7, ¿Tiene alguna otra? Uniendo estas dos Condiciones Propias, de la posible variante ganadora para las blancas.

---



**#32.** Existen varias Condiciones Propias en la posición que dan ventaja, que pueden dar ventaja decisiva al primer jugador, por ejemplo la debilidad en la octava, las torres negras tienen una situación de tensión (están siendo amenazadas) y están débilmente defendidas, por otra parte la ausencia del caballo de f6 sobre el enroqué negro, hace que este carezca de defensa. Como sacar provecho de manera concreta de todo esto.

---



**#33.** Las blancas prácticamente están ganadas, tienen un ataque de mate, solo tienen que cortar las casillas de escapes al rey negro y hacia allí debe estar orientado su calculo. Busque con una jugada de Desviación como las blancas pueden quitarles las casillas de escapes al rey negro, obteniendo una posición completamente ganadora.

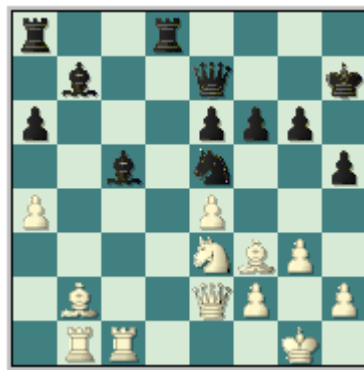
---





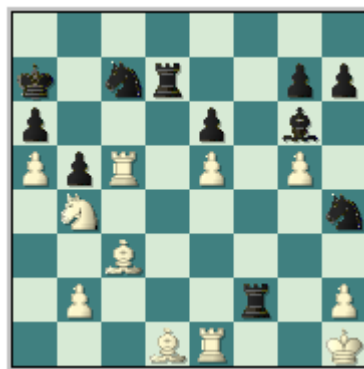
**#34.** El rey negro esta en una posición de sitio y sin casillas de escapes para evadir el mate forzado, ¿Cómo las blancas pueden ganar, utilizando este elemento?

---



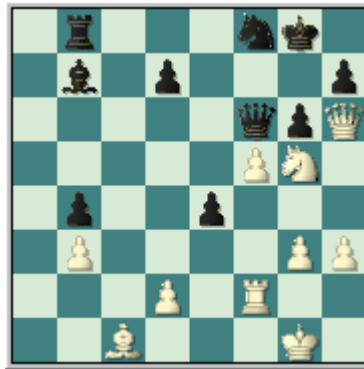
**#35.** Las piezas negras están descoordinados, y muy débilmente defendidas los alfiles Ab7, Ac5 particularmente ¿Cómo sacar provecho de esto?

---

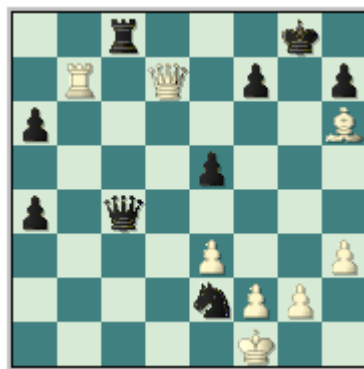


**#36.** Nuevamente las piezas negras carecen de coordinación, no cumplen un objetivo y están débilmente defendidas Td7, Tf2, Ch4 y Cc7. Utilizando esta Condición Propia, busque la jugada que proporcionará una posición completamente ganadora al primer jugador.

---



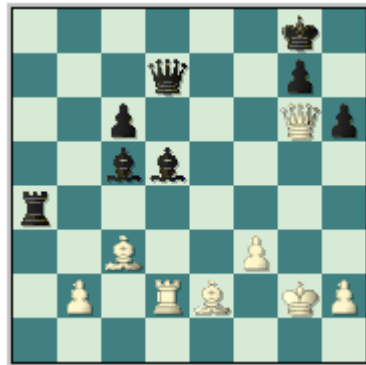
**#37.** La insuficiencia defensiva del rey negro salta a la vista, la dama negra es la única pieza que realmente está evitando que las blancas progresen en su ataque. ¿De qué manera distraer a la única pieza negra que evita que el ataque se convierta en un imparable de ataque de mate?



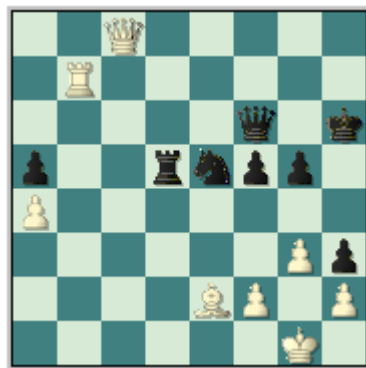
**#38.** El rey negro tiene una gran insuficiencia defensiva, ya sea por la octava o en la estructura de peones a su alrededor, conjugue este elemento con la debilidad de las piezas negras a la hora de defenderse. Claramente las dos debilidades principales de las negras, los peones (estructura de peones) del enroque negro y la octava fila, son tocadas con esta jugada. Las negras no pueden defender las dos al mismo tiempo. Pruebe esto con jugadas.



**#39.** Las negras tiene la octava fila muy débil y su torre de a8 esta sin sostén. Saque provecho de estas dos Condiciones, para ganar la posición.



**#40.** Las negras amenazan ganar la dama mediante 1...Tg4+ y 2...Txg6. Por otra parte las blancas amenazan mate en g7 pero este esta defendido por la dama negra en d7. ¿Cómo poder obtener una posición ganadora aprovechando esta situación, siguiendo un tema forzado?



**#41.** Las negras acaban de jugar 1...Df6, para defenderse de su debilidad en la octava fila. ¿Es correcto esto? Justifique con jugadas.

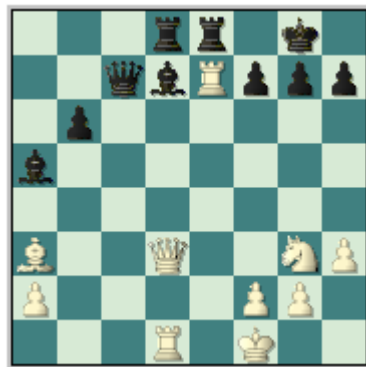


**#42.** Saque provecho de la situación de las piezas negras, de una variante ganadora para las blancas.

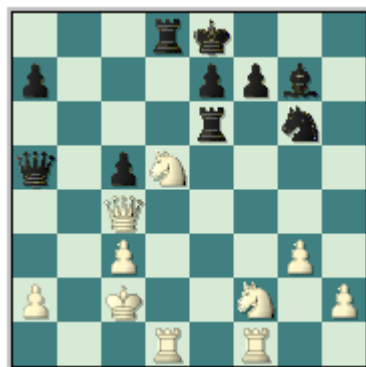
---



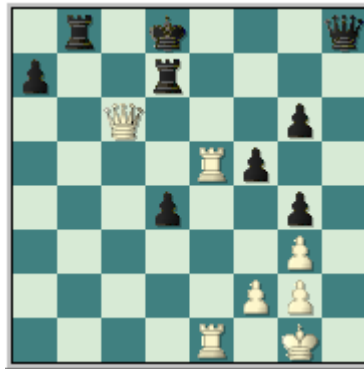
**#43.** ¿Podrán las blancas sacar provecho de la descoordinación de las piezas negras? Ejemplifique con jugadas.



**#44.** ¿Las blancas podrán imponerse en la posición? Demuéstrelo con jugadas.

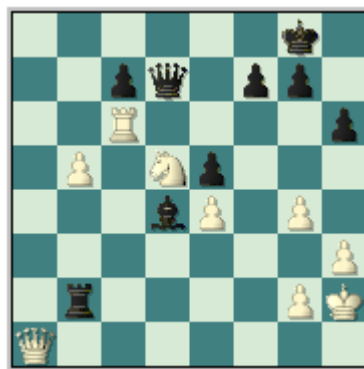


**#45.** Las blancas ganan con un tema forzado, encuéntrelo y escriba sus jugadas.



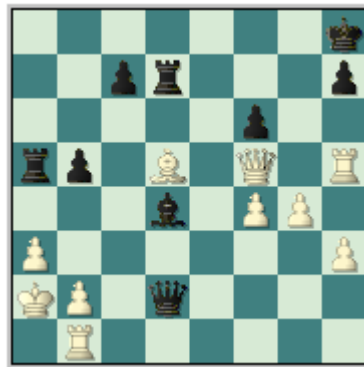
**#46.** Demuestre con jugadas que el rey negro tienen una insuficiencia defensiva, que es suficiente para que las blancas se impongan en la posición.

---



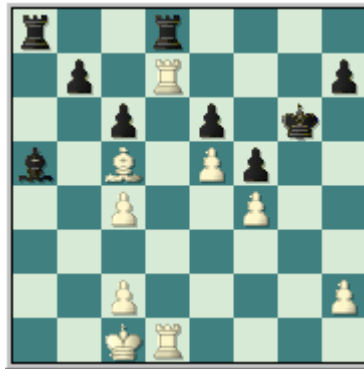
**#47.** Realice un calculo para **1.Da8+** (sin mover las piezas ni realizar esta jugada en el tablero) y diga si las blancas pueden ganar con esta jugada.

---

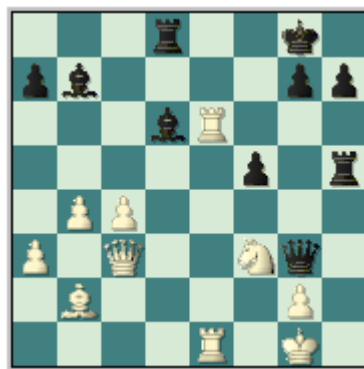


**#48.** Las negras amenazan, 1...Txa3 2.Rxa3 Da5+ 3.Rb3 Da4 Mate. Bajo esta amenaza halle la única manera que tienen las blancas para imponerse en la posición.

---



**#49.** ¿Cómo las blancas se pueden imponer de forma inobjetable?



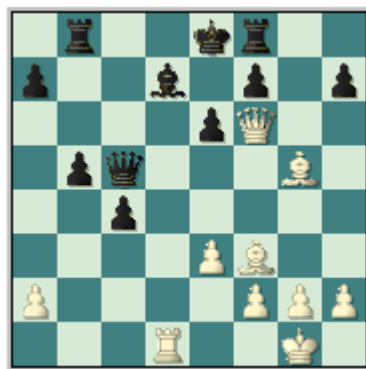
**#50.** Saque una ventaja decisiva con piezas blancas, aprovechando la mala ubicación de las piezas negras.



**#51.** Al parecer las negras no tienen problemas en la posición. Demuestre con jugadas lo contrario.



**#52.** Es el turno de las blancas, ¿Ganan? Ilustre su respuesta con jugadas.



**#53.** Las negras se podrán defender en esta difícil posición. Argumente su respuesta con jugadas.



**#54.** Aproveche la situación de las piezas negras, para obtener una ventaja definitiva en la posición en favor del conductor de las piezas blancas.





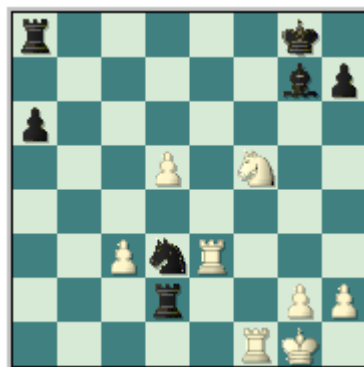
**#55.** ¿Podrán las negras salvarse del ataque blanco, aun con los problemas de desarrollo que tienen? Justifique con jugadas.

---



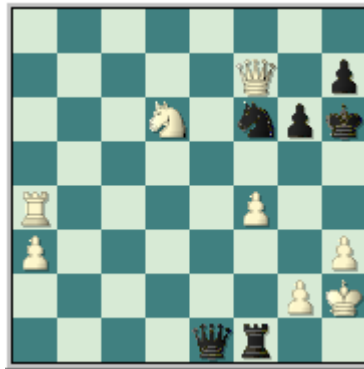
**#56.** Encuentre el remate final que de al blanco el triunfo.

---



**#57.** ¿Por qué medio las blancas pueden imponerse en la posición? Explique con jugadas.

---



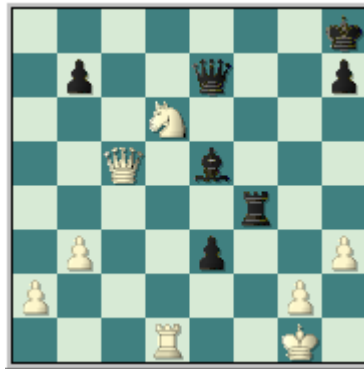
**#58.** ¿Cómo rematar la posición con blancas?



**#59.** Las blancas tienen que jugar enérgicamente en la posición, so pena de perder su ventaja. ¿Cual sería la continuación correcta para asegurar esta ventaja o incrementarla?



**#60.** Al parecer las blancas son las que tienen problemas en la posición. Demuestre con jugadas lo contrario.



**#61.** ¿Podrá el segundo jugador defender su posición? Demuestre su respuesta con jugadas.

---



**#62.** Encuentre sobre que pieza negra y sobre que punto en le tablero versa el Tema de Desviación en el Ejercicio. Demuéstrelo con jugadas.

---



**#63.** Saque provecho de la mala ubicación de las piezas negras en sentido general. Ejemplifique con jugadas.

---



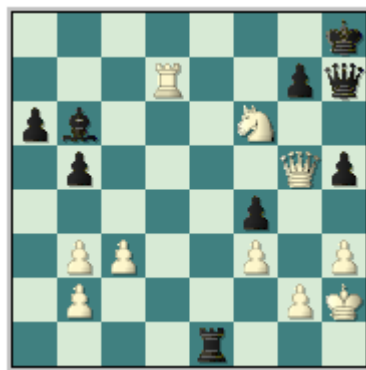
**#64.** Remate la posición en favor de las blancas, pues estas corren el riesgo de perder la posición si las negras logran organizar una efectiva defensa.

---



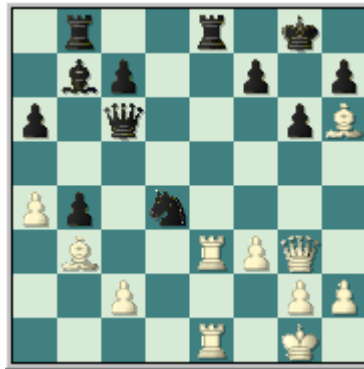
**#65.** Las negras amenazan completar su desarrollo de manera “artificial”, enrocando su rey y desarrollando su flanco dama. ¿Cómo las blancas pueden impedir esto sin perder la iniciativa que tienen en la posición?

---



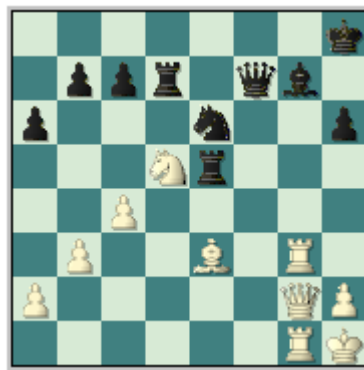
**#66.** ¿Qué jugada desviación deja al segundo jugador sin defensa? Ilustre su calculo.

---



**#67.** Las negras reciben un peligroso ataque por parte de las blancas. Culmínalo.

---



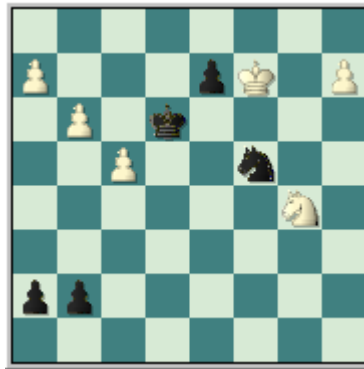
**#68.** Al parecer una posición donde las negras resisten. ¿Cómo las blancas ganan?

---



**#69.** Las negras tienen serios problemas para defender a su rey. ¿Cómo el blanco puede sacar provecho de esta situación? Justifique su explicación con jugadas.

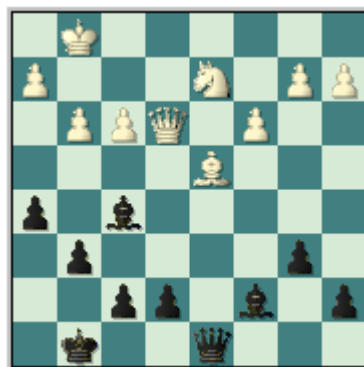
---



**#70.** El peón de d2 esta apunto de coronar. Asegúrese con jugadas que esto suceda.



**#71.** Al parecer la posición no es muy complicada, y las negras van a tener que retomar en e7 si quieren mantener el equilibrio material. ¿No habrá otra cosa en la misma para el segundo jugador? Encuentre una continuación ganadora para las negras.



**#72.** Una posición tranquila. ¿Será tan tranquila la posición? ¿Las negras no ganan rápidamente? Encuentre la secuencia que da el punto al negro. Ilústrela con jugadas.



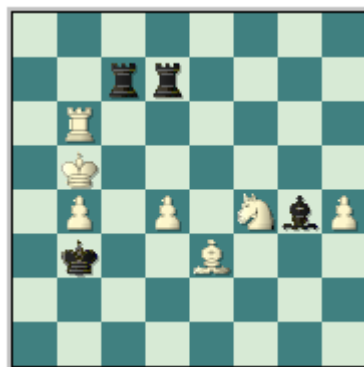
**#73.** Las negras han atacado y han sacrificado una pieza. Determine mediante un calculo en la posición ¿cómo las negras vencen?

---



**#74.** Aproveche la ventaja de desarrollo que tiene las negras y la debilidad en la octava fila que tienen las blancas. Halle una jugada completamente ganadora y la variante completa.

---



**#75.** El rey blanco tienen pocas casillas de escapes. Diga con jugadas de qué manera las negras se imponen en la posición.

---



**#76.** Conjugue los elementos que den el triunfo al segundo jugador. Ilústrelo con jugadas.

---



**#77.** Las negras deben ganar en la posición, pero ¿Cómo? Justifique con jugadas.

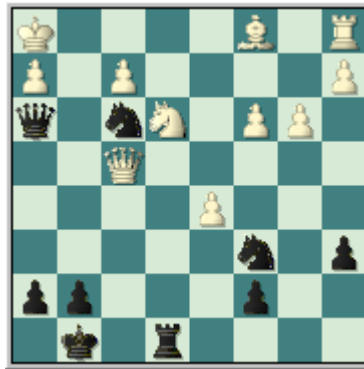
---



**#78.** ¿Las negras tendrán que jugar para Salvarse o para Ganar? Demuestre su respuesta con jugadas.

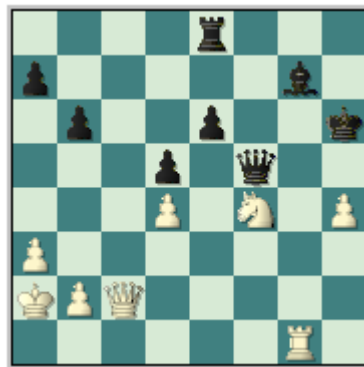
---





**#79.** Encuentre la jugada de Desviación que da el triunfo al segundo jugador. Diga con jugadas por que.

---



**#80.** Las blancas tienen mejor posición, pero ¿Cómo ganar inmediatamente?

---



**#81.** Las negras tienen un fuerte ataque, pero no se ve claramente una línea que lleve a su triunfo. Su tarea es encontrar el camino del triunfo para el segundo jugador, ejemplifique con jugadas.

---



**#82.** ¿Cómo ganar esta posición con negras?

Ahora veremos unos ejercicios un tanto distintos, en el cual le daremos las primeras jugadas y usted tendrá que completar la Variante completa. Importante es no mover una pieza aun sabiendo las primeras jugadas del ejercicio.

De esta manera usted estará entrenando muchas cosas que son indispensables en el Ajedrez, como lo es la representatividad (capacidad de “ver” una posición en su mente sin mover una pieza en el tablero), que le ayudará mucho en el calculo.

Por otra parte tendrá que exigirse mucho más de lo que ha hecho hasta este momento, pues el ejercicio requiere de mucha concentración.

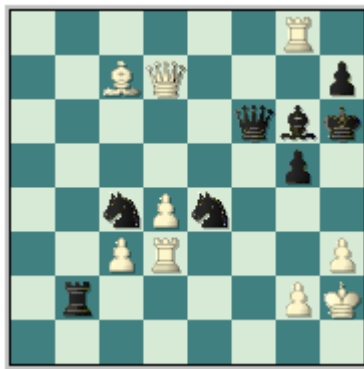
Y por último estará “educando” su calculo pues, completará (por ejemplo) la Línea A luego pasa a la B y hasta que termine y solo entonces rectificará el ejercicio.



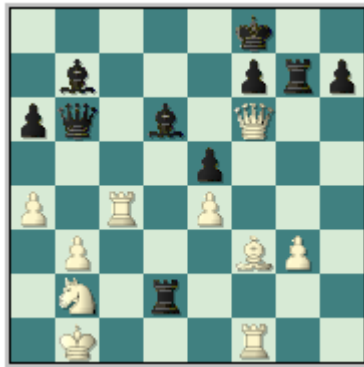
**#83.** Recuerde no mover una pieza en el tablero en este tipo de ejercicio le ayudará mucho a mejorar su fuerza y confianza en el calculo, debe llevar las jugadas que damos en su mente y responder ordenadamente cada línea. Después de la jugada 1.Dxh6+ Jugada típica de Desviación, realice un calculo para las dos variantes siguientes: **A. 1...Rg8** y **B. 1...gxh6**.



**#84.** Las blancas en la posición juegan **1.Txf5** a lo que el segundo jugador responde **1...gxf5 2.Dh6** y en esta posición (no mueva las piezas) realice un calculo ordenado de las dos variantes que damos: **A. 2...Rf7** y **B. 2...Rg8**.



**#85.** Después de **1.Tf3** Realice un calculo para las siguiente variantes **A. 1...Ce3; B. 1...Tg2; C. 1...Cb6** y **D. 1...Df3**, sin mover las piezas en el tablero hasta haber terminado.

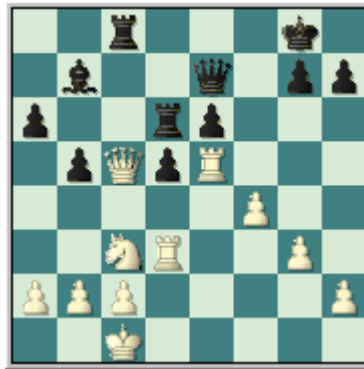


**#86.** En la posición las blancas continuaron con **1.Tb4**, buscando la Desviación de la dama sobre d8. Haga un calculo para las siguientes alternativas negras **A. 1...Axb4; B. 1...Dxb4; C. 1...Dc7** y **D. 1...Da5**.



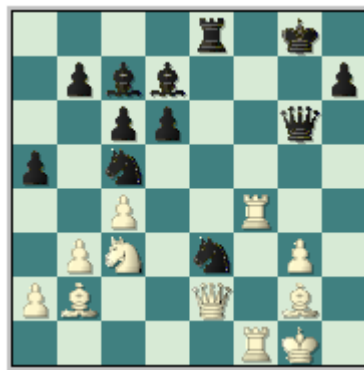
**#87.** Para **1.Cb5**, realice un calculo bien exhaustivo de las dos continuaciones siguientes: **A. 1...De5** y **B. 1...Dc6**.

---



**#88.** Las blancas juegan, **1.Cd5** haga un calculo ordenado para las siguientes variantes: **A. 1...Txc5; B. 1...exd5; C. 1...Txd5; D. 1...Axd5** y **E. 1...Dd7**.

---



**#89.** Después de **1.Dxe3 Txe3 2.Cd5**. Calcule las siguientes alternativas **A. 2...cxd5; B. 2...Te8** y **C. 2...Dh6**.

---



**#90.** Realice un calculo después de la siguiente variante, **1.Ceg5 fxg5 2.Txd7 Dxd7 3.Cxe5, A. 3...Dxb5** y **B. 3...De8**.

## Soluciones:

(1) **1.Th8+** La manera exacta, el rey con este jaque se ve obligado a capturar la torre y dejar a su dama sin sostén. **1...Rxx8 2.Dxf7** Ventaja decisiva blanca.

(2) **1.Txf7** Ganando una pieza mínimo, claramente ahora si... **1...Txf7 2.Te8+ Tf8 3.Txf8** Jaque Mate.

(3) **1.Tfxf7** Ahora se puede ver claro que el rey no puede tomar en f7, y si... **1...Txf7** [Cualquier otra jugada pierde, por ejemplo **1...Txd7 2.Txd7** Ganando; Si las negras evitan el cambio con **1...Tde8** entonces reciben un ataque demoledor después de, **2.Txg7+ Rh8 3.Txh7+ Rg8 4.Tdg7** Jaque Mate.] **2.Txd8+ Tf8 3.Txf8+** Con pieza limpia de ventaja.

(4) **1.Cf6+ Dxf6** [Un grave error sería, **1...Rf7 2.Cxd7** Con ventaja decisiva blanca.] **2.Dxd7** Y las blancas no solo han restablecido el equilibrio material sino que también tienen una ligera ventaja en el final.

(5) **1.Dxf7+** Nuevamente las negras solo pueden retomar de torre y esto distrae la torre de la defensa de la columna rey. **1...Txf7 [1...Rh8 2.Df8 Mate.] 2.Te8+ Tf8 3.Texf8** Jaque Mate.

(6) **1.Ah7+** Claro, ahora el rey negro esta obligado a distraerse de la defensa de su pieza, y esta queda en el aire. **1...Rxx7 2.Txf8** Ventaja decisiva blanca.

(7) **1.Te7+** Las negras se ven forzadas a mover su rey dejando su dama sin sostén. **1...Rxe7 [1...Rd6 2.Dxe5+ Ventaja decisiva blanca.] 2.Dxe5+** Ganando.

(8) **1.Dh6 Axx6** [Ahora las negras se ven forzadas a retomar en h6 distraiendo la defensa del alfil sobre el punto de coincidencia de las piezas blancas h7, o simplemente reciben mate, por ejemplo si **1...Dxb7 2.Dxh7** Jaque Mate.] **2.Txx7** Jaque Mate.

(9) **1.Tg8+** Obviamente ahora forzado es, **1...Rxx8 2.Dxf6** Ventaja decisiva blanca.

(10) **1.Dxx7+** Forzado es retomar de torre, para que esta se distraiga de su acción sobre la columna 'g', y la torre blanca pueda combinar su acción con el caballo para ultimar al rey negro. **1...Txx7 2.Txx8** Jaque Mate.

(11) **1.Dxf6+** Claro la Desviación ocurre en este caso sobre el alfil de casillas negras, que sale de la columna 'g', para que la torre en unión al alfil de casillas blancas termine con el rey negro **Axx6 2.Tg8** Jaque Mate.

(12) **1.Dg8+** El Tema de Desviación de la Defensa (forzado por demás) ocurre sobre el punto de f7, ya que si el caballo ocupa esa casilla todo termina. **1...Txx8 2.Cf7** Jaque Mate.

(13) **1...Dxc3+** Desviación de la Defensa del peón de b2, no puede apoyar el caballo de c3 y el peón de a3 al mismo tiempos. **2.bxc3 Axa3** Jaque Mate.

(14) **1.Dxx5+** La jugada que da al traste con la posición negra. Ahora las blancas logran distraer la torre de la defensa de la casilla f7, para que en la próxima jugada... **1...Txx5 2.Af7** Jaque Mate.

(15) **1.De6+** La jugada de Desviación, ahora las debilidades en la posición negra son terminales. **1...Txe6** [De igual manera pierde, **1...Rh8 2.Dxf6+ Txf6 (2...Rg8 3.Dg7 Mate.) 3.Txd8+ Tf8 4.Txf8 Jaque Mate.] 2.Txd8+ Te8 3.Txe8 Jaque Mate.**

(16) **1.Da4+** El Jaque que pone al descubierto que las negras al sacar la dama de la diagonal a8-h1, liberan en su acción a la torre. Con ventaja decisiva blanca. **1...Dxa4** [Claro que si, **1...Rd8 2.Dd7 Jaque Mate.] 2.Tg8 Jaque Mate.**

(17) **1.Df8+** De la torre no existir en f8 sería Jaque Mate, por tanto “forzado” es... **1...Txf8** y entonces, **2.Cg7 Jaque Mate.**

(18) **1.Df8+** Si la torre no esta en g8 sería Mate, por eso... **1...Txf8** Ahora la torre se ha desviado de la importante casilla de g7, entonces **2.Ag7 Jaque Mate.**

(19) **1.Te8+** Ahora las negras no pueden defender todas sus piezas al mismo tiempo. **1...Txe8** [Por ejemplo si, **1...Rg7 2.Dxc4 Txc4 3.Txa8 Ventaja decisiva blanca.] 2.Dxc4 Ventaja decisiva blanca.**

(20) **1.Cc7+** De no ser por Ab8 es Mate, forzado ahora es retomar el caballo. Las blancas logran Desviar la atención defensiva del alfil sobre el punto de a7. **1...Axc7 2.Txa7+ Rb8** Y fíjese que aun el rey no tiene casillas de escapes pues el propio alfil evita esto. **3.Ta8.**

(21) **1.Txc8** Una fuerte jugada de Desviación de la Defensa, en este caso sobre la torre de f8 y la casilla de f6 aprovechando que la dama negra al capturar el primer jugador el alfil de c8 queda sin sostén. **1...Txc8 [1...Dxc8 2.Dxg7 Jaque Mate.] 2.Cf6+ Rh8 3.Cxd7 Ventaja decisiva blanca.**

(22) **1.Df8+** La jugada de Desviación, las negras se ven obligadas a retomar de dama... **1...Dxf8** Ahora se ve claramente que la acción de la dama es distraída, para que libere la casilla de d6, para que el peón central blanco se movilice y entre en acción el alfil de casillas blancas del primer jugador. **2.d6+ Ac4 Forzado. 3.Axc4 Jaque Mate.**

(23) **1.Df6+** Si y es este, las blancas buscan distraer la atención del caballo de la vital casilla e7 y lo logran mediante esta exacta jugada. **1...Cxf6 [De nada sirve, 1...Ce7 2.Dxe7 Mate.] 2.Ae7 Jaque Mate.**

(24) **1.Dh8+** Efectivamente, el rey negro esta sitiado. No puede moverse pues no tiene casillas de escapes, todas están dominadas por la piezas blancas, de hay que surja el tema forzado con esta entrega de dama. **1...Cxb8 2.Ah7 Jaque Mate.**

(25) **1.De1+** La jugada de desviación, el rey negro esta en una súper peligrosa situación no tiene ninguna casilla donde escapar del asedio de las piezas blancas, y esta jugada precisamente pone a la luz los verdaderos problemas defensivos que tienen las negras para con su rey. **1...Txe1 Forzado porque de otra manera es Jaque Mate. 2.g3 Jaque Mate.**

(26) **1.Dg7+** Las blancas aprovechan el tema de mate en g7 para distraer la atención del alfil en e5, que con su acción bloquea la posible penetración de la torre, explotando la debilidad en la octava fila. **1...Axc7 2.Te8+ Af8 3.Txf8 Jaque Mate.**

**(27) 1.Cg5** Con múltiples amenazas imparables por el segundo jugador, por ejemplo hora las blancas amenazan 2.Txh7+ Dxh7 3.Dxh7 Jaque Mate, y si 1...De8 2.Dxh7 ó Txh7 Jaque Mate. **1...Dxc2 2.Cf7** Jaque Mate.

**(28) 1.Da4+ Txa4** [Tampoco puede evadirse el mate con, 1...Rf8 por 2.Dxa8+ Ac8 3.Dxc8 Jaque Mate.] **2.c8D** Jaque Mate.

**(29) 1...Dxe4+** La manera precisa de hacerlo, ahora forzado es... **2.Dxe4** [Si 2.Rh2 entonces 2...Dh1 Jaque Mate y el sufrimiento termina.] **2...T6f2** Jaque Mate.

**(30) 1.Td8+** Las casillas son c3 y e5, y esta es la vía correcta para acceder a las mismas, las negras no pueden defender las dos al mismo tiempo después de esta jugada. **1...Dxd8** [Tampoco salva a las negras, 1...Txd8 2.Dc3+ Td4 3.Dxd4+ Df6 4.Dxf6 Jaque Mate.] **2.De5+ Df6 3.Dxf6** Mate.

**(31) 1.Dxe5** La jugada de Desviación, la dama negra abandona la octava fila y la importante casilla d8, por donde la torre blanca incursionará sobre la posición blanco. **1...Dxe5 2.Td8+ Re7 3.Te8** Jaque Mate. King - Benjamin, California, 1962.

**(32) 1.Db7** Ahora las blancas amenazan ganar una torre, especulando con la debilidad en la octava y el hecho que las torres negras están débilmente defendidas. Casi forzado es, **1...Dd8** [Por ejemplo si, 1...Txb7 entonces, 2.Txa8+ Tb8 3.Txb8+ Dd8 4.Txd8 Jaque Mate.; Tampoco funciona, 1...Txa7 2.Dxb8+ Dd8 3.Dxd8 Jaque Mate.] **2.Dxf7+** Y ahora se ve la tercera Condición en la posición (y la más importante), la insuficiencia defensiva da el toque mortal al rey negro. **2...Rh8 3.Dxg7** Jaque Mate.

**(33) 1.Cd6** Exacto, ahora las blancas amenazan el burdo mate Dh7 ó Dh8. **1...Dxd6 2.g6** Y las negras no escapan de la pena capital.

**(34) 1.Ta8+ Axa8** [Ahora también falla, 1...Ccb8 por 2.Txb8+ Cxb8 3.Tc7 Jaque Mate.] **2.Aa6+ Ab7 3.Axb7** Jaque Mate.

**(35) 1.Axe5** Liberando la columna 'b', para que las torres ataquen a los alfiles. **1...fxe5 2.Txc5** La jugada de Desviación la Dama negra no puede defender al mismo tiempo los dos alfiles, uno carecerá de apoyo. **2...Dxc5 3.Txb7+** Ventaja decisiva blanca.

**(36) 1.Txc7+** Poniendo al relieve la desviación de la torre negra (aprovechando que el Cc7 estaba débilmente defendido y la torre de f2 esta sin sostén) en la defensa de la importante casilla d4. **1...Txc7 2.Ad4+ Rb8 3.Axf2** Y el caballo de h4 también cae, ventaja decisiva blanca.

**(37) 1.Ab2** La manera correcta de hacerlo, las blancas amenazan ganar la dama en una jugada. **1...Dxb2** [1...De7 2.f6 Amenazando mate, 2...Df7 3.Cxf7 Ventaja decisiva blanca.] **2.f6** Ganando.

**(38) 1.Tc7 Dxc7** [Descuidando la importante casilla de g4, pero por ejemplo si, 1...Txc7 entonces descuidan la octava fila, 2.De8 Mate.] **2.Dg4+ Rh8 3.Dg7** Jaque Mate.

**(39) 1.Txa6** [Claramente que falla, 1.De8+ por 1...Df8 y las negras logran defender la octava.] **1...Dxa6** [Distrayéndose de la defensa de la octava fila, pero con la textual las negras no pueden defender todas sus debilidades al mismo tiempo, por ejemplo 1...bxa6 2.Dxa8+ Df8 3.Dxf8 Jaque Mate.] **2.De8+ Txe8 3.Txe8** Jaque Mate.

**(40) 1.Txd5 cxd5** [Con cualquier otra jugada las negras pierde pieza, ahora si 1...Dxd5 2.Dxg7 Jaque Mate.] **2.Ab5** Seguido de **3.Axa4** con ventaja decisiva blanca.

**(41)** No es correcto pues las negras pierden forzado después de, **2.Tb6 Dxb6** [2...Td6 3.Txd6 Dxd6 4.Dh8+ Rg6 5.Ah5 Jaque Mate.] **3.Dh8+ Rg6 4.Ah5** Mate.

**(42)** 1.De7+ Dxe7 2.Axd5+ De6 3.Txe6 Ventaja decisiva blanca.

**(43)** La manera correcta de sacar provecho de la situación de las piezas negras es, **1.Td7+ Axd7** [1...Rf8 2.Dxe6 Ventaja decisiva blanca.] **2.Df6+ Re8 3.Dxh8+ Re7 4.Dxa8** Ganando.

**(44)** Si, y ganan de manera forzado después de **1.Dxd7** [Un error sería, 1.Txd7 por la simple continuación, 1...Dxd7 2.Dxd7 Txd7 3.Txd7 Te1 Mate.] **1...Dxd7 2.Tdxd7 Txd7 3.Txe8** Jaque Mate.

**(45)** Las blancas ganan de manera forzada después de, **1.Db5+ Dxb5 2.Cc7+ Rf8 3.Txd8+ De8 4.Txe8** Jaque Mate.

**(46)** **1.Te7** Amenazando Dxe7 Jaque Mate de ahí que forzado es, **1...Txe7 2.Dd6+ Rc8** [2...Td7 3.Dxb8 Jaque Mate.] **3.Tc1+ Rb7 4.Dc6** Mate.

**(47)** Las blancas si ganan con esta jugada después de, **1...Rh7 2.Txh6+ gxh6** [2...Rxh6 3.Dh8+ Rg5 4.Dh5 Jaque Mate.] **3.Cf6+ Rg6 4.Cxd7** Ventaja decisiva blanca.

**(48)** **1.Txh7+** La jugada de Desviación que permite a la dama blanca entrar en juego de manera decisiva, **Txh7 2.Dc8+ Rg7 3.Dg8+ Rh6 4.g5+ fxg5** [Tampoco salva a las negras, 4...Rh5 5.Dxh7 Jaque Mate.] 5.Dxg5 Mate.

**(49)** **1.Tg1+** El Jaque correcto, que pone al descubierto las deficiencias defensivas del rey negro. **1...Rh6** [1...Rh5 2.Txh7 Jaque Mate.] **2.Af8+ Txf8 3.Td3** Con Jaque Mate inevitable en la próxima jugada 4.Th3.

**(50)** **1.Txd6 Txd6** [1...Dxd6 2.Dxg7 Jaque Mate.] **2.Te8+ Rf7 3.Ce5+ Rxe8 4.Dxg3** Ventaja decisiva blanca.

**(51)** **1.Dxh7+** Con este sacrificio de dama las negras no tienen defensa frente al ataque de las piezas menores blancas. **1...Cxh7 2.Cg6+ Rg8 3.Aa2+ Ce6 4.Axe6** Jaque Mate de manera forzada.

**(52)** Las blancas Si ganan en la posición después de, **1.Tg5 Dxf6** [A cualquier otra las blancas dan mate, por ejemplo, 1...Dxd3 2.Cxf7 Jaque Mate.; 1...Dxg5 2.Cxf7 Jaque Mate.] **2.Dd4 Dxd4 3.Cxf7** Mate.

**(53)** **1.Ac6** Y las negras abandonaron pues no tienen defensa contra las amenazas blancas, por ejemplo, 1...Axc6 2.Td8+ Txd8 3.Dxd8 Mate; 1...Dxc6 2.De7 Jaque Mate. 1:0 Erbis - Kempf, Alemania 1954.

**(54)** **1.Dg7 Axc7 2.Axc7 Ad4** [Muy malo es, 2...Axb2 3.Tab1 Ad4 4.Axb8 Axb6 5.Txb6 y las negras no les queda más que rendirse.] **3.Axb8 Axb6 4.Ad6** Con una posición completamente ganadora. Szabo - Langeweg; Kecskemet, 1964.

**(55)** NO, no pueden salvarse, porque después de... **1.Td8+ Ce8** [Claro que no se puede, 1...Dxd8 por la simple, 2.Dxg7+ Re8 3.Df7 Jaque Mate.] **2.f6** Las negras no



tienen defensa posible, por ejemplo, 2...gf 3.Dg8+ Txd8 4.Txd8 Jaque Mate; 2...Dxf6 3.Da3 De7 4.Tf1 Ganando. Vishnjatsky - Perevoznikov; Rusia, 1950.

**(56) 1.Txf5** Con este sacrificio las negras no tienen defensa posible. **1...gxf5 2.Dxh5+ Txd8 3.Af7** Jaque Mate. Shternberg - Gulnir; Rusia, 1968.

**(57) 1.Tg3** Amenazando ganar el Ag7. **1...Ta7 2.Ch6+ Rh8 3.Tf8+** La jugada de Desviación que abre la columna 'f' para la penetración de la torre. **3...Axf8 4.Tg8** Jaque Mate.

**(58) 1.Cf5+ Rh5** [Ahora no se puede, 1...gxf5 por 2.Dxf6+ Rh5 3.Dg5 Mate.] **2.Dxh7+** Desviación del caballo, las negras tienen que retomar pues su rey no tiene casillas de escapes. **2...Cxd7 3.g4** Jaque Mate.

**(59) 1.Ce6** La jugada precisa y que asegura una posición completamente ganada para el primer jugador. **1...Af8** [Si 1...Axe6 las negras pierden la dama después de, 2.Axc6+ bxc6 3.Dxa5 Ventaja decisiva blanca.] **2.b4 Cxb4 3.Axd7+ Rxd7 4.Cxf8+ Thxf8 5.Dxa5** Ventaja decisiva blanca. Liberman - Ioffe; Rusia, 1961.

**(60) 1.De7+** La jugada precisa en la posición. Al rey negro no tener casillas de escapes los temas forzados (como este) suelen dar la victoria. **1...Txe7 2.Td8+ Te8 3.Tg8+ Rxd8 4.Txe8** Jaque Mate.

**(61) 1.Cf5** Jugada de desviación ahora las negras NO pueden defender su posición, en vista a que si, 1...Dc5 2.Td8+ Df8 3.Txf8 Jaque Mate; y si 1...e2 2.Td8+ Desviación Dxd8 3.Dxe5 Ganando en dos jugadas más; por otra parte a, 1...De8 2.Dxe5 Desviación Dxe5 3.Td8. Y a causa de estas variantes las negras decidieron abandonar. Taimanov - NN; Rusia, 1978.

**(62)** Sobre la casilla de c6 y la pieza es la Dama negra, por la fuerte replica **1.Axe5 Txe5 2.Dxe5 Dxe5** [Ahora las negras reciben mate de cualquier manera, por ejemplo 2...Dg6 3.Dc7 Y Mate en la próxima jugada.] **3.Axc6+ Rb8 4.Tb7+ Ra8 5.Tb5** Jaque Mate.

**(63)** La manera exacta de sacar provecho de la mala ubicación de las torres negras que la Tb8 esta sin sostén y la Tc7 esta débilmente defendida solo apoyada por la dama. **1.Cf6+** Forzado la siguiente respuesta, **1...Rh8** Y entonces... **2.Ce8** Ganando calidad, con una posición completamente ganadora.

**(64) 1.Af5+** El primer paso en el camino del triunfo. **1...Rg8 2.Ae6+ Rf8** [Claro que no 2...Dxe6 3.Dxg7 Jaque Mate.] **3.Th8+** Hasta aquí las blancas han hecho jugadas precisas, esta es la jugada de Desviación que da el traste con la posición, las negras se ven obligadas a despejar la columna 'g' que el primer jugador domina y utiliza para... **3...Axd8 4.Dg8+** Penetrar sobre la posición negra con efectos mortales para el rey negro. 4...Cxd8 5.Txd8 Jaque Mate.

**(65) 1.Da3** La única jugada que impide que las negras puedan completar su desarrollo teniendo una ventaja material decisiva. Un tema de Desviación la dama no puede salir de la defensa de la octava fila pues reciben mate, por ejemplo 1...Dxa3 2.Td8 Re7 3.Te8 Jaque Mate. **1...g6** [Por ejemplo si, 1...f6 2.Td8+ Rf7 3.Ae8+ Dxe8 4.Cd6+ Ventaja decisiva blanca.] **2.Td8+** Y las negras abandonaron en vista a, 2...Rg7 3.Txd8+ Txd8 4.Dxe7 Ventaja decisiva blanca. Benites - Euwe; San Juan, 1948.

**(66) 1.Dc5** La jugada ganadora para las blancas, ahora el segundo jugador no puede defender su principal debilidad "el rey". Las negras abandonaron pues reciben Mate

inevitable, por ejemplo **1...Axc5 2.Td8+ Dg8 3.Txg8** Jaque Mate. Krechmer - Lau; Aizenah, 1951.

**(67) 1.Dxc7 Cxb3** [1...Ce6 2.Txe6 Txe6 3.Dxb8+ Dc8 4.Dxc8+ Axc8 5.Axe6 Y la ventaja material blanca es abrumadora.; Y claro que si, 1...Dxc7 2.Txe8+ Con Jaque Mate inevitable.] **2.Dxb7** Y ahora si que no hay defensa posible, a la debilidad en la octava fila se suma la dama sin sostén, por ejemplo **2...Dc5 3.Rh1 Ted8 4.Dxb8**. Las blancas ganaron. Vegemund . Shlage; Bad Oenhauzen, 1922.

**(68) 1.Axh6** De esta manera con esta jugada de Desviación se abre la columna 'g' en favor de las blancas. **1...Axh6 2.Tg8+ Rh7 3.Cf6+** Segunda jugada de Desviación en la posición. Las negras abandonaron pues reciben Mate después de... **3...Dxf6** Forzado **4.Th8+ Rxh8 5.Dg8** Mate. Tsarev - Malaniuk; Kiev, 1989.

**(69) 1.Td7** Con esta jugada de Desviación las blancas evitan que el segundo jugador se defienda en la octava fila con este alfil. **1...Axd7 2.Ah6 Txh6 3.Df8** Jaque Mate.

**(70) 1...Ca3+** Jaque Amenazando ganar el caballo, y al mismo tiempo Distrayendo al caballo blanca alejándolo para que no sea capaz de evitar la coronación del peón negro de d2. **2.Cxa3 Re2** Y el peón corona inevitablemente.

**(71) 1...Cd4** Y con esta jugada de Desviación las negras se ven obligadas a abandonar pues pierden inmediatamente después de 1...Cxd4 2.Dxh2 Mate. Ioner - Tartakower, 1928.

**(72)** Si la posición es tranquila, lo que sucede que las negras ganan fácilmente después de **1...e5** Y con esta jugada de Desviación las blancas tienen que liberar la columna dama, poniendo al desnudo que sus piezas menores están débilmente defendidas. Las blancas abandonan pues pierden pieza después de, **2.Axe5 Axe5 3.Dxe5 Dxd2**. Belov N - Blokh; Moscú, 1982.

**(73) 1...Tg6+ 2.Rh2 Dd2+** La jugada de Desviación, ahora las torres negras tienen un total acceso al rey blanco pues las blancas al retomar en d2 de manera forzada descuidan la defensa de f2. **3.Axd2 Tf2+ 4.Dg2 Tfxg2** Jaque Mate.

**(74) 1...Dxf2+ 2.Txf2** A cualquier otra jugada las negras ganan una torre impunemente. 2...Te1+ 3.Tf1 Ah2+ Otra jugada de Desviación, pero esta vez para dar Mate. 4.Rh1 Txf1 Jaque Mate.

**(75) 1...Te4+** Por medio de esta jugada. **2.Cxe4** [Tampoco salva del Mate 2.Rh3 pues después de, 2...Af1+ 3.Tg2 Te3+ 4.Rg4 (4.Rh4 Tf4+ 5.Tg4 Th3 Mate.) 4...Ae2+ 5.Rh4 Tf4+ 6.Tg4 Txg4 Jaque Mate.] **2...Ad7+ 3.Rh4 Th2+ 4.Th3 Txx3** Jaque Mate.

**(76) 1...Txa4** Ahora las blancas con la seria debilidad que tienen sobre la octava fila están perdidas, pues no pueden defenderla eficazmente, por eso abandonan. Por ejemplo si 2.Txa4 De1 Jaque Mate, y si 2.Da4 Df2 3.Rh1 Ce1 Ganando. Brinck-Claussen - Rozenlund; Dinamarca, 1980.

**(77) 1...Da5** Sencillo pero no deja de ser muy fuerte esta jugada de Desviación, las blancas abandonan pues no tienen defensa satisfactoria, por ejemplo 2.Dxa5 Cb3 Jaque Mate y si 2.Dd1 Cb3+ 3.Db3 Dd2 Jaque Mate. Spanier - Lorents; Hannover, 1965.

**(78)** Las negras "TIENEN" que jugar a ganar la posición pues tienen ventaja y deben de explotarla, por ejemplo. **1...Cf2+** Desviación sobre la octava fíjese que el rey esta

en h1 y no tiene casillas de escapes. **2.Txf2** [2.Rg1 Ce4+ Ganando.] **2...Ad4** Segunda jugada de Desviación consecutiva sobre la octava fila y esta vez definitiva. **3.Dxd4** [3.Dd2 Axb2 Ventaja decisiva negra.] **3...Te1+ 4.Tf1 Txf1+ 5.Dg1 Txd1+** Ventaja decisiva negra.

**(79) 1...Te4** Ahora simplemente la dama no tiene escapatoria del ataque de la torre negra. **2.Dg3** [2.Dxc7 Th4 Ganando.] **2...Tg4 3.dxc6 Txd3 4.fxd3 Dxd3** Jaque Mate.

**(80) 1.Tg5** Y las negras resignan, pues pierden en todas las variantes, por ejemplo si **1...Dxc2 2.Th5** Jaque Mate. Kan - Bannik; Rusia 1952.

**(81) 1...Dh4** La manera precisa de probar que las negras vencen en la posición. **2.Dxe5** [Tampoco salva a las blancas, 2.h3 porque después de **2...Dxh3+ 3.Rg1 Ad4+ 4.Tf2 Dxd2** Y las negras dan Jaque Mate al rey blanco.] **2...Df2** Jugada de Desviación explotando la debilidad sobre la octava fila. **3.Tg1 Dxd2+ 4.Txd2 Tc1+ 5.De1 Txe1** Jaque Mate.

**(82) 1...Cxf5** El único camino hacia a la victoria. **2.gxf5** [2.exf5 Txb2 3.Dxb2 Dd3 4.Db8+ Rh7 Ventaja decisiva negra.] **2...Txb2 3.Dxb2** [3.Dd1 Txf2 Ventaja decisiva negra.] **3...Dd3** Y las blancas no tienen defensa satisfactoria si no entregan la dama, pues la combinación de dama y caballo de las negras en este caso es mortal, por ejemplo **4.Db8+ Rh7 5.Rg1 Dxd3 6.Dxf4 gxf4** Con una posición completamente ganadora.

**(83) 1.Dxh6+**

**A. 1...Rg8 2.Txe8 Dxe8 3.Dxd2** Ventaja decisiva blanca.

**B. 1...gxh6 2.Cf6+ Rh8** [2...Rg7 3.Cxe8+ Rg8 4.Cf6+ Ganando.] **3.Cxd7+ Ce5 4.Ac3 Ta2 5.d4** Y las blancas ganan pieza pues la torre negra esta sin sostén.

**(84) 1.Txf5 gxf5** [1...exf5 2.Dxe8 Ganando.] **2.Dh6+**

**A. 2...Rf7 3.Axh5+ Re7 4.Dh7+ Rd8 5.Af4+ Rc8 6.Dxc7+ Dxc7 7.Axc7** Ventaja decisiva blanca.

**B. 2...Rg8 3.Dg6+ Rf8 4.Dxf6+ Tf7 5.Ah6+ Rg8 6.Dg6+** Ventaja decisiva blanca.

**(85) 1.Tf3**

**A. 1...Ce3 2.Txf6** Ganando.

**B. 1...Txd2 2.Rxd2 Ce3+ 3.Rg1** Con ventaja decisiva blanca.

**C. 1...Cb6 2.Axb6** Sin chances para el negro.

**D. 1...Dxf3 2.Dg7+ Rh5 3.Dxg6+ hxg6 4.Th8** Jaque Mate.

**(86) 1.Tb4**

**A. 1...Axb4 2.Dxb6** Ganando.

**B. 1...Dxb4 2.Dd8** Mate.

**C. 1...Dc7 2.Tc1 Ac6 3.Tbc4** Ganando.

**D. 1...Da5 2.Cc4 Dc7 3.Txb7 Dxb7 4.Dd8** Jaque Mate.

**(87) 1.Cb5**

**A. 1...De5 2.h4 Dg3** [Claro que no se puede, 2...Dxe2 3.Cxc7 Jaque Mate.] **3.Td1 Tf2** [Ahora si, 3...c6 4.Td3 Db8 5.Tf3 Ganando.] **4.Dxf2 Axf2 5.Txd5** Y las blancas se imponen inevitablemente.

**B. 1...Dc6 2.h4 g6** (2...a6 3.Dh5+ g6 4.Dxh7 Ventaja decisiva blanca.) **3.Tc1 Ag3 4.e7 Tf2 5.Dg4 Dxb5 6.Dc8+ Rf7 7.Df8+ Re6 8.e8D+** Ventaja decisiva blanca.

**(88) 1.Cxd5**

- A. 1...Txc5 2.Cxe7+** Ventaja decisiva blanca.  
**B. 1...exd5 2.Dxc8+ Axc8 3.Txe7** Ganando.  
**C. 1...Txd5 2.Dxe7** Ventaja decisiva blanca.  
**D. 1...Axd5 2.Dxc8+** Con posición ganadora para las blancas.  
**E. 1...Dd7 2.Ce7+** Y las negras abandonan pues después de, 2...Dxe7 pierden calidad con 3.Dxd6. Matison - Wright; Bromley, 1924.

**(89) 1.Dxe3 Txe3 2.Cd5**

- A. 2...cxd5 3.Tf8** Jaque Mate.  
**B. 2...Te8 3.Ce7+ Txe7 4.Tf8** Mate.  
**C. 2...Dh6 3.Cf6+ Dxf6** [3...Rg7 4.Cg4+ Ventaja decisiva blanca.] **4.Txf6 Te8 5.Tf7** Ganando.

**(90) 1.Ceg5 fxe5 2.Txd7 Dxd7 3.Cxe5 A. 3...Dxb5 4.Cf7+ Rg8 5.Ch6+ Rh8 6.Dg8+ Txe8 7.Cf7** Jaque Mate.

- B. 3...De8 4.Cf7+ Rg8 5.Cd6+ Rf8 6.Cxe8** Ventaja decisiva blanca.