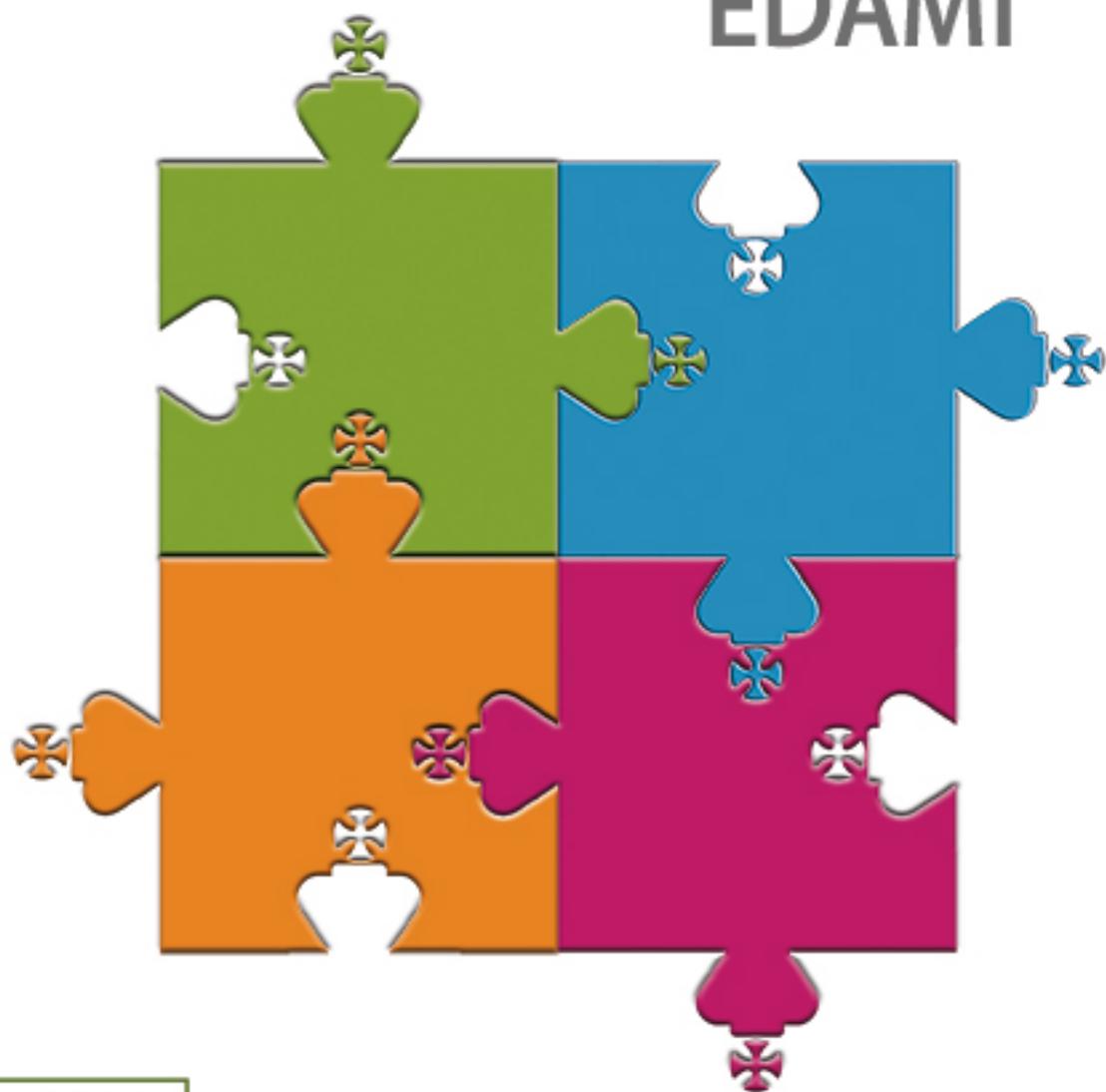


Ajedrez esencial: Curso de Táctica

EDAMI



CURSOS

Ajedrez esencial: Curso de Táctica

Escuela de Ajedrez "Miguel Illescas" - EDAMI

*El libro definitivo para aprender los principales
motivos tácticos del medio juego.*



Título:
Ajedrez esencial: Curso de Táctica

Colección:
Ajedrez esencial

Edición:
Escuela de Ajedrez “Miguel Illescas” - EDAMI

Director de la colección:
GM Miguel Illescas

Autores:
Equipo de la Escuela de Ajedrez “Miguel Illescas” - EDAMI

Maquetación:
Pau Pascual Duran

Corrección de textos:
Gabriel Beaskoa

Producción:
Carlos J. Penín

Es una publicación de Chess Education and Technology, S.L.
C/ Francisco Giner, 42, bajos. 08012 Barcelona (España)
Tel.: +34 93 238 53 52 – Twitter & Facebook @escuelaEDAMI
escuela@edami.com - www.edami.com

ISBN: 978-84-697-2255-8
Depósito legal: B 9211-2017
1ª edición: abril 2017
Impreso en España
por Villena Artes gráficas

Ajedrez esencial: Curso de Táctica

Esta obra expone de forma clara y completa las diferentes armas tácticas que ha de dominar quien pretenda progresar en ajedrez.

El cálculo de variantes necesita orientarse hacia un objetivo adecuado, y para ello es fundamental conocer y familiarizarse con los patrones típicos que dan lugar a las combinaciones. Está demostrado que el estudio y resolución de posiciones didácticas clasificadas por temas es un excelente modo de aprendizaje.

Empezaremos por abordar las tácticas básicas, como el ataque doble, la clavada y el ataque a la descubierta, para seguir con temas más complejos, pero de gran importancia, como la eliminación de la defensa, la obstrucción, el bloqueo, la coronación del peón o el ahogado. Y terminaremos estudiando los distintos modelos de mate.

Este “Curso de Táctica” contiene decenas de posiciones didácticas, extraídas de partidas reales, presentando primero las ideas en su versión más simple para ir profundizando en situaciones más complejas.

Es un libro práctico, y por eso cada capítulo incluye un buen número de ejercicios. Así, es una excelente herramienta también para monitores, y está especialmente dirigido a los aficionados de cualquier nivel que quieran dominar esta crucial faceta de la partida de ajedrez: la táctica.

Símbolos habituales utilizados

	Peón		Caballo
	Alfil		Torre
	Dama		Rey
x	Captura	!	Buena jugada
+	Jaque	?	Mala jugada
#	Mate	!!	Excelente jugada
0-0	Enroque corto	??	Error muy grave
0-0-0	Enroque largo	!?	Jugada interesante
±	Ligera ventaja blanca	?!	Jugada imprecisa
∓	Ligera ventaja negra	=	Posición igualada
±	Clara ventaja blanca	+-	Ventaja decisiva blanca
∓	Clara ventaja negra	-+	Ventaja decisiva negra

Índice de contenidos

Introducción.....	7
1. El ataque doble	10
2. La clavada	18
3. El ataque a la descubierta	26
4. La atracción y la desviación	34
5. La eliminación de la defensa	39
6. La obstrucción	44
7. El bloqueo.....	49
8. La coronación del peón	53
9. El ahogado	58
10. La red de mate	62
11. El mate en la última fila	66
12. El mate en dos filas o columnas.....	72
13. El mate con torre y alfil	77
14. El mate con torre y caballo	85
15. El mate con piezas menores	91
16. El mate con peón	98
17. La extracción del rey.....	102
Soluciones a los ejercicios	110

Introducción

Este libro está dedicado principalmente a la fase de la partida conocida como **el medio juego**. Siempre se ha dicho que dicha fase es la parte más difícil de estudiar, principalmente porque la teoría en este campo es mucho menos precisa en comparación con la de aperturas o finales. Incluso hasta la llegada de Steinitz, se pensaba que esta fase de la partida no estaba sujeta a reglas y era la imaginación de los maestros la que les permitía superar a sus adversarios.

Sin embargo, también en este campo la teoría ha avanzado muchísimo y aunque todavía la imaginación juega aquí un papel importante, es posible entrenarla a fin de poder contar en cada momento con importantes ayudas que nos señalen el camino correcto.

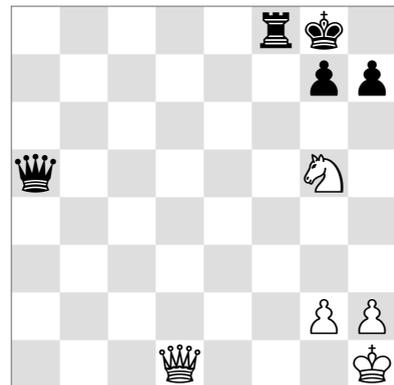
Creemos que este curso puede resultar útil para muchos jugadores, sin importar su nivel de juego, pues los ejemplos son muy variados y con distinto grado de complejidad. En todo caso ilustran conceptos que todos los jugadores deben conocer si quieren mejorar su dominio de la táctica.

Aquí es oportuno hacer una breve introducción a fin de aclarar dos conceptos: estrategia y táctica. Aunque a menudo nos encontramos con ellos, no es raro que se confundan.

Para no extendernos demasiado, diremos que **la estrategia** trata de los objetivos que nos planteamos en la partida, es decir los planes, mientras que **la táctica**, se ocupa de la forma de llevarlos a cabo, o sea las jugadas concretas, especialmente las combinaciones.

Para estudiar la estrategia, lo mejor es ver partidas de grandes jugadores y que nos expliquen los planes que ellos idearon, para tener una idea del camino a seguir en posiciones similares. En cuanto a la táctica, el proceso de aprendizaje es similar. Estudiando muchas combinaciones podemos agilizar la visión táctica, lo que nos permitirá encontrar soluciones ocultas.

Trataremos de explicar el mecanismo del proceso para encontrar una solución táctica con el siguiente ejemplo.



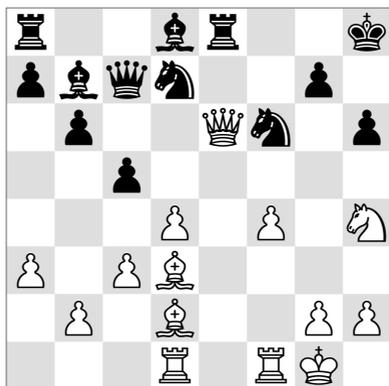
Juegan blancas. Es muy probable que el lector encuentre la solución de modo inmediato, **1. ♖b3+ ♜h8 2. ♘f7+ ♜g8** (si 2... ♞xf7 3. ♖b8+ ♞f8 4. ♖xf8#) **3. ♘h6+ ♜h8 4. ♖g8+ ♞xg8 5. ♘f7#**.

INTRODUCCIÓN

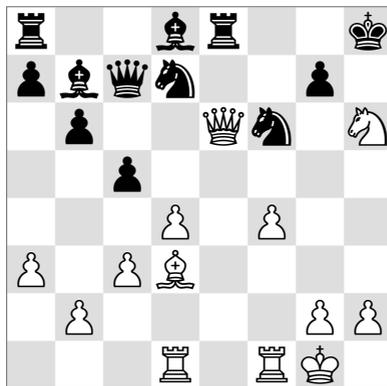
Si ello es así podríamos sorprendernos de hallar una línea que tiene cinco jugadas y un sacrificio de dama en tan poco tiempo. Sin embargo, esta combinación es muy conocida, pues ya figura en el manuscrito de Lucena, y aunque el lector no hubiera visto nunca esta posición exacta, es probable que conociese alguna similar, lo que sirve de ayuda para encontrar la solución.

Así pues, el proceso de aprendizaje de la visión táctica consiste en la adquisición de un buen bagaje de combinaciones modelo que nos sirvan en posiciones más complicadas, y el entrenamiento consiste en estudiar posiciones con contenido táctico, empezando por las más simples.

El conocimiento del anterior esquema de mate le sirvió al entonces campeón mundial Alekhine, para hallar sin dificultades la secuencia ganadora en la siguiente posición, en una sesión de partidas simultáneas en San Petersburgo en 1933.

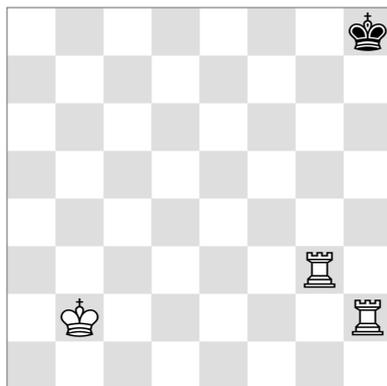


1. ♖g6+ ♔h7 2. ♗e5+ ♔h8. Si 2...g6 3. ♖f7+ ♔h8 4. ♗xg6#. O bien 2...♗e4 3. ♗xe4+ ♗g8 4. ♖g6+ ♖g8 5. ♖xe8+ ♔h7 6. ♖g6+ ♖g8 7. ♖xe4 y si 7...♗c8 8. ♖d5+, ganando también el caballo. 3. ♗f7+ ♖g8 4. ♗xh6+ ♔h8 (si 4...♗f8 5. ♖f7#) y ahora tenemos el esquema de mate anterior.



5. ♖g8+ ♗xg8 (es lo mismo 5...♖xg8 6. ♗f7#) 6. ♗f7#. El alfil en d3 juega un importante papel, al quitar la casilla de escape en h7.

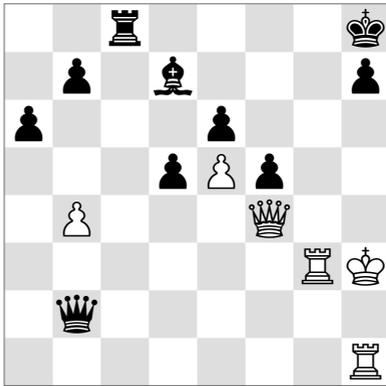
Veamos otro ejemplo, que demuestra como el conocimiento de un esquema de mate puede ayudar a encontrar una solución no muy evidente.



Este es un esquema de mate con dos torres nada complicado. Probablemente el lector lo habrá visto más de una vez. Pero vamos a ver como puede aplicarse a posiciones más complicadas.

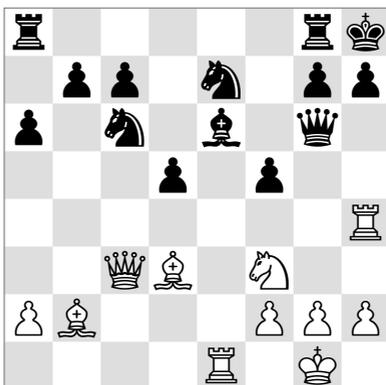
Sabiendo que ese es el tema, no será difícil resolver la siguiente posición.

Esta posición es de una partida entre Pillsbury y Maroczy, jugada en el torneo de París en 1900.



A pesar de la calidad de desventaja, las negras tienen más que suficientes peones como compensación, y si llegan al final sus posibilidades son buenas. Pero las blancas encontraron un mate basado en el esquema que acabamos de ver: **1. ♖h6 ♜xe5 2. ♖xh7+ ♜xh7 3. ♔g2#**. Naturalmente, el problema es que, durante la partida, nadie nos avisa de que puede aplicarse un tema determinado, pero si tenemos el conocimiento, es más fácil llegar a la solución.

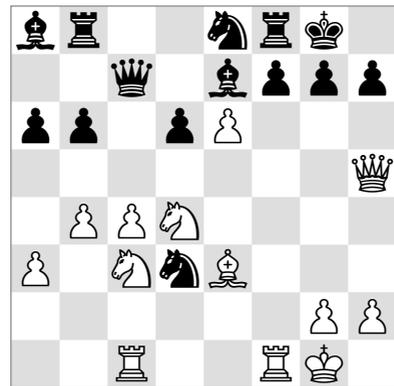
El mismo mate ahogado con el caballo que hemos visto en el primer ejemplo, puede adoptar formas más complicadas, que veremos a continuación.



A pesar de que la posición del rey negro, sin casillas para mover, es muy sospechosa, no es fácil imaginar que puede darse el mate ahogado. Por el contrario, la posición amenazadora de la dama y los alfiles blancos, que aquí no juegan ningún papel en la solución, puede hacer que nos despistemos del camino correcto.

1. ♖xe6! ♜xe6 2. ♘g5. Aunque con otro tema, **2. ♖xh7+ ♜xh7 3. ♘g5+** sería una solución también ganadora. Pero la jugada del texto es mejor, como pronto veremos. **2... ♜g6** y aquí interviene un tema táctico importante: la desviación. **3. ♖xh7+ ♜xh7 4. ♘f7#**.

En una partida frente a Vallejo, en el torneo de Linares de 2002, el propio Kasparov pasó por alto la jugada ganadora.

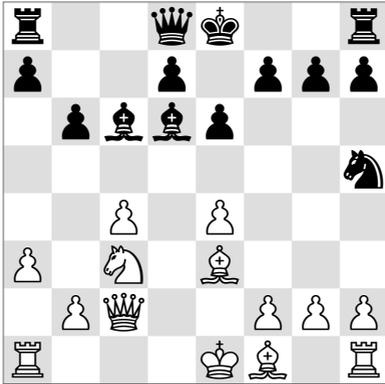


1. ♜xf7+. Aunque es cierto que esa posición no llegó a darse en la partida, sino sólo en sus cálculos previos. **1... ♖xf7 2. exf7+ ♜f8**. La retirada del rey **2... ♜h8** también lleva al mate: **3. f8♖+ ♘xf8 4. ♖xf8#) 3. ♘e6#**. Se trata de un esquema poco usual, ya que lo natural no es tomar en f7 con la dama sinó con el peón.

1. El ataque doble

Empezaremos por el **ataque doble**, el más sencillo de los temas tácticos y cuya idea simple se puede resumir en lo siguiente: si atacamos dos piezas del adversario, éste no podrá, con una sola jugada, evitar ambas amenazas.

Veamos un ejemplo simple:



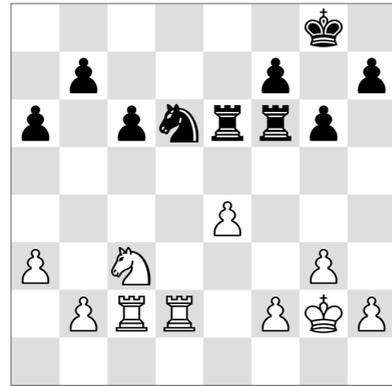
Las blancas juegan **1. ♖d1** y atacan simultáneamente el alfil y el caballo adversarios. Las negras no pueden defender ambas piezas y pierden una de ellas.

La última jugada negra (11... ♗f8-d6) fue un grave error, y por increíble que parezca, lo cometió el campeón mundial Kárpov.

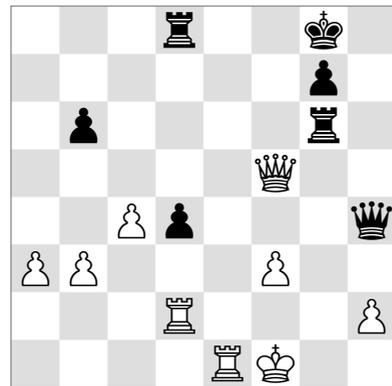
Un detalle importante es que ninguna de las piezas negras estaba defendida. La **pieza indefensa** es uno de los motivos que indican la posibilidad de realizar un ataque doble.

La dama, por su variedad de movimientos, es la pieza que puede realizar más ataques dobles, pero debido a su alto valor, solo son efectivos en el caso de que las piezas contrarias no estén defendidas.

Por ese motivo, el caballo y el peón suelen realizar ataques dobles más efectivos, como en el siguiente ejemplo.



La solución es simple: **1. ♖xd6 ♗xd6 2. e5**, y las blancas quedan con una pieza de más.

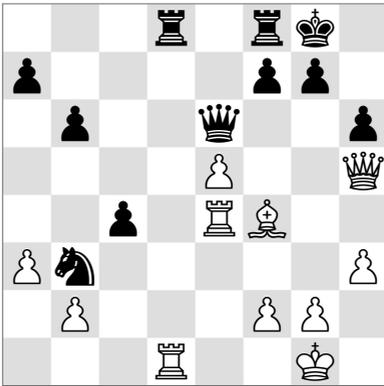


Las negras, a pesar de su desventaja material, pueden ganar mediante **1... ♖g1+ 2. ♗xg1 ♕xe1+**.

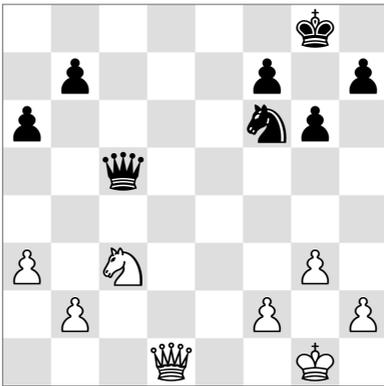
La posición final muestra un ejemplo de ataque doble de dama al rey y a la torre.

La jugada inicial, que obliga al rey blanco a apartarse de la defensa de la torre en e1 es un ejemplo de **desviación**, un tema táctico muy frecuente que estudiaremos más adelante.

Es frecuente que varios temas tácticos se presenten en una misma posición, como ocurre en la siguiente.

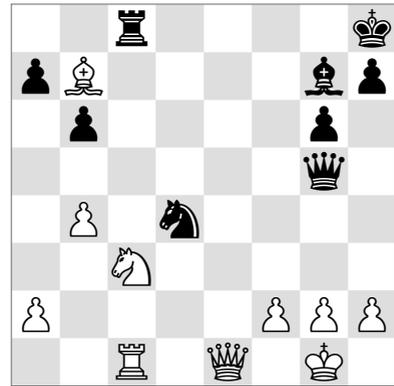


1...♙g6! ataque doble sobre h5 y e4.
 2.♚e2 (si 2.♙xg6 ♜xd1+, jugada intermedia, otro tema táctico. 3.♜h2 fxg6).
 2...♜xd1+. Desviación de la dama blanca de la defensa de e4. 3.♙xd1 ♜xe4, ganando.



Una posición a primera vista igualada, pero donde el ataque doble permite a las blancas ganar material con 1.♙d8+, ataque al rey y al caballo, aunque en este caso las negras pueden defender ambas amenazas. 1...♜g7 2.♙xf6+. Ahora este sacrificio es del tema de atracción del rey negro a una casilla donde tendrá lugar el ataque doble definitivo. 2...♜xf6 3.♜e4+, y las blancas quedan con pieza de ventaja.

El mismo tema, aunque en una versión más compleja, lo tenemos en el siguiente ejemplo.

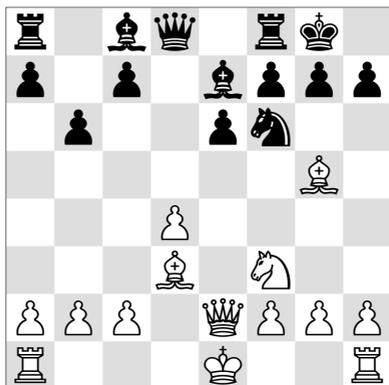


Las negras tienen un peón de menos, sin embargo están en disposición de ganar la partida con 1...♙xc1! 2.♙xc1 ♜xc3!

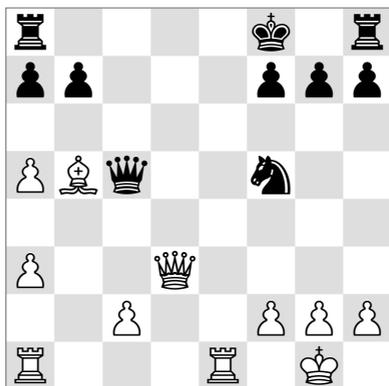
La idea es que si las blancas toman la torre se produce el ataque doble en e2, pero de momento las blancas no están obligadas a tomar. 3.♙e1 ♜c1! Esto sí obliga a la captura. Tenemos de nuevo el tema de la atracción. 4.♙xc1 ♜e2+ 5.♜f1 ♜xc1. Las negras quedan con pieza de ventaja.

El ataque doble también puede presentarse de un modo más sutil: ataque a una pieza y al mismo tiempo una amenaza de mate, de modo que no sea posible evitar ambos ataques.

El siguiente ejemplo es muy conocido, y se produce tras las jugadas **1.e4 e6 2.d4 d5 3.c3 dx4 4.fxe4 d7 5.f3 g6 6.fxf6+ fxf6 7.g5 e7 8.gd3 0-0 9.fxe2 b6?**



La última jugada negra es un grave error que permite la continuación **10.gxf6 fxf6 11.fxe4**. Las blancas amenazan mate en h7 y también la torre en a8 (pieza indefensa). No hay defensa contra las dos cosas y las negras pierden material.



Las blancas están mejor pero no es fácil ver qué ataque doble es posible realizar. Pero las blancas pueden jugar la preparatoria **1.a6!** y si **1...bxa6 2.fxe4** planteando el ataque a la torre a8 y el mate empezando con **3.fxe8+**. Las negras todavía tienen la defensa **2...fxc8** pero entonces sigue **3.gd7** (desviación) que gana una pieza.

La pieza indefensa

Seguimos examinando ejemplos del ataque doble, que es uno de los temas tácticos fundamentales que se presentan con mayor frecuencia. De hecho la gran mayoría de las combinaciones que permiten ganar material se basan de un modo u otro en el ataque doble.

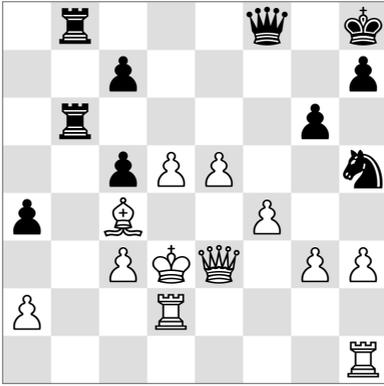
Ya habíamos visto que uno de los motivos que facilitan la posibilidad de un ataque doble es **la pieza indefensa**. La existencia de ese factor nos da una pista de la dirección en dónde buscar.



En esta posición las blancas realizaron la jugada aparentemente agresiva **1.fg4?** sin percatarse de que con ello dejaban indefensa su torre en e1. Las negras respondieron **1...fa5**, atacando dos piezas simultáneamente y ganando material.

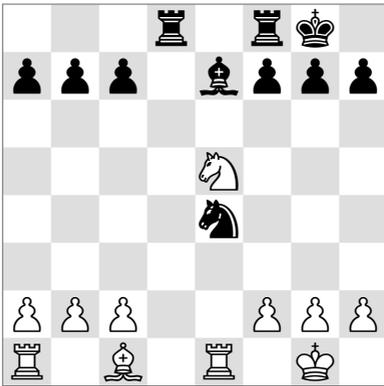
En la siguiente posición, la pieza indefensa es la torre blanca en h1, lo que se explota así: **1...fe5+ 2.fxe2**. Si **2.fxe4 fxe4+ 3.fxe4 g3+**, ganando la torre. Pero esta idea se presenta igualmente en la línea principal. **2...fxg3+ 3.fxg3 fe4+**, ganando la calidad.

(Ver diagrama siguiente)



En la partida que veremos a continuación, hay varios momentos en los que la posición indefensa de una pieza permite realizar un ataque doble.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 d6 4.d4 ♗d7
5.♘c3 ♗f6 6.0-0 ♗e7 7.♗e1 0-0. Las negras
debieron cambiar en d4 pero al enrocarse
permitieron a las blancas capturar en e5.
8.♗xc6 ♗xc6 9.dxe5 dxe5 10.♙xd8
♞axd8 11.♘xe5 ♗xe4 12.♗xe4 ♘xe4



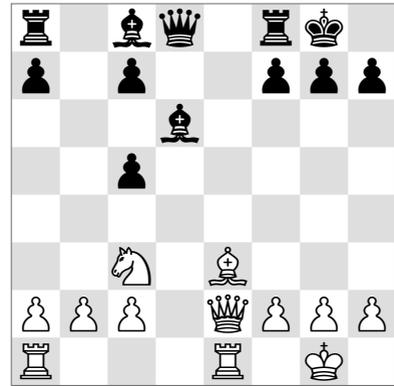
Las negras a su vez capturaron en e4 creyendo que la amenaza del mate en d1 sostenía su caballo, pero ahora la posición indefensa de su alfil en e7 se hará notar.

Las blancas juegan 13.♘d3 y ahora sólo queda 13...f5 14.f3 ♗c5+ 15.♘xc5.

Podría parecer que 15.♗f1 ganaría material al dejar dos piezas atacadas. Pero las negras tienen el recurso 15...♗b6 y tras 16.fxe4 fxe4+ 17.♘f4 g5, recuperan la pieza.

15...♘xc5 16.♗g5. Ahora la posición indefensa del caballo permite plantear esta jugada, que será seguida de ♗e7 con doble ataque a la torre en f8 y el caballo en c5. Las negras no tienen más opción que defender su caballo con 16...♞d5 17.♗e7 ♞e8, pero ahora con 18.c4 hay que abandonar la defensa del caballo. Las negras pierden al menos la calidad. En vista de ello, se rindieron.

Veamos otro ejemplo.



1.♗e4. Las blancas atacan el peón débil de c5. Este caballo está indefenso, lo que las negras pueden aprovechar con 1...♗xh2+ 2.♙xh2 ♙h4+ 3.♙g1 ♙xe4, pero no hay que realizar esta combinación ciegamente, sin valorar la posición resultante, ya que las blancas pueden seguir con 4.♗xc5 ♙xe2 5.♞xe2, y la posibilidad de entrar en la séptima deja al blanco con ventaja.

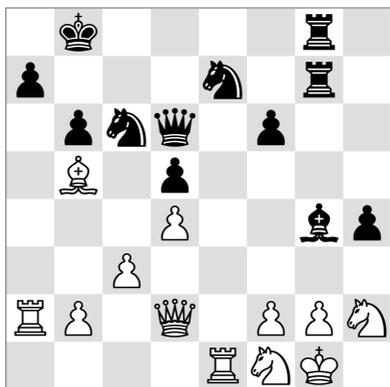
Sin embargo, las negras pueden abandonar su peón en c5 ya que cuando lo capturen las blancas dejarán allí una pieza indefensa.

CAPÍTULO 1. EL ATAQUE DOBLE

Eso permite una jugada más fuerte. **1...♗b7!** Ahora si **2.♘xc5 ♗xc5 3.♗xc5 ♖g5** es un doble ataque sobre g2 (con mate) y c5, mientras que la otra captura **2.♗xc5** se responde con **2...♗xc5 3.♘xc5 ♗xg2 4.♖xg2 ♖g5+**, también con ventaja de las negras.

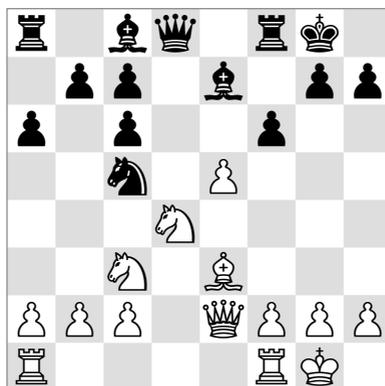
En consecuencia las blancas deben renunciar a la captura del peón y jugar **2.♘xd6** eliminando uno de los peligrosos alfiles de las negras.

En el siguiente ejemplo la pieza blanca indefensa nos da enseguida una clara pista.



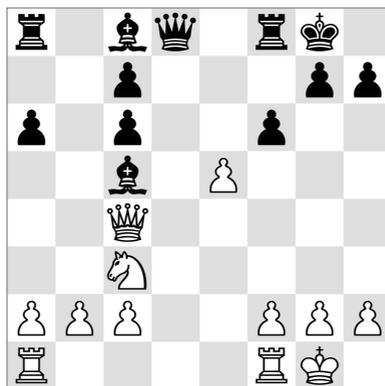
Las torres negras dobladas atacan el punto g2 y si mueven el alfil de g4 amenazarán capturarlo con mate. ¿Dónde retirarlo? Si se pudiera atacar alguna pieza blanca, no daría tiempo a defenderla, y el alfil blanco en b5 es un objetivo así, por lo que la solución es **1...♗e2**.

Lo anteriormente dicho acerca de la pieza indefensa vale también para una pieza insuficientemente defendida.



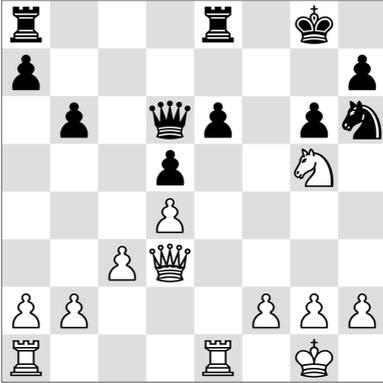
Las negras acaban de jugar **1...f6?** Lo primero que salta a la vista es la posibilidad de dar un jaque con la dama en la casilla c4, pero puesto que el caballo está defendido, da la impresión que ello no es peligroso para las negras.

Sin embargo, la continuación **1.♘xc6!** cambia completamente la situación y tras **1...bxc6 2.♗xc5 ♗xc5**, las blancas disponen de **3.♖c4+**, recuperando la pieza con ventaja.

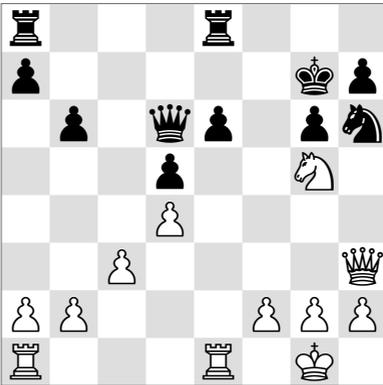


La atracción y el ataque doble

Otro de los temas que suelen estar muy vinculados con el ataque doble es **la atracción**.

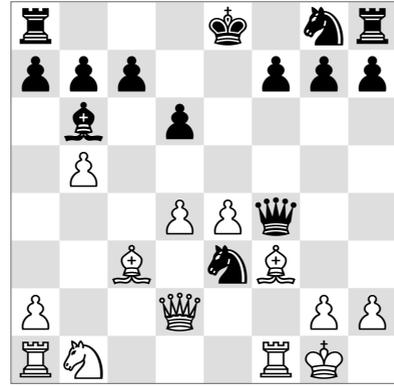


Se trata de atraer una pieza a una casilla desfavorable que permita un ataque doble. **1. ♖h3 ♜g7?** Era necesario **1... ♖f8**, aunque tras **2. ♘xe6**, las blancas obtendrían una gran ventaja.



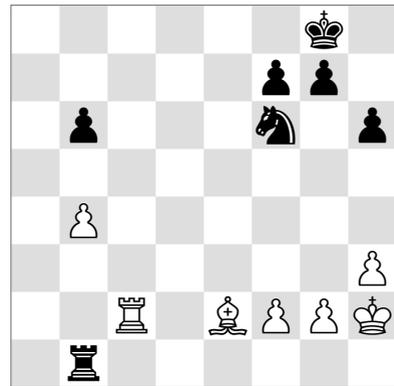
2. ♖xh6+! ♜xh6 3. ♘f7+ ♜g7 4. ♘xd6, ganando pieza.

En la siguiente posición, el caballo negro en e3 está clavado, de forma que no es posible tomar la torre.



Sin embargo, hay un tema parecido al que acabamos de ver en el ejemplo anterior, mediante el cual las negras ganan la calidad: **1... ♖xh2+** Desviación. **2. ♜xh2 ♘xf1+**, capturando la torre.

El ataque doble, y en particular el jaque doble, suele venir precedido de alguna jugada previa que prepare el terreno. Puede ser por medio de un sacrificio de atracción o de un simple encaminamiento del rey enemigo, como en el siguiente ejemplo.



1. ♖c8+! El rey negro se ve forzado a situarse en la casilla h7. **1... ♜h7 2. ♘d3+** Ahora sí, el jaque doble rey torre asegura a las blancas la inmediata ganancia de material.

Ajedrez esencial: Curso de Táctica

Esta obra expone de forma clara y completa las diferentes armas tácticas que ha de dominar quien pretenda progresar en ajedrez.

El cálculo de variantes necesita orientarse hacia un objetivo adecuado, y para ello es fundamental conocer y familiarizarse con los patrones típicos que dan lugar a las combinaciones. Está demostrado que el estudio y resolución de posiciones didácticas clasificadas por temas es un excelente modo de aprendizaje.

Empezaremos por abordar las tácticas básicas, como el ataque doble, la clavada y el ataque a la descubierta, para seguir con temas más complejos, pero de gran importancia, como la eliminación de la defensa, la obstrucción, el bloqueo, la coronación del peón o el ahogado. Y terminaremos estudiando los distintos modelos de mate.

Este "Curso de Táctica" contiene decenas de posiciones didácticas, extraídas de partidas reales, presentando primero las ideas en su versión más simple para ir profundizando en situaciones más complejas.

Es un libro práctico, y por eso cada capítulo incluye un buen número de ejercicios. Así, es una excelente herramienta también para monitores, y está especialmente dirigido a los aficionados de cualquier nivel que quieran dominar esta crucial faceta de la partida de ajedrez: la táctica.



www.edami.com