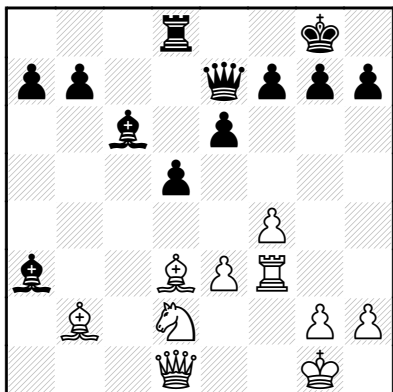


desguarnecido y atacado flanco rey negro se ciernen.

19...♙xc6

139



20.♙xh7+!

Se inició la combinación final. Las blancas capturan un peón y el negro puede comer el alfil. El negro, que no desea quedar con inferioridad material y seguir bajo los fuegos del mismo ataque, opta por comerse la pieza.

20...♗xh7 21.♞h3+ ♕g8

Única. Si 21...♗g6 22.♞h5++.

22.♙xg7!!

La clave de la combinación. Este segundo sacrificio de alfil es formidable y quita todas las esperanzas de una huida por vía "f8" y "e8" al rey negro. Esta forma de abrir las columnas "g" y "h" cuando el adversario está enrocado, es típica de los ataques contra el enroque corto, siendo sin duda una de las más espectaculares. En una partida jugada entre Lasker y Bauer en el torneo de Amsterdam de 1889, y en el de San Petersburgo de 1914 entre Nimzovich y Tarrasch, se produjo un sacrificio similar en su base medular al de la presente partida. Observemos que para la realización de la combinación el blanco ha considerado primero la eliminación del caballo de "f6", luego la apertura de diagonales para los alfiles, y más tarde, la rotura del frente de peones del enroque, para abrir las columnas "g" y "f".

22...♗xg7 23.♞g4+ ♕f6

Si 23...♗f8 seguiría 24.♞h8 mate.

24.♞g5++

Partida 14. A. Nimzovich-M. Euwe Apertura Larsen. Carlsbad 1929

1.e3 ♖f6 2.b3 g6 3.♙b2 ♙g7 4.f4 d6

La apertura efectuada por el blanco responde a un principio estratégico que no detallaremos mayormente por escapar al objeto de este capítulo y no querer sembrar confusiones en el espíritu de los aficionados. No obstante, señalaremos que por transposición de jugadas se ha llegado a la Apertura Bird, que crea siempre una dificultad al blanco: el desarrollo del caballo dama. Esta pieza no puede ir a "a3", porque su radio de acción es pequeño, ya que solo vulnera el cuadro "c4", desde donde no puede retirarse a ninguna de las casillas centrales por estar todas ocupadas por peones. En "c3", su casilla lógica, anula la fuerza ofensiva del alfil, en beneficio del alfil adversario de "g7", y si juega d3, para luego ubicar el caballo en "d2", se debilita un tanto la configuración de peones centrales, y se bloquea al alfil de rey.

Explicamos esto por cuanto la partida nos probará lo mismo y porque toda ella gira alrededor de la falta de acción de este caballo, que en cierto momento el blanco entrega tendiendo una magnífica celada.

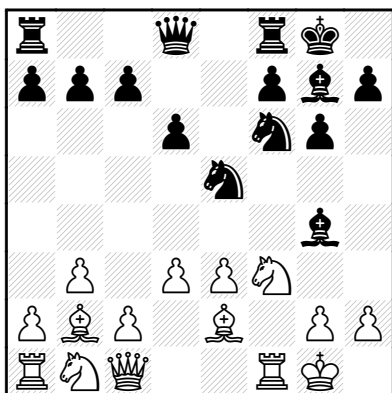
5.♞c1

Prestando apoyo al alfil, detalle imprescindible en algunas variantes posibles. Si por ejemplo las blancas quisieran realizar una maniobra agresiva mediante 5.e4, habría seguido 5...e5 6.fxe5 ♖g4, y ahora se ve que el alfil de "b2" necesita estar apoyado, para poder seguir con exd6 sin los riesgos de perder una pieza, pues el alfil negro domina indirectamente al alfil blanco. Igualmente, contra 5.♙e2 las negras podrían liberar su juego con 5...e5, ya que contra 6.fxe5 seguiría 6...♖g4! 7.♖f3 (no 7.♙xg4 por 7...♞h4+, seguido de 8...♞xg4) 7...♖c6, y siempre las negras podrían explotar la situación del alfil "b2" adversario, realizando combinaciones con esa base.

Por ese motivo Nimzovich, que en sus análisis ha visto que la situación sin apoyo de su alfil dama era base de varias combinaciones del enemigo, en el deseo de restar esas posibilidades, consolida la situación del alfil.

5...0-0 6.♘f3 ♘g4 7.♙e2 ♘c6 8.0-0 e5 9.fxe5
 ♘xe5 10.d3

140



En este momento el blanco debió jugar ♘c3. No es posible demorar tantas jugadas el desarrollo de una pieza, no solo por lo que significa su falta de cooperación en la lucha general, sino por cuanto traba la acción de otras, también valiosas. Veremos cómo explota Euwe esa deficiencia.

El razonamiento de Euwe es muy claro y lógico: "Mi adversario, al avanzar el peón "d", ha dejado sin su apoyo al peón de "e3". Esto es una debilidad. Ahora bien; si mi adversario logra jugar e4, este peón débil se convertirá en una cadena de peones muy sólidamente apoyada entre sí. ¿Cómo hacer para evitar este avance? Es evidente que la jugada ...d5 impide el avance, ya que, de hacerlo, el blanco perdería un peón".

Indudablemente, si esto impide un mal debe hacerse, pero ahora surge la otra parte del razonamiento. Euwe ha visto la jugada ...d5, y la haría inmediatamente, a no surgir los factores negativos de la jugada. ¿Cuáles son? El caballo de "e5" está apoyado por el peón que pretende avanzar, y si juega 10...d5, esta pieza queda perdida. Euwe ha visto su jugada y la formidable réplica del adversario. ¿Qué consecuencia saca de todo esto? Pues muy simple; piénsela el aficionado sin seguir más adelante y por lógica la encontrará. Para avanzar el peón es preciso sacar el caballo, ya que si se pierde un tiempo, Nimzovich jugará e4, y el plan de continuar con ...d5 habrá fra-

casado. Si es posible capturar una pieza enemiga con nuestro caballo de "e5", luego podremos continuar en seguida con ...d5. Salta a la vista entonces la jugada ...♘xf3, que además tiene la ventaja de ser con jaque, lo que obliga a la inmediata captura de la pieza.

El proceso analítico del negro se ha extendido. Ha debido ver la jugada, la respuesta, y la réplica nuestra, salvando en ese análisis un accidente táctico que impedía la realización de un plan. Juega, pues, Euwe:

10...♘xf3+! 11.♙xf3 ♙xf3

Una jugada intermedia que favorece el plan general.

12.♗xf3 d5! 13.♖f1 ♘g4 14.♙xg7 ♘xg7
 15.h3 ♘e5 16.♗g3 f5

Una nueva pieza se opone al avance del peón "e" blanco, y las negras han logrado crear, mediante el procedimiento analítico que antes describimos, una definitiva preocupación para las blancas en el peón "e3". Como también escapa al objeto de este capítulo el estudio de las debilidades estratégicas, solo esbozamos el problema de la debilidad para que cuando volvamos sobre él, el aficionado que haya seguido este curso de enseñanza conozca su existencia.

17.♖f4 ♖f6!!

Euwe sigue razonando lógicamente. Pongámonos en la situación de él, e intentemos imaginar ese razonamiento. "El caballo dama de Nimzovich no ha salido de su casilla de origen. La diagonal central está abierta y la dama, desde "f6", ataca indirectamente la torre de "h1", pues el caballo de "e5", que restringe su acción, puede de un solo salto ubicarse en "f3", dando jaque, y si bien el blanco puede capturarlo, yo replico con ...♖xa1, ganando calidad y amenazando seriamente el caballo inmóvil de las blancas".

18.d4

Anulando todas las amenazas del negro, pero se continúa beneficiando el plan de Euwe de la jugada 10. Al avanzar el peón "d", el "e" queda para siempre confinado en "e3", ya que ha perdido el punto de apoyo para avanzar eventualmente a "e4". Ahora sería fácil para el negro acumular en un final, sobre él, las piezas ofensivas.

18...♠f7 19.♞xc7

Nimzovich ha caído en una celada estratégica, pero bien es cierto que no tenía nada mejor que hacer. En un final estaría perdido, y arriesga el todo por el todo. Euwe ha jugado toda la partida sin perder de vista la falla original del planteo adversario, que ya indicamos: la falta de acción del caballo de dama enemigo. Ha visto que una vez avanzado el peón dama, esta pieza podría entrar en acción por vía "c3" o "d2", y entonces ha comprendido que era necesaria la cooperación de alguna otra de sus piezas para impedirlo, o sacar provecho de esa deficiencia. Si fuera posible ubicar una torre en "c8" sin estar el peón negro de "c7", el plan sería realizable, y en mérito a este análisis profundo —que no detallamos antes al jugar 17...♞f6!—, para no confundir al lector principiante— Euwe realiza esa jugada que coronamos con dos signos de admiración, por sus múltiples objetivos: aparentemente ataca la torre enemiga, pero en realidad invita al adversario a realizar una maniobra ganándole un peón, pero que le permitirá abrir la columna "c", estratégicamente valiosa en esta posición.

19...♞ac8 20.♞xb7 ♞h4

Esta jugada es buena, pero aún había otra mejor para explotar la famosa deficiencia estratégica de la posición blanca: el caballo dama. Euwe pudo jugar 20...♞d6, atacando igualmente la torre, pero con mayores amenazas. Si a esto hubiera seguido 21.♠f3 ♠xc2 y las blancas no podrían continuar con 22.♠a3, atacando la torre, por la acción de la dama de "d6" que toma ese cuadro. Era, pues, más consecuente que la del texto con el fin de anular definitivamente la acción del caballo. Las blancas habrían seguido entonces con 22.♠f2, a lo que las negras ganarían mediante 22...♠c1+ 23.♠f1 (única) 23...♞e6!, amenazando ...♞xe3, que no puede ser evitado. Si 24.♠xc1 ♞xe3+ 25.♠h2 ♞xc1, seguido de ...♞b2, ganando, siempre en mérito a la mala situación del caballo.

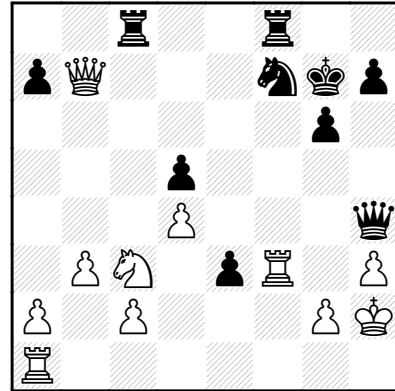
21.♠h2 f4

Es ésta una partida típica de combinación, como las anteriormente descritas, pero que termina en una celada magistral, con la que el blanco se salva de una situación desesperada.

22.♠f3 fxe3 23.♠c3!!?

El golpe de ingenio; la celada magnífica. Esta jugada no salva la partida, pero ofrece una irresistible tentación para el negro, que deja de ganar el encuentro, consecuente con su plan de capturar el caballo adversario, que ahora generosamente se ofrece a su voracidad.

141



23...♠xc3?

El error. La excesiva gula de los ajedrecistas es la causa del éxito de innumerables celadas. Contribuye al éxito de las mismas, en muchas ocasiones, otro factor poderoso, que es la falta de tiempo para meditar las réplicas de que se dispone en los torneos. En éstos, el ajedrez tiene una cortapisa, que es el límite de tiempo para pensar, lo que justifica muchos de los errores que en algunas partidas observan y observarán los aficionados principiantes. Ya veremos por qué causas pierde esta jugada. Lo que interesa ahora es saber cómo podía ganar el negro, y lo mostraremos: en lugar de ...♠xc3, debió jugar 23...♞xd4 atacando el caballo. Si 24.♠xf7+ ♠xf7 25.♞xc8 ♞e5+ (las negras, para ganar, deben, como se ve, entregar una pieza en lugar de capturar la que se le ofreció espontáneamente) 26.♠g1 e2 27.♠e1 ♠f1+! 28.♠xf1 ♞e3+ 29.♠f2 e1♞+, ganando fácilmente.

Si en cambio juegan 24.♠af1 ♞e5+ 25.♠h1 ♠c7 26.♠xe3 ♞xc3! 27.♠xc3 ♠xb7, ganando la pieza sin los riesgos de la variante del texto.

Como se ve, la celada no es elemental, ni mucho menos. Hemos buscado expresamente

una celada de este tipo para comentar, ya que damos en otra parte de este mismo volumen diagramas con celadas elementales. A menudo, la celada es tan profunda que se confunde con la combinación, pero existe la variación fundamental de que la celada tiene siempre una falla, que puede ocasionar la derrota.

Nimzovich, que se ha visto perdido, apeló al mejor de los recursos. Ha debido hacer un doble razonamiento. Primero, el de índole psicológico: sabe que su adversario tiene la vista fija en el caballo de dama inmovilizado, y que ha orientado toda su combinación alrededor de esa pieza. La ofrece, seguro de que aquél no se resignará fácilmente a dejar de capturar la pieza por la que tantas maniobras complejas ha venido realizando.

El otro aspecto es el de la dificultad de las variantes del plan ganador. Las hemos detallado ya, y habrá observado el aficionado que encierra unas sutilezas que bien pueden escapar al análisis mental del más acabado de los maestros, y en vista de ello, se decide a ensayar el recurso salvador. El plan de Nimzovich es jugar rápidamente ♖af1, para especular sobre la situación del caballo enemigo de "f7". Otro jugador menos hábil habría tratado de explotar esto sin sacrificar el caballo, jugando, por ejemplo, 23.♘a3, lo que habría casi obligado al negro a replicar 23...♙xd4, o también 23...e2, que son variantes ganadoras. Al ubicar el caballo en "c3" tiente al rival, y asimismo resta algo de vigor a la jugada ...♙xd4, que ya deja de atacar la torre de "a1", y toma el cuadro "e2", impidiendo el avance del peón. Es, pues, mejor, y crea mayor número de perspectivas.

24.♖af1 e2

El peón en que confía Euwe para ganar a pesar de todo.

25.♖xf7+ ♖xf7 26.♙xf7+!

La movida ganadora. Mala habría sido la aparente jugada 26.♖xf7+, a causa de la jugada 26...♘g8! 27.♖g7+ ♘h8, ganando, por la amenaza de ...♙g3+ seguido de ...e1♙ mate. Esta jugada, en cambio, permite al blanco realizar una instructiva maniobra que conduce al negro a una posición de mate inevitable, a pesar del famoso peón de "e2" y la amenaza tardía de ...♙g3+.

26...♘h6

Si 26...♘h8, seguiría 27.♙f8 mate.

27.♙f8+

Euwe abandonó por la siguiente amenaza: si 27...♘g5 seguiría 28.♙f6+ ♘h5 29.g4+ ♙xg4 30.hxg4+ ♘xg4 31.♖f4+ ♘h5 32.♖h4 mate. Si en lugar de 27...♘g5, las negras jugaran 27...♘h5, el plan sería el mismo, pero con una transposición de jugadas: primero 28.g4+ ♙xg4 (si 28...♘g5 29.♙f4 mate) 29.hxg4+ ♘xg4 (si 29...♘h4 30.♙h6+ ♘xg4 31.♖f4++) 30.♙f4+ ♘h5 31.♖g1, con mate inevitable. Si 31...h6 para evitar ♙g5 mate, seguiría 32.♙g4 mate, pues el peón habría quitado al rey la casilla de escape de "h6".

Ejercicios para el desarrollo de la visión mediata

Con lo que hemos visto basta para observar cuáles son los fundamentos de la facultad de combinar. Dada una posición el jugador supone una jugada, y, procediendo mentalmente como si estuviera hecha, medita sobre las contestaciones del adversario. Si ataca, piensa cómo podrá defenderse su rival. Si se defiende, piensa qué jugadas puede intentar su contrincante para reforzar su ataque. Una vez localizadas las respuestas (o la respuesta, en el caso de que halla una única o evidentemente mejor que las demás), empieza a pensar cuáles serían sus posibilidades en tal posición, para determinar una jugada propia, y así sucesivamente, hasta llegar, tras dos, tres o más jugadas –rechazando unas y aceptando otras– a una posición satisfactoria. Pero para eso debe tener la facultad de poder considerar una posición posible como si realmente estuviera en el tablero, delante de sus ojos.

El jugador mira el tablero; pero evoluciona con las piezas, previendo jugadas, y debe ser capaz de retener claramente la posición resultante y de pensar sobre ella cual si estuviese efectivamente dada sobre el tablero. Esa posición posible puede tener, con la posición real de las piezas, el cambio mínimo de que una pieza se haya trasladado y ocupe otra casilla de la que, en el momento, está ocupando; pero puede también haber muchos cambios. De más está decir que cuantos más cambios sufre

la posición actual, más difícil es ver con claridad la posición resultante de esos cambios; pero en todo caso no hay posibilidad de combinar si no se pueden considerar las posiciones posibles como si fuesen actuales y verlas claramente como tales.

Para ello es menester, desde luego, ejercitarse (y hay ejercicios muy sencillos que desarrollarán la capacidad de ver y de retener las posiciones futuras).

Aquellos aficionados que tengan interés en progresar rápidamente y quieran aumentar su capacidad de ver, harán bien en efectuar los siguientes ejercicios, que les serán de grandes y fructíferos resultados.

Ejercicios

1º Reprodúzcanse partidas en el tablero. Elijase cualquiera —empíese por la primera de este libro, por ejemplo— y una vez puesta la posición en el tablero, léanse dos jugadas. (Ejemplo: e4, e5; ♗c4, ♘c6) y sin efectuar esas jugadas váyase fijando mentalmente el proceso de esas dos jugadas (dos jugadas y dos contestaciones) y trate de verse, bien claramente, la posición resultante después de efectuados esos movimientos. Háganse después en el tablero y léanse otras dos jugadas blancas con sus respectivas contestaciones, y ejecúteselas mentalmente, fijando siempre, claramente, la posición resultante, y así, de dos en dos jugadas, hasta terminar la partida. Después de efectuado este ejercicio con 10 ó 15 partidas, hasta que no ofrezca ninguna dificultad, empréndase la misma tarea con otras partidas, pero considerando las jugadas de tres en tres. Léanse tres jugadas y efectúese mentalmente ese proceso, sin mover las piezas, y procurando ver bien clara la posición. Una vez tomada buena práctica, iníciase la reproducción de otras 10 ó 15 partidas de 4 en 4 jugadas y de 5 en 5 jugadas, procurando no tanto aumentar el número de jugadas como lograr que la visión sea bien nítida y la fijación de posiciones intermedias y finales, bien clara.

2º Una vez que el aficionado se sienta dueño de un regular dominio de esta visión futura del juego, será bueno que emprenda otros ejercicios más complejos, así:

Tome la posición de los diagramas de las partidas que más adelante se dan (de la 15 a la 114) y poniendo en el tablero la posición señalada en ellos trate, **sin mover las piezas**, por el solo cálculo mental, de descubrir cuál es el procedimiento para ganar o para dar el mate que se anuncia, en el número de jugadas que se indica, si es que hubiese tales indicaciones. Efectúe mentalmente sus jugadas, las respuestas adversarias y sus propias réplicas, hasta encontrar la solución, sin mover las piezas. Después, revítese el resultado obtenido con la continuación efectiva de la partida.

Este ejercicio tiene sobre el anterior una gran ventaja. En aquéllos era mera reproducción de jugadas; en éste es menester crear y laborar sobre posiciones posibles. Realmente la primera serie de ejercicios han sido a modo de entrenamiento para poder emprender con éxito estos otros, que son los realmente valiosos.

3º Reforzaré los efectos de estos ejercicios la solución de los 46 finales de mate que daremos al final de este mismo capítulo.

En éste un punto que requiere singular empeño del aficionado, que debe, por la práctica y el ejercicio, acostumar a su mente a moverse ágilmente en posiciones futuras, posibles, y ver en ellas con claridad como si estuviesen presentes ante sus ojos.

Pero no queremos pasar adelante sin advertir al aficionado contra un error en el que fácilmente puede incurrir al encarar sus partidas.

El caso de la combinación es un caso excepcional en ajedrez, y el esquema de razonamiento que le es propio solo puede emplearse en casos excepcionales. El aficionado, descuidando este principio, puede incurrir en el error de querer considerar todas las posiciones como si fuesen de combinación, con lo que recarga su trabajo de "cerebración" en forma excesiva y sin provecho. También es perjudicial pretender analizar hasta los detalles de posiciones excesivamente complejas, pues esta tarea consumiría mucho tiempo y exigiría un desgaste excesivo para cerebros no muy acostumbrados a la tarea de combinar. La posición ideal es siempre el justo medio. El aficionado debe forzar su atención un poco y combinar hasta donde empieza a sentir difi-

cultades. Pero no debe proseguir análisis turbios e inciertos. Cuando siente que, yendo de jugada en jugada, va perdiendo seguridad en la posición del juego, mejor es que suspenda sus búsquedas, y que recuerde que vale más ver dos jugadas claras y bien fijadas, que avanzar con el análisis 5 ó 6 jugadas en forma nebulosa e incierta, pues eso fatiga y es fuente de errores sin cuento.

Léxico común

Salida

Llámase así al privilegio de efectuar la primera jugada, prerrogativa que, por convención del juego, pertenece al blanco. La salida significa una ventaja, pues da al blanco un tiempo más para el desarrollo de sus piezas y sus ataques. Por esta razón se acostumbra a alternar los colores de modo que el jugador que lleva en una partida las blancas, lleve en la siguiente las negras, y así sucesivamente.

Desarrollar el juego

Denomínase de esta manera a la acción de poner en actividad las piezas en las primeras jugadas. Las piezas (en particular los caballos, los alfiles y la dama), cuando ocupan sus casillas de origen se dice que no están desarrolladas, pues no ejercen mayor acción sobre el juego enemigo. En las primeras jugadas se trata de hacerles ocupar casillas desde las cuales ejerzan una acción más efectiva. Eso es desarrollar las piezas o desarrollar el juego.

Primer jugador

Llámase así al que tiene la salida, es decir, al que conduce las piezas blancas.

Segundo jugador

El que no tiene la salida, o sea, el que conduce las piezas negras.

Sortear los colores o sortear el juego

Cuando dos jugadores se disponen a jugar se acostumbra a decidir por la suerte quién tendrá la salida. Para ello uno de los jugadores (es correcto que el más joven ceda esta función al de más edad) oculta al azar un peón blanco en una mano y uno negro en la otra, dando a elegir los puños cerrados al contrario, a quien le corresponderán las piezas del color del peón que hubiera en la mano elegida.

Apertura

La primera parte de la partida, en la cual ambos adversarios desarrollan sus piezas disponiéndolas para el ataque y la defensa. Estas operaciones preliminares, en las cuales se lucha por conseguir una sólida disposición de piezas que asegure las mayores chances para el futuro de la partida, comprenden, a veces, 6 ó 7 jugadas y, a veces, 10, 12 o aun más.

Medio juego

Es la faz que en la partida sigue a la de la apertura. En ella cada partida adopta su propia fisonomía, y sobre la base de la posición obtenida en la apertura se lucha para ganar la partida dando mate al adversario, obteniendo ventaja material ganadora o conduciendo el juego a una de las posiciones simplificadas que la teoría ha establecido como finales ganadores. Si esto no es posible, se lucha, al menos, para no perder o no arribar a un final perdido.

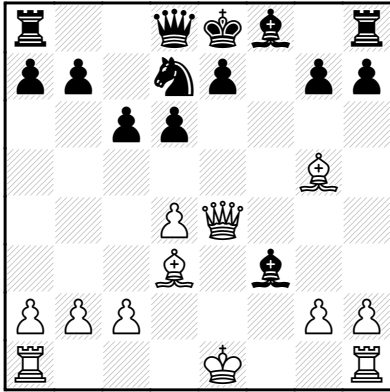
Final

Última faz de la partida, que se produce cuando, no obteniéndose decisión en el medio juego, se llega a una posición simplificada (con pocas piezas) y cuya conducción cae dentro de la teoría de los finales, que es la parte más fundamental del juego.

100 partidas instructivas

Partida 15. Palau-Nollmann. Defensa Holandesa

142



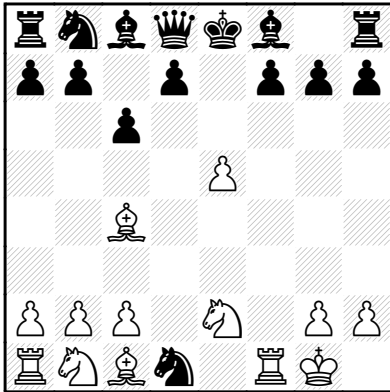
1.d4 f5 2.e4 fxe4 3.♖c3 ♜f6 4.♙g5 d6 5.f3
exf3 6.♜xf3 ♙g4 7.♙d3 ♜bd7 8.♚e2 c6
9.♜e4 ♜xe4 10.♚xe4 ♙xf3?

Juegan blancas y dan mate en dos jugadas.

11.♚g6+ hxg6 12.♙xg6++

Partida 16. N. N.-N. N. Apertura de Alfil Rey

143



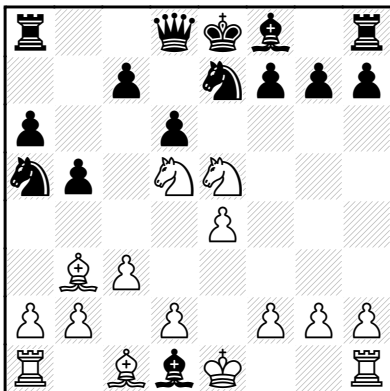
1.e4 e5 2.♙c4 ♜f6 3.d4 c6 4.dxe5 ♜xe4
5.♜e2 ♜xf2 6.0-0 ♜xd1?

Juegan blancas y dan mate en dos jugadas.

7.♙xf7+ ♜e7 8.♙g5++

Partida 17. Berger-N. N. Apertura de los tres Caballos

144



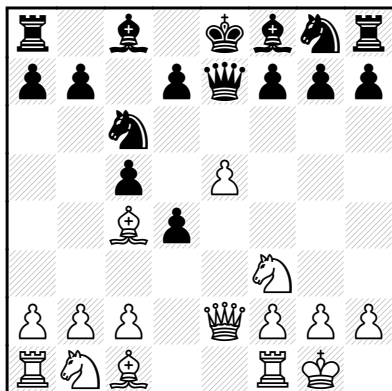
1.e4 e5 2.♜c3 ♜c6 3.♜f3 d6 4.♙b5 ♙g4
5.♜d5 ♜ge7 6.c3 a6 7.♙a4 b5 8.♙b3 ♜a5
9.♜xe5 ♙xd1?

Juegan blancas y dan mate en dos jugadas.

10.♜f6+ gxf6 11.♙xf7++

Partida 18. N. N.-N. N. Apertura de Alfil Rey

145



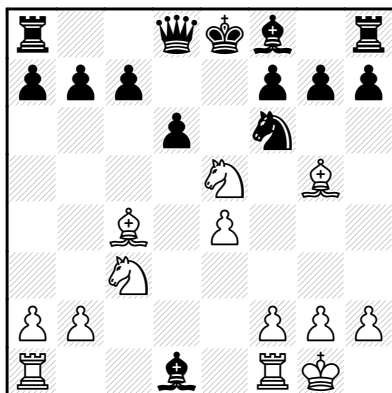
1.e4 e5 2.♘c4 ♘f6 3.d4 exd4 4.e5 ♗e7 5.♚e2
 ♘g8 6.♘f3 c5 7.0-0 ♘c6

Juegan blancas.

8.♘g5 f6 9.exf6 ♗xe2 10.f7++

Partida 19. Essery-Warren. Gambito Danés

146



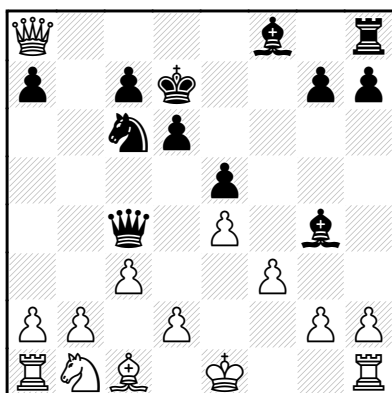
1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.♘c4 d6 5.♘xc3
 ♘f6 6.♘f3 ♘g4 7.0-0 ♘c6 8.♘g5 ♘e5
 9.♘xe5 ♘xd1

Juegan blancas y dan mate en dos jugadas.

10.♘xf7+ ♖e7 11.♘d5++

Partida 20. Rodzinski-Alekhine. Defensa Philidor. París 1913

147



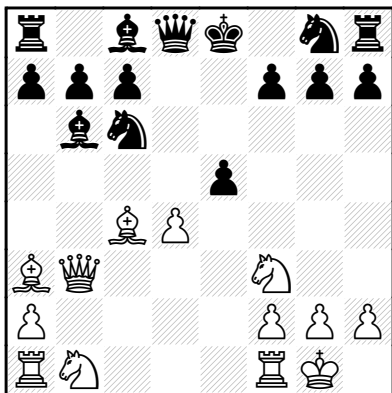
1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♘c4 ♘c6 4.c3 ♘g4 5.♗b3
 ♗d7 6.♘g5 ♘h6 7.♘xf7+ ♘xf7 8.♘xf7 ♗xf7
 9.♗xb7 ♖d7 10.♗xa8 ♗c4 11.f3

Juegan negras y dan mate.

11...♘xf3 12.gxf3 ♘d4 13.d3? ♗xd3 14.cxd4
 ♘e7 15.♗xh8 ♘h4++

Partida 21. Thyrión-N.N. Gambito Evans

148



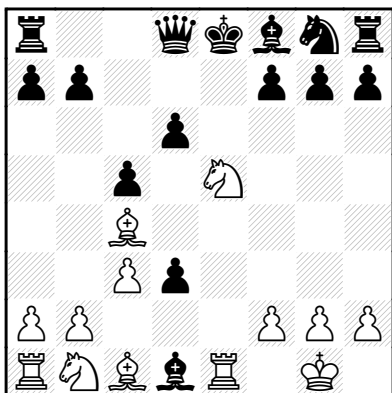
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.b4 ♙xb4 5.c3
 ♙c5 6.0-0 d6 7.♗b3 ♗e7? 8.d4 exd4 9.cxd4
 ♙b6 10.e5 dxe5 11.♙a3 ♗d8?

Juegan blancas y dan mate en dos jugadas.

12.♙xf7+ ♔d7 13.♗e6++

Partida 22. Potter-N. N. Gambito del Centro. Londres 1875

149



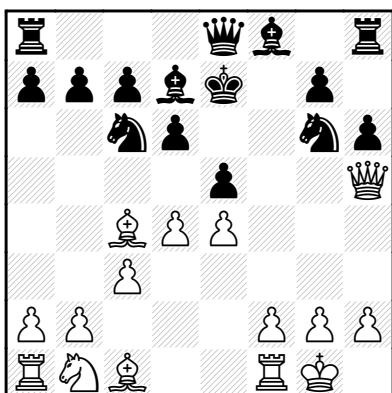
1.e4 e5 2.d4 exd4 3.♙c4 c5 4.♘f3 d6 5.0-0
 ♘c6 6.c3 d3 7.♞e1 ♙g4 8.e5! ♘xe5 9.♘xe5
 ♙xd1

Juegan blancas y ganan.

10.♙b5+ ♔e7 11.♙g5+! f6 12.♘g6+ ♔f7
 13.♘xh8++

Partida 23. Zukertort-Anderssen. Apertura Española. Breslau 1865

150



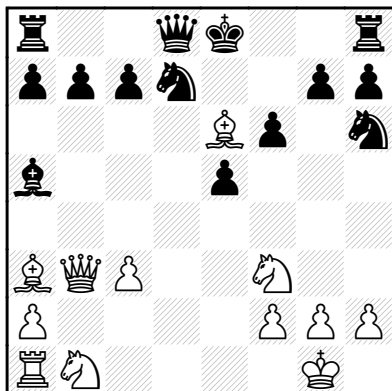
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 ♘ge7 4.c3 d6 5.d4
 ♙d7 6.0-0 ♘g6 7.♘g5 h6 8.♘xf7 ♔xf7
 9.♙c4+ ♔e7 10.♗h5 ♗e8

Juegan blancas y dan mate en dos jugadas.

11.♗g5+ hxg5 12.♙xg5++

Partida 24. Aspa-N. N. Apertura Escocesa

151



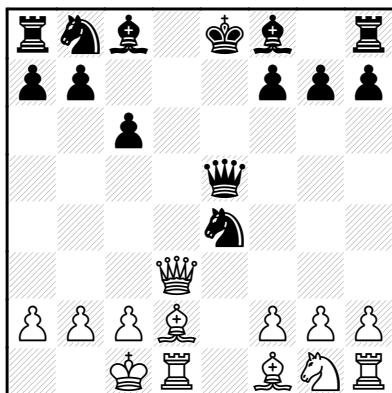
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♙c4 ♗b4+
5.c3 dxc3 6.bxc3 ♙a5 7.♙a3 d6 8.e5 dxe5
9.♚b3 ♘h6 10.0-0 f6 11.♞d1 ♙d7 12.♙e6
♘b8 13.♞xd7 ♘xd7

Juegan blancas y dan mate en tres jugadas.

14.♙f7+ ♘xf7 15.♞e6+ ♚e7 16.♞xe7++

Partida 25. Reti-Tartakower. Defensa Caro-Kann. Viena 1910

152



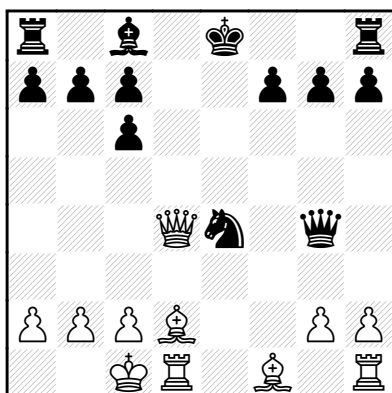
1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♘f6
5.♞d3 e5 6.dxe5 ♙a5+ 7.♘d2 ♞xe5 8.0-0-0
♘xe4?

Juegan blancas y dan mate tres jugadas

9.♞d8+ ♔xd8 10.♙g5+ ♔c7 11.♙d8++

Partida 26. Maczuzki, L-Kolisch. Apertura Escocesa. París 1864

153



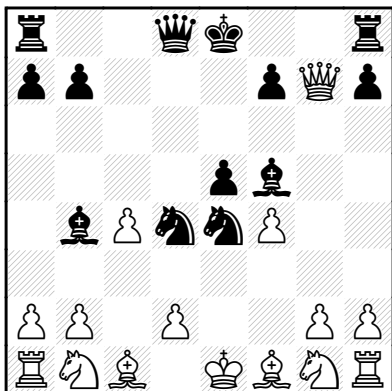
1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♘xd4 ♞h4
5.♘c3 ♗b4 6.♞d3 ♘f6 7.♘xc6 dxc6 8.♙d2
♙xc3 9.♙xc3 ♘xe4 10.♞d4 ♞e7 11.0-0-0
♞g5+ 12.f4 ♞xf4+ 13.♙d2 ♞g4

Juegan blancas y dan mate en tres jugadas

14.♞d8+ ♔xd8 15.♙g5+ ♔e8 16.♞d8++

Partida 27. N. N.-Schallop. Defensa Escandinava

154



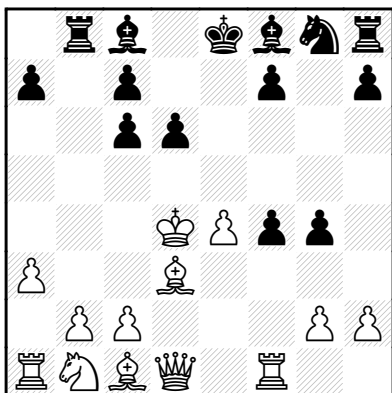
1.e4 d5 2.exd5 ♘f6 3.c4 c6 4.♖a4 ♕d7
5.dxc6 ♜xc6 6.♗b3 ♜d4 7.♗c3 e5 8.f4 ♗b4
9.♗d3 ♗f5 10.♗g3 ♜e4 11.♗xg7

Juegan negras y dan mate en tres jugadas

11...♜c2+ 12.♞e2 ♗d3+ 13.♞xd3 ♜g3++

Partida 28. Thompson-Mackenzie. Gambito de Rey. Londres 1868

155



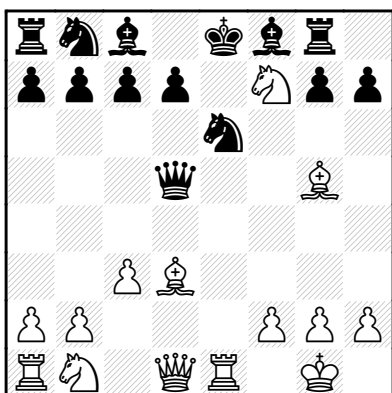
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 g5 4.d4 g4 5.♘e5
♗h4+ 6.♞d2 ♗f2+ 7.♞c3 ♜c6 8.a3 d6
9.♘xc6 bxc6 10.♗d3 ♞b8 11.♞f1 ♗xd4+
12.♞xd4

Juegan negras y dan mate en tres jugadas

12...♗g7+ 13.e5 ♗xe5+ 14.♞e4 ♜f6++

Partida 29. Blumenthal-N. N. Apertura Ponziani

156



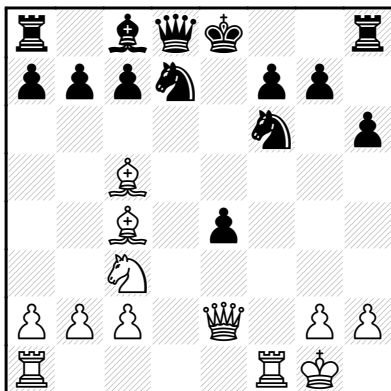
1.e4 e5 2.♘f3 ♜c6 3.c3 ♘f6 4.d4 ♜xe4 5.d5
♜b8 6.♗d3 ♜c5 7.♜xe5 ♗e7 8.0-0 ♗d6
9.♗g5 ♗xd5 10.♞e1 ♜e6 11.♜xf7 ♞g8

Juegan blancas y ganan

12.♗g6 ♗xd1? 13.♜d6++

Partida 30. Anderssen-Schallop. Gambito de Rey

157



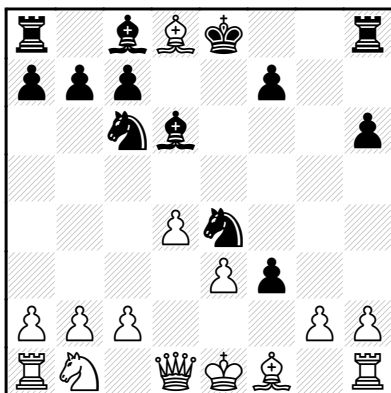
1.e4 e5 2.f4 d5 3.♘f3 dxe4 4.♗xe5 ♙d6
5.♙c4 ♗xe5 6.fxe5 ♖d4 7.♕e2 ♗xe5 8.d4
♗xd4 9.♗c3 ♗f6 10.♙e3 ♗d8 11.0-0 h6?
12.♙c5 ♗bd7

Juegan blancas y ganan

13.♗xe4+ ♗xe4 14.♙xf7++

Partida 31. Fries-Schlechter. Apertura Bird

158



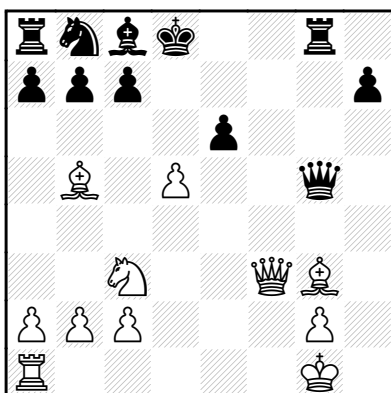
1.f4 e5 2.fxe5 ♗c6 3.♗f3 d6 4.exd6 ♗xd6
5.d4 ♗f6 6.♙g5 h6 7.♙h4 g5 8.♙f2 ♗e4 9.e3
g4 10.♙h4 gxf3 11.♙xd8

Juegan negras y ganan

11...f2+ 12.♗e2 ♙g4+ 13.♗d3 ♗b4+
14.♗xe4 f5++

Partida 32. Steinitz-Belaiev. Gambito de Rey

159



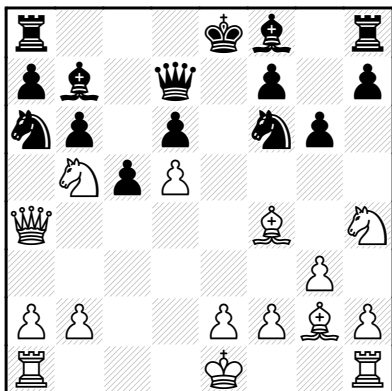
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗f3 g5 4.h4 g4 5.♗e5 ♗f6
6.♙c4 d5 7.exd5 ♙d6 8.d4 ♗h5 9.♗c3 ♗e7
10.♙b5+ ♗d8 11.0-0 ♗xe5 12.dxe5 ♗xh4
13.♗xf4 ♗xf4 14.♙xf4 g3 15.♗f3 ♗g8 16.e6
fxe6 17.♙xg3 ♗g5

Juegan blancas y ganan

18.♗f7 e5 19.♗xg8+ ♗xg8 20.♙h4+, y mate a la siguiente.

Partida 33. Winter-Romi. Defensa India de Dama

160



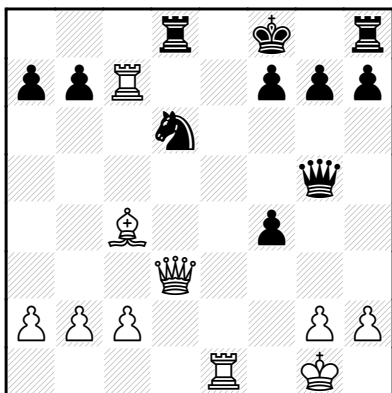
1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.g3 ♗b7 5.♗g2 c5 6.d5 exd5 7.♗h4 ♗a6 8.cxd5 g6 9.♗c3 ♗g7 10.♗b5 d6 11.♗f4 ♗f8 12.♖a4 ♖d7

Juegan blancas y ganan

13.♗h3 ♖xh3 14.♗xd6+ ♔e7 15.♗xb7 ♗b4 16.♗d6++

Partida 34. Christoffersen-Lower. Defensa Philidor

161



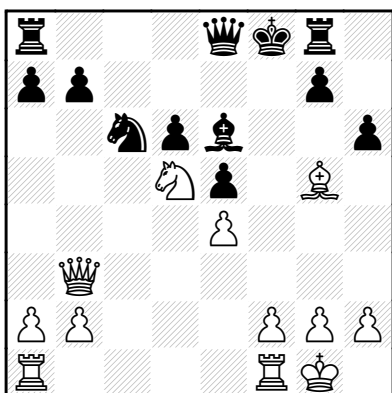
1.e4 e5 2.♗c3 ♗f6 3.♗f3 d6 4.d4 ♗g4 5.dxe5 ♗xf3 6.♖xf3 dxe5 7.♗g5 ♗b4 8.♞d1 ♖e7 9.♗c4 ♗bd7 10.0-0 ♗xc3 11.♖xc3 ♗xe4 12.♞xd7! ♖xg5 13.♖d3 ♗d6 14.♞xc7 ♞d8 15.f4 exf4 16.♞e1+ ♔f8

Juegan blancas y dan mate en tres jugadas

17.♖xd6+ ♞xd6 18.♞xf7+ ♔g8 19.♞e8++

Partida 35. Morphy-Journoud. Defensa Siciliana. París 1858

162



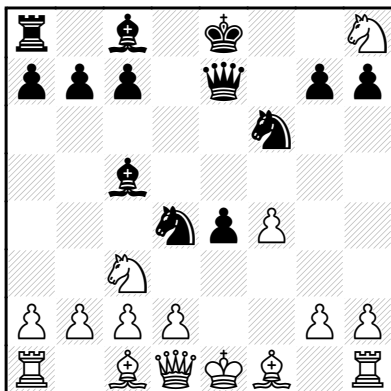
1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.♗f3 e5 4.♗c4 ♗e7 5.c3 d6 6.♖b3 dxc3 7.♗xf7+ ♔f8 8.♗xc3 ♗c6 9.♗xg8 ♞xg8 10.0-0 ♖e8 11.♗g5 ♗xg5 12.♗xg5 ♗e6 13.♗d5 h6

Juegan blancas y ganan

14.f4 ♖d7 15.fxg5+ ♔e8 16.♗c7+ ♖xc7 17.♖xe6+. Abandonan.

Partida 36. N. N.-Janovsky. Gambito de Rey

163



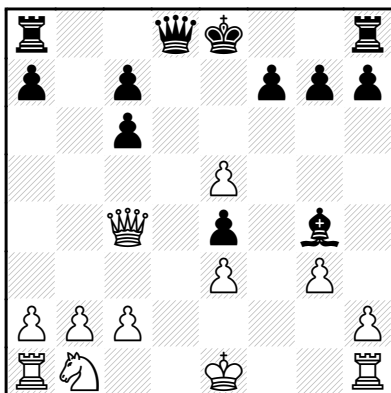
1.f4 e5 2.e4 d5 3.♘f3 dx e4 4.♗xe5 ♘c5
5.♗c3 ♗f6 6.♞e2 ♗c6 7.♗xf7 ♞e7 8.♗xh8
♗d4 9.♞d1

Juegan negras y ganan

9...♗f3+ 10.gxf3 exf3+ 11.♙e2 f2+ 12.♔f1
♙h3++

Partida 37. Lichtenhein-Morphy. Apertura Escocesa. Nueva York 1857

164



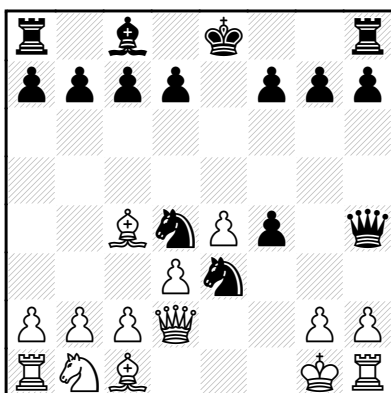
1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♙c4 ♗f6 5.e5
d5 6.♙b5 ♗e4 7.♗xd4 ♙d7 8.♗xc6 bxc6
9.♙d3 ♙c5 10.♙xe4 ♞h4 11.♞e2 dx e4
12.♙e3 ♙g4 13.♞c4 ♙xe3 14.g3 ♞d8 15.fx e3

Juegan negras y ganan

15...♞d1+ 16.♔f2 ♞f3+ 17.♔g1 ♙h3
18.♞xc6+ ♔f8 19.♞xa8+ ♔e7. Las blancas
abandonaron, pues el mate es inevitable.

Partida 38. Spreckley-Mongredien. Gambito de Rey. Liverpool 1845

165



1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗f3 ♙e7 4.♙c4 ♙h4+
5.♗xh4 ♞xh4+ 6.♔f1 ♗f6 7.♞f3 ♗c6 8.d3?
♗d4 9.♞d1 ♗g4 10.♞d2 ♗e3+ 11.♔g1

Juegan negras y dan mate en cinco jugadas

11...♗f3+ 12.gxf3 ♞g5+ 13.♔f2 ♞g2+
14.♔e1 ♞xh1+ 15.♔f2 ♞f1++