

La Intercepción

MI Alejandro Jardines



Otros títulos publicados

N	Titulo	N	Titulo
1	Española. Variante del Cambio	35	El ataque doble
2	Defensa Francesa 3.e5	36	Siciliana Dragón Acelerado
3	Defensa Grunfeld. 5.Ad2	37	Siciliana Dragón Yugoslavo II
4	Defensa Escandinava 2...Dxd5	38	Española Steinitz Diferida
5	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (1)	39	Siciliana Scheveningen
6	Apertura Zukertort (D05)	40	Siciliana Dragón Acelerado II
7	El peón aislado	41	Española Variante Zaitsev
8	Caro Kann Variante Clásica	42	La clavada
9	Los Alfiles de distinto color	43	La Apertura Escocesa
10	Los peones colgantes	44	Francesa Variante Winawer
11	Española. Cambio Diferido	45	Gambito de Dama Variante del Cambio
12	Los peones doblados	46	Nimzo India Variante 4.Dc2
13	La pareja de alfiles	47	El Gambito Volga
14	El Gambito Budapest	48	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (3)
15	El Ataque Panov	49	La Defensa Pirc
16	El Peón Pasado	50	Defensa Holandesa Variante Muro de Piedra
17	La Defensa Merano	51	El Ataque a la descubierta
18	La Variante Abierta de la Española	52	Gambito de Dama Variante 5.Af4
19	La Variante Tarrasch de la Francesa	53	India de Rey Clásica 9.b4
20	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (2)	54	Caro Kann 4...Cd7 (1)
21	India de Rey 4 peones	55	Caro Kann 4...Cd7 (2)
22	El Ataque Torre	56	Caro Kann 3.e5
23	El Ataque Índio de Rey	57	Nimzo India 4.a3 y 4.f3
24	El Ataque Worral en la Española	58	La biblia del peón (1)
25	Siciliana Pelikan, 1ra parte	59	La biblia del peón (2)
26	Siciliana Pelikan, 2da parte	60	E-book: La biblia del peón
27	El sacrificio de la calidad	61	Defensa Francesa. Variante Rustemov.
28	Siciliana Variante Cerrada	62	Apertura Inglesa
29	Defensa Benoni, Variante Moderna	63	Grunfeld var. Cambio 7.Ac4 y 8.Ce2
30	El ataque al Rey en el centro	64	Siciliana Najdorf Líneas emprendedoras
31	Grunfeld Variante Rusa	65	Defensa Ortodoxa – Variante Tartakower
32	Siciliana Dragón Yugoslavo	66	Apertura Española – Sistemas Anti-Marshall
33	El Gambito Evans	67	La Eliminación de la Defensa
34	La desviación	68	La Atracción

Índice de contenidos

1. Introducción	3
2. El Medio Juego	6
Condiciones Propias.....	6
Posiciones Explicativas.....	7
3. Partidas Modelo.....	10
4. Ejercicios.....	15

1. Introducción

Para lograr progresos en el ajedrez, es imprescindible tener a mano un variado grupo de herramientas que permitan construir con solidez las bases para el desarrollo ajedrecístico integral, es decir, se debe poseer una metodología adecuada que conlleve a aprender y entrenar los elementos fundamentales en las tres fases del juego, apertura, medio juego y final.

La Estrategia y la Táctica constituyen piedras angulares en el desarrollo de un ajedrecista, por tal motivo siempre se ha dedicado una gran cantidad de textos especializados para ayudar a comprender fehacientemente estos dos importantes elementos.



El Dr. Max Euwe, quien fuera Campeón Mundial de ajedrez, define la combi-nación magistralmente:

"Por combinación entendemos una alianza entre estrategia y táctica,

pero especialmente esta última. La combi-nación representa un fragmento de la partida durante el que se persigue cierto resultado forzado. La secuencia de jugadas forma una cadena lógica que no puede ser dividida. Vistas de una en una estas jugadas, puede parecer que carecen de objeto o incluso que constituyen un error; sin embargo entre todas forman un magnífico conjunto".

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 mismos 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.

Aunque el término “Tema Táctico” ha estado incluido a lo largo de todos estos años en diferentes bibliografías. Gracias al surgimiento de la Enciclopedia de Medio Juego Yugoslava en la década del 80 dicho término toma notoriedad y popularidad, a los autores 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.

Pudiéramos citar diferentes obras de eminentes maestros que abordan magistralmente estos elementos, y que son considerados referentes en la bibliografía ajedrecística. Con este Pack de Táctica intentamos ampliar el estudio de esta bibliografía, por lo que nos concentraremos en los denominados Temas Tácticos de Combinación y en particular a uno de ellos: **La Intercepción**.

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 más.

Antes de pasar al contenido de La Intercepción, 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”

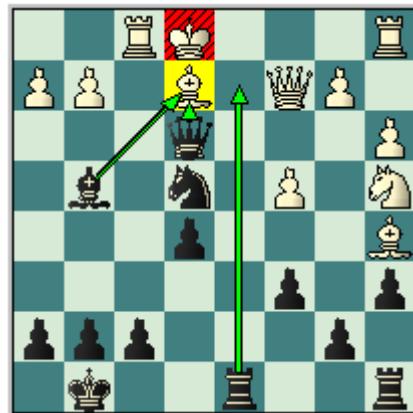
Haciendo una rápida interpretación de esta frase, podemos deducir que, cuando se habla de estrategia se habla de la planificación de toda la batalla, pero la táctica refiere a cuestiones más concretas de la lucha.

En el Ajedrez 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.

Entrando ya en materia podemos definir el tema táctico en cuestión: “Se interpone una pieza para interrumpir la acción de las piezas del adversario y así lograr el objetivo trazado.

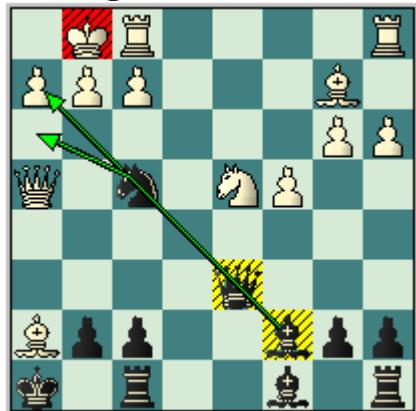
Veamos las siguientes posiciones y se podrá entender claramente lo que se acaba de explicar:

Primera Posición



[Esta es una posición típica del tema táctico "La Intercepción", al adentrarnos poco a poco en la posición nos podemos percibir que el monarca blanco corre gran peligro porque se encuentra en el centro del tablero y bajo el fuego de las piezas adversarias (dama, alfil, caballo torre). Pero el principal problema en la posición blanca es la clavada de su alfil de "e2" que se encuentra débilmente defendido por su dama de "c2". De ahí que sea fuerte...] **1...Td2** [Esta jugada derrumba las defensas blancas como un castillo de naipes. La torre negra interrumpe la acción defensiva de la dama blanca de "c2".] **2.Axd2 Dxe2** Jaque Mate. Riegel - Marcinkevich; Corr 1973.

Segunda Posición



[Otra posición que nos ayudará a identificar "La Intercepción" como Tema Táctico. El segundo jugador tiene montada la famosa "maquinita" (se llama así a la batería dama + alfil apuntando contra el enroque enemigo). Pero veamos mejor la explicación con jugadas.]

1...Ch3+ Con este jaque las negras colocan una figura en la columna "h" interrumpiendo la defensa del peón blanco de "h2". Y las blancas abandonan. Shereshevsky - Kupreichik; Minsk 1976.

Claro que este el tema táctico típico que estamos estudiando, y casi siempre están estrechamente relacionados entre ellos. Pero el objetivo de este trabajo es que usted estudie y domine La Intercepción como Tema Táctico.

Podemos concluir entonces con algunos conceptos básicos, que a nuestro juicio son necesarios conocer antes de continuar:

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 Descubierto, entre otros.

2. 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.

Condiciones Propias

Ya conocimos La Intercepción 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 (es importante recordar que con cada pack de táctica estas condiciones no varían, pero es de vital significación que sean rememoradas siempre):

- 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 podemos 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.
- 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 cuáles 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 qué 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 cuántas piezas y con qué 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 enroque 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.
- La debilidad en la estructura de peones, que puede favorecer una combinación simplificadora con un final técnicamente ganador.

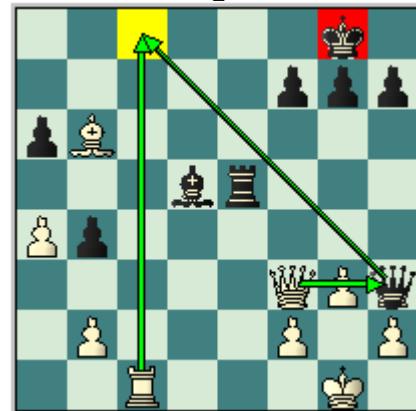
Siempre consultar estos criterios expuestos, antes de entrar a resolver cualquier ejercicio que se le presente a usted en el futuro (y en este mismo pack), es decir, estas **Condiciones Propias** le servirán de Orientación en la posición, le valdrán para Orientar su Calculo en qué dirección debe ir, 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. Delibere que su pensamiento es un Océano inmenso y se corre el grave peligro de perderse en él, y por si fuera poco en un tiempo determinado pues actualmente se puede decir que la pieza 17 es el reloj.

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 Atracción si no hay una pieza débilmente defendida, o si no existe al menos una de las Condiciones Propias que acabamos de exponer y explicar.

Posiciones Explicativas

Veamos entonces la primera Posición Explicativa:

Posición Explicativa #1:



[Aquí tenemos una posición típica de "La Intercepción" como Tema Táctico. Al analizar la posición con detenimiento podemos percibirnos de que las blancas tienen que actuar con energía porque su oponente tiene el control de las casillas claras del enroque, y en especial de "g2". Pero el primer jugador tiene la ventaja que le toca jugar.] **1.g4** Con esta aparentemente inofensiva jugada las negras quedan completamente perdidas ya que pierden el control de la casilla "c8" y a la vez le queda su dama amenazada. Luchkovsky - Gridnev 1976.

Posición Explicativa #2:



[Podemos observar que la seguridad de ambos reyes no es de las mejores pero el segundo jugador tiene mayores problemas para defenderse porque se

encuentra bajo el fuego de (dama, torre y alfil) enemigos. De ahí que...]

1.Ae8 [Amenazando Jaque Mate en la casilla "d7".]

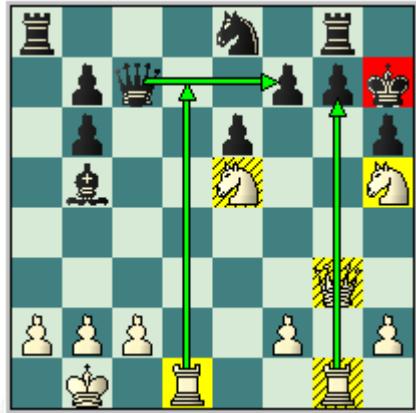
1...Df5 [Única jugada.]

2.Te6 [Y con este movimiento las esperanzas de salvación de las negras se hacen añicos porque queda clausurada la retirada de la dama negra, única defensora de la casilla "d7". Augustin - Lac; Brno 1975.]

2...fxe6

3.Dd7 Jaque Mate.

Posición Explicativa #3:



[Esta posición es muy fácil de evaluar. Como se puede apreciar todas las piezas del primer jugador se encuentran activas ejerciendo gran presión sobre el enroque enemigo. Observe la descoordinación que reina en las filas del segundo jugador por tan solo un peón de más.]

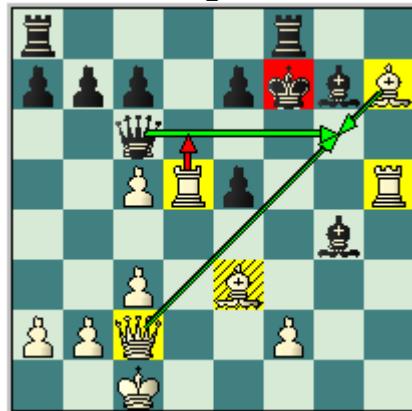
1.Td7 [La jugada más fuerte en la posición. Esta tiene como objetivo interceptar la séptima línea dejando fuera de la lucha a la dama negra única defensora de la casilla "f7".]

1...Axd7 2.Dxg7+ Con el sacrificio de la dama blanca las defensas negras colapsan.

2...Txg7 3.Txg7+ Cxg7

4.Cf6+ Rh8 5.Cxf7 Jaque Mate. Horvath - Eperjese; Hungría 1971. Este es un bonito ejemplo donde las blancas sacrifican todos sus efectivos quedándose solamente con sus dos caballos para dar Jaque Mate.

Posición Explicativa #4:



[Analicemos la posición, partiendo primeramente de las Condiciones Propias que tiene la misma. Si nos percatamos hay un detalle que salta a la vista y es la situación del rey negro que se encuentra expuesto y bajo el asedio de los efectivos blancos que se encuentran todos muy activos.]

1.Td6 [Con este movimiento las blancas ganan el control absoluto de la casilla "g6" que anteriormente estaba custodiada por la dama enemiga. Ahora el primer jugador puede penetrar con su dama.]

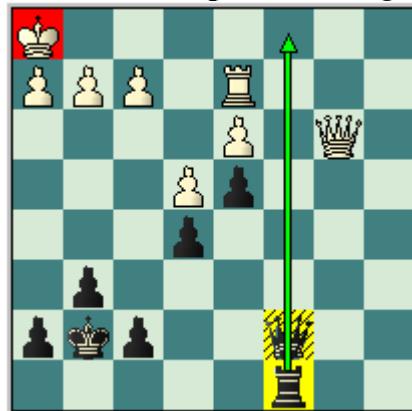
1...Axd5 [Después de la captura 1...cxd6 2.Dg6 Jaque Mate.]

2.Df5+ [Siempre tiene que tener presente esta máxima: La dama es la pieza más fuerte a la hora de realizar cualquier tipo de ataque.]

2...Af6 3.Dxh5+ [Wedberg - Heik; Estocolmo 1975. Y las negras abandonan en vista de la variante]

3...Rg7 4.Dh6+ Rh8 5.Ag6+ Rg8 6.Dh7 Jaque Mate.

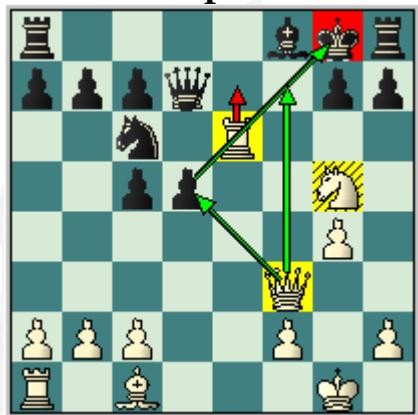
Posición Explicativa #5:



[El material esta parejo pero las blancas tienen un problema con su monarca y es que este se encuentra sin un huequito para poder escapar de la primera línea. De ahí que el segundo jugador responda con] **1...Dc1+ 2.Td1** [En caso de 2.Dd1 Que aparentemente resuelve todos los problemas blancos el segundo jugador responde con 2...Tc2 Y las blancas quedan completamente perdidas.] **2...Tc2** [Con esta jugada las negras eliminan la retirada de la dama blanca, que defendía la torre de "d1" (tema táctico "Intercepción").]

3.Tg1 Dxg1+ 4.Rxg1 Tc1+ 5.Dd1 Txd1
Jaque Mate. Este problema fue elaborado por Kotov.

Posición Explicativa #6:



[Esta es la última posición típica que veremos. La principal "Condición Propia" de esta posición es la descoordinación de las piezas negras y la mala ubicación de su monarca que se encuentra limitado de movimiento. En estos casos solo basta un jaque para culminar la lucha.] **1.Te7**

[Fuerte jugada que intercepta la séptima línea y gana el control del escaque "f7".]

1...Dxe7 [En caso de 1...Axe7 2.Df7 Jaque Mate. Tampoco funcionaba 1...Cxe7 por 2.Df7 Jaque Mate. Y después de 1...Ce5 2.Txd7 Cxf3+ 3.Cxf3 Las blancas quedan con una saludable pieza de más.]

2.Dxd5+ [Este era el Jaque que hacíamos alusión en los comentarios anteriores.] **2...Df7 3.Dxf7** Jaque Mate. Maroci - Vidmar; Lubiana 1922.

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 cuál es tratamiento de la patología que va a curar. 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.

3. Partidas Modelo

Hasta aquí hemos visto el Tema Táctico desde un punto de vista puramente de enseñanza, ahora lo veremos en las partidas, en la práctica 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 qué manera surgen las Condiciones Propias para que aflore en la posición el Tema Táctico Típico en este caso La Intercepción.

Solo antes de pasar a las partidas demostrativas, queremos recordarles que unos de los ejercicios 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 específico. Veamos entonces los ejemplos demostrativos:

Smyslov, V - Averbakh, Y Moscú (ch), 1946

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 [Y con esta salida del alfil las negras plantean La Defensa Nimzoindia donde el segundo jugador domina el centro con piezas a larga distancia para luego bombardearlo con peones.] **4.e3 o-o 5.Ad3 c5 6.Cf3**

d5 7.o-o Cbd7 [Una interesante alternativa en esta posición es 7...Cc6 8.a3 Axc3 9.bxc3 dxc4 10.Axc4 Dc7 11.Aa2 b6 12.Te1 e5 13.e4 (13.d5 - 69/(497)) 13...Ag4 14.dxc5 bxc5 15.h3 Tad8 16.De2 Axf3 17.Dxf3 Td6 Kasparov, G - Kramnik, V; Linares 69/497 1997. Donde era fuerte 18.Ae3 Da5 (Después de 18...Ce7 19.De2 Las blancas están mejor.) 19.De2 Con

clara ventaja para el primer jugador.]

8.a3 Aa5 9.De2 [También se ha probado con el cambio de peones 9.cxd5 exd5 10.b4 cxb4 11.Cb5 Ce4 12.axb4 Ab6 13.Db3 Cdf6 14.Ce5 Te8 15.f3 Cd6 16.Ad2 Ae6 17.Ta2 Donde las blancas están algo mejor. Baumbach, F - Steiner. Corr 20/(621) 1975.]

9...a6 10.dxc5 Axc3

11.bxc3 Cxc5 12.Ac2 Ad7 13.cxd5

exd5 14.c4 [Con este avance central las blancas se desprenden de su única debilidad, que era el peón retrasado sobre una columna semiabierta (peón de "c3"). Ahora el primer jugador queda con la ventaja de la pareja de alfiles en una posición abierta.]

14...dxc4 15.Dxc4

Ab5 16.Dxc5 Tc8 17.Df5 g6 [Con este avance las negras neutralizan la batería de la dama y el alfil blanco que apuntaban contra el enroque enemigo pero debilitan al extremo las casillas oscuras de su enroque.]

18.Df4 Txc2 19.Cd4 Axf1

20.Cxc2 Ch5 21.Db4 Dd5 22.e4 Dc4

23.Ah6 Tc8 24.Txf1 Dxc2 25.Dxb7

Te8 26.Tc1 Dd3 27.Dc6 Td8 28.h3

Dxa3 29.Ag5 Tb8 30.e5 Cg7 31.Af6

Ce6 32.Td1 Da5 33.g3 Db5 34.Dc1

Dc5 35.Dh6 Df8 36.Dh4 a5 37.Td6

Ta8 38.Da4 Dc8



[Error. Una defensa más tenaz ofrecía 38...Cc5 39.Da3 Ce4 40.Ae7 De8 (40...Dxe7 41.Txg6+ hxg6 42.Dxe7 Ganando.) 41.Td5 Y las blancas están algo mejor gracias a la activa posición de sus figuras. La principal debilidad de la posición negra son las casillas oscuras del flanco rey. Que ponen en gran peligro la

situación del monarca negro por los temas de Jaque Mate en la primera línea.]

39.Td8+ [Este sencillo movimiento (tema táctico: "Intercepción") pone al segundo jugador contra la pared ya que este para poder alargar la lucha tiene que sacrificar su dama.] **39...Dxd8** [Por ejemplo tampoco resultaba 39...Cxd8 Por la simple respuesta 40.De8 Jaque Mate.]

40.Axd8 Cxd8 41.Rg2 Ce6 42.f4 Esta es la manera más fácil de imponerse en esta posición. Es decir, que las blancas tienen que movilizar a toda su infantería en el lado del rey para crear debilidades en la posición negra.] **42...Td8 43.g4**

Td2+ 44.Rg1 Td8 45.f5 Cg7 46.e6 [La decisión correcta. Las blancas tienen que tratar por todos los medios debilitar la fortificación negra. En caso de 46.Dxa5 Tf8 47.f6 Ce6 48.h4 Tb8 49.g5 Tf8 50.Rf2 Tb8 51.Dc3 Td8 52.Rf3 Td4 53.Re3 Td8 54.Db4 Tc8 Y la posición negra es inexpugnable.] **46...gxf5** [En caso de 46...fxe6 47.f6 Ce8 48.g5 Rf8 49.Dxa5 Td7 50.Da4 Y la posición negra es bien difícil de defender.] **47.e7 Te8 48.gxf5**

Txe7 49.f6 Te6 50.Dg4 Txf6 51.Dc8+ Ce8 52.Dxe8+ Rg7 53.De5 Rg6 54.Dxa5 Tf5 55.Dc3 Tg5+ 56.Rf2 Tf5+ 57.Rg3 Tg5+ 58.Rf4 Tf5+ 59.Re4 h6 60.h4 f6 61.Dg3+ Rh5 62.Dg1 [Fallaba 62.Rxf5 Con tablas por ahogado.] **62...Ta5** [Generalmente en estos finales cuando el bando débil (el que tiene la torre) separa la torre de sus demás piezas la posición está perdida ya que la dama puede realizar un Jaque y captura adiós la torre.] **63.Rf4 Ta4+ 64.Rf5 Ta5+ 65.Rxf6 Ta6+ 66.Rg7 Te6 67.Dc5+ Rg4 68.Dc8** Y la torre negra cae y con ella la partida. **1-0**

Reti, R - Bogoljubow, E New York, 1924

1.Cf3 d5 2.c4 e6 3.g3 Cf6 4.Ag2 [Una posible alternativa en esta posición es 4.d4 Ae7 5.Ag2 0-0 6.0-0 dxc4 7.Dc2 a6 8.a4 Ad7 9.Td1 Ac6 10.Cc3 a5 11.e4 Ca6 12.Ce5 Cb4 13.De2 Cd3 (13...Ae8 — 103/(352)) 14.Cxd3 cxd3 15.Txd3 Cd7

16.Td1 Cb6 17.b3 Ab4 18.Ab2 De7 19.Ca2 Aa3 20.Axa3 Dxa3 21.Dc2 Tad8 22.Cc3 Db4 23.d5 exd5 24.exd5 Ad7 Y la posición esta equilibrada. Miroshnichenko, E - Rychagov, A; Cappelle la Grande 105/(297) 2009.] **4...Ad6** [También se ha probado con 4...Ae7 5.0-0 0-0 6.b3 c5 7.Ab2 Cc6 8.cxd5 exd5 9.d4 Ce4 10.Cbd2 Af6 11.Cxe4 dxe4 12.Cd2 Axd4 13.Axd4 cxd4 14.Cxe4 Te8 15.Dd2 Af5 16.Cc5 De7 17.Tac1 Tac8 18.Df4 Ag6 19.Tfd1 b6 20.Ca6 Dxe2 21.Cc7 Te7 22.Af3 Ahora la dama negra tiene problemas para retirarse. 22...Dxd1+ (Después de 22...De5 23.Txc6 Dxf4 24.Cd5 Ganando.) 23.Txd1 Texc7 24.Tc1 h5 25.Rg2 Y las negras abandonaron. Tal, M - Pachman, L; Sarajevo 1/25 1966.] **5.0-0 o-o 6.b3**

Te8 7.Ab2 Cbd7 8.d4 c6 9.Cbd2 Ce4 10.Cxe4 dxe4 11.Ce5 f5 12.f3 [Con este avance típico las blancas socavan la posición central enemiga.] **12...exf3**

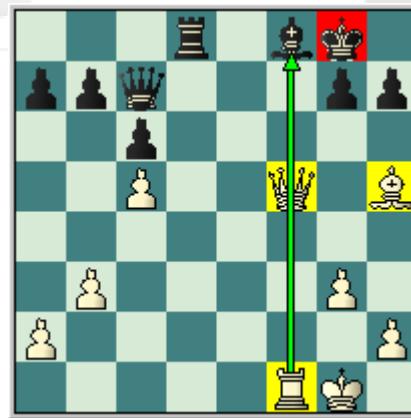
13.Axf3 Dc7 14.Cxd7 Axd7 15.e4 e5

16.c5 [Ahora las negras tienen que adoptar una posición muy pasiva.]

16...Af8 17.Dc2 exd4 18.exf5 Tad8

19.Ah5 [Era interesante 19.Tad1 Trayendo al juego la única pieza blanca que se encontraba sin desarrollarse. 19...Te5 20.Dc4+ Rh8 21.Axd4 Txf5 22.Ae4 Txf1+ 23.Txf1 Ah3 24.Tf4 Y las blancas están mejor gracias a la activa posición de sus piezas.] **19...Te5**

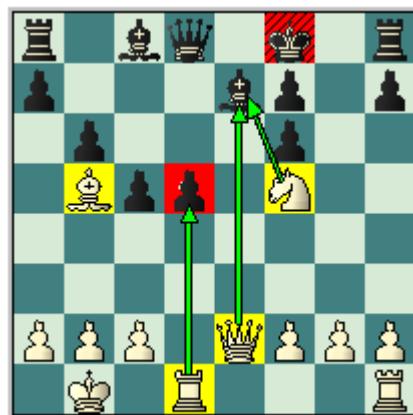
20.Axd4 Txf5 21.Txf5 Axf5 22.Dxf5 Txd4 23.Tf1 Td8



[Tampoco resultaba 23...De7 por 24.Af7+ Rh8 25.Ad5 Intercepción. Ahora la torre

negra no puede retirarse para defender su primera línea. Las blancas tienen ventaja decisiva. En la posición existen alfiles de diferente color donde el principal objetivo para ambos bandos deberá ser La actividad a toda costa ya que el que ataque lo hará prácticamente con una pieza de más porque su alfil no tendrá oponente. El material pasa a un segundo plano. Pero aquí ya estaban creadas las condiciones para...]

25.Ae8 Ganando. Ya que las negras no pueden defender su primera línea. **1-0**



[En esta posición se puede apreciar claramente la conjugación de los elementos tácticos. Gracias a la inseguridad del monarca negro y a la descoordinación de sus piezas. De ahí que sea fuerte la respuesta...]

17.Txd5 [Con el sacrificio de la torre las blancas intentan desviar a la dama de la defensa de su alfil de "e7" (tema táctico: ELIMINACION DE LA DEFENSA).]

17...Dc7 [En caso de aceptar el sacrificio con 17...Dxd5 18.Dxe7+ Rg8 19.De8 Jaque Mate.]

18.Td7 [Con esta brillante jugada intercepción las negras abandonan ya que no pueden defender su posición. Por ejemplo Despues de...]

18...Axd7

19.Dxe7+ Rg8 20.Axd7 Td8 21.Dxf6

Y las blancas se imponen. **1-0**

**Gipslis, A - Darznieks, A
Riga, 1962**

1.e4 e6 [Las negras plantean la defensa Francesa. Esta es una defensa donde el segundo jugador cede espacio en el centro del tablero (observe que el peón en "e4" controla más casillas centrales que su homólogo en "e6") para luego bombardear el centro blanco.] **2.d4 d5**

3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Ag5 Ae7 6.Axf6 Axf6 Una idea más moderada es

6.Axf6 Axf6 [Una idea más moderada en esta posición es 6...gxf6 Donde las negras sacrifican su configuración de peones en aras de quedarse con la pareja de alfiles en una posición abierta. 7.Cf3 a6 8.g3 b5 9.Ag2 Ab7 10.De2 Cd7 11.0-0 0-0 12.Tad1 Ad5 13.Tfe1 Rh8 14.Cfd2 c6 15.c4 bxc4 16.Cxc4 a5 Con contrajuego en el lado de la dama. Polgar, J - Morozevich, A; Wijk aan Zee 77/276 2000.] **7.Cf3 Ae7 8.Ad3**

b6 9.De2 Ab7 10.o-o-o Cd7 11.Rb1

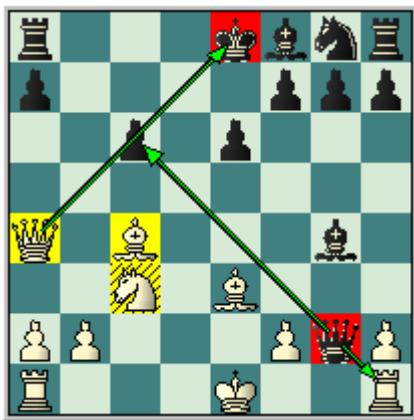
Cf6 12.Cxf6+ gxf6 13.d5 [Fuerte avance central que tiene como objetivo abrir la posición debido a que el monarca enemigo se encuentra en el centro del tablero.] 13...exd5 14.Cd4 c5 15.Cf5 **Ac8 16.Ab5+ Rf8**

**Janowski, D - Schalopp, E
Núremberg, 1896**

1.d4 d5 2.c4 dxc4 [Y queda planteado El Gambito de Dama Aceptado] **3.Cf3 c5**

4.e3 [En esta posición es fuerte el avance 4.d5 e6 5.Cc3 exd5 6.Dxd5 Dxd5 7.Cxd5 Ad6 8.Cd2 Cc6 9.Cxc4 Ab8 10.e4 Cf6 11.Ae3 Cxe4 12.f3 Cd6 13.Axc5 Ae6 14.0-0-0 Cc8 15.g3 f6 16.f4 Rf7 17.Ag2 Cb6 18.Cce3 g6 19.Rb1 Td8 Epishin, V - Lalic, B; Manresa 64/(354) 1995. Donde era fuerte 20.Cb4 Con clara ventaja para el primer jugador.] **4...cxd4 5.exd4 Ag4** [Dudosa salida del alfil dama negro que debió apostar por la tranquila 5...Ae6 Reforzando el control del escaque "d5". 6.Cc3 Cf6 7.Ce5 Cc6 8.Cxc6 bxc6 9.Da4 Rd7 10.Axc4 Axc4 11.Dxc4 e6 Y la

posición esta equilibrada. Chekhov, V - Lukin, A; USSR 35/(480) 1982.] **6.Axc4 e6 7.Da4+ Cc6 8.Ce5 Dxd4 9.Cxc6 De4+ 10.Ae3 bxc6 11.Cc3 Dxg2**



12.Ad5 [Con esta jugada las negras están en serios problemas ya que su dama no puede retornar hacia su territorio para consolidar sus defensas.] **12...exd5 13.Dxc6+ Rd8 14.Dxa8+ Rd7 15.Db7+ Re6 16.Dc6+ Ad6 17.Af4** Y las negras abandonan ya que no pueden defender su monarca. **1-0**

**Reshevsky, S - Persitz, R
Haifa, 1958**

1.Cf3 Cf6 2.c4 e6 3.g3 b6 4.Ag2 Ab7 5.0-0 c5 6.d3 [Una jugada más elástica en esta posición es 6.Cc3 Sin definir aun el futuro del peón "d" que puede salir en un paso o con dos según le convenga al primer jugador. 6...Ae7 7.d4 cxd4 8.Dxd4 Cc6 (También se ha probado con 8...0-0 9.Td1 d6 10.Ag5 Cbd7 11.Cb5 d5 12.cxd5 Axd5 13.Cc3 Ac6 14.Dc4 Dc8 15.e4 h6 16.Af4 Ab7 17.Dxc8 Taxc8 18.e5 Cd5 19.Cxd5 Axd5 20.Ce1 Tfd8 21.Axd5 exd5 22.Txd5 Donde las blancas tiene clara ventaja. Kramnik, V - Aronian, L; Mónaco 99/(20) 2007.) 9.Df4 Db8 10.Dxb8+ (10.Td1 - 69/35) 10...Txb8 11.Af4 Tc8 12.Cb5 Ce4 13.Tfd1 a6 14.Cd6+ Cxd6 15.Axd6 Axd6 16.Txd6 Re7 17.Tad1 Tc7 18.b3 f6 19.Ce1 Tb8 20.Cc2 Ac8 21.f4 Cd8 22.e4 Cf7 23.T6d2 Ab7 24.a4 a5 Y la posición esta equilibrada. Anand, V - Vallejo Pons, F; Linares 2005.] **6...Ae7**

7.e4 [Reshevsky consolida su posición central y gana espacio en ese sector del tablero.] **7...0-0 8.Cc3 Cc6 9.Ce1** [Típico en este tipo de posiciones. El primer jugador tiene que jugar activo en el lado del rey y esta retirada de caballo le posibilita el avance (f2-f4) con idea de "f5" ganando terreno en ese sector.] **9...Dc7 10.f4 Tad8 11.g4** [Toda la infantería tiene que avanzar.] **11...Cd4 12.g5** [Ahora el caballo de "f6" (que es la mejor pieza a la hora de defender el enroque) tiene que adoptar una posición más pasiva.] **12...Ce8 13.f5 g6 14.Af4 Dc8 15.f6 Ad6 16.Axd6 Cxd6 17.Dg4 Ce8 18.Dh4 e5 19.Dh6** [Obligando al caballo negro de "e8" a permanecer en esa fea casilla por unas cuantas jugadas.] **19...Ce6 20.Ce2 Dc6 21.Tf3 Ac8 22.Cc2** [En caso de jugar directamente 22.Th3 las negras tiene que sacrificar su caballo con 22...Cxg5 23.Dxg5 Dxf6 Y aunque las blancas tienen una pieza de más la partida e alargara unas cuantas jugadas más.] **22...d6 23.Ce3 C6c7 24.Cf5**



[Y con este salto de caballo las negras abandonan ya que no pueden hacer nada ante la penetración de la torre blanca por la tercera línea. Veamos...] **24...gxf5** [Y en caso de 24...Axf5 25.exf5 Seguido de 26.Th3 Ganando.] **25.Th3** Y el Jaque Mate en la casilla "h7" es inevitable. Por lo tanto las negras deponen las armas. **1-0**

Gross, H - Kashdan, I
Los Ángeles, 1954

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6

5.0-0 Ae7 6.d4 exd4 7.Cxd4 [También resulta muy interesante 7.Te1 b5 8.Ab3 d6 9.Ad5 Ab7 10.Cxd4 Cxd5 11.Cxc6 Axc6 12.exd5 Ab7 13.a4 Dd7 14.axb5 axb5 15.Txa8+ Axa8 16.Cc3 0-0 (16...b4 - 40/(415).) 17.De2 Ad8 18.Dd3 b4 19.Cd1 c5 20.dxc6 Dxc6 21.f3 h6 22.Ae3 Af6 23.Ad4 Axd4+ 24.Dxd4 Dxc2 25.Dxb4 Dc5+ Donde la posición esta equilibrada. Romanishin, O - Adams, M; Terrassa 52/(340) 1991.]

7...Cxd4 8.e5 Ce6

9.exf6 Axf6 10.Cc3 0-0 11.Ce4 Ae7

12.c4 f5 13.Cc3 f4 14.Ac2 De8 15.Cd5

Ad8 16.Te1 [Observe como los efectivo blancos están más activos que los del segundo jugador que se encuentran totalmente descoordinados.]

16...Df7

17.Dd3 g6 18.f3 d6 19.b4 c6 20.Cc3

Ab6+ 21.Rh1 Cd4 22.Ce4 Af5 23.Ab2

c5 24.Axd4 cxd4 25.c5 d5 26.Ab3

Ac7 27.Dxd4 Tad8



[El conductor de las piezas negras pretende consolidar su posición central.]

28.Cd6 Con este salto de caballo las defensas negras ceden ya que no pueden evitar la caída de su importante peón central.]

28...Df6 29.Axd5+ Y las negras abandonan

1-0

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...

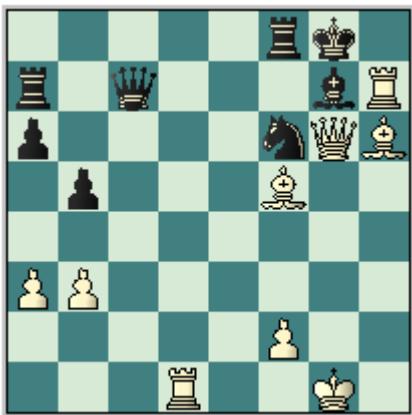
Los ejercicios estarán ubicados por niveles de complejidad, es decir, de más fáciles a más difíciles y recibiendo mucha mayor información en los primeros ejercicios, para que usted comprenda y haga correctamente los ejercicios siguiendo la siguiente Metodología:

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, y sea en un futuro no muy lejano algo en sus cerebros automático en ustedes.

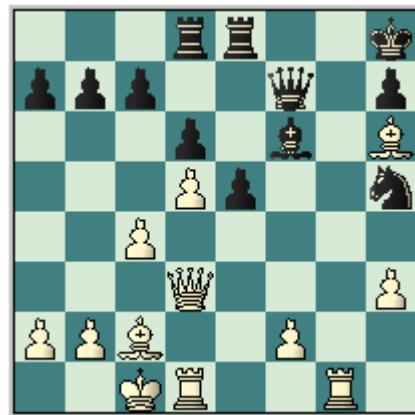
Finalmente solo decirles que (y este trabajo deben realizarlo a conciencia y con mucha fuerza de voluntad) para ganar confianza en el cálculo, una capacidad vital para el Ajedrez, debe usted no tratar de verificar su respuesta mientras que busca la solución del ejercicio, si realiza esto evitará que 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.

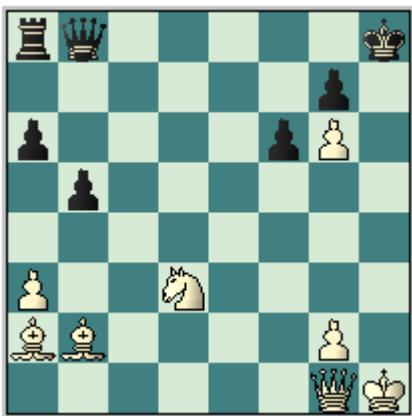
Cada ejercicio tendrá su número (para que sea más fácil encontrarlo en la sección de Soluciones) y su pregunta, que usted debe responder en su cuaderno de notas, habilitado especialmente para la ocasión.



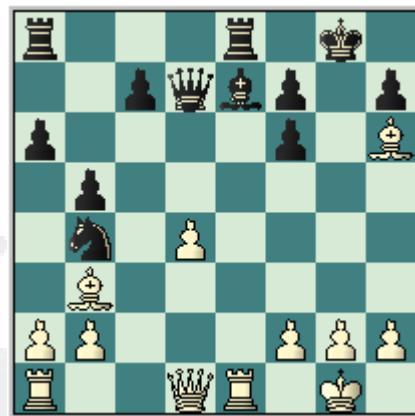
#1. Juegan las blancas. ¿Cómo usted aprovecharía la insegura posición del monarca negro?



#2. Juegan las blancas. El primer jugador tiene un potente ataque sobre su majestad negra. ¿Cómo seguiría usted?



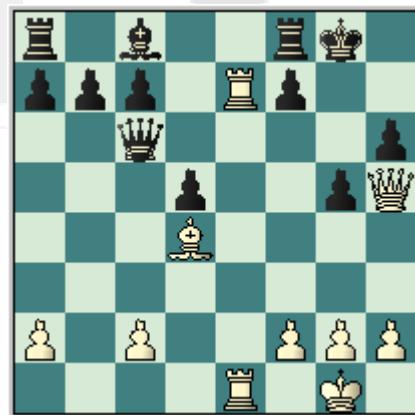
#3. Juegan las blancas. El rey adversario se encuentra en una posición de sitio (no se puede mover) solo basta un jaque para terminar la partida.



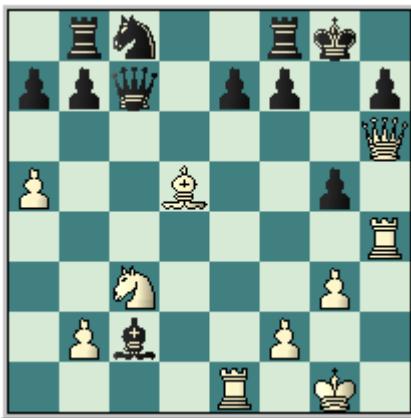
#4. Juegan las blancas. El enroque negro se encuentra muy debilitado y carece de defensores. ¿Cómo continuaría usted?



#5. Juegan las blancas. Las piezas del primer jugador se encuentran en excelentes casillas. Juegue con exactitud y remate la posición.



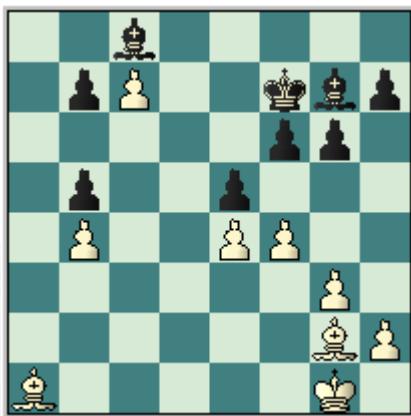
#6. Juegan las blancas. El primer jugador ha sacrificado material en aras de debilitar el enroque negro y de ganar por ataque ha sacrificado material. En estos casos hay que jugar con mucha energía.



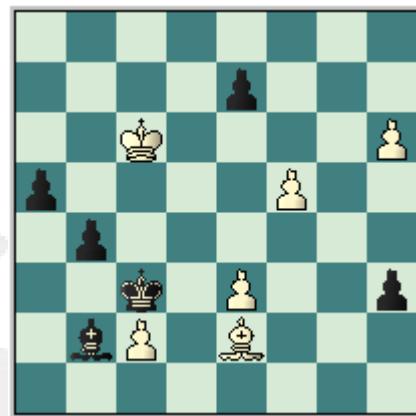
#7. Juegan las blancas. El blanco tiene un potente ataque. ¿Cuál es la única pieza negra que defiende el enroque?



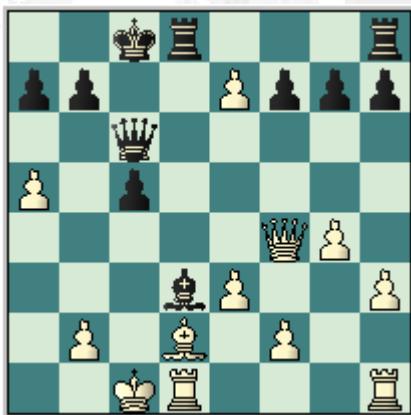
#8. Juegan blancas. Encuentre la mejor manera de materializar la ventaja material. Cuidado que en la confianza está el peligro.



#9. Juegan las blancas. Si el peón blanco de "c7" logra coronar todo habrá terminado para las negras.



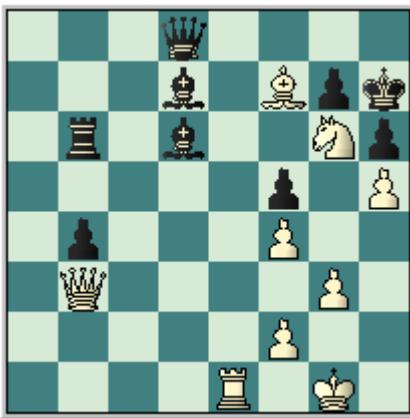
#10. Juegan las blancas. Encuentre la manera de llevar el peón "h" hacia la coronación.



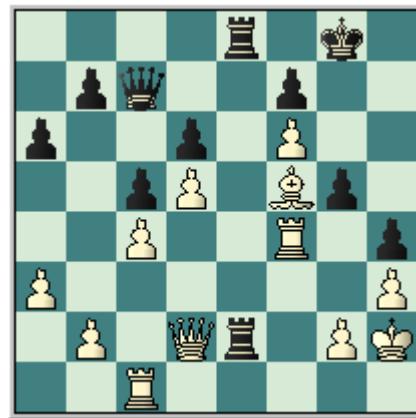
#11. Juegan las negras. En los medios juegos donde hay alfiles de diferente color el ataque es lo primero. ¿Cómo usted aprovecharía la debilitada posición de su majestad blanca?



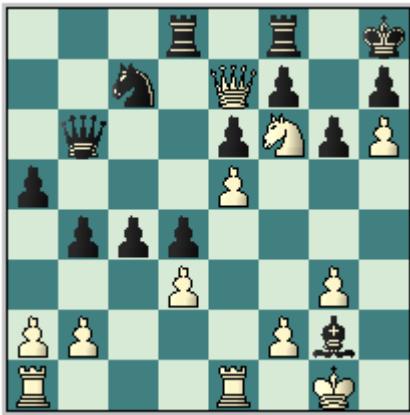
#12. Juegan las negras. ¿Cómo usted aprovecha la debilitada y mala ubicación del monarca blanco?



#13. Juegan las blancas. El monarca negro se encuentra sitiado. ¿Cómo usted aprovecha esta situación?



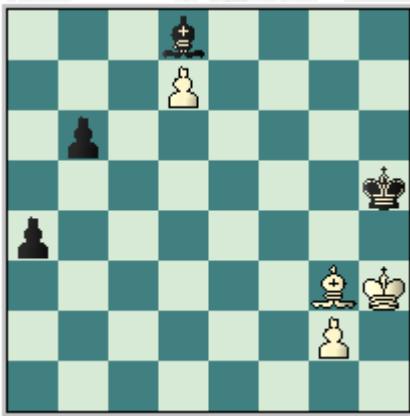
#14. Juegan las blancas. ¿Cómo continuaría usted?



#15. Juegan las blancas. El enroque negro tiene serios problemas con la defensa del complejo de casillas oscuras.



#16. Juegan las negras. ¿Cómo usted aprovecha la debilidad del complejo de casillas claras del enroque enemigo?



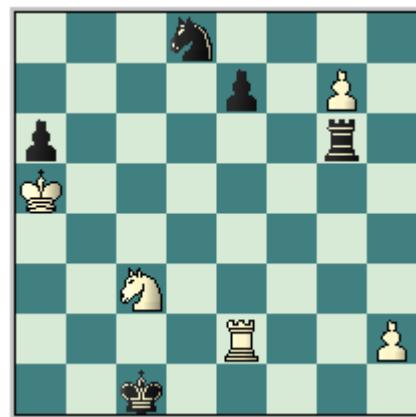
#17. Juegan las blancas. Intente encontrar la manera de coronar el peón blanco de “d7”.



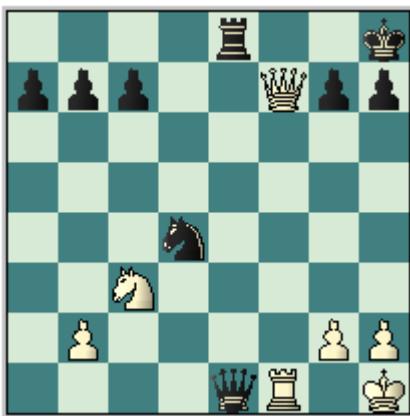
#18. Juegan las negras. ¿Cómo seguiría un GM en esta posición?



#19. Juegan las blancas. La posición de su majestad negra es bien insegura. Remate la posición.



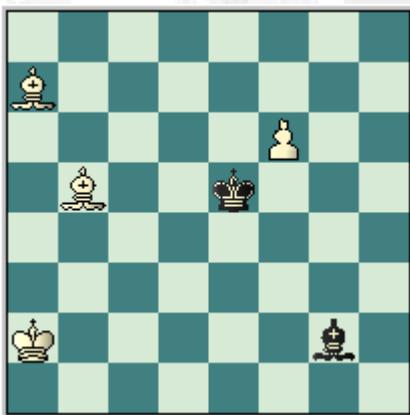
#20. Juegan las blancas. ¿Cómo podrán estas ganar su posición?



#21. Juegan las blancas. ¿Cómo se podrá aprovechar la debilidad negra en la primera línea?



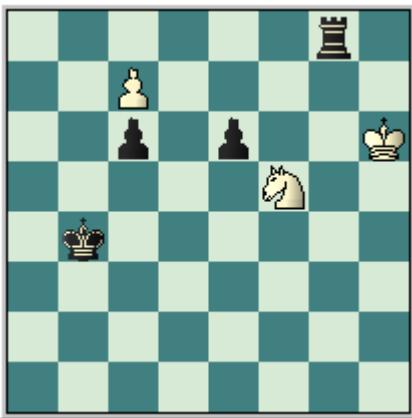
#22. Juegan las blancas. ¿Cómo continuaría usted el ataque blanco?



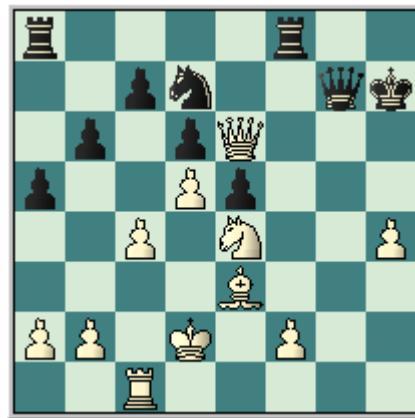
#23. Juegan las blancas. Encuentre la manera de coronar el peón blanco.



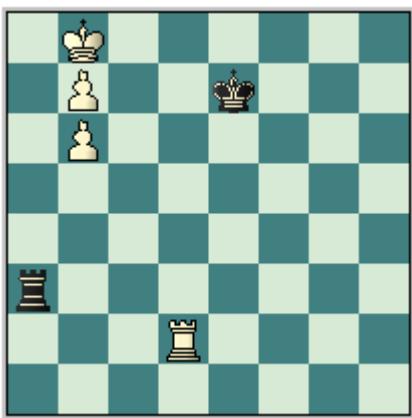
#24. Juegan las blancas. Las piezas valen por lo que hacen y no por su simple existencia sobre el tablero (valor relativo de las piezas). Encuentre la variante en que el alfil vence a la torre.



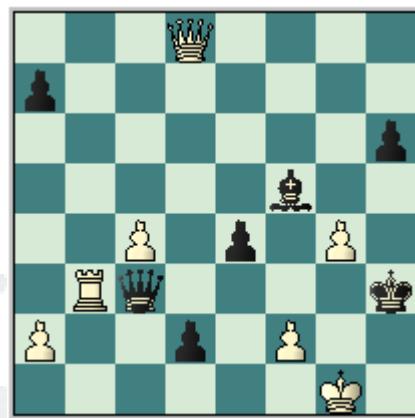
#25. Juegan las blancas. ¿Cómo seguiría usted?



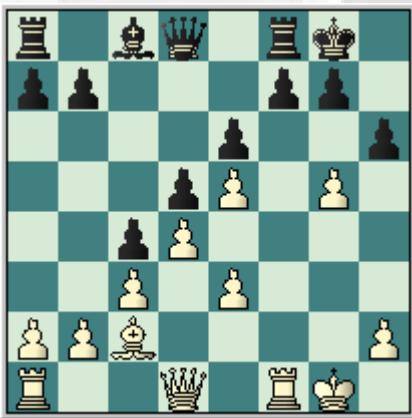
#26. Juegan las blancas. Juegue energicamente y gane la posición.



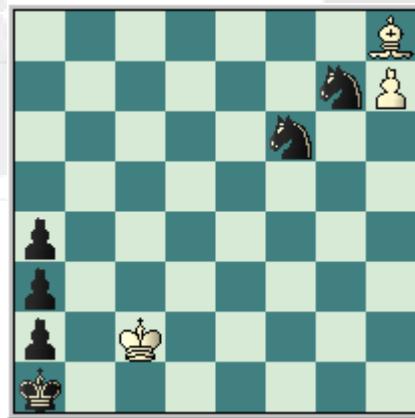
#27. Juegan las blancas. ¿Encuentre la variante donde las blancas logran coronar su peón de "b7"?



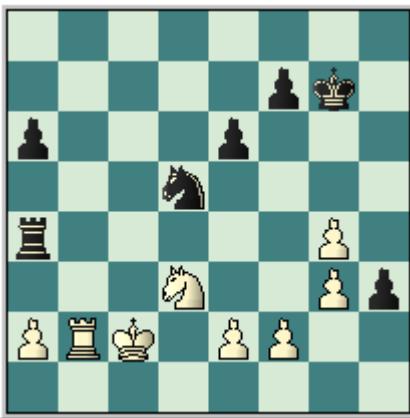
#28. Juegan las negras. ¿Busque la variante ganadora?



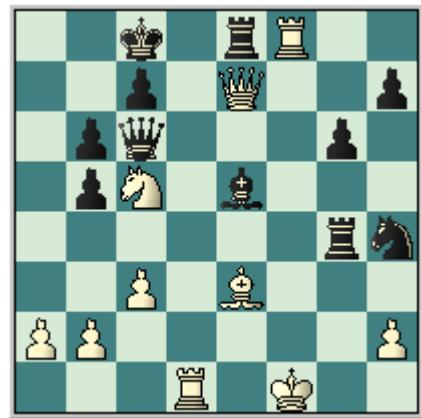
#29. Juegan las blancas. ¿Cómo continuaría usted?



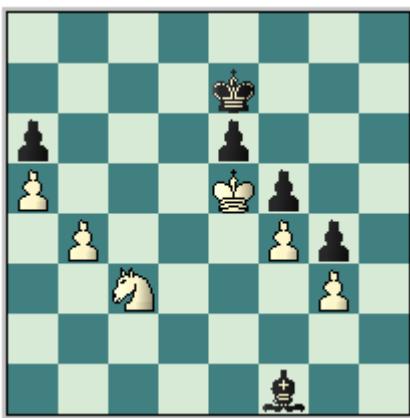
#30. Juegan las blancas. ¿Cómo el primer jugador se podrá imponer en esta bonita posición?



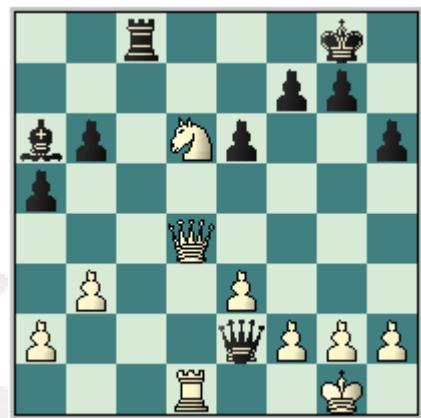
#31. Juegan las negras. Si se logra coronar el peón “h” todo habrá terminado.



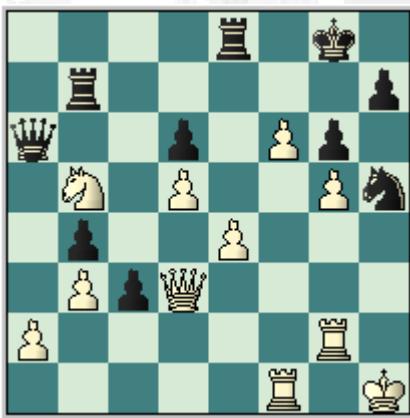
#32. Juegan las negras. ¿Cómo el segundo jugador remata la posición?



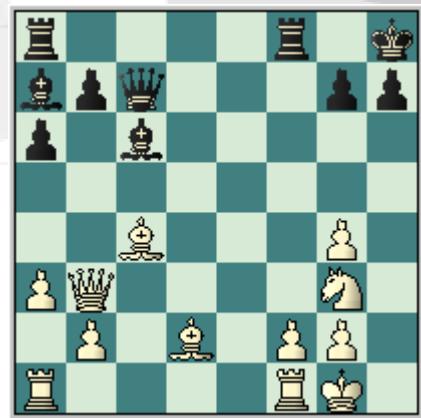
#33. Juegan las blancas. En los finales hay que jugar con mucha precisión ya que un simple errorcito nos puede costar la partida.



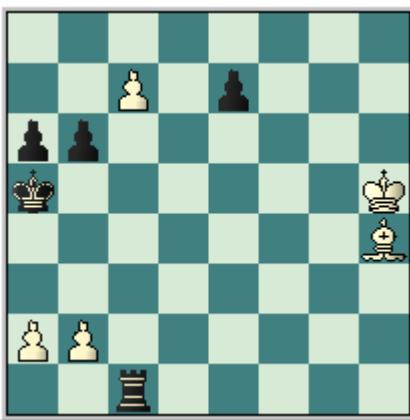
#34. Juegan las negras. ¿Cómo el segundo jugador puede aprovechar la debilidad blanca en la primera línea?



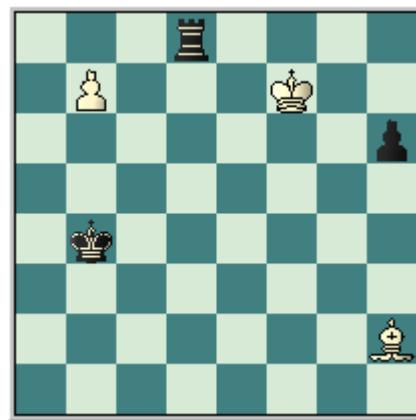
#35. Juegan las blancas. ¿Cómo continuaría usted?



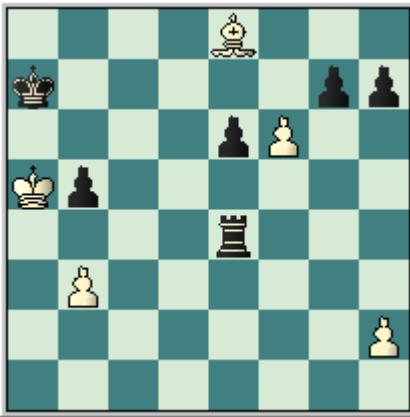
#36. Juegan las negras. ¿Cómo usted continuaría el ataque negro?



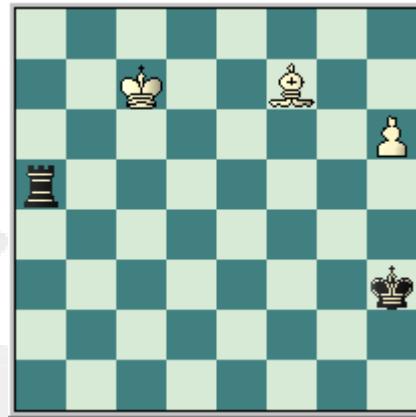
#37. Juegan las blancas. ¿Encuentre la manera de llevar el peón de “c7” a la coronación?



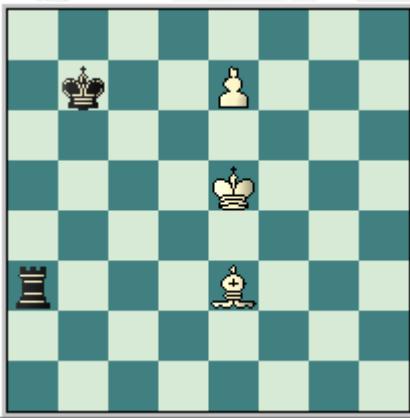
#38. Juegan las blancas. ¿Cómo continuaría usted?



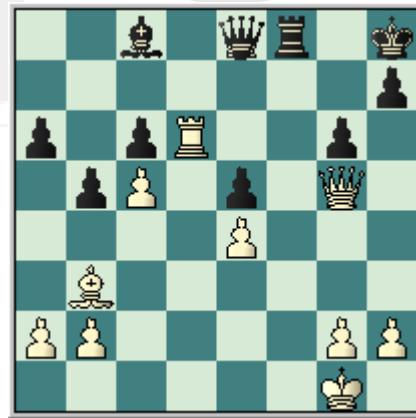
#39. Juegan las blancas. En este espectacular ejemplo las blancas logran imponerse. Encuentre la respuesta correcta que lleva a las blancas al éxito.



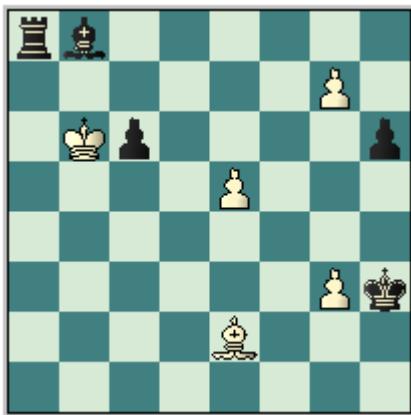
#40. Juegan las blancas. ¿Cómo seguiría usted?



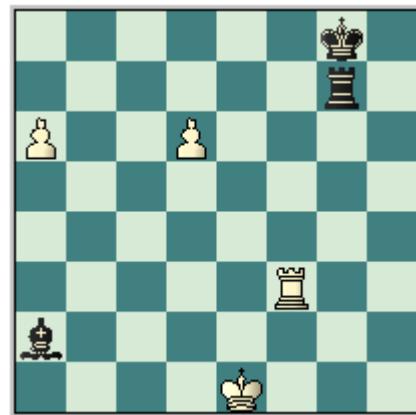
#41. Juegan las blancas. Encuentre la variante donde el alfil vence a la torre y el peón corona.



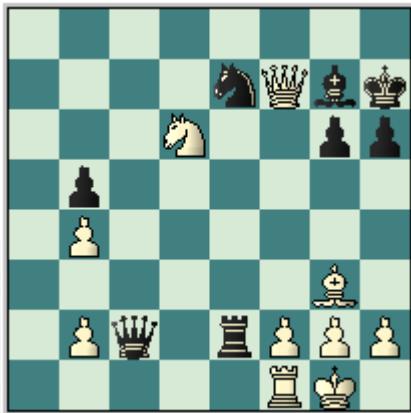
#42. Juegan las blancas. Juegue con precisión y remate la partida.



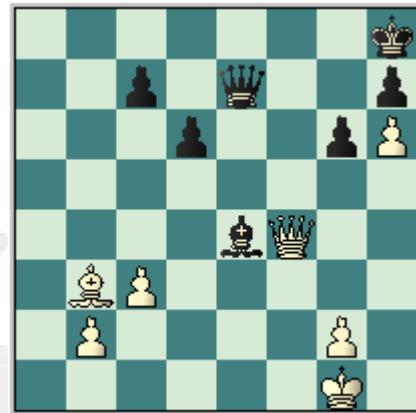
- #43.** Las blancas jugaron 1.Ag4 fuerte jugada, encuentre las mejores respuestas si
a) 1...Rxg4, b) 1...Rxg3 y c) 1...Rh2



- #44.** Juegan las blancas. ¿Cómo el primer jugador puede imponerse en esta posición?



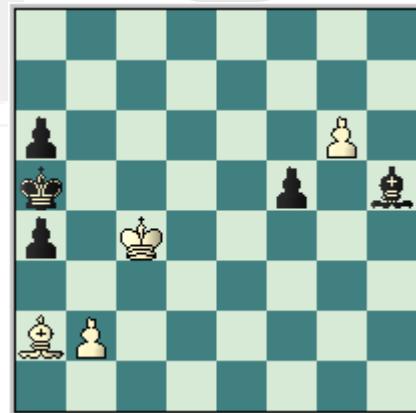
- #45.** Juegan las blancas. ¿Cómo continuaría usted?



- #46.** Las blancas jugaron 1.Ae6 fuerte jugada. Realice un cálculo ordenado de las posibles alternativas negras: si a) 1...d5, b) 1...Af5 y c) 1...Dxe6.



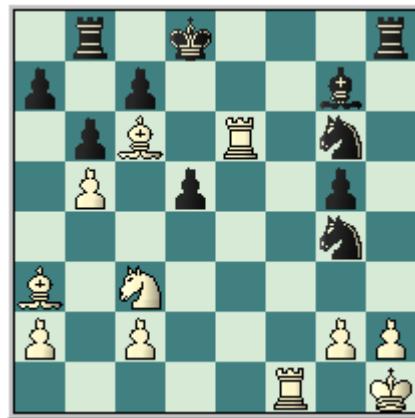
- #47.** Juegan las blancas. ¿Cómo continuaría usted en esta posición?



- #48.** Juegan las blancas. Encuentre la variante donde las blancas salen airosas.



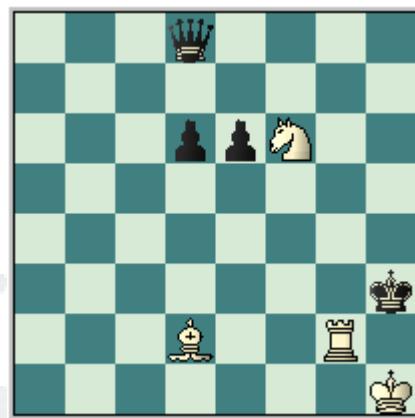
#49. Juegan las blancas. ¿Cómo continuaría usted?



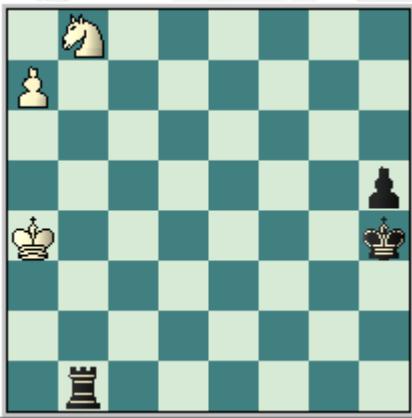
#50. Juegan las blancas. Juegue con precisión y remate la partida.



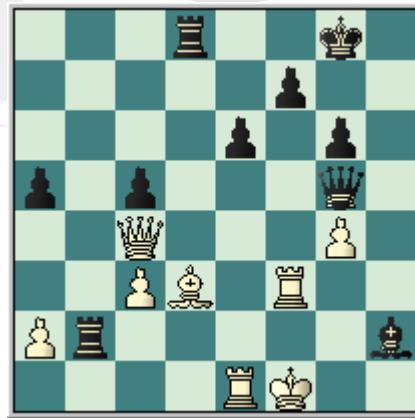
#51. Juegan las blancas. ¿Cómo jugaría un GM en esta posición?



#52. Juegan las blancas. El monarca enemigo se encuentra en una red de mate. Solo tiene que encontrar el orden de jugadas correcto.



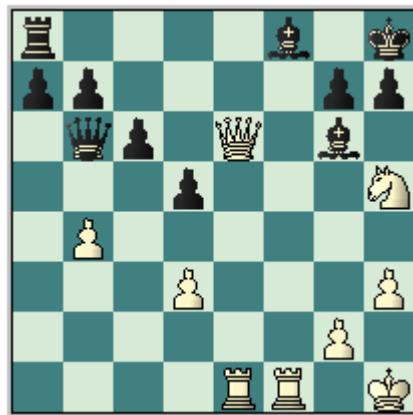
#53. Juegan las blancas. Encuentre la variante donde las blancas logran coronar su peón.



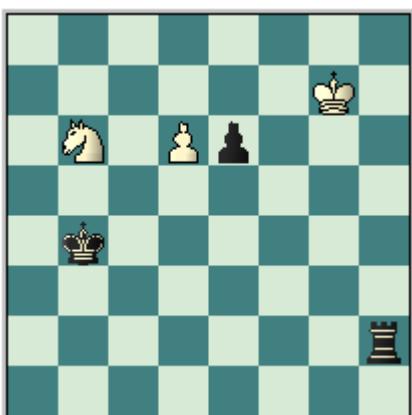
#54. Juegan las negras. La posición del monarca blanco es muy delicada. Encuentre las jugadas más fuertes en la posición.



#55. Juegan las negras. Realice un cálculo ordenado después de 1...A_h3.



#56. Juegan las blancas. Remate la posición con energía.



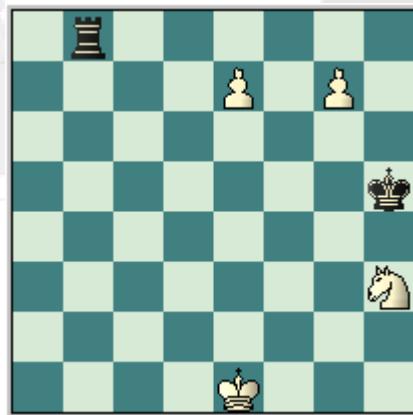
#57. Juegan las blancas.



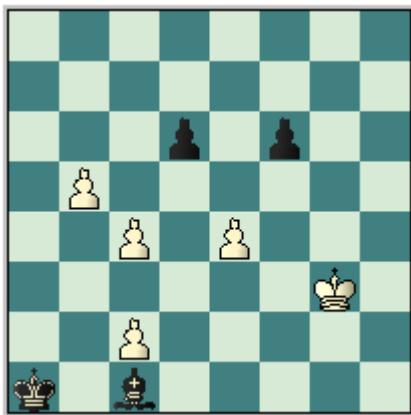
#58. Juegan las negras. ¿Cómo continuaría usted?



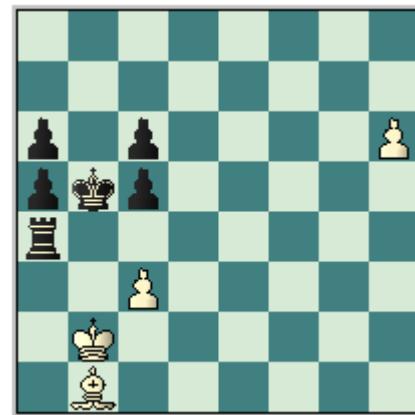
#59. Juegan las blancas. ¿Cómo podrán las blancas aprovechar la activa posición de sus piezas?



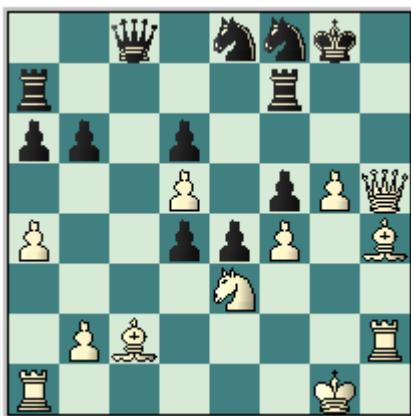
#60. Juegan las blancas. Encuentre la forma de coronar al menos un peón.



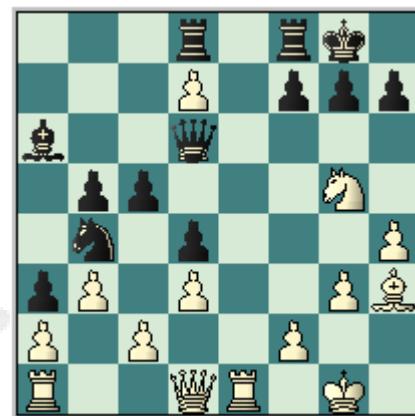
#61. Juegan las blancas.



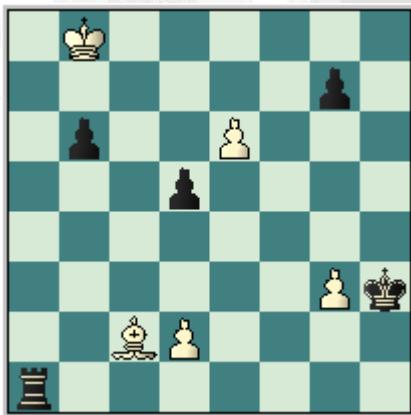
#62. Juegan las blancas.



#63. Juegan las blancas.



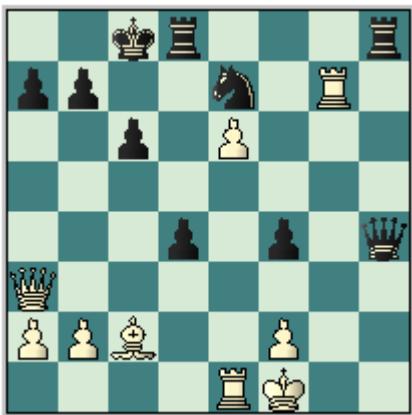
#64. Juegan las blancas.



#65. Juegan las blancas.



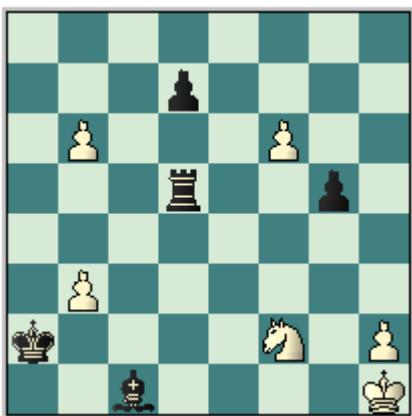
#66. Juegan las blancas.



#67. Juegan las negras.



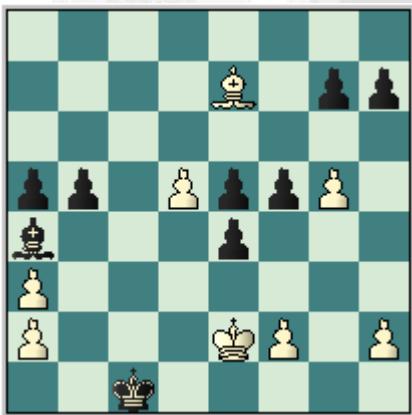
#68. Juegan las negras.



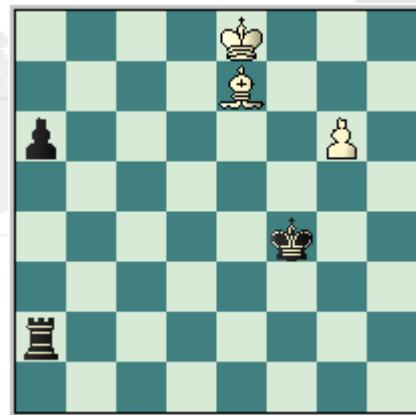
#69. Juegan las blancas.



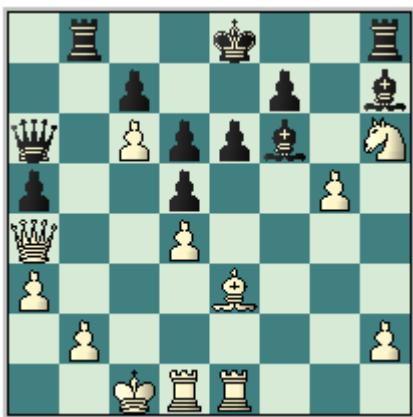
#70. Juegan las blancas.



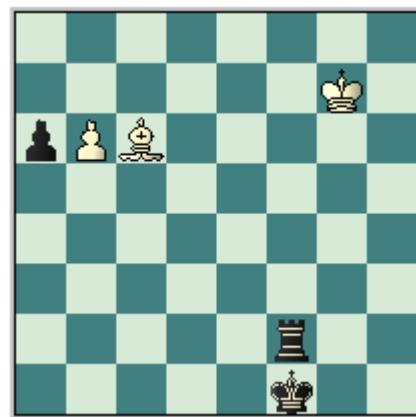
#71. Las blancas jugaron 1.g6 fuerte jugada. Continúe usted la partida.



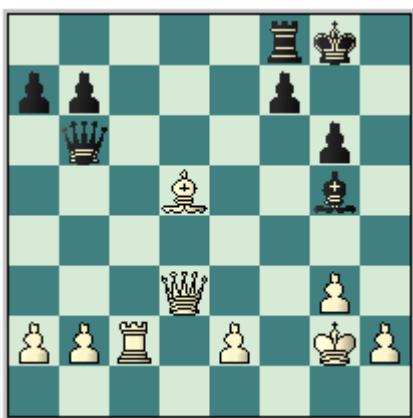
#72. Juegan las blancas.



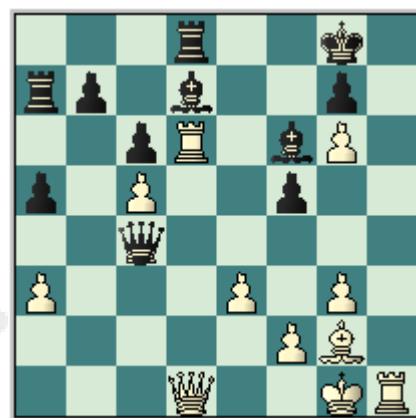
#73. Juegan las negras.



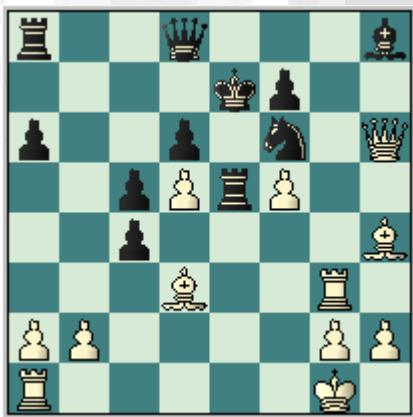
#74. Juegan las blancas.



#75. Juegan las blancas.



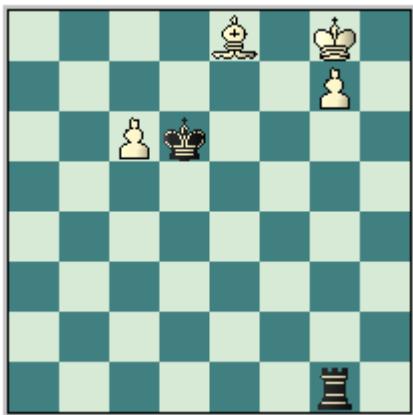
#76. Juegan las blancas.



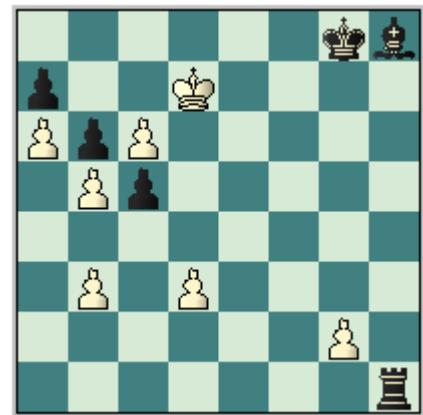
#77. Juegan las blancas.



#78. Juegan las negras.



#79. Juegan las blancas.



#80. Juegan las blancas. En ocasiones hay que retroceder para luego poder avanzar.



#1

1.Td7 [Y con esta jugada las negras quedan completamente perdidas ya que no pueden defender en "g7" Holm - Schammo; Skopje 1972. Pero también era fuerte 1.Ae6+ Df7 2.Dxg7 Jaque Mate.]

#2

1.Ag7+ [Con esta fuerte jugada las blancas interponen una pieza en la séptima línea quedando totalmente indefenso el escaque "h7". Maderna - Vijejas 1943. No tan fuerte pero igualmente resultaba 1.Tg7 e4 2.Txf7 exd3 3.Axd3 Y la posición blanca es ganadora.]

#3

1.Ae5 Después de este fuerte movimiento las negras tienen que abandonar. Creado por Levi 1980.

#4

1.Txe7 [Con este sacrificio de calidad la posición negra se derrumba. Pero también funcionaba 1.Ae6 Interponiendo una pieza en la diagonal (h3-c8) para garantizar el pase de la dama blanca hacia el lado del rey. 1...fxe6 2.Dg4+ Rh8 3.Dg7 Jaque Mate.] **1...Txe7 2.Df3** Y la posición negra está totalmente perdida. Zuckerman - Hartock Wijk aan Zee 1968.

#5

1.Txe7 Con esta fuerte jugada la negras se quedan sin el defensor de los cuadros negros, posibilitando la jugada **1...Dxe7**

2.Ac5 Y las blancas se imponen. Yukhtman - Goldenov USSR 1950.

#6

1.T1e6 Lugo de esta jugada las defensas negras colapsan. **1...Axe6** [Después de 1...Dxe6 2.Txe6 Axe6 3.Dxh6 f6 4.Dg6+ Rh8 5.Axf6+ Las negras están completamente perdidas.] **2.Dxh6** Y la defensa de la posición es imposible. Las negras abandonan. Sulle - Meyet; Berlín 1860.

#7

1.Ae4 Axe4 2.Txe4 Y el segundo jugador no puede defender la casilla "h7". Speelman - Peters; Hastings 1979.

#8

1.Dh2 [La jugada más fuerte en la posición. Por ejemplo fallaba 1.e8D por 1...Txh3+ 2.gxh3 Dxh3+ 3.Dh2 Dxh2# Jaque Mate.; Pero también funcionaba 1.e8C+ Rh8 (Después de **1...Rg8 2.Cf6+ Rg7 3.Cg4** Ganando.; Y en caso de la captura **1...Rxe6 2.gxf3+** Las negras están perdidas.) 2.g7+ Rg8 3.Cf6+ Dxf6 4.gxf3 Ventaja decisiva blanca.] **1...Axh2 2.e8D** Y las negras abandonan. Spassky - Korchnoi; USSR 1955.

#9

1.Ah3 Intentando eliminar el alfil de "c8" único defensor de la casilla de promoción del peón blanco. **1...Axh3** [Después de 1...f5 2.Axe5 Ganando.] **2.f5** Y el tema táctico "Intercepción" culmina la lucha ya que el peón blanco de "f5" impide la retirada del alfil negro. Shashin Gik; USSR 1967.

#10

1.f6 Con este avance el peón blanco se interpone en la gran diagonal evitando la defensa de dicha diagonal por el alfil negro. **1...exf6 2.h7** Y las blancas coronan su peón "h". Creado por Rinck 1920.

#11

1...Td4 Con este movimiento las negras logran bloquear la cuarta línea, logrando la penetración de su dama a lo largo de la misma. **2.exd4** [En caso de 2.De5 f6 3.Dh5 Da4 Ganando.] **2...Da4** Y las blancas abandonan ya que no pueden evitar el Jaque Mate en la casilla "c2". Nordstrom - Wennestrom; Sverige 1964.

#12

1...Tg4 Después de este movimiento la posición blanca se derrumba como un castillo de naipes. **2.Axg4** [En caso de 2.Ag3 Axf3+ Ganando.; Despues de 2.Dh6

Axf3+ Las blancas están perdidas.; 2.cxd4 Axf3+ 3.Txf3 Dxf3+ 4.Ag2 Dxg2 Jaque Mate.] **2...Dxf1** Jaque Mate. Lillental - Ragozin.

#13

1.Te8 Y las negras no tienen defensa. Veamos **1...Dxe8** [Después de 1...Axe8 2.Ag8 Jaque Mate.] **2.Axe8** Y las blancas tienen ventaja decisiva. Kirillov - Vatnikov; Vilnus 1949.

#14

1.Te4 Con esta intercepción de la torre blanca las negras quedan perdidas. **1...Txd2** [En caso de la captura 1...T8xe4 2.Dxg5+ Rf8 3.Dg7+ Re8 4.Dg8 Jaque Mate.] **2.Txe8** Jaque Mate. Cuellar - Reshevsky; Sousse 1967.

#15

1.Ce8 Con este movimiento las negras quedan completamente indefensas. **1...Tfxe8** [En caso de 1...Rg8 2.Cxc7 Ganando.; Tampoco resultaba 1...Ca8 por 2.Dxf8 Jaque Mate.] **2.Df6+ Rg8 3.Dg7** Jaque Mate. Zilberstein - Dementiev; USSR 1968.

#16

1...Txb1 Obligando a las fuerzas blancas a dispersarse sobre todo el tablero. **2.Txb1 Af5** "Intercepción". Ahora la dama blanca no puede defender los cuadros blancos del flanco rey. **3.Rg1 De2** Y las blancas están perdidas. Zhuravlev - Kapanadze; USSR 1977.

#17

1.Ah4 Axh4 [En caso de 1...Ac7 2.d8D Ax8 3.Axd8 b5 4.g4+ Rg6 5.Ae7 Ganando.] **2.g4+ Rg5** [Después de 2...Rh6 3.Rxh4 Y el segundo jugador está perdido.] **3.d8D+** Y las negras tienen dama de menos. Creado por Votava 1951.

#18

1...Cf6 Con este salto de caballo el segundo jugador resuelve todos sus problemas ya que intercepta la gran diagonal, dejando sin defensa al alfil

blanco. **2.Txd8+ Cxd8 3.Da1 Rxg7** Y las defensas blancas caen. Vilela - Spiridonov; Varna 1977.

#19

1.Ae4+ Con esta jugada las blancas logran interponer su alfil, dejando las casillas claras del lado de la dama muy débiles. **1...fxe4** [En caso de 1...Dxe4 2.Txe4 fxe4 3.Dd5+ Rb6 4.Dxh5 Y las negras tienen una posición completamente perdida.] **2.Dd5+ Rc8 3.Dc6** Jaque Mate.

#20

1.Tg2 Txg2 2.Ce2+ Rd2 [Después de 2...Txe2 3.g8D Y el peón blanco corona.] **3.Cg3** Y las negras no pueden evitar la coronación del peón "g" blanco. Creado por Troitsky 1913.

#21

1.Ce4 Con este salto de caballo la posición negra se vuelve un caos. **1...Dxe4** [Después de 1...Dxf1+ 2.Dxf1 Ganando.; Tampoco resultaba 1...Txe4 por 2.Df8 Jaque Mate.] **2.Df8+ Txf8 3.Txf8** Jaque Mate. Seliavkin - Belousenko; USSR 1973.

#22

1.Cf5 exf5 [Después de 1...g6 2.Ce7+ Y las blancas ganan la dama enemiga.] **2.exf6 g6 3.Dh6** Y las negras abandonan ya que no pueden defenderse del mate en "g7". Mehrwald - Schestag; Corr 1972.

#23

1.Ad4+ [La decisión correcta. Por ejemplo fallaba 1.f7 por 1...Ad5+ Y las negras logran las tablas.] **1...Rxd4** [Después de 1...Rd6 2.Ac4 Ganando.; 1...Re6 2.Ac4+ Ad5 3.Axd5+ Rxd5 4.f7 Y las negras no pueden evitar la promoción del peón blanco.] **2.Ac4 Rxc4 3.f7** Y el avance del peón "f" de las blancas es inevitable. Creado por Kralin 1962.

#24

1.Ah5 Ta4 [En caso de 1...Th4 2.Rg6 Ta4 3.h7 Ta8 4.Rf6 (Fallaba 4.Rg7 por 4...Re5 5.Af7 Rf4 6.h4 Rg4 7.h5 Rg5 8.h6 Tc8 9.Ae6 Tc7+ 10.Rg8 Ta7 11.Af7 Ta8+ 12.Rg7 Con tablas.) 4...b5 5.Af7 Th8 6.Rg7 Y las blancas se imponen.] **2.h7 Ta8 3.Af7** Ventaja decisiva blanca. Creado por Korani 1971.

#25

1.Ce7 Ta8 [Después de 1...Te8 2.Cxc6+ Rc5 3.Cd8 Ganando.] **2.Cxc6+ Rc5 3.Cb8** Y con esta jugada las negras no pueden evitar la coronación del peón "c" del primer jugador. Creado por Holm 1912.

#26

1.Tg1 Con el sacrificio de la torre blanca las defensas negras se derrumban. Veamos **1...Dxg1 2.Cg5+ Dxg5** [En caso de 2...Rg7 3.De7+ Tf7 4.Dxf7+ Rh6 5.Dh7 Jaque Mate.; Tampoco resultaba la retirada 2...Rh8 por 3.Dh6+ Rg8 4.Dh7 Jaque Mate.] **3.hxg5** Y el segundo jugador depone las armas. Gilg - Orbach; Breslau 1925.

#27

1.Td6 Tc3 [En caso de la captura 1...Rxd6 2.Rc8 Tc3+ 3.Rd8 Y las blancas logran coronar su peón.] **2.Tc6 Txc6 3.Ra7** Y las blancas se imponen. Creado por Duras 1902.

#28

1...Dd3 La jugada más fuerte en la posición. **2.Dxd3+** [Después de la captura 2.Txd3+ exd3 Y las negras logran coronar su peón "d".] **2...exd3 3.Tb1 Axg4** Ganando. Chekhov - Turkestanishvili; USSR 1971.

#29

1.Tf6 gxf6 2.exf6 Ad7 3.Dh5 Y las negras no tienen forma de defender su flanco rey. Bobilev - Gaevsky; Donetsk 1971.

#30

1.Rc1 [La jugada correcta. Las blancas obligan a su oponente a mover sus caballos. Fallaba 1.Axg7 Con tablas por ahogado.] **1...Cge8 2.Ag7** [No resultaba la captura 2.Axf6+ por 2...Cxf6 3.h8T Cd5 4.Th1 Ce3 5.Te1 Cg2 6.Tg1 Ce3 Y la partida termina pacíficamente.] **2...Cxg7 3.h8D** Ganando. Problema creado por Babich 1951.

#31

1...Tc4+ 2.Rd2 Tc1 Con esta intercepción de la torre negras las blancas quedan completamente perdidas ya que no pueden hacer frente al avance del peón "h" de su adversario. **3.Rxc1 h2** Y el peón "h" de las negras corona. Averbakh - Korchnoi; USSR 1965.

#32

1...Tf4+ Esta jugada convierte la posición blanca en un verdadero caos. **2.Axf4 Dg2+ 3.Re1 Cf3** Jaque Mate. Averbakh - Goldenov; Minsk 1952.

#33

1.b5 Con el objetivo de crear un peligroso peón pasado en el lado de la dama. **1...axb5 2.a6 b4 3.Cd5+** Con el salto del caballo blanco la partida culmina ya que el peón "a" no se puede detener. **3...exd5 4.a7** Ganando. Stezik - Khrobust; USSR 1977.

#34

1...Ad3 Aprovechando el problema de las blancas en la primera línea. **2.Ta1** [Después de 2.Dxd3 Dxd3 Ganando.] **2...Tc2 3.e4** [Luego de 3.Df4 Txa2 4.Dxf7+ Rh7 5.Tc1 Dd2 las defensas blancas se derrumban.] **3...Txa2 4.e5 Dxf2+** Y el primer jugador abandona. Schmid - Turner; Stuttgart 1953.

#35

1.Cc7 Dxd3 2.f7+ Rg7 3.Ce6+ Txe6 [Después de 3...Rh8 4.fxe8D Jaque Mate.] **4.f8D** Jaque Mate. Este problema ha sido creado por Savin 1981.

#36

1...Tf3 2.Cf5 [En caso de la captura 2.gxf3 Dxg3+ 3.Rh1 Axf3+ 4.Dxf3 Dxf3+ Y las negras se imponen.] **2...Txb3 3.Axb3 Db6 4.Ac4 Dxb2** Ganando. Saigin - Vistanetskis; Corr 1968.

#37

1.Ae1+ Rb5 2.Ac3 Con el alfil en la columna "c" el primer jugador intercepta la acción de la torre enemiga. **2...Th1+ 3.Rg6 Tg1+ 4.Rf7** Y el segundo jugador no puede detener la promoción del infante blanco. Este problema fue creado por Rinck 1912.

#38

1.Ac7 Obligando a la torre negra a moverse del escaque "d8". **1...Th8 2.Ad6+ Rb5 3.Af8 Th7+ 4.Ag7** Y las blancas se imponen. Creado por Richter 1960.

#39

1.Ag6 La respuesta correcta. El alfil blanco se coloca en la casilla ideal para lograr la coronación del peón blanco. **1...Tg4** [En caso de la captura del alfil 1...hxg6 2.fxg7 Y la torre negra no puede evitar la promoción del peón blanco.] **2.Af5 Tg5** [Después de 2...exf5 3.f7 Ganando.] **3.h4 Txf5 4.fxg7** Y el peón corona. El problema fue creado por Prokesh 1954.

#40

1.h7 Ta8 2.Ae6+ [Fallaba 2.Ag8 por 2...Ta7+ 3.Rd6 Txh7 Y las negras logran las tablas ya que rey y alfil no pueden matar.] **2...Rg3 3.Ac8 Ta7+ 4.Ab7** Ventaja decisiva para el primer jugador. Creado por Prokesh 1952.

#41

1.Aa7 Ta1 [En caso de la captura 1...Rxa7 2.Rf4 Ta4+ 3.Rf5 Ta5+ 4.Rf6 Ta6+ 5.Rf7 Y el peón corona.] **2.Rf4 Tf1+ 3.Af2 Txf2+ 4.Re3** Y las negras no pueden evitar la promoción del peón blanco. Creado por Mattison 1914.

#42

1.Te6 Con esta jugada queda totalmente indefenso el peón negro de "e5". **1...Axe6 2.Dxe5+ Rg8 3.Axe6+ Tf7 4.Df6** Y luego de los cambios en "f7" (cuando el primer jugador estime conveniente) las blancas pasan a un final totalmente ganado. Liskov - Baranov; USSR 1950.

#43

1.Ag4+ [La jugada más fuerte en la posición. Por ejemplo fallaba 1.Rb7 por 1...Ta7+ 2.Rxb8 Txg7 Y la posición blanca está totalmente perdida.] **1...Rh2** [Después de 1...Rhg4 2.g8D+ Ganando.; Tampoco resultaba 1...Rhg3 por 2.Ac8 Y las negras no pueden evitar el avance del peón adversario.] **2.Ac8 Aa7+ 3.Rb7 Tb8+ 4.Rc7** Ganando. Este problema fue creado por Krzhinitsky 1972.

#44

1.Tg3 Obligando a la torre negra a colocarse en una posición donde le será imposible detener ambos peones blancos. **1...Txg3 2.d7 Td3 3.a7 Ad5 4.d8D+** Y las negras están completamente perdidas.

#45

1.Ae5 [La decisión correcta, después de la jugada blanca el segundo jugador tendrá que bloquear la gran diagonal y por lo tanto la dama negra no podrá incorporarse a la defensa. En caso de 1.Ce8 Dxb2 2.Cxg7 Dxg7 3.De8 Las blancas solo tienen un peón de más y las negras pueden alargar la lucha una jugadas más.] **1...Txe5 2.Ce8 Cf5 3.Cf6+ Rh8 4.Dg8** Jaque Mate. Keller - Nivergelt; Zúrich 1960.

#46

1.Ae6 Este movimiento hace que las defensas negras se derrumben como un castillo de naipes. **1...Dxe6** [Después de 1...d5 2.De5+ Dg7 3.Dxg7 Jaque Mate.; Tampoco funcionaba 1...Af5 por 2.Dd4+ Dg7 3.Dxg7 Jaque Mate.] **2.Df8+ Dg8 3.Df6+ Dg7 4.Dxg7** Jaque Mate. Jovanovic - Popovic; Yugoslavia 1973.

#47

1.Tb4 axb4 2.Dh6+ Con el sacrificio de la dama blanca el monarca negro sale de su refugio de peones. **2...Rxh6** [Después de 2...Rg8 3.Df8 Jaque Mate.]

3.Af8+ Rh5 4.Ae2 Jaque Mate. Gurevich - Kuzovkin; Corr 1978.

#48

1.g7 Af7+ 2.Rc5 Axa2 3.b4+ axb3

4.g8D Ganando. Creado por Dowson 1925.

#49

1.Td7 Este movimiento deja a las negras sin defensa. **1...Axd7** [Después de 1...Cxd7 2.Axh7+ Rh8 3.Cxf7 Jaque Mate.]

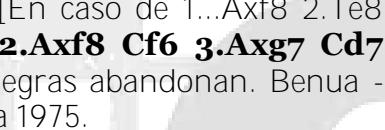


2.Axh7+ Cxh7 3.Dxf7+ Rh8

4.Cg6 Jaque Mate. Broer - Laurentius; Reval 1935.

#50

1.Tf8+ Txf8 [En caso de 1...Axf8 2.Te8 Jaque Mate.]



2.Axf8 Cf6 3.Axg7 Cd7

4.Ah6 Y las negras abandonan. Benua - Ruvtov; Bélgica 1975.

#51

1.Cd4 f5 [Después de 1...exd4 2.Db3+ Y la torre negra de "d1" queda indefensa.]

2.Cxc6 fxe4 3.Db8+ Rf7 4.Cxe5+ Y el segundo jugador pierde su dama y con ella la partida Benko - Robei; USA 1963.

#52

En esta posición se puede apreciar el valor relativo de las piezas, es decir, que las piezas valen por lo que hacen y no por su simple existencia sobre el tablero. Observe como la dama negra no puede hacer nada ante la presión de las piezas blancas. **1.Cd5** [Fallaba 1.Ae1 por 1...Da8 Ganando.] **1...exd5** [Tampoco resultaba 1...Da8 por 2.Cf4+ Rh4 3.Ae1 Jaque Mate.] **2.Ae1 De7** [Después de 2...Df6 3.Tg3+ Rh4 4.Tg6+ Y las blancas se imponen.] **3.Tg3+ Rh4 4.Te3+** Ganando la dama enemiga. Este problema fue creado por Amelung 1907.

#53

1.Ca6 Ta1+ 2.Rb5 Tb1+ 3.Rc4 Tc1+ 4.Rd4 Tc8 5.Cb8 Y el peón blanco no tiene ningún obstáculo para coronar. Creado por Troitsky 1925.

#54

1...Td4 Con este movimiento las negras consiguen colocar su torre en la cuarta línea impidiendo que la dama enemiga defienda el peón de "g4".

2.Da6 Dxg4 3.Dc8+ Rg7 4.Txf7+ Rxf7 5.Axg6+ Rg7 Y las blancas están completamente perdidas. Skold - Levi; Suiza 1971.

#55

1...Akh3 [La jugada correcta. Fallaba 1...Td3 por 2.Axd3 Axh3 3.Axh7+ Dxh7 4.gxh3 Y las blancas tienen ventaja decisiva.]

2.gxh3 Td3 3.Dxd3 [Después de 3.Db4 Txh3+ 4.Rg1 Th1 Jaque Mate.]

3...Cxd3 4.Axd3 Dd6+ 5.f4 Dxd3 Y las negras tienen ventaja decisiva. Tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

#56

1.De8 Txe8 [Después de 1...Axe8 2.Txf8 Jaque Mate.]

2.Txe8 Af7 3.Txf7 h6

4.Texf8+ Rh7 5.Txg7 Jaque Mate. Sigurdsson - Kristiansson 1952.

#57

1.Cd5+ Con el caballo en la columna "d" la torre negra se queda imposibilitada de detener el avance del infante **1...exd5**

2.d7 Tg2+ 3.Rf7 Tf2+ 4.Re7 Te2+

5.Rd6 Y el peón blanco de "d7" corona. Creado por Prokesh 1946.

#58

1...Ae3 Con este movimiento la posición blanca se torna un caos.

2.Axf7 Dxe4+ 3.Dg2 Dxg2+ 4.Rxg2 Axc1 5.Txc1

Txf7 Y las negras se quedan con una salvable pieza de más. Osnos - Yukhtman; USSR 1968.

#59

1.Ac5 Axc5 2.Dxc5 bxc5 [Luego de 2...C6d7 3.Dxf8+ Cxf8 4.Ce7+ Rh8 5.Txf8

Jaque Mate.] **3.Ce7+ Rh8 4.Txf8+ Cg8 5.Txg8** Jaque Mate. Osnos - Deli; Budapest 1965.

#60

1.Cf4+ Rh6 2.Ce6 Te8 [Después de 2...Rh7 3.Cd8 Ganando.] **3.g8D** Obligando a la torre negra a abandonar la casilla "e8" donde frenaba el avance del peo blanco. **3...Txg8 4.Cf8** Intercepción. **4...Tg5 5.Cg6** [Ganando Este problema fu creado por Lazar. Pero mucho cuidado porque fallaba 5.e8D por 5...Te5+ 6.Dxe5 Y las negras se salvan gracias al tema del ahogado.]

#61

1.c5 El inicio del avance de la infantería blanca. **1...dxc5 2.e5** Todos estos avances tienen el objetivo de cerrar el paso al alfil enemigo. **2...fxe5 3.b6 Af4+ 4.Rf3 Ah2 5.Re4** El movimiento del rey blanco evita el avance del peón "e" negro que dejaría abierta la diagonal (h2-b8) donde el alfil negro controlaría el avance del peón pasado del primer jugador. Creado por Kock 1936.

#62

1.c4+ [La jugada exacta. Por ejemplo fallaba 1.Ad3+ por 1...Rb6 2.c4 Tb4+ 3.Rc3 Rc7 4.h7 (Después de **4.Ah7 Tb8** Ganando.) 4...Tb8 Y la posición blanca está perdida.] **1...Rxc4** [Luego de 1...Txc4 2.Ad3 Ganando.] **2.h7 Tb4+ 3.Rc2 Tb8 4.Aa2+ Rd4 5.Ag8** Y el peón blanco corona. Creado por Kaplan 1959.

#63

1.Cg4 [Con este sacrificio de caballo las blancas consiguen colocar una piza en la columna "g". Fallaba directamente 1.g6 por 1...Cxg6 2.Dxg6+ Tg7 Ganando la dama enemiga.] **1...fxg4 2.g6 d3 3.Dh8+ Rxh8 4.Af6+ Rg8 5.Th8** Jaque Mate. Kahn - Raetsch.

#64

1.Te6 fxe6 [Después de 1...Dc7 2.Dh5 h6 3.Txh6 gxh6 4.Dxh6 La posición negra no

tiene salvación.] **2.Axe6+ Rh8 3.Dh5 h6 4.Dg6 hxg5 5.Dh5** Jaque Mate. Henning - Zinn; DDR 1973.

#65

1.Ae4 Te1 2.d3 dxe4 3.d4 e3 4.e7 e2 5.e8D Y las negras están completamente perdidas. Creado por Bergquist 1916.

#66

1.Ad5 Cxf3 [Luego de 1...exd5 2.Th3 Tfd8 3.Dxh7+ Rf8 4.Dh8 Jaque Mate.] **2.Axc6 Axc6 3.gxf3 Axf3+ 4.Rg1 e5 5.Dh3** Ventaja decisiva blanca. Bednarski - Ghitescu; Bath 1973.

#67

1...d3 2.Axd3 f3 3.Te3 Dh1+ 4.Tg1 Dxg1+ 5.Rxg1 Tdg8+ 6.Rf1 Th1 Jaque Mate. Zhuravlev - Borisenkov; Moscú 1949.

#68

1...Ad4+ 2.cxd4 [Después de 2.Rh1 Te8 Ganando.] **2...Te8 3.Dxe8+ Dxe8 4.Cxc4 De2 5.Ad2 Txd2 6.Cxd2 Dxd2** Y las blancas están completamente perdidas. Yurtseven - Oney; Turquía 1978.

#69

1.Cd3 Txd3 [Después de 1...Aa3 2.b4 Tb5 3.f7 Tf5 4.b7 Ganando.] **2.f7 Aa3 3.b4 Axb4 4.b7 Ad6 5.f8D** [No está claro 5.b8D por 5...Axb8 6.f8D Af4 Y las negras logran defenderse.] **5...Axf8 6.b8D** Y las blancas tienen ventaja. Problema creado por Troitsky 1908.

#70

1.Td6 Despues de esta jugada las fuerzas blancas irrumpen en la posición enemiga con gran fuerza. **1...Axd6 2.Dxe6+ Rg6 3.Ch4+ Rh5 4.De2+ Rxh4 5.g3+ Rh3 6.Dh5** Jaque Mate. Levitina - Shul; Kislovodsk 1974.

#71

1.g6 [La decisión correcta, las blancas tienen que cerrar el paso al alfil enemigo. Por ejemplo fallaba 1.Ab4 por 1...Ad1+

2.Re1 Ah5 3.d6 Ae8 Y las negras controlan el avance del peón enemigo.; Despues de 1.d6 b4 Y la posición no se puede ganar por la presencia de alfiles de distinto color.] **1...hgx6 2.Ab4 Ad1+** [Luego de 2...axb4 3.d6 Y el peón corona.] **3.Re1 Ag4 4.Ad2+ Rc2 5.Af4 exf4** **6.d6** Ventaja decisiva para el primer jugador. Este problema fue creado por Herbstmann.

#72

1.Ag5+ Rxg5 2.g7 Te2+ 3.Rd7 Td2+ 4.Rc7 Tc2+ 5.Rb7 Tb2+ 6.Ra7 Ventaja decisiva blanca. Creado por Betinsh 1928.

#73

1...Tb4 2.axb4 Dc4+ 3.Rd2 Dd3+ 4.Rc1 Db1+ 5.Rd2 Dxb2+ 6.Dc2 Dxc2 Jaque Mate. Baum - Tal; Leipzig 1975.

#74

1.Ab5+ axb5 2.b7 Tg2+ 3.Rf7 Tf2+ 4.Re7 Te2+ 5.Rd7 Td2+ 6.Rc7 Tc2+ 7.Rb6 Y las blancas se imponen. Prokesh 1943.

#75

1.Tc6 bxc6 2.Dxg6+ Rh8 3.Dh5+ Rg8 4.Dxg5+ Rh7 [Despues de 4...Rh8 5.Dh6+ Rg8 6.Ae4 f5 7.Dg6+ Rh8 8.Axf5 Txf5 9.Dxf5 Ganando.] **5.Ae4+ f5 6.Axf5+ Txf5 7.Dxf5+** Ventaja decisiva para el primer jugador. Klinger - Keperlich; Corr 1954.

#76

1.Ad5+ [También era posible 1.Th8+ Rxh8 2.Dh5+ Rg8 3.Dh7+ Rf8 4.Txf6+ gxf6 5.g7+ Re8 6.g8D+ Dxg8 7.Dxg8+ Re7 8.Dg7+ Re6 9.Af1 Ventaja decisiva blanca.] **1...cxd5 2.Th8+ Rxh8 3.Dh5+ Rg8 4.Dh7+ Rf8 5.Txf6+ Re8** [Despues de 5...gxf6 6.Df7 Jaque Mate.] **6.Dg8+ Re7 7.Df7** Jaque Mate. Kevorkov - Tarassov; USSR 1950.

#77

1.Tg7 Axg7 2.Dxg7 Df8 [Luego de 2...Rd7 3.Axf6 Df8 4.Dxf8 Txf8 5.Axe5 cxd3 6.Ac3 Ganando.] **3.Axf6+ Re8 4.Dxf8+ Rxf8 5.Axe5 cxd3 6.Axd6+ Rg7 7.g4** Y las negras abandonan. Karasev - Kudriashov; USSR 1973.

#78

1...Af2 2.Dc8+ [Luego de 2.Axf2 De4+ 3.Dg2 Dxg2 Jaque Mate.; Tampoco resultaba 2.Txf2 por 2...Dg1 Jaque Mate.] **2...Tg8 3.Dxg8+ Rg8 4.Txf2 De4+ 5.Tg2+ Rf8 6.Ag1 Df3 7.Af2 Da3** Y la posición negra es completamente ganadora. Halbbauer - Mandel; BDR 1952.

#79

1.Rh7 Th1+ 2.Rg6 Tg1+ 3.Rh6 Th1+ 4.Ah5 Tg1 5.Ag6 Th1+ 6.Rg5 Tg1+ 7.Rf5 Tf1+ 8.Re4 Y las blancas tienen ventaja decisiva.

#80

1.c7 Th7+ 2.Rc6 Th6+ 3.Rd5 [Fallaba el intento 3.Rb7 por 3...Th7 4.Rb8 Ae5 Ganando.] **3...Th5+ 4.Rc4 Th4+ 5.g4** Con este movimiento las blancas logran la victoria. Veamos **5...Txg4+ 6.Rd5 Tg5+ 7.Rc6 Tg6+ 8.Rb7 Tg7 9.Rb8** y las negras están perdidas ya que no tienen la jugada salvador Ae5. Este problema fue creado por Pochtarev 1968.