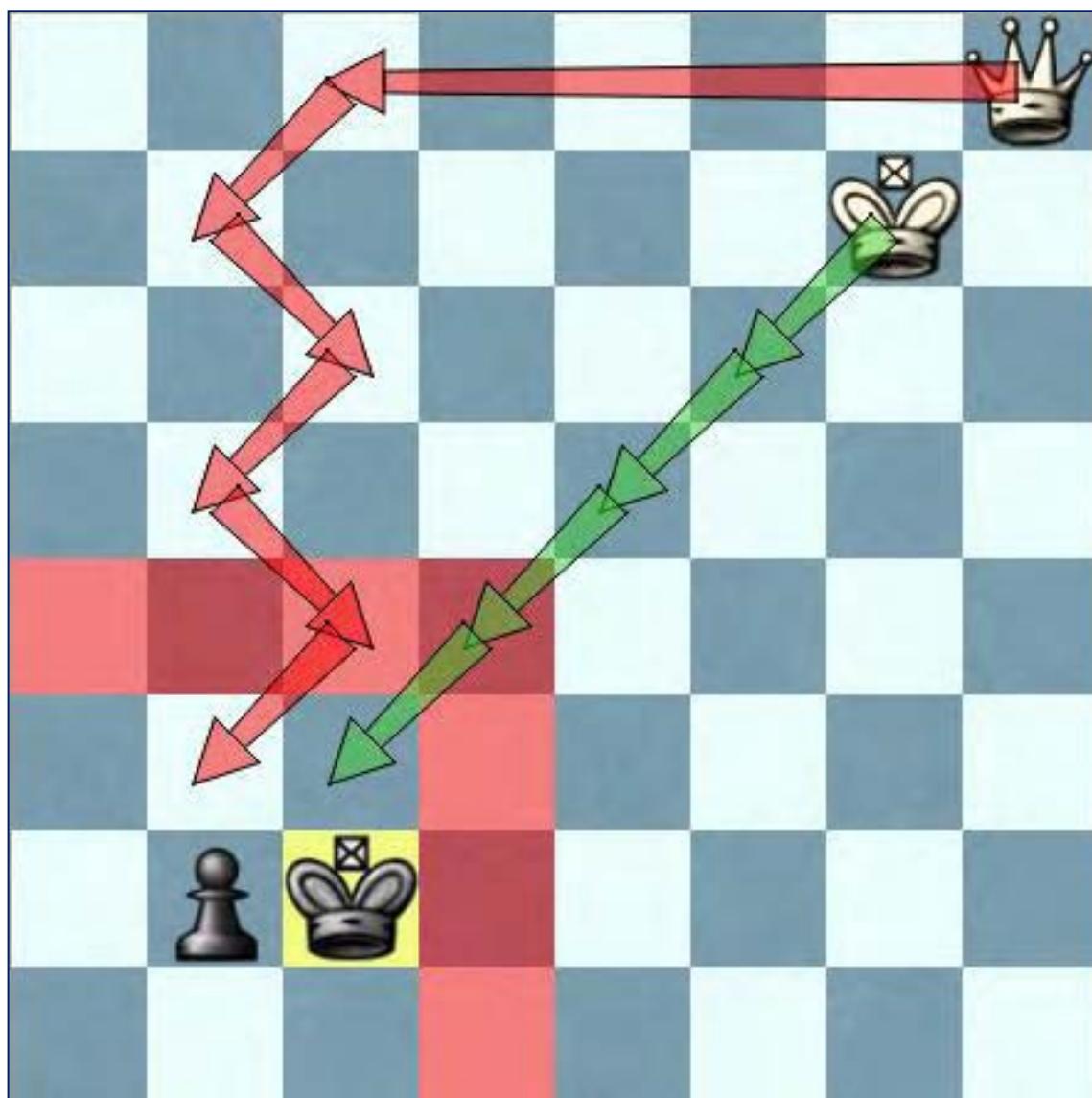


# La Jugada Intermedia - Ganancia de tiempos

*MI Alejandro Jardines*



## Otros ebooks publicados por EDAMI

N	Titulo	Autor	N	Titulo	Autor
1	Española. Variante del Cambio	A. Jardines	38	Española Steinitz Diferida	A. Aguilera
2	Defensa Francesa 3.e5	MI Vilela	39	Siciliana Scheveningen	A. López
3	Defensa Grunfeld. 5.Ad2	GM Moskalenko	40	Siciliana Dragón Acelerado II	A. Aguilera
4	Defensa Escandinava 2...Dxd5	MI A. Martín	41	Española Variante Zaitsev	A. Jardines
5	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (1)	A. Jardines	42	La clavada	A. Aguilera
6	Apertura Zukertort (D05)	A. López	43	La Apertura Escocesa	A. Jardines
7	El peón aislado	MI A. Martín	44	Francesa Variante Winawer	José Luis Vilela
8	Caro Kann Variante Clásica	MI Sergio Slipak	45	Gambito de Dama Variante del Cambio	A. Jardines
9	Los Alfiles de distinto color	MI A. Martín	46	Nimzo India Variante 4.Dc2	A. Jardines
10	Los peones colgantes	MI A. Martín	47	El Gambito Volga	MI A. Martín
11	Española. Cambio Diferido	A. Jardines	48	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (3)	A. Jardines
12	Los peones doblados	MI A. Martín	49	La Defensa Pirc	A. Aguilera
13	La pareja de alfiles	MI Angel Martin	50	Defensa Holandesa Variante Muro de Piedra	GM Moskalenko
14	El Gambito Budapest	GM Moskalenko	51	El Ataque a la descubierta	A. Aguilera
15	El Ataque Panov	A. Jardines	52	Gambito de Dama Variante 5.Af4	A. Jardines
16	El Peón Pasado	MI A. Martín	53	India de Rey Clásica 9.b4	A. Jardines
17	La Defensa Merano	A. Jardines	54	Caro Kann 4...Cd7 (1)	A. Jardines
18	La Variante Abierta de la Española	MI A. Martín	55	Caro Kann 4...Cd7 (2)	A. Jardines
19	La Variante Tarrasch de la Francesa	MI Vilela	56	Caro Kann 3.e5	A. Jardines
20	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (2)	A. Jardines	57	Nimzo India 4.a3 y 4.f3	GM Moskalenko
21	India de Rey 4 peones	GM Moskalenko	58	La biblia del peón (1)	A. Jardines
22	El Ataque Torre	A. López	59	La biblia del peón (2)	A. Jardines
23	El Ataque Indio de Rey	A. Jardines	60	E-book: La biblia del peón	A. Jardines
24	El Ataque Worral en la Española	A. Jardines	61	Defensa Francesa. Variante Rustemov.	MI Rahal
25	Siciliana Pelikan, 1ra parte	MI Rahal	62	Apertura Inglesa	A. Jardines
26	Siciliana Pelikan, 2da parte	MI Rahal	63	Grunfeld var. Cambio 7.Ac4 y 8.Ce2	A. Jardines
27	El sacrificio de la calidad	MI A. Martín	64	Siciliana Najdorf Líneas emprendedoras	A. Jardines
28	Siciliana Variante Cerrada	A. Jardines	65	Defensa Ortodoxa – Variante Tartakower	MF Mussanti
29	Defensa Benoni, Variante Moderna	A. Jardines	66	Apertura Española – Sistemas Anti-Marshall	A. Jardines
30	El ataque al Rey en el centro	MI Angel Martin	67	La Eliminación de la Defensa	A. Jardines
31	Grunfeld Variante Rusa	A. Jardines	68	La Atracción	A. Jardines
32	Siciliana Dragón Yugoslavo	A. Aguilera	69	La intercepción	A. Jardines
33	El Gambito Evans	A. Aguilera	70	La coronación del peón	A. Jardines
34	La desviación	A. Aguilera	71	La demolición de la estructura de peones	A. Jardines
35	El ataque doble	A. Aguilera	72	El Bloqueo	A. Jardines
36	Siciliana Dragón Acelerado	A. Aguilera	73	Pack especial: EL ALFIL	MI A. Martín
37	Siciliana Dragón Yugoslavo II	A. Aguilera	74	La debilidad en la última fila	A. Jardines

# *Índice de contenidos*

---

<b>1. Introducción .....</b>	<b>3</b>
<b>2. En el Medio Juego .....</b>	<b>7</b>
Condiciones propias .....	7
Posiciones explicativas .....	8
<b>3. Partidas Modelo .....</b>	<b>12</b>
<b>4. Ejercicios.....</b>	<b>17</b>
<b>5. Soluciones .....</b>	<b>31</b>

---



## 1. Introducción

En este trabajo vamos a estudiar y saber identificar el Tema Táctico Jugada Intermedia y/o Ganancia de Tiempo, que hemos decidido agrupar en uno solo, porque si bien es cierto que en determinadas literaturas se encuentra separado, en La Enciclopedia de Medio Juego (en cualquiera de sus versiones en texto o digital) aparece esta clasificación, que es la utilizaremos, pues estos temas guardan tanta relación y puntos en común que es imposible de hablar de uno sin hablar del otro.

Entonces ¿qué se entiende por Jugada Intermedia y/o Ganancia de Tiempo?

**Desarrollando el juego combinatorio es necesario recordar sobre las jugadas “intermedias”. La Jugada Intermedia puede tanto destruir la idea táctica (en labores defensivas), como ayudar a su realización cuando se está atacando.**

**Esta es una jugada que está en el medio de los cálculos y que por lo general es obviada por algunos de los jugadores, ya sea a la hora del ataque o la defensa. Por su parte la Ganancia de Tiempos es el importante método táctico que permite ganar la iniciativa y fortalecer su posición en el momento cuando el adversario “está parado”.**

**Normalmente (o casi siempre para no ser absolutos) la ganancia del tiempo está relacionada con series de jaques.**

La táctica en el Ajedrez es primordial y si habla de las primeras edades (entiéndase que cuando se hable de edades, se habla de la edad deportiva, es decir, el tiempo que usted lleva practicando el Ajedrez) es más que vital. Pues es en estas edades donde se conocen los primeros pasos, que debe llevar la táctica de la mano aparejado a sus estudios.

Cuando hablamos de los niños, entonces la importancia sube de manera exponencial, pues los niños hay que desde bien temprano desarrollar la imaginación a través del juego táctico, aparte de que es el elemento más fácil de desarrollar en el Ajedrez, pues está estrechamente relacionado con algo que los niños cuando comienzan a jugar hacen mucho en sus partidas, las amenazas de piezas, la captura de piezas y los Jaque Mates súbitos.

Antes de retomar el asunto de este pack, debemos repasar (y estos siempre lo hacemos) algunos conceptos que se han dado de combinación en Ajedrez, y claramente por distintos autores:

**Dr. Max Euwe, quien fuera Campeón Mundial de Ajedrez y Presidente de la FIDE.**

*“Por combinación entendemos una alianza entre estrategia y táctica, pero especialmente esta última. La combinación 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”*

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

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

Nada que la idea central de este trabajo (así como los demás packs de táctica) es llevarle unos sólidos conocimientos en el juego táctico, comenzando claramente por los Temas Tácticos Típicos que conocemos en el mundo del Ajedrez. El primer paso entonces es conocer el Tema Táctico, para entonces de una manera automática dar una respuesta cuando la tengamos en una partida viva, aparte de que estamos trabajando capacidades ajedrecísticas (o capacidades intelectuales aplicadas al Ajedrez) como la memoria en todas sus fases, el cálculo y la visión combinativa.

Creemos que la mejor manera de estudiar el Ajedrez es, estudiando sus conceptos y criterios a través de la práctica viva, viendo las partidas y ejemplos. Esa es la maravilla del Ajedrez que te permite aprender del mismo por medio de sus partidas y/o posiciones. Veamos entonces algunas posiciones demostrativas.

## Primera Posición



En esta teórica posición las blancas ganan acercando su rey al peón, y para esto van a ganar tiempo con una serie de jaques que obliguen al rey negro que se coloque delante de su peón, entorpeciendo su avance, y entonces y solo entonces avanzar su rey, veamos... **1.Dc8+ Rd2 2.Db7 Rc2 3.Dc6+ Rd2 4.Db5 Rc2 5.Dc4+ Rd2 6.Db3 Rc1 7.Dc3+ Rb1** Ahora se produce la mencionada ganancia de tiempo. **8.Rf6** El Rey blanco avanza. **8...Ra2 9.Dc2 Ra1 10.Da4+ Rb1** Nuevamente las blancas han ganado el tiempo con los jaques. **11.Re5 Rc1 12.Dc4+ Rd2 13.Db3 Rc1 14.Dc3+ Rb1 15.Rd4 Ra2 16.Dc2 Ra1 17.Da4+ Rb1 18.Rc3 Rc1 19.Dc2 1-0.**

## Segunda Posición



En esta posición si jugará el primer jugador capturaría en f6 impunemente, pero las negras disponen de una jugada intermedia a esta amenaza blanca, de haber avanzado su peón a g5, amenazando capturar en f6 (como ya se dijo) o destruir el enroque negro con funestas consecuencias. **1...Ce7** Una excelente jugada, que asegura la ventaja decisiva en favor del conductor de las piezas negras, la dama blanca queda atrapada por el fuego de las piezas negras y la imposibilidad de moverse porque sus propias piezas le cortan el paso. Steinitz - Chigorin; La Habana 1892.

### Tercera Posición



Una más que clásica, mucho más que típica posición, donde las blancas a través del sacrificio de la torre blanca ganan un valioso tiempo en el ataque y matan al rey negro. La continuación es... **1.Th8+ Axh8** En caso de, 1...Rxh8 el proceso es completamente forzado, por ejemplo 2.Dh4+ Rg8 3.Dh7 Jaque Mate. **2.Dh4** Y el mate es inevitable en h7, f7 o h8. **1-0**

### Cuarta Posición



Una posición típica donde existen dos piezas en el aire, una por bando el caballo de d8 para las negras y el caballo de f5, pero la diferencia es que las blancas pueden ganar un tiempo con una jugada intermedia y jaque al mismo tiempo. **1.Cxg7+** Esta es precisamente la diferencia. **1...Axg7 2.Axd8** Y el final es un

paseo técnico con dos peones de ventaja para las blancas.

### Quinta Posición



Una típica posición donde la descoordinación de las piezas negras, permite una jugada intermedia a las blancas muy fuerte, pues la pieza que da sostén a la dama que es el caballo puede ser capturado al tiempo que defiende la dama blanca dejando a la dama negra en el aire. **1.Txf6 Dxf5** 1...gxf6 2.Dxh5 Venta-ja decisiva blanca. **2.Txf5** Venta-ja decisiva blanca.

### Sexta Posición



**1...Dxa2+** Nuevamente por el jaque y la captura forzada las negras ganan la posición, precisamente por la ganancia de este tiempo. **2.Rxa2** **Axc4** Jaque Mate. **0-1**

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

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

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

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

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



## 2. En el Medio Juego

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

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

### Condiciones propias

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

- Amenazas de mates en primer orden y como principal amenaza en el Ajedrez. Esto nos permite buscar en la posición una jugada que amenace el mate para por medio de esta ganar un tiempo en el ataque, u obligar a nuestro contrario a realizar una jugada debilitadora que sea decisiva.
- Identificar las posibles casillas de escape que tenga el rey adversario. Delimitar bien cuáles son los escaques que el monarca adversario pueda usar para escapar del ataque, si el rey está en una posi-

ción 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 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.
- La debilidad en la estructura de peones, que puede favorecer una combinación simplificadora con un final técnicamente ganador.

Al comienzo (y si usted es un ajedrecista que por lo general consume nuestros trabajos) deberá consultar casi siempre estos elementos expuestos, con el roce constante de los mismo simplemente a usted se le irán grabando en su memoria sin que usted se percate de esto. Es im-

portante realizarlo en este orden pues, recuerde que el Ajedrez consta de la pieza número diecisiete y esta es el reloj, pues de esta manera usted ahorrará mucho tiempo.

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 Conjugación de Elementos (estamos hablando de cualquier elemento táctico) si no hay una pieza débilmente defendida, o si no existe al menos una de las Condiciones Propias que acabamos de exponer y explicar.

Veamos entonces la Primera Posición Explicativa:

### Posiciones explicativas

#### Posición Explicativa #1



Esta es una posición típica del Medio Juego donde las blancas van a tener que hacer algo, pues el segundo jugador amenaza con reagrupar sus piezas alrededor de su débil rey, claro está en caso de que el conductor de las piezas blancas se retire con su dama. **1.Ad4** Correcto la jugada intermedia que permite a las blancas comenzar una fuerte combinación. **1...Tf8** 1...Txe4 2.Axf6+ Dg7 3.Axg7+ Rxg7 4.Txe4 Ventaja decisiva blanca. **2.De8 Dg7** 2...Dxe8 3.Txe8 Rg7 4.Txf8 Ventaja

decisiva blanca. **3.Dxf8+ Dxf8 4.Te8** (Rehshtab - Aues; Berlín 1930.) **4...Dxe8** 4...Rg7 5.Txf8 Ventaja decisiva blanca. **5.Axf6** Jaque Mate. **1-0**

### Posición Explicativa #2



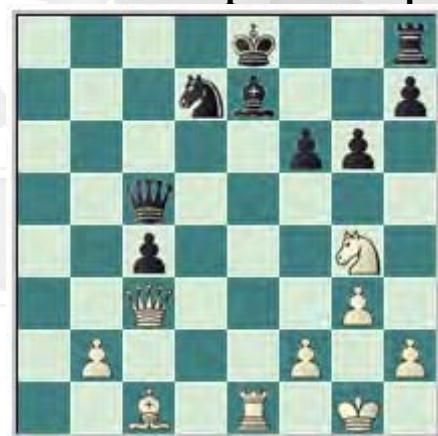
Las blancas están muy confiadas en su sólida posición, pero no cuentan con la intermedia... **1...Cfxe4** Claramente que este tema táctico no surge de la nada existen Condiciones Propias en la posición que propician esto, por ejemplo la dama blanca está sobrecargada en sus funciones defensivas, apoya el caballo de d4 y el alfil ubicado en g5 al mismo tiempo. **2.Cxe4 Cxe4 3.fxe4 Axd4+ 4.Dxd4** 4.Rh1 Db6 Y las negras están bien. **4...Dxg5 5.Dxd6 De3+ 6.Tf2 Ae6 7.Df4 Dxf4 8.Txf4 Tad8 9.Af1 Td4** Ventaja decisiva negra. Adamski - Geller; Lugano 1968.

### Posición Explicativa #3



Veamos la posición, que la explicación surge con el de cursar de la posición. **1...Ce4 2.Cxe4 Tg6 3.Tb8** Un grave error, lo correcto era 3.Tf1 y son las piezas blancas las que responden esta vez con una jugada intermedia, que ayuda en este caso en labores defensivas, porque destruye por completo el ataque blanco. Y claramente provocado por las condiciones propias de la posición, la torre de e2 está en el aire y permite esta sencilla combinación. 3...De8 4.Tf8+ Rxf8 (Claro que la dama defiende la torre de g6, sí **4...Dxf8 5.Dxg6** Y las blancas disponen de una ligera pero estable ventaja posicional.) 5.Df3+ Rg8 6.Dxe2 Ligera ventaja blanca. **3...dxe4** Claro que no, 3...Txg3 4.Txc8+ Rh7 5.Cxg3 Ventaja decisiva blanca. **4.Txc8+ Rh7 5.Db8** 5.Dh2 Df3 Ganando. **5...Texg2+ 6.Rh1 Th2+ 7.Dxh2** 7.Rxh2 Dxa2+ Y las blancas reciben mate inevitable. **7...Df3+** Y mate en la siguiente jugada. Skharov - Kholmov; Rusia 1964/65. **0-1**

### Posición Explicativa #4



Fíjese en la Condiciones Propias de la posición, el rey negro en el centro con dos piezas muy débilmente defendidas que son el caballo y el alfil, mientras que la torre de h8 está en el aire, de ahí que... **1.Cxf6+** Igualmente fuerte es, 1.b4 Db6 (**1...Dc6 2.b5 Dxb5 3.Cxf6+ Rd8 4.Cxd7** La torre de h8 está sin sostén, ventaja

decisiva blanca.) 2.Dxc4 Obteniendo una posición completamente ganadora. **1...Cxf6 2.Dxf6 Tf8** En esta jugada las negras han depositado todas sus esperanzas de salvación, pero después de **3.Ae3** Esta fuerte jugada intermedia ya la posición negra no tiene salvación, en esta posición a diferencia de la anterior la jugada intermedia sirve para atacar y no para defender, aquí remata los chances defensivos de las negras. **3...Db4** 3...Txf6 4.Axc5 Tf7 5.Axe7 Txe7 6.Txe7+ Rxe7 7.f4 Ventaja decisiva blanca. **4.Ad2** Con la original jugada intermedia del alfil, las blancas preparan la final "pequeña combinación" **4...Dc5 5.Txe7+ Dxe7 6.Dxe7+ Rxe7 7.Ab4+ Re8 8.Axf8 Rxf8 9.Rg2** Kalinin - Jonkman; Haarlem 1996. **1-0**

### Posición Explicativa #5



Una posición sumamente interesante desde todo punto de vista, desde un orden práctico va a dar muchas y ricas posibilidades al cálculo y al análisis, y por otra parte va a aportar mucho a la formación del concepto de la Jugada Intermedia y/o Ganancia de Tiempo. **1...Txc3** Una jugada sumamente interesante que plantea cierto y serios problemas defensivos a las blancas, van a tener que hilar muy fino en la posición, porque el error está a flor de piel en esta aguda posición. **2.Dxc3** Claro que un grave error sería, 2.bxc3 por

la simple, 2...Cxa2+ 3.Ra1 Da5 Y las blancas no tienen una apropiada defensa frente a las amenazas de mate de las negras, de hecho van a tener que entregar una gran cantidad de material para sobrevivir.

**2...Axa2+ 3.Rc1** Las blancas se mueven para el lugar correcto, por ejemplo sí 3.Ra1 Da5 Ganando.

**3...Dxf2 4.Tdh1** Fíjese que curioso y que instructivo resulta esta posición, en este momento las blancas no cuentan la jugada intermedia de las negras 4...De3+, y confían ciegamente en el movimiento de la torre, pero la posición no están fácil como podría parecer, es muy delicada, por ejemplo ahora pierde 4.Axb7 por, 4...De3+ 5.Td2 Dxh6 6.Dxb4 De3 las piezas blancas después de esta jugada no se pueden mover libremente, 7.Dc3 Db6 explotando el alfil que no tiene sostén, 8.Ac8 (8.Ag2 Dg1+ 9.Td1 Dxg2 Ganando.; 8.Ae4 Ae6 Ventaja decisiva negra. Las negras amenazan Tc8.) 8...Dg1+ 9.Td1 Dxg3 Ventaja decisiva negra.; También es bastante flojo, 4.Th2 por el simple jaque, 4...De3+ 5.Td2 Dg1+ Ganando en el acto.; Sin embargo es ahora el blanco el que dispone de una jugada intermedia que en apariencia no hace nada, pero brinda la casilla de escape al rey por b2 y limita al alfil blanco ubicado en a2, 4.b3 por ejemplo, 4...a5 (4...Dxg2 5.Tdh1 De2 6.Th8+ Rg7 7.T1h7+ Rf6 8.Dxb4 Y por lo expuesto de ambos reyes la partida debe terminar en tablas.) 5.Tdh1 De3+ 6.Rb2 Df2+ 7.Ra3 Cc2+ 8.Rxa2 Cb4+ 9.Rb1 Da2+ 10.Rc1 De2 Y no queda más que repetir... **4...De3+**

Esta fue el jaque con que el primer jugador no contó, tal vez pensó en una captura sobre g2 directo... **5.Rd1 Cxd3 6.Th8+ Rg7 7.T1h7+ Rf6 8.Txf8 Cxb2+ 9.Rc2** 9.Dxb2 Ab3+ Ventaja decisiva negra. **9...De2+ 10.Dd2 Ab1+ 11.Rxb1**

**Dxd2 12.Thxf7+ Rg5 13.Tf2 Db4**  
Moroz - Konka; Porabka 1987. **0-1**

### Posición Explicativa #6



Note en la ubicación de los caballos blancos en la posición. He aquí un elemento importante en la posición que provoca e insita a las negras a confiar en su siguiente jugada sin saber lo que les aguarda en la posición... **1...Cxe4 2.Cxe4 d5 3.Ag5 f6 4.Axf6**

Y esta es la jugada intermedia con que las negras no contaron, aunque la siguiente de las blancas también es una jugada intermedia que acaba con las esperanzas negras. Es igualmente ganador el jaque, 4.Dh5+ ganando un tiempo en la explotación de las debilidades negras en la posición... por ejemplo, 4...g6 (4...Re7 5.0-0-0 De8 6.Dxe8+ Rxe8 7.Txd5 fxg5 8.Thd1 Con una ventaja aplastante.) 5.Cxf6+ Dxf6 6.Axf6 gxh5 7.Cb6 Y las negras pierden una de sus torres, dejando a las blancas con una ventaja decisiva.

**4...gxf6 5.Dxd5** Se acabó todo para las negras. **5...Ae7 6.Ced6+ Axd6 7.Cxd6+ Re7 8.0-0-0 Cd4 9.Txd4** Ventaja decisiva blanca. Galia - Grünfeld; 1946.

### 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 cómo 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.

Solo antes de pasar a las partidas demostrativas, queremos recordarles que uno 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 más cuando se trata de un tema en específico. Veamos entonces los ejemplos demostrativos:

#### Lasker, E - Euwe, M Nottingham, 1936

**1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.e3 Af5 5.Ad3** Sin dudas que la continuación más contundente es, 5.Ch4

**5...e6 6.cxd5 Axd3 7.Dxd3 exd5**

**8.Cc3 Ad6 9.0-0 0-0 10.Te1** Obviamente que son dos jugadores de los llamados clásicos y que juegan sin muchas aspiraciones la apertura. **10...Cbd7 11.e4** Una ruptura central sin necesidad alguna mucho mejor era, 11.Cd2 reforzando la presencia blanca sobre e4. **11...dxe4**

**12.Cxe4 Cxe4 13.Dxe4 Te8** Las negras sin hacer mucho han obtenido una ligera ventaja posicional.

**14.Dxe8+ Dxe8 15.Txe8+ Txe8**

**16.Rf1 Cb6** Era interesante, 16...f6 con la clara intención de quitarle la casilla de e5 para una incursión del caballo por esta. **17.Ad2 f6 18.Te1 Txe1+ 19.Cxe1 Rf7 20.Re2 Re6 21.h3 Cc4 22.Ac1 Ac7 23.Rd3 Aa5**



Un grave error, que brinda la posibilidad a las blancas de ganar la partida, ponga mucha atención en que las condiciones propias de este fina es que las negras dejan sus piezas menores sin sostén. Lo correcto hubiese sido, 23...Cb6 manteniendo la ligera superioridad. **24.b4**



Justamente la jugada intermedia que propicia que las dos piezas negras se quedan colgadas, después de la siguiente jugada blanca...

**24...Axb4 25.Cc2** Las blancas ganan ahora mismo una pieza de manera inevitable. **25...Ad2 26.Axd2**

**Cb2+ 27.Re2** Ya el resto de la partida carece de total interés.  
**27...Rd5 28.Ac1 Cc4 29.Rd3 Cb6 30.Ce3+ Re6 31.Cc4 Cc8 32.Ca5 Cd6 33.Af4 1-0.**

**Bilek, I - Farago, I**  
**HUN-ch Hungria, 1973**

**1.c4 Cf6 2.g3 e6 3.Cf3 d5 4.Ag2 Ae7 5.0-0 0-0 6.b3 b6 7.Ab2 Ab7 8.d3 c5 9.e3 Cbd7 10.De2 a6 11.Cc3 Dc7 12.Tac1** Ambos jugadores están esta versión de la Apertura Inglesa, de manera bastante natural las blancas gozando de una posición bastante sólida, mientras que el segundo jugador tiene una ventaja en espacio bastante considerable y querrá incrementarla a base de la ruptura sobre b5.  
**12...Ac6 13.Tfd1 b5** Ahora las blancas tienen que definir, porque de cualquier otra manera el avance de los peones negros continua.  
**14.cxd5 exd5 15.e4** Claro luchando por el espacio y la hegemonía central.  
**15...Tfe8 16.e5** Forzado no se puede abrir la columna 'e', pues la dama está colocada allí.  
**16...d4** Dudosa, mejor era mantener la situación de tensión con, 16...Af8 Las negras se apuraron mucho intentando evitar que las blancas no realicen la jugada d4.  
**17.exf6 dxc3 18.fxe7** Ahora ya son las blancas las que tienen una ligera ventaja posicional.  
**18...cxb2 19.Dxb2 Dd6 20.d4** Claramente a la dama negra ir hacia el centro el conductor de las piezas blancas aprovecha para abrir el juego sacando ventaja de las torres ubicadas en las columnas 'd' y 'c'.  
**20...Dxe7 21.dxc5 Cxc5 22.Dc3 Axf3** Forzado sino el segundo jugador pierde pieza.  
**23.Axf3 Ce4 24.Dc7** Mucho más fuerte es mantener las damas en el tablero, por ejemplo 24.Dc6 Clara ventaja blanca.  
**24...Ta7 25.Df4**



Si lo correcto era mantener las damas en el tablero, ahora mismo habría que cambiarlas 25.Dxe7 Taxe7 26.Tc6 Clara ventaja blanca.  
**25...Cg5** Ligera ventaja blanca.  
**26.Ag2 h6** Lo correcto era, 26...g6 la diferencia es que las negras colocan sus peones en color del alfil blanco, para obviamente limitarlo en su movilidad.  
**27.h4 Ce6 28.De3** Lo mejor era, 28.Dd6 para evitar que la torre negra de a7 entre en juego.  
**28...Tc7 29.Ad5 Txc1 30.Txc1 Dd6 31.Df3 Td8 32.Td1 De5 33.Rg2 Rh8** El error que permite que surja el tema táctico. Las negras obviamente que no se percata de la intención blanca de tomar de alfil en e6, o si lo vieron no se percataron de la jugada intermedia... 33...Td7 está sin dudas es la mejor jugada, para que después del cambio en e6 la torre no se quede sin sostén porque las negras retoman en e6 de dama.  
**34.Axe6** En apariencia solo un sacrificio de la calidad por la captura en f7, pero al segundo jugador le aguarda una desagradable sorpresa...  
**34...Txd1 35.Da8+** Las negras abandonan tras esta jugada intermedia, que gana un importante tiempo en el ataque al tiempo que pone a relieve los problemas defensivos del rey negro, por ejemplos bien que la partida pudo concluir después de... 35.Da8+ Rh7 36.Axf7 ahora el mate es inevitable.

table, 36...h5 37.Dg8+ Rh6 38.Dh8 Jaque Mate. **1-0**

**Antoshin, V - Rabar, F**  
**Bakú, 1964**

**1.g3 d5 2.Ag2 g6 3.f4 Ag7 4.Cf3 Cd7 5.d3 e5 6.Cc3 Ce7 7.0-0 0-0 8.fxe5 Cxe5 9.Cxe5 Axe5 10.Ah6 Ag7 11.Axg7 Rxg7 12.Dd2 c6**

**13.e4** Una apertura jugada sin muchas ambiciones por parte de las blancas, la posición resultante es de un equilibrio total. **13...d4 14.Ce2**

**Ag4** Mantenía la paridad, 14...Dd6

**15.Af3** Dudosa, mejor era 15.Tae1 con ligera ventaja blanca, aunque la intención del conductor de las piezas blancas es no permitir el cambio del caballo por el alfil, porque en la correlación resultante las negras tendrán un caballo superior al alfil blanco. **15...Axf3 16.Txf3 c5**

**17.Dg5** Tratando de sacar el máximo provecho posible de los cuadros negros de las negras. **17...Tc8** La presión rinde sus frutos, mejor era 17...Dd6 **18.Cf4 Cg8** Un suicidio por jugada, esa es la calificación de esa jugada, había que hacer 18...Rh8

**19.De5+**



Ya después de este jaque la posición negra está completamente perdida, tal vez el segundo jugador contaba con un posible cambio de damas.

**19...Rh6 20.g4 Df6 21.Ce6** Nuevamente una descomunal jugada

intermedia que acaba con las pretensiones defensivas de las negras. Fíjese atentamente en las continuaciones para que vean que las negras ya no tienen salvación. 21.Ce6 Dxe5 (21...Dxf3 22.Dg5 Jaque Mate.; 21...fxe6 22.Txf6 Cxf6 23.g5+ Ventaja decisiva blanca.; 21...Dxe6 22.Th3 Jaque Mate.) 22.Th3+ Dh5 23.g5 Jaque Mate. **1-0**

**Larsen, B - Bednarski, J**  
**Capablanca Mem Habana, 1967**

**1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.Ab5+ Ad7**

**4.a4 Cf6 5.d3 e6 6.0-0 Ae7 7.e5**

Una jugada poco ortodoxa, se jugado muy poco y Larsen es uno de los pocos que la intentado. **7...dxe5**

**8.Cxe5 a6 9.Axd7+ Cbxd7**

**10.Cxd7 Dxd7 11.Cd2 0-0 12.Cc4**

Nuevamente las blancas no sacan nada de la apertura. **12...Cd5 13.a5**

Fijando la estructura en el flanco dama. **13...Tfe8 14.Te1 Af8**

**15.Ad2** 15.Dg4 era interesante sin dudas, al menos es mucho más activa que la textual. **15...Tad8 16.Te4**

**Dc7 17.Df3 e5 18.De2 f6 19.f4**

**Ae7 20.Te1** Despues de unas flojas jugadas de las negras las blancas han logrado una ligera pero estable ventaja posicional. **20...g6 21.Df3** Larsen aprieta con par de tenazas la posición negra y no la suelta.

**21...exf4 22.Cb6 Cxb6 23.axb6**

**Dd7** Claro que no, 23...Dxb6 por 24.Txe7 ganando. **24.Dxf4 f5**



**25.Ac3** Jugada intermedia que las negras no se percataron. **25...fxe4** 25...Af8 26.Txe8 Txe8 27.Dc4+ Df7 28.Txe8 Ventaja decisiva blanca. **26.De5 Af8** 26...Ad6 27.Dh8+ Rf7 28.Dxh7+ Re6 29.Txe4+ Rd5 30.Dxd7 Txd7 31.Txe8 Ventaja decisiva blanca. **27.Dh8+ Rf7 28.Tf1+ Df5 29.Txf5+ gxf5 30.Df6+** Ya por la pasividad y la poca coordinación de las piezas negras su posición está completamente perdida. **30...Rg8 31.Dg5+ Rf7 32.Dxf5+ Rg8 33.Dg5+ Rf7 34.Df6+ Rg8 35.Dh8+ Rf7 36.Dxh7+** Ya las negras no tienen nada que hacer. **36...Re6 37.Dxe4+ Rd6 38.Dxb7 Td7 39.Dxa6 Re6 40.b7+ Ad6 41.Dc4+ 1-0**

Fischer, R - Schweber, S  
Buenos Aires, 1970

**1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Ab4 4.e5 c5 5.a3 Axc3+ 6.bxc3 Dc7 7.Cf3 Cc6 8.Ae2 Ad7 9.o-o Cge7 10.a4 Ca5** Todo muy teórico para la época. **11.Te1 cxd4 12.cxd4 Cc4 13.Ad3 h6 14.Cd2 Cxd2 15.Axd2 Cc6 16.Dg4** Típico de Fischer la mejor y más activa continuación. **16...g6 17.Te3 o-o-o 18.Tg3 Rb8 19.Tf3 f5 20.exf6 e5 21.Dg3 Cxd4 22.Te3 e4 23.Txe4**



Las negras piensan que el blanco va a cambiar damas, pero se llevan una

jugada sorpresa o intermedia, dejando a las piezas blancas de manera momentánea (al menos por ahora) con calidad de menos, pero gana tiempos al capturar los peones centrales negros. **23...Dxg3 23...dxe4 24.Af4** Ganando. **24.Txd4 Dg4** Ahora sí, 24...Dc7 las blancas responden, 25.Af4 Con clara ventaja. **25.Txg4 Axg4 26.Axg6** Y a pesar de la calidad de ventaja el segundo jugador tiene un final muy complejo, por la presencia de la pareja de alfiles y el fuerte peón pasado sobre f6. **26...Thg8 27.Ah7 Th8 28.Ad3 Tde8 29.f7 Te7 30.f8D+** Muy buena jugada, ahora el conductor de las piezas blancas, quedando en un final con clara ventaja posicional. **30...Txf8 31.Ab4 Tff7 32.Axe7 Txe7 33.f3 Ad7 34.a5**



Ya con el peón de ventaja Fischer no se equivoca, aprendamos de su exquisita técnica. **34...Rc7 35.Rf2 Tf7 36.Re3 Rd6 37.g3 Rc5 38.f4 Ag4 39.Tb1 Te7+ 40.Rd2 b6 41.axb6 axb6 42.h3 Ad7 43.g4 d4 44.f5 Te3 45.f6 Tf3 46.Tf1 Txf1 47.Axf1 Ae6 1-0**

Tal, M - Mohrlok, D  
Varna ol (M) qual-A, 1962

**1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ag5 e6 7.Dd2 Ae7 8.o-o-o o-o 9.Cb3 Db6 10.f3 a6 11.g4 Td8 12.Ae3**

**Dc7 13.g5 Cd7 14.h4** Por increíble que parezca, un genio como Tal que estaba adelantado a su época juega como los Grandes Maestros de hoy día, ¡caso 40 años después!. **14...b5**  
**15.g6 fxg6 16.h5 gxh5 17.Txh5 Cf6 18.Tg5 Ce5 19.Dg2 Af8**  
**20.Ae2** Otra posibilidad es, 20.f4  
**20...Cc4 21.Axc4 bxc4 22.Cd4 Tb8 23.Th1 Tb7 24.Th6 Rf7 25.Th4 Db6 26.Cd1 Dc7 27.f4 h6**  
**28.Tg6 Te8** El comienzo de una serie de jugadas bastante desafortunadas, contra todos los dogmas había que jugar 28...Re8 la torre en esta casilla está quitando una casilla de escape al rey que se encuentra bastante expuesto en f7. **29.f5 e5**  
**30.Cc3**



Claro, jugada intermedia que acaba con los últimos reductos defensivos de las negras. El segundo jugador esperaba defenderse con su típico avance Siciliano e6-e5, pero se topa con este maravilloso sacrificio. **30...Dd8** 30...exd4 31.Txf6+ gxf6 32.Dg6+ Re7 33.Cd5+ Ventaja decisiva blanca. **31.Cc6** 31.Cc6 Dd7 32.Txf6+ Rg8 (32...gxf6 33.Dg6 Jaque Mate.) 33.Tfxh6 Te6 34.Th8+ Rf7 35.Txf8+ Rxf8 36.Th8+ Rf7 37.fxe6+ Dxe6 (37...Rf6 38.Cd5+ Rxe6 39.Dg6 Jaque Mate.) 38.Cd8+ Re7 39.Dxg7+ Df7 40.Dxf7 Jaque Mate. **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 “Jugada Intermedia y/o Ganancia de Tiempo”.

Los ejercicios estarán ubicados por niveles de complejidad, es decir, de más fáciles ha 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 prime-  
ramente 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.** Encuentre una jugada Intermedia que saque provecho del caballo negro y neutralice la actividad negra.



**#2.** La dama blanca esta débilmente defendida, obtenga provecho de esta situación.



**#3.** Juega el blanco y gana en pocas.



**#4.** Juega el blanco y da mate.



**#5.** Juega el blanco y gana.



**#6.** Juega el blanco y gana.



#7. Juega el blanco y da mate.



#8. Juega el negro y gana.



#9. Juega el negro y gana.



#10. Juega el negro y gana.



#11. Juega el negro y gana.



#12. Juega el blanco y gana.



**#13.** Juega el negro y gana.



**#14.** Juega el blanco y gana.



**#15.** Juega el blanco y gana.



**#16.** Juega el blanco y gana.



**#17.** Juega el negro y gana.



**#18.** Juega el negro y gana.



**#19.** Juega el negro y gana.



**#20.** Juega el negro y gana.



**#21.** Juega el negro y gana.



**#22.** Juega el blanco y gana.



**#23.** Juega el blanco y gana.



**#24.** Juega el blanco y gana.



**#25.** Juega el blanco y gana.



**#26.** Juega el negro.



**#27.** Juega el negro.



**#28.** Juega el blanco.



**#29.** Juega el blanco.



**#30.** Juega el negro.



#31. Juega el blanco.



#32. Juega el negro.



#33. Juega el blanco.



#34. Juega el blanco.



#35. Juega el blanco.



#36. Juega el blanco.



#37. Juega el blanco.



#38. Juega el negro.



#39. Juega el negro.



#40. Juega el blanco.



#41. Juega el blanco.



#42. Juega el negro.



#43. Juega el blanco.



#44. Juega el negro.



#45. Juega el negro.



#46. Juega el blanco.



#47. Juega el blanco.



#48. Juega el negro.



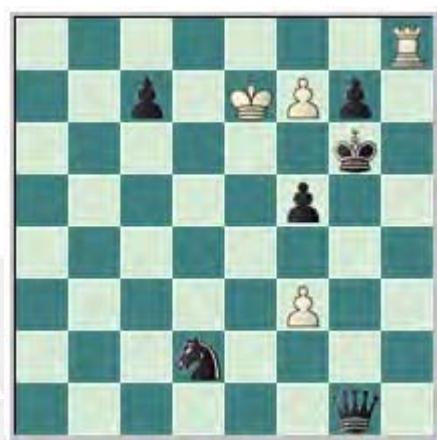
**#49.** Juega el blanco.



**#50.** Juega el blanco.



**#51.** Juega el negro.



**#52.** Juega el blanco.



**#53.** Juega el negro.



**#54.** Juega el blanco.



#55. Juega el blanco.



#56. Juega el blanco.



#57. Juega el negro.



#58. Juega el blanco.



#59. Juega el blanco.



#60. Juega el blanco.



**#61.** Juega el negro.



**#62.** Juega el blanco.



**#63.** Juega el blanco.



**#64.** Juega el negro.



**#65.** Juega el negro.



**#66.** Juega el negro.



**#67.** Juega el blanco.



**#68.** Juega el blanco.



**#69.** Juega el blanco.



**#70.** Juega el blanco.



**#71.** Juega el blanco.



**#72.** Juega el negro.



#73. Juega el blanco.



#74. Juega el blanco.



#75. Juega el blanco.

## 5. Soluciones

#1.

**1.Te2** Clara ventaja blanca. Capa blanca - Marshall; 1918. Claro que la jugada correcta es la textual, ahora mismo es un error, 1.Dxf2 porque después de, 1...Ah2+ (1...Ag3 2.Dxf7+ Txf7 3.Te8 Jaque Mate.) 2.Rf1 Ag3 Ventaja decisiva negra.

#2.

**1...Txf5 2.Dxf6+ Txf6** Ventaja decisiva negra. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

#3.

**1.Th8+** Jugada intermedia que hace que las blancas golpeen primero. **1...Axh8 2.Dh1** Y las negras reciben mate inevitable. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-0**

#4.

**1.Dxf6+** Terminando con las esperanzas negras de defensas. **1...Rxf6** 1...Rg8 2.Dxg5+ Rf8 3.d7+ Dxc5+ 4.bxc5 Ganando. **2.Ad4** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-0**

#5.

**1.Df6 Txd7 2.Ah6** Con mate inevitable. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

#6.

**1.Txf5 gxf5** 1.. Td1+ 2.Tf1 Ventaja decisiva blanca. **2.Cxd7** Ventaja decisiva blanca. Variante de la partida. Suetin - Korchnoi, 1967.

#7.

**1.Ce7+ Rh8 2.Cxf7** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-0**

#8.

**1...Tg3+** En apariencia las blancas ganaban de manera sencilla la partida, pues todas las piezas negras se quedaban amenazadas. Pero con esa fuerte jugada intermedia las negras se alzan con la victoria, ahora mismo falla cualquier otro intento, por ejemplo 1...De4+ error, 2.f3 Ganando.; 1...Cxd2 es malo porque después de, 2.Axe5 Cxf1 3.Axc3 Y el caballo negro esta perdido, pues no tiene casillas de escape. **2.Rh2** 2.fxg3 De4+ 3.Rh2 Cxd2 Ventaja decisiva negra. **2...Cxd2** Ventaja decisiva negra. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

#9.

**1...Txf3** (Shtalberg - Alekhine; Hamburgo 1930.) **2.Cxf3** 2.Dxg5 Txf2 3.De3 Txf1+ 4.Dg1 Ce2 Ventaja decisiva negra. **2...Dxe3 0-1**

#10.

**1...Txe3 2.Dxf3** 2.Dxe8+ Txe8 3.Txe8+ Rg7 4.Txb8 Rxh6 Ventaja decisiva negra. **2...Tc8+ 3.Rb1 Txf3** Ventaja decisiva negra. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

#11.

**1...Cg5 2.Dxg6 Cxf3+ 3.Axf3 hxg6** Ventaja decisiva negra. Kerchev - Karastoichev; 1965.

#12.

**1.Dxg7+ Cxg7 2.Txd8+ Ce8 3.Txe8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-0**

#13.

**1...Ta2+ 2.Rxa2 Dxc2+ 3.Ra1 Ta8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **0-1**

#14.

**1.Ta8+ Axa8** 1...Ccb8 2.Txb8+ Cxb8 3.Tc7 Jaque Mate. **2.Aa6+ Ab7 3.Axb7** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-0**

#15.

**1.Th8+ Rxh8 2.De8+ Rh7 3.Dh5** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-0**

#16.

**1.De7+ Rg8** 1...Rh6 2.De3+ Y las blancas ganan. **2.Dd8+ Rg7 3.Dc7+** Ventaja decisiva blanca. Variante. Dreev - Shirov; 1996.

#17.

**1...d3 2.Axf6 dxc2 3.Axd8 cxd1D** Ventaja decisiva negra. Variante de la partida. Averbakh - Bondarevsky, 1948.

#18.

**1...Tc1** (Nenashev - Tabatadze; Frunze 1989.) **2.Txd4** Ahora falla, 2.Dxc1 por 2...Dxf2+ 3.Rh1 Dxg2 Jaque Mate. **2...Txe1+ 3.Rh2 Txd4** Ventaja decisiva negra.

#19.

**1...Axc4** (Gairov - Vitolins; Riga 1978.) **2.Txa8 Dxa8 3.bxc5 Da6** Ventaja decisiva negra.

#20.

**1...Dc2+** (Suer - Nunhert; Alemania 1973.) Una jugada intermedia que a su vez gana un importantísimo tiempo, que es genial. Ahora mismo es muy malo, 1...Cxe3 2.Th8 Jaque Mate.; Igualmente es un grave error, 1...Rhxh7 2.Cg5+ Rg8 3.Dh3 Y las blancas ganan inevitable en h7 o h8. **2.Rxc2 2.Ra1 Dd1+ 3.Ra2 Cb4+ 4.Ra3 Da1 Jaque Mate.; 2.Ra2 Cb4+ 3.Ra3 Cd3+! 4.Ra2 Dxb2 Jaque Mate.** **2...Cxe3+ 3.fxe3 Rxh7 0-1**

#21.

**1...Cf3+** (Una jugada que gana un valioso tiempo, al capturar con jaque en g5. Ivanov, I - Kuzmichev; Rusia 1975.) **2.gxf3 2.Dxf3 exf3 3.Axe7 axb5** Ganando. **2...Dxg5+ 3.Rh1 axb5** Ventaja decisiva negra.

#22.

**1.Ad3 Dxc5** 1...Axd3 2.Dh7+ Rf8 3.Cce6+ fxe6 4.dxe6 Ventaja decisiva blanca. **2.Axf5 Cxd5 2...gxf5 3.Dh7+ Rf8 4.Dh5** Ganando. **3.Ae6** Y las negras no tienen defensa posible. Spassky - Schmidt, Varna 1962. **1-0**

#23.

**1.Dh8+** La ganancia de tiempo con jaque claramente. Ahora falla, 1.Af6 Dxd4 2.Txd4 Td5 Y las negras se defienden cómodamente. **1...Rhx8 2.Af6+ Rg8 3.Td8** Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-0**

**#24.**

**1.Ce5** (Vasiljev - Burljaev; Rusia 1974.) **1...Dd2 2.Ce7+ Rh8 3.Cxf7** Jaque Mate. **1-0**

**#25.**

**1.Txg7 Dxf2 2.Tg8+ Re7 3.Cxd5#** Jaque Mate. Farmi - Duras; Mangeim 1914. **1-0**

**#26.**

**1...Txh2+** Terminando felizmente la posición a favor de las negras. **2.Rxh2 Df2+ 3.Rh1** 3.Rh3 Dxg3 Jaque Mate. **3...Cxg3** Jaque Mate. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **0-1**

**#27.**

**1...Da1+ 2.Rg2 Txf2+ 3.Rxf2**  
Ahora si, 3.Rg3 Dg1 Jaque Mate. **3...Dxd4+** Ventaja decisiva negra. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

**#28.**

**1.Th6+ Rxh6** 1...gxh6 2.Dg8 Jaque Mate. **2.Dh8+ Rg6 3.Dh5** Jaque Mate. Goltsov - Moiseev; Kaluga 1970. **1-0**

**#29.**

**1.Th8+ Rxh8 2.Dh6+ Rg8 3.Dg7**  
Jaque Mate. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-0**

**#30.**

**1...Txg2+** Una jugada simple pero lo suficientemente contundente como para liquidar a las blancas. **2.Rxg2** 2.Rf1 Dxf3+ Y mate en la siguiente. **2...Dxf3+ 3.Rg1 Dg2** Jaque Mate. Este ejercicio fue toma-

do de La Enciclopedia de Medio Juego. **0-1**

**#31.**

**1.Dh8+ Rxh8 2.Af6+ Rg8 3.Td8**  
Jaque Mate. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-0**

**#32.**

**1...Txh3+ 2.Rxh3 Dh1+ 3.Rg3 Dxh6** Ventaja decisiva negra. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

**#33.**

**1.Dh7+ Rxh7 2.Cf6+ Rh8 3.Tg8**  
Jaque Mate. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-0**

**#34.**

**1.Ch4 Dxg4** 1...gxh4 2.Dxe6 Ganando. **2.Cxg6+ Rg7 3.Txg4** Ventaja decisiva blanca. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

**#35.**

**1.Cf7+ Rg8 2.Cxd6 fxe4 3.Cxe8**  
Ventaja decisiva blanca. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

**#36.**

**1.Th8+ Claramente que no se debe,** 1.Dh5 Txh4 2.Dxh4 Dxg6 Y las negras gozan de una clara ventaja posicional. **1...Rxh8 2.Dh5+ Rg8 3.Dh7** Jaque Mate. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-0**

**#37.**

**1.Ad4+** Ahora mismo falla, 1.Dxe8+ Txe8 2.Ad4+ Ae5 3.Txe5 Txe5 4.Axe5+ Cf6 Y las negras mantienen una clara ventaja. (Claro que no 4...Cg7 5.Td1 Y las blancas se renuevan su triunfo.) **1...Cg7** 1...Txd4 2.Txe8+ Rg7 3.Dxf3 Ventaja decisiva blanca. **2.Dxe8+ Txe8 3.Txe8+ Df8 4.Txf8** Jaque Mate. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-0**

**#38.**

**1...Th1+ 2.Rxh1 Dh8+** 2...Dc6+ es un grave error, por 3.Te4 Con ventaja decisiva blanca. **3.Rg1 Dh2+ 4.Rf1 Dg2** Jaque Mate. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **0-1**

**#39.**

**1...Th1+** Obviamente que no se puede, 1...Tdh8 2.Ta8+ Ccb8 3.Txb8+ Cxb8 4.Tc7+ Rd8 5.Cxb7+ Re8 6.Df7 Jaque Mate. **2.Rxh1 Dh4+ 3.Rg1 Dh2+ 4.Rf1 Dh1** Jaque Mate. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **0-1**

**#40.**

**1.Txd4 Tc5 2.Cxb6** El camino más corto hacia la victoria **2...Txd5 3.Txd5 Df5 4.d7** Ventaja decisiva blanca. Keres - Barcza; 1950. **1-0**

**#41.**

**1.h4 fxe5** 1...Dh6 2.Cg4 Dh5 3.Cxf6+ Ventaja decisiva blanca.; 1...Axd5 2.hxg5 Axf3 3.Axh7+ Rh8 4.Cg6 Jaque Mate. **2.Axh7+ Rxh7 3.hxg5+ Rg8 4.Dh5** Y las negras reciben mate inevitable. Kaufman - Falkenhein; 1973. **1-0**

**#42.**

**1...Th8 2.Ce4** 2.Dxh8 Tgx2+ 3.Rxg2 Dxh8 Clara ventaja negra. **2...Ae8** 2...Txh5 error, porque después de 3.Txd7+ Rxd7 4.Cxf6+ Ventaja decisiva blanca. **3.Ag5 Txg5** 3...Dxg5 4.Dxg5+ Txg5 5.Cxg5 Ventaja decisiva blanca.; 3...Axh5 4.Axf6+ Rf8 5.Td8+ Ae8 6.Cc5 Ventaja decisiva blanca. **4.Dxg5** Ventaja decisiva blanca. Huebner - Fogel; 1986.

**#43.**

**1.Cf4+ Re5 2.Cg6+ Rd5 3.Ce7+ Re5 4.Cxc6+** Ventaja decisiva blanca. Un claro y explícito ejercicio de las ganancias de tiempos a través del jaque. Estudio de Trotsky.

**#44.**

**1...Dc6** Pero claro que no, 1...Dd5 por 2.Cg5+ muy buena jugada que salva la carencia material blanca en la partida, por ejemplo 2...hxg5 3.Dh5+ Rg8 4.De8+ Y tablas por jaque perpetuo. **2.Dxe5 Ab7** La presión sobre la gran diagonal blanca es muy incómoda de sostener. **3.Te1 Rh8 4.Dg3 Te8** Ventaja decisiva negra. Gil - Bobos; corr. 1973. **0-1**

**#45.**

**1...Cd4 2.Axd5 Cxe2+ 3.Rh1 Axd5+ 4.f3 Cxc3** Ganando. Tikan - Pebo; Tartu 1977.

**#46.**

**1.Cxd5 Txd5** 1...Axh5 2.Cxf6+ Rh8 3.Txh5+ Ah6 4.Cxd7+ Rh7 5.Txd6 Ventaja decisiva blanca. **2.Txd5 Af7 3.Dxf7+ Txf7** 3...Rxf7 4.Txd7+ Ganando. **4.Txd8** Ventaja decisiva blanca. Schlechter - Gunsberg; Monte Carlo 1901.

#47.

**1.Td1 Dxe2** Error, mucho mejor o una defensa más obstinada brindaba la continuación, 1...Da5 aunque después de, 2.Td7 Las blancas conservan una clara ventaja posicional.  
**2.Dxg7+ Cxg7 3.Txd8+ Ce8**  
**4.Txe8** Jaque Mate. Taimanov - Sliva; Moscú 1956. **1-0**

#48.

**1...f4 2.Tb5** 2.Dxf4 Dxc5 Ventaja decisiva negra. **2...Dxe3 3.fxe3 Ax b5 4.axb5 fxe3** Ventaja decisiva negra. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

#49.

**1.Tc8 Txc8** 1...Dxe3 2.Txd8+ Rf7 3.fxe3 Ventaja decisiva blanca.  
**2.Dxb6 Txc1+ 3.Rh2 Tc8 4.Dxa5** Ventaja decisiva blanca. Este ejemplo fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

#50.

**1.Tg6** Buena jugada evitando el cambio de damas. **1...fxg6 2.hxg6 Tf7 3.Df8+** Las negras confiaban en que se podían defender con su última jugada, pero después de esta genial jugada ya no hay defensa posible. **3...Txf8 4.Txh7+ Rg8**  
**5.Ch6** Jaque Mate. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-0**

#51.

**1...Txc3 2.gxh4** 2.Axb7 Txg3 3.Tac1 Th3 Ventaja decisiva negra.; 2.Axc3 Axe4+ 3.Tf3 Axf3+ 4.Dxf3 Dxh2 Jaque Mate. **2...Td2 3.Dxd2** 3.De1 Txh2 Jaque Mate. **3...Axe4+ 4.Dg2 Th3 5.Dxe4** 5.Tf2 Txh2+ 6.Rg1 Txg2+ 7.Rf1 Txf2+ Ganando.

**5...Txh2** Jaque Mate. Rotlevi - Rubinstein; 1906. **1-0**

#52.

**1.f8C+ Rg5 2.Ce6+ Rg6 3.Cf4+ Rg5 4.Ch3+ Rg6 5.Cxg1** Ventaja decisiva blanca. Estudio y composición de Troitsky.

#53.

**1...Axg2 2.Cxd8** 2.Rxg2 Dh3+ 3.Rh1 Cf3 Con mate inevitable.  
**2...De4 3.h3** 3.Dxg5 Ah3 4.f3 De2 Con mate inevitable. **3...Cf3+** (Huebner - Timman; Bugojno 1978.)  
**4.Rxg2 Cxd4+ 5.f3 Dxf3+** Ventaja decisiva negra. **0-1**

#54.

**1.d7 Td8 2.Df6 Txd7** 2...Dxd7 3.Ag5 (Ahora es malo, **3.Ah6** por **3...Dd4** y las negras se defienden fácil.) 3...Tc8 4.Ah6 Ventaja decisiva blanca. **3.Ah6 Dd4 4.Te1 Ae4** 4...Ae6 5.Txe6 Ventaja decisiva blanca. **5.Txe4** Ventaja decisiva blanca. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

#55.

**1.Axg6 bxa2** 1...fxg6 2.Txg7+ Ventaja decisiva blanca. **2.Axf6 a1D+** 2...Axf6 3.Dh6 Ventaja decisiva blanca. **3.Rh2 Daxc3 4.Axf7+ Rh7 5.Ag6+** Tal - Solmanis, Rusia 1970. **1-0**

#56.

**1.Th8+ Rg6** 1...Rhx8 2.De8+ Rh7 3.Dxh5 Jaque Mate. **2.De8+ Rf5 3.Dc8+** Ahora es un error, 3.Txh5+ por 3...Cg5+ 4.fxg5 Txh2+ 5.Rhx2 Df2+ 6.Rh3 Df1+ 7.Rh2 Df2+ Tablas por jaque perpetuo. **3...Rg6 4.Af7+ Rxf7** Ahora es un error, **5.De8** Jaque mate. Este ejercicio fue tomado

de La Enciclopedia de Medio Juego.

**1-0**

**#57.**

**1...Ta1+ 2.Rxa1 Ta7+ 3.Rb1**

**Ta1+ 4.Rxa1 Da3+ 5.Rb1 Db2**

Jaque Mate. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **0-1**

**#58.**

**1.Th8+ No 1.Dxc3 por 1...Tea7**

**1...Rxh8 2.Th1+ Rg8 3.Th8+**

**Rxh8 4.Dh1+ Rg8 5.Dh7** Jaque

Mate. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego. **1-**

**0**

**#59.**

**1.Dg7+ Igualmente ganador es,**

**1.Dh7+ 1...Rxf7 2.Txf7+ Rg8**

**2...Rh6 3.Th7 Jaque Mate. 3.Tg7+**

**Rh8 3...Rf8 4.Tef7+ Re8 5.Tf8** Ja-

que Mate. **4.Th7+ Rg8 5.Teg7** Ja-

que Mate. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

**1-0**

**#60.**

**1.Ca5 b2 2.Cc4+ Rc5 3.Ca3 Rb4**

**4.Cb1 Rb3 5.Rd1 Ra2 6.Rc2** Y las

blancas se defiende. Composición de Nadareishvili.

**#61.**

**1...Tdg8+ 2.Rh1 Tg1+ 3.Rxg1**

**Dg8+ 4.Rf1** 4.Rh1 Dg2 Jaque Mate.

**4...Dc4+** (Zemish - Schiferdeker,

Mainic 1953.) **5.Rg1** 5.Re1 De2 Ja-

que Mate. **5...Tg8+ 6.Rh1 Df1** Ja-

que Mate. **0-1**

**#62.**

**1.a4 Axa4 2.Da3 Ab5 3.Txb5**

**Dxa3 4.Tb7+ (Miles - Martin; Bir-**

mingham 1977.) **4...Tf7 5.Txf7+**

**Rxf7 6.bxa3** Ventaja decisiva blan-

ca.

**#63.**

**1.Rd1 Th2 2.Re2 Txg2 3.Rf1 Th2**

**4.Rg1 Th3 5.Rg2 Th5 6.f3** Y el

blanco alcanza la paridad en la posi-

ción. Chekhover, V. 1947.

**#64.**

**1...Txh1 2.gxf6 Txd1+ 3.Cxd1**

**Dxd2 4.fxg7 Ae6 5.g8D+ Rd7**

**6.Dxc8+ Rxc8 7.Axd2** Ventaja

decisiva blanca. Tal - NN; 1958.

**#65.**

**1...Txg3 2.Dxg3 Axf1 3.Txf1 Dc2**

**4.De3** 4.Dg2 Tb2 5.Tf2 Dd1+ 6.Rh2

Ad4 7.Te2 (**7.Ae3 Axe3 8.Txb2**

**Axf4+** Ganando.) 7...Ac3 Ventaja

decisiva negra. **4...Tb2** Claro que

no, 4...Tb3 por 5.Tc1 Igualdad.

**5.Tf2 Tb3 6.De2 Ad4 7.Th2**

7.Tg2 Txh3+ 8.Th2 Txh2+; 7.Ae1

Db1 8.Rg2 Te3 Y en ambos casos el

segundo jugador dispone de una

ventaja decisiva. **7...Tb1+** Ventaja

decisiva negra. Shchiupokas - Blokh;

corr. 1987/89.

**#66.**

**1...Dc5** Muy buena jugada. **2.Df2**

2.Txe5 es un error, 2...Dc2+ 3.Ra1

Ta8+ 4.Ca2 Txa2+ 5.Rxa2 Ta8# Ja-

que Mate. **2...Tf8 3.Dd2 Tfd8**

**4.Txe5** 4.Df2 Cg4 Ganando.

**4...Txd2 5.Txc5 Txc5 6.Ce4**

**Txc1+ 7.Rxc1 Txg2** Ventaja decisi-

va negra. Barishev - Blokh; Moscú

1984.

**#67.**

**1.Cc6+ Rb5 2.Cd4+ Ra5** 2...Rb4

3.Cf3 g4 4.f8D+ Rb5 (**4...Rxb3**

**5.Cd2+** Ganando.) 5.Cd4+ Ra5

6.Da3 Jaque Mate.; 2...Rc5 3.Cf3 g4 4.f8D+ Rd5 5.Df5+ Ventaja decisiva blanca. **3.Cf3 g4 4.f8D gxf3 5.Da3+ Rb5 6.Da4+ Rc5 7.Dc4+ Rd6 8.Dd4+** Ventaja decisiva blanca. estudio y composición de Troitsky.

**#68.**

**1.Dd6+ Rh1 2.Dd5+ Rh2 3.De5+ Rh1 4.De4+ Rh2 5.Df4+ Rh1 6.Df3+ Rh2 7.Df2+ Rh1 8.Dg1** Jaque Mate. Estudio y composición de Nadareishvili. **1-0**

**#69.**

**1.f5 Axe3 2.f6 Axf2+ 3.Dxf2 De8 4.Df4 Rh7 5.Cxe6 Txc2 6.Cg5+ Rh8 7.Txc2 Cc6 8.Tg2** Ravikumar - Kamel; Graz 1978. Ya las negras no tienen defensa contra las amenazas blancas, por ejemplo 8.Tg2 Cd7 9.e6 fxe6 10.Cxe6 Tf7 (**10...Dxe6 11.Dh6+ Rg8 12.Dg7** Jaque Mate.) 11.Txg6 Dxe6 12.Th6+ Th7 13.Ad3 Y las negras para evitar el mate tienen que entregar mucho más que el material de ventaja que tienen ahora mismo.

**1-0**

**#70.**

**1.Th8+ Claro que no, 1.Tdh1 por 1...Txc3 (Si 1...Rg7 entonces, 2.Th7+ Rf6 3.Dg5+ Rxg5 4.Ce4+ Rg4 5.f3+ Rf5 6.Ah3 Jaque Mate.) 2.bxc3 (2.Dxc3 Axa2+ 3.Rc1 Cxd3+ Y la torta se voltea de repente, ahora son las piezas negras las que poseen un peligroso ataque.) 2...Cxa2+ 3.Ra1 Da5 Y las negras logran salvar la posición, por las amenazas de mate que surgen alrededor del rey blanco. 1...Rg7 1...Rxh8 2.Dh6+ Rg8 3.Th1 Ventaja decisiva blanca. **2.Dh6+ Rf6 3.Dh4+** 3.Txf8 Txc3 4.Dh4+ (Claro que no, 4.bxc3 Cxa2+ 5.Rc2 (5.Ra1 Da5 Y las negras igualan.) 5...Ab3+ 6.Rb2 (6.Rd2 Dxf2 Jaque**

Mate.) 6...Ae6+ Y tablas por repetición de jugadas.) 4...g5 5.Dh8+ Re7 6.Te8+ Rd7 7.Td8+ Dxd8 8.Dxd8+ Rxd8 9.bxc3 Ventaja decisiva blanca. **3...g5 3...Rg7 4.Th7+ Rg8 5.Dh6 Axa2+ 6.Cxa2 Df6 7.Th1 Tc1+ 8.Cxc1 b6 9.Th8+ Dxh8 10.Dxh8 Jaque Mate. 4.Th6+ Re7 5.Dxg5+ f6 6.Th7+ Tf7 7.Txf7+ Axf7 8.De3** Ventaja decisiva blanca. Este ejercicio fue tomado de La Enciclopedia de Medio Juego.

**#71.**

**1.Df2+ Ra5 2.Dd2+ Rb6 2...Db4 3.Dxd7** Ventaja decisiva blanca. **3.De3+ Ra5 4.Dc3+ Db4 4...Rb6 5.Dc5 Jaque Mate. 5.Dc7+ b6 5...Db6 6.Ta1+ Rb5 7.Tb1+ Y las negras reciben mate inevitable. 6.De5+ b5 7.Dc7+ Ra4 8.Ta1+ Rb3 9.Tb1+** Ventaja decisiva blanca. Adams - Van der Wiel; 1991.

**#72.**

**1...a1D 2.h8D+ Rb1 3.Dh7+ Rb2 4.Dg7+ Rb1 5.Dg6+ Rb2 6.Df6+ Rb1 7.Df5+ Rb2 8.De5+ Rb1 9.De4+ Rb2 10.Dd4+ Rb1 11.Dd3+ Rb2 12.Dxb3** Jaque Mate. Estudio y composición de Troitsky. **1-0**

**#73.**

<b>1.Dc8+</b>	<b>Df8</b>	<b>2.Dxe6+</b>	<b>Rh8</b>
<b>3.De5+</b>	<b>Rg8</b>	<b>4.Dxd5+</b>	<b>Rh8</b>
<b>5.Dxd4+</b>	<b>Rg8</b>	<b>6.Dc4+</b>	<b>Rh8</b>
<b>7.Dc3+</b>	<b>Rg8</b>	<b>8.Db3+</b>	<b>Rh8</b>
<b>9.Db2+</b>	<b>Rg8</b>	<b>10.Da2+</b>	<b>Rh8</b>
<b>11.Th2+</b>	<b>Dxh2</b>	<b>12.Dxh2+</b>	<b>Rg8</b>

**13.Dh7** Jaque Mate. Estudio y composición de Troitsky. **1-0**

**#74.**

**1.Dxf6+ Rh7 2.Df5+ Rh8 2...Dg6 3.Cf8+ Rg7 4.Cxg6** Ventaja decisiva blanca. **3.De5+ Rh7 4.De4+ Rh8**

**5.Dd4+** Rh7    **6.Dd3+** Rh8  
**7.Dc3+** Rh7    **8.Dc2+** Rh8  
**9.Db2+** Rh7    **10.Db1+** Rh8  
**11.Dh1+** Dh7    **12.Da1+** Rg8  
**13.Da8+** Rf7    **14.Da7+** Ventaja  
decisiva blanca. Estudio y composi-  
ción de Troitsky.

#75.

**1.Da8+** Rh7    **2.Db7+** Rh8    **3.Dc8+**  
Rh7    **4.Dd7+** Rh8    **5.De8+** Rh7  
**6.De7+** Rh8    **7.Dxe5+** Rh7  
**8.De7+** Rh8    **9.De8+** Rh7  
**10.Dd7+** Rh8    **11.Dc8+** Rh7  
**12.Db7+** Rh8    **13.Da8+** Rh7  
**14.Da7+** Rh8    **15.Dxd4+** Rh7  
**16.Da7+** Rh8    **17.Da8+** Rh7  
**18.Db7+** Rh8    **19.Dc8+** Rh7  
**20.Dxf5+** Rh8    **21.Dc8+** Rh7  
**22.Db7+** Rh8    **23.Da8+** Rh7  
**24.Da7+** Rh8    **25.Dd4+** Rh7  
**26.Dd3+** Rh8    **27.Dxc3+** Rh7  
**28.Dd3+** Rh8    **29.Dd4+** Rh7  
**30.Da7+** Rh8    **31.Da8+** Rh7  
**32.Db7+** Rh8    **33.Dxb2+** Rh7  
**34.Db7+** Rh8    **35.Dc8+** Rh7  
**36.Dd7+** Rh8    **37.Dxd5** Ventaja  
decisiva blanca. Estudio y composi-  
ción de Troitsky.