

# Ajedre ↗



Nivel inicial



BitelChess

# **Elementos tácticos fundamentales**

# Elementos tácticos fundamentales



El libro «Elementos tácticos fundamentales», por BitelChess, tiene licencia Creative Commons CC BY-NC-SA. Se debe dar reconocimiento a BitelChess, no se puede hacer uso comercial de la obra o parte de ella y las adaptaciones deben ser publicadas bajo la misma licencia.

Portada e ilustraciones diseñadas y creadas por BitelChess.



# Prólogo

Los jugadores de ajedrez, en su afán por ganar una partida, suelen esforzarse por buscar secuencias de jugadas agresivas, mejor cuanto más forzadas, que les lleven a sacar alguna ventaja importante, como, por ejemplo, capturar una pieza del rival, o incluso lograr dar un mate. A esta secuencia de jugadas se le llama una combinación.

Esto se le da muy bien a los computadores, que calculan infinidad de jugadas en segundos, pero para un humano es agotador estar buscando combinaciones ganadoras continuamente. Así, los años de experiencia llevaron a los grandes ajedrecistas a identificar ciertas situaciones o patrones en los que es más probable encontrar una secuencia ganadora.

Este libro presenta siete elementos tácticos fundamentales: i) ataque doble, ii) la clavada, iii) desviación, iv) ataque

descubierto, v) rayos-X, vi) obstrucción y vii) sobrecarga. Elementos tácticos que todo jugador de ajedrez de nivel inicial debería conocer para poder, en el futuro, desarrollar combinaciones mucho más complejas o que requieran de un poder de cálculo superior.

Cada capítulo consta de tres secciones. En la primera, se describe brevemente el tema para que el lector comprenda la idea fundamental que éste encierra. Luego se muestran cinco ejemplos prácticos de cómo se aprovechan estos elementos tácticos en posiciones concretas para llevarse la victoria. Finalmente, en la última sección de cada tema, se presentan dos partidas de grandes jugadores en las que el respectivo tema es usado con maestría para rematar una partida viva.

# Ataque doble



# ***Introducción***

Rudimentariamente se denomina de esta forma a la situación en la que una pieza propia amenaza a por lo menos dos del oponente, de forma tal que una de ellas será capturada. Este concepto se puede generalizar diciendo que el ataque doble se produce cuando se atacan dos objetivos a la vez, como pueden ser una pieza rival y un mate.

Todas las piezas, desde un peón hasta el rey, pueden ganar material gracias al ataque doble. Veamos por ejemplo la siguiente posición:



En ella las blancas pueden jugar 1. c7, ganando material gracias a que su caballo ataca ambas torres negras.

# *Ejemplos ilustrativos*

## *Ejemplo 1*



En este primer ejemplo el peón e de las blancas realiza un ataque doble ganador. En este momento no sirve 1.e6+ por la simple 1...♗xe6 pero tras:

1.♖xd7+ ♔xd7 2.e6+

Las negras tienen que entregar la dama.

## Ejemplo 2



En la posición mostrada en el tablero juegan las blancas y ganan con un ataque doble de peón. A primera vista se podría pensar en 1.g3, pero las negras consiguen asegurarse las tablas con el sacrificio 1...♗xg3, que podría seguir con 2.hxg3 ♔xg3+ 3.♔h1 ♔h3+ 4.♔g1 ♔g3+ con jaque perpetuo. Por ello las blancas juegan:

1.♖xf4 ♖xf4 2.g3

Y las negras podrán retirar la dama pero no pueden evitar la pérdida de la torre.

## Ejemplo 3



Este ejemplo requiere un poco más de cálculo. Las blancas consiguen ventaja gracias a un ataque doble con la dama. Primero capturan en el centro con:

1. exd5 ♖xh4

Con 1... ♗xh4 las negras recuperan la pieza, pero tras:

2. ♔a4+

La dama blanca ataca al rey y al alfil negro de g4.

2... ♔d7

Defendiendo ambas amenazas directas, pero desprotegiendo el alfil de h4, que puede ser capturado tras:

3. ♔xd7+ ♖xd7 (o 3... ♔xd7) 4. ♘xh4

Manteniendo una pieza de ventaja. En este ejemplo, la maniobra clave para ganar fue el ataque doble de dama en a4.

## Ejemplo 4



El presente es un ejemplo muy instructivo en el que las blancas consiguen ventaja con un ataque doble de caballo. Veamos:

1. ♖xf7+

Atacando al rey y a varias piezas negras al mismo tiempo.

1... ♔h8

Ahora, las blancas no conseguirán nada con 2. ♖xb7, capturando la única pieza indefensa de las negras, debido a que éstas, con 2... ♙xe5, también capturan una pieza indefensa de las blancas.

Por otro lado, la posición de la dama negra, a “tiro de caballo” del rey negro permite al primer jugador encontrar la continuación ganadora.

2. ♔xe8+ ♖xe8 3. ♘f7+

Ataque doble decisivo.

3... ♔g8 4. ♘xg5

Consiguiendo ventaja material ganadora.

## Ejemplo 5



Para este último ejemplo del tema, hemos elegido una posición en la que es una torre quien consigue hacer un ataque doble ganador.

Tras la siguiente secuencia de capturas en d5:

1. ♖xd5 ♔xd5 2. ♔xd5 ♙xd5

Las blancas pueden capturar el peón negro de e5 dando jaque y atacando los alfiles negros al mismo tiempo.

3. ♖xe5+ ♘e6 4. ♖xc5

Consiguiendo una pieza de ventaja.

# ***El ataque doble en partidas vivas***

## **Partida 1: W. Steinitz - J. Zukertort (New Orleans 1886)**

El momento clave de la partida ocurre tras la jugada 15 de las negras. Las blancas encuentran una combinación que termina con un fuerte ataque doble y el abandono del rival, veamos:

**1.e4 e5 2.♖c3 ♖c6 3.f4 exf4 4.d4 d5  
5.exd5 ♗h4+ 6.♔e2 ♗e7+ 7.♔f2  
♗h4+ 8.g3 fxg3+ 9.♔g2 ♖xd4 10.hxg3  
♗g4 11.♗e1+ ♘e7 12.♘d3 ♖f5 13.♖f3  
♘d7 14.♘f4 f6 15.♖e4 ♖gh6**



En una posición muy restringida las negras omiten la siguiente continuación, cuyo remate final es un ataque doble de caballo.

No se podía 15...O-O-O por 16.♔a5 y el ataque sobre a7 y c7 gana rápidamente, pero era mejor 15...h5 para que la torre de h8 defendiera la salida del caballo rey de las negras por h6. Ahora, juegan las blancas y ganan.

**16. ♖xh6 ♗xh6 17. ♔xh6!**

Preparando el terreno para un ataque doble ganador.

**17...gxh6**



**18. ♖xf6+**

Y finalmente, tras los cambios en h6, este ataque doble del caballo al rey y dama de las negras decide la partida.

**18... ♕f8 19. ♖xg4 (1-0)**

**Partida 2: G. Soppe - F. A. Braga  
(Villa Gesell, 1998)**

Veamos ahora otro ejemplo cuyo remate final se encuadra en el tema del ataque doble. La posición crítica se obtiene tras la 39 de las blancas.

**1.d4 d5 2.c4 c6 3.♖c3 ♗f6 4.e3 e6  
5.♗f3 ♗bd7 6.♝c2 ♘d6 7.♙d2 O-O  
8.♙d3 dxc4 9.♙xc4 ♝e7 10.O-O a6  
11.♞ac1 h6 12.♞fe1 b5 13.♙d3 c5**



pocas esperanzas, podían intentar resistir en un largo final con 40. ♔e2. Sin embargo, ahora la partida termina en el acto.

### 40... ♚h1+! (0-1)

Forzando la réplica 41. ♔e2 a lo que seguiría 41... ♘c3+ ganando la dama (ver la siguiente figura). Las blancas abandonan.

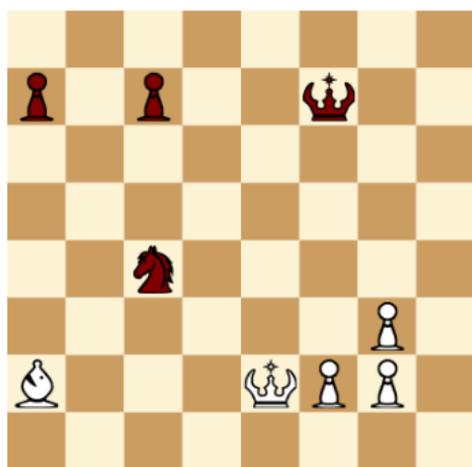


# La clavada



# ***Introducción - Clavada absoluta***

Para comprenderlo más fácilmente, el diagrama muestra una posición donde se da esta situación. En una clavada toman parte tres actores:



i) El primer actor es la pieza atacante. Tiene que ser una pieza de largo alcance, es decir, que pueda atacar a distancia, como lo hacen la torre, el alfil, o la dama. Así, dependiendo de cuál de ellas sea, el ataque puede ocurrir en una columna, una fila o una diagonal. Por ejemplo, en la posición del diagrama, el

alfil blanco de a2 está atacando al caballo de c5.

ii) El segundo actor es la pieza del rival que está siendo directamente atacada por la primera. En este caso el caballo negro de c5, que es atacado por el alfil en la diagonal a2-g8.

iii) Con esto llegamos al último actor de una clavada, que es una segunda pieza del rival, normalmente de mayor valor que la primera, que se encuentra detrás de ella en la línea de ataque. De esta forma, si la pieza clavada se retirase, el último actor, de gran valor, quedaría expuesto al ataque. En el ejemplo mostrado en el tablero, el tercer actor es el rey negro de f7.

Este es un ejemplo de clavada absoluta, esto quiere decir que la pieza clavada no puede moverse bajo ningún concepto.

# *Introducción - Clavada relativa*



En la posición mostrada en la figura se da esta situación, vemos que en la diagonal h2-b8, el alfil de g3 está atacando al caballo negro de f4 y detrás de éste se encuentra la dama negra. Este es un ejemplo de clavada relativa, pues la pieza clavada sí que puede moverse, aunque en la mayoría de los casos no sea una buena idea, pues con ello expondría a la pieza más valiosa.

En este caso en concreto por ejemplo, si las blancas jugasen

1. ♔d2

Reforzando el ataque sobre el caballo de f4, las negras podrían solucionar el problema jugando

1... ♖xe2+

Jaque que les permite a las negras escapar de la diagonal.

2. ♔xe2 ♔d7

# *Ejemplos ilustrativos*

## *Ejemplo 1*



En la posición mostrada en el tablero, las blancas juegan y ganan al provocar una clavada en la diagonal b1-h7 tras:

1. ♕xe4+ ♖xe4 2. ♔b1

Y las negras no pueden defender el caballo de e4.

## Ejemplo 2



En la posición del tablero las blancas dan mate en 3 aprovechando una clavada absoluta en la diagonal a3-f8.

1. ♖c5+!

No sirve la natural 1. ♖xd8+, por 1... ♔e7, y las negras consiguen escapar y seguramente ganar la partida.

1... ♗e7 2. ♖d8+

Con este jaque las blancas aprovechan que el alfil de e7 no puede moverse para rematar la posición.

2... ♘e8 3. ♖xe8#

## Ejemplo 3



En esta posición las blancas aprovechan el tema de la clavada en la columna g para ganar dar mate en 2 jugadas.

1. ♖h5!

Aprovechando que el alfil de las negras de g6 esta clavado. La amenaza 2. ♕g7# es inevitable.

## Ejemplo 4



En la posición del tablero, las blancas presionan fuertemente al caballo negro de g7 a través de la diagonal a1-h8. ¿Cómo pueden aumentar la presión sobre la clavada?

1. ♖xe8 ♗xe8

En caso de 1... ♔xe8, 2. ♗xg7+, ganando.

2. ♘e6

Y el caballo negro de g7 no puede ser defendido.

## Ejemplo 5



Veamos como en esta posición las blancas especulan con una hipotética clavada en la diagonal a2-g8 para ganar.

1. ♘f3!

Con la amenaza inmediata de 2. ♖xe5.

1... ♙f6 2. ♖xe6!

Ganando el alfil. Las negras no pueden capturar la torre con 2... ♙xe6, por 3. ♘d5, ganando la dama.

# ***La clavada en partidas vivas***

## **Partida 1: Mikenas - Schmitt (Brno, 1931)**

El concepto de la pieza clavada aparece en un gran número de combinaciones, y se puede presentar en cualquier etapa de la partida, desde la apertura hasta el final. Como ejemplo de su relevancia en la práctica, veamos la siguiente partida, disputada en 1931 entre Mikenas y Schmitt. En ella las blancas podrán realizar un fuerte ataque sobre el enroque de las negras gracias a una clavada absoluta en la diagonal a2-g8.

La posición que nos interesa analizar para ilustrar el tema de la clavada se produce tras la jugada 18 de las negras.

**1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3.♗c3 d5 4.♕g5  
♗bd7 5.♗f3 c6 6.e3 ♕e7 7.♖c1 O-O  
8.♕d3 dxc4 9.♕xc4 ♗d5 10.♕xe7 ♔xe7  
11.O-O ♗5b6 12.♕b3 e5 13.d5 cxd5**

14. ♖xd5 ♖xd5 15. ♛xd5 e4 16. ♖d4 ♖f6  
 17. ♛g5 h6 18. ♛g3 ♖h5?



Con 18... ♖h5, que es un error, llegamos a la posición crítica, donde el tema de la clavada permitirá a las blancas ganar de forma contundente.

**19. ♛g6!**

Aprovechando que el peón de f7 está clavado para amenazar al caballo de las negras, y así ganar un importante tiempo en el ataque.

**19... ♖f6**

Las negras no presienten el peligro que se cierne sobre su enroque, y retroceden con el caballo. Era mejor 19... ♛g5, para

cambiar damas o, por lo menos, expulsar a la dama rival, aunque tras 20. ♔xg5 hxg5 21. ♖c7, o simplemente 20. ♔xe4, las blancas tienen mucha ventaja.

En cambio, ahora las blancas pueden aprovechar la agresiva posición de su dama, cómodamente instalada en g6 gracias a la clavada absoluta en la diagonal a2-g8, para ganar rápidamente.

**20. ♖xc8!**



Conquistando la casilla f5 para el caballo, desde donde podrá combinarse con la dama para crear amenazas sobre el enroque de las negras.

**20... ♖xc8 21. ♘f5 ♔f8**

Evitando 22. ♔xg7#, pero el ataque continúa.

22. ♖xh6+ ♔h8 23. ♖xf7+ ♔g8  
24. ♖e5+

Con 24. ♖d6+ ♔h8 25. ♖xc8 las blancas podían recuperar la calidad sacrificada en la jugada 20 y conservar dos peones de ventaja. Sin embargo, con 24. ♖e5+ se busca crear una red de mate sobre el monarca negro.

24... ♔h8 25. ♔g5!



El complemento de 24. ♖e5+. Por un lado se amenaza ganar la dama con 26. ♖g6+, por el otro, si la dama negra intenta escapar existe una combinación de mate, que es lo que ocurre en la partida.

## 25... ♖c5 26. ♖h4+ (1-0)

Las negras abandonan. El mate es inevitable tras 26... ♗h7 27. ♗g6# o 26... ♗h5 27. ♖xh5#

Esta es una partida modelo del tema de la clavada no por la conquista directa de material, sino porque gracias a este tema las blancas pudieron organizar un fuerte ataque sobre el enroque rival.

## Partida 2: G. Kasparov - C. N. Amura (Buenos Aires, 1992)

La siguiente es una partida muy instructiva del tema. La posición crítica que nos interesa ocurre tras la jugada 20 de las negras.

1.c4 e6 2. ♗c3 d5 3.d4 ♗e7 4. ♗f3 ♗f6  
5. ♗g5 O-O 6.e3 ♗bd7 7. ♖c2 c6 8. ♖d1  
b6 9. ♗d3 h6 10. ♗h4 ♗b7 11.O-O c5  
12. ♗g3 cxd4 13.exd4 dxc4 14. ♗xc4  
♗xf3 15.gxf3 ♗h5 16.d5 ♗xg3 17.hxg3  
exd5 18. ♗xd5 ♗d6 19. ♗e3 ♗c5 20. ♗f5  
♖c8



En este momento se puede apreciar claramente que el caballo negro de d7 se encuentra clavado por la torre blanca de d1. Esta clavada es muy fuerte y las blancas la pueden explotar de inmediato con 21. ♖b5 ♜c7 22. ♙a4 con ventaja.

Al mismo tiempo, existe otra clavada en la diagonal a2-g8. El peón de f7 esta clavado por el fuerte alfil de c4. Veamos como Kasparov aprovecha ambas clavadas para rematar la partida.

**21. ♘xh6+! gxh6 22. ♙g6+!**



Aprovechando la clavada del peón de f7.

**22... ♔h8 23. ♕xh6+**

La dama blanca se dirige a g4 con jaques para sumar fuerzas sobre el caballo negro de d7.

**23... ♔g8 24. ♕g6+ ♔h8 25. ♕h5+ ♔g7  
26. ♕g4+ ♔h6 27. ♖xd7**



Conquistando el caballo y dejando a las negras en una situación muy precaria.

**27... ♕e8 28. ♔g2 (1-0)**

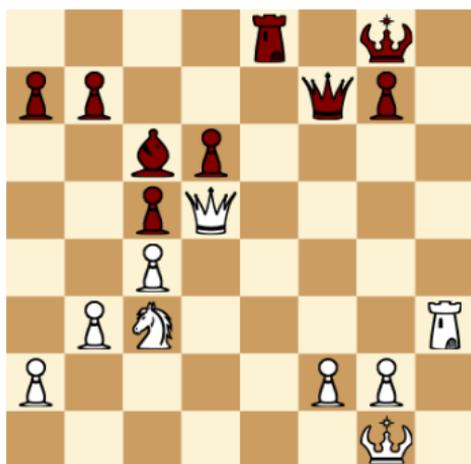
Las negras se rinden ante la amenaza  
29. ♖h1#

# Desviación



# Introducción

La desviación consiste en obligar a una pieza rival a abandonar su puesto para que descuide la zona o las piezas que estaba protegiendo.



Por ejemplo, en la posición mostrada en el tablero el rey de las negras defiende a su dama. Sin embargo, el primer jugador, sacrificando la torre con:

1. ♖h8+

consigue desviar al rey y capturar la dama tras

1...♔h8 2.♚xf7

Este tema está estrechamente relacionado con la sobrecarga defensiva de una pieza y puede implicar un sacrificio.

# *Ejemplos ilustrativos*

## *Ejemplo 1*



En la posición mostrada en este ejemplo las blancas juegan y ganan desviando al caballo de las negras de la defensa de su torre.

1. ♖c3+ ♘xc3 2. ♖xc7

## Ejemplo 2



En la posición mostrada en la figura las blancas pueden desviar a la torre negra de la quinta fila, desconectándola de la defensa de su dama.

1. ♞d6+ ♖xd6 2. ♕xf5

Ganando.

## Ejemplo 3



En este ejemplo las blancas desvían a la torre negra de f8 para dar mate en 3 jugadas.

1. ♖g8+ ♜xg8 2. ♘f6+ ♜g7 3. ♘xg7#

## Ejemplo 4



En la posición mostrada en el tablero las blancas pueden imponer su peón pasado gracias al tema táctico de la desviación.

1. ♔f3! ♚e7

Si 1... ♔xf3 2.d8=♔+ seguido de gxf3, ganando

2. ♔xf6+

Ganando.

## Ejemplo 5



En este ejemplo, en el que las blancas juegan y ganan desviando al peón negro de g7 para poder atacar por la columna g.

1. ♖xf6 gxf6

Si 1... ♜xf6 2. ♙xe8+.

2. ♖g3+ ♚h8 3. ♙g7#

# *La desviación en partidas vivas*

## **Partida 1: M. Tal - H. Golombek (Munich, 1958)**

Veamos una partida muy instructiva, fiel reflejo del estilo agresivo de Tal, en la que el tema de desviación que estamos presentando queda patente en la jugada 31 de las blancas.

**1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 ♟f5 4.c4 e6  
5.♟c3 dxc4 6.♟xc4 ♟e7 7.♟ge2 ♟d7  
8.O-O ♟b6 9.♟b3 ♚d7 10.a4 a5  
11.♟g3 ♟g6 12.♟c2 ♟xc2 13.♚xc2  
♟ed5 14.♟ce4 ♟b4 15.♚e2 ♟6d5  
16.f4! g6 17.♞a3 ♟e7 18.♟d2 ♟c2  
19.♞d3 ♟db4 20.♟xb4 ♟xb4 21.♞dd1  
♞d8 22.♚h1 h5 23.♟f6+!! ♟xf6  
24.exf6 ♚f8 25.♟e4 h4 26.♟c5 ♚c8  
27.f5! gxf5 28.♚e3! B6 29.♚g5 ♞h7**

No se puede 29...bxc5 30.♚g7+ ♚e8  
31.♚xh8+

**30.♞f4! bxc5**

Liberando d7 para poder escapar con el rey, pero...

### 31. ♖xh4



Jugado con la intención de desviar a la torre negra de h7, conquistando la casilla g7 para la dama.

31... ♖xh4 32. ♔g7+ ♚e8 33. ♔g8+ ♚d7  
34. ♔xf7+ ♚d6 35. ♔e7+ (1-0)



Y es mate tras 35...♔d5 36.♙xc5+ ♕e4  
37.♙e5#

## Partida 2: M. Krasenkow - A. Karpov (Corus Group A, 2003)

Veamos este otro ejemplo en el que Karpov remata la partida gracias al tema de la desviación. La posición crítica se presenta tras la jugada 28 de las blancas.

1.♘f3 ♘f6 2.d4 e6 3.c4 b6 4.♘c3 ♘b7  
5.a3 d5 6.cxd5 ♘xd5 7.♙c2 ♘xc3  
8.bxc3 ♘d7 9.e4 c5 10.♙f4 ♙e7 11.d5  
exd5 12.exd5 O-O 13.♖d1 ♖e8 14.♙e2  
c4 15.O-O ♙xa3 16.♙xc4 ♙f6 17.♘g5  
♘f8 18.g3 h6 19.♘e4 ♙f5 20.f3 ♘g6  
21.♙c7 ♖ac8 22.♙b5 ♖xc7 23.♙xe8  
♙xd5 24.♘f6+ ♙xf6 25.♖xd5 ♖xc3  
26.♙e4 ♙c5+ 27.♔g2 ♖e3 28.♙a4



En esta posición la casilla f3 es la puerta a la victoria. Está doblemente defendida, por el rey y la torre de las blancas mientras que solo esta atacada por la dama de las negras. Sin embargo, tras...

**28...♜e2+ 29.♚h1**

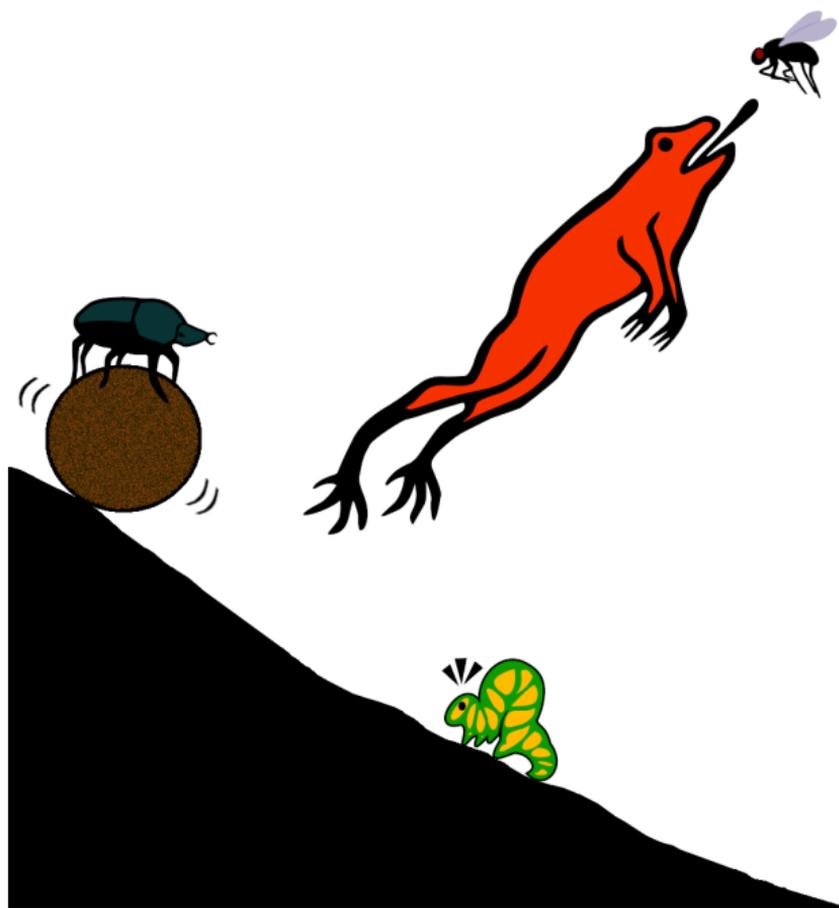
El rey de las blancas ha dejado de defender f3 permitiendo la siguiente jugada ganadora.

**29...♜e1 (0-1)**



Con la clara intención de desviar a la torre blanca de f1. Las blancas abandonan porque si 30. ♖xe1 ♔xf3# y si 30. ♔g2 ♖xf1 (o 30... ♔b2+ 31. ♔h3 ♖xf1) y en caso de 31. ♔xf1 ♔xf3+ seguido de ♔xd5.

# Ataque descubierta



# Introducción

El ataque descubierto consiste en crear dos amenazas con dos piezas distintas al mismo tiempo. Ocurre cuando al mover una pieza creando una amenaza, otra pieza que se encontraba detrás ataca, al mismo tiempo, otro objetivo. Veamos por ejemplo la siguiente serie de jugadas:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♖c6 5.♗f3  
♚b6 6.♘d3 cxd4 7.cxd4 ♘xd4 8.♗xd4  
♚xd4

Llegando a la posición representada en la siguiente figura.



En este momento, las blancas pueden jugar:

9. ♕b5+

Dando jaque al rey rival mientras que, al mismo tiempo, la dama blanca desde d1 ataca a la dama de las negras, que se perderá ante cualquier respuesta del segundo jugador.

# *Ejemplos ilustrativos*

## *Ejemplo 1*



En este primer ejemplo juegan las blancas, que se encuentran en jaque y ganan gracias al ataque descubierto.

1. ♖c1+

Dando jaque y atacando la torre negra al mismo tiempo.

1... ♔e6 2. ♖xe1

Y las negras no pueden recapturar la torre.

## Ejemplo 2



En la posición del tablero las blancas consiguen ventaja material.

1. ♖xf6 ♗xf6 2. ♘d5

Con esta jugada la dama blanca ataca a la descubierta a la dama negra. Si 2...exd5 3. ♙xa5 ganando. Al mismo tiempo el caballo ataca al alfil de f6.

2... ♚xd2 3. ♘xf6+ ♔f8

En caso de 3... ♔g7 4. ♘xe8+ ♖xe8  
5. ♖dxd2

4. ♖exd2+

Ganando.

## Ejemplo 3



Juegan las blancas y ganan.

1. ♖xf6+

En caso de la natural 1. axb3 seguiría  
1... ♖a1+ y las blancas no consiguen nada.

1... ♗xf6 2. ♕xa8+ ♔g7 3. axb3

Ganando

## Ejemplo 4



Juegan las blancas y, aprovechando un ataque descubierto, consiguen ventaja.

1. ♞xh6 ♚xh6 2. ♜xf7

## Ejemplo 5



Las negras amenazan 1... ♔xb2# pero en esta posición juegan las blancas y consiguen ventaja ganadora gracias al ataque descubierto.

1. ♔g8+ ♔c7 2. ♕a5+ b6 3. ♖xd4

Ganando.

# *El Ataque descubierto en partidas vivas*

## **Partida 1: G. R. Newman - Aficionado**

El siguiente ejemplo muestra cómo puede usarse este tema táctico para rematar la partida. La posición que nos interesa analizar se produce tras la jugada 15 de las blancas.

**1.e4 e5 2.f4 ♘c5 3.♗f3 d6 4.♘c4 ♗f6  
5.♗c3 O-O 6.d3 ♗g4 7.♖f1 ♗xh2 8.♖h1  
♗g4 9.♚e2 ♘f2+ 10.♙f1 ♗c6 11.f5  
♘c5 12.♗g5 ♗h6 13.♚h5 ♚e8  
14.♗xh7 ♙xh7 15.♘xh6**





## 16...fxg6 17.♔xf8# (1-0)

Mate a la descubierta.

### Partida 2: C. Torre - E. Lasker (Moscú, 1925)

El siguiente ejemplo muestra la fuerza del ataque a la descubierta. La posición crítica se produce tras la jugada 24 de las negras.

1.d4 ♘f6 2.♘f3 e6 3.♔g5 c5 4.e3 cxd4  
5.exd4 ♘e7 6.♘bd2 d6 7.c3 ♘bd7  
8.♔d3 b6 9.♘c4 ♔b7 10.♚e2 ♚c7  
11.O-O O-O 12.♖fe1 ♖fe8 13.♗ad1 ♘f8  
14.♔c1 ♘d5 15.♘g5 b5 16.♘a3 b4  
17.cxb4 ♘xb4 18.♚h5 ♔xg5 19.♔xg5  
♘xd3 20.♖xd3 ♚a5 21.b4 ♚f5 22.♗g3  
h6 23.♘c4 ♚d5 24.♘e3 ♚b5

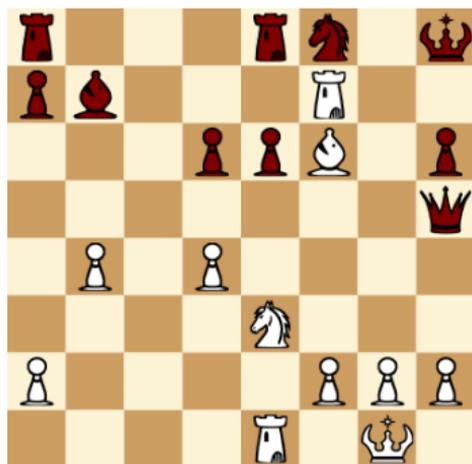


Las negras quieren aprovechar que el alfil blanco se encuentra clavado en la quinta fila. Sin embargo, gracias al tema táctico del ataque descubierto, las blancas no solo consiguen librarse de esta molesta clavada sino que consiguen un final ganador.

## 25. ♖f6!!

Sacrificando temporalmente la dama para poder cosechar varias piezas rivales gracias a una serie de jaques descubiertos.

25... ♔xh5 26. ♖xg7+ ♔h8 27. ♖xf7+



Consiguiendo un peón gracias al primer jaque descubierto.

27...♔g8 28.♖g7+ ♔h8 29.♖xb7+

Conquistando el alfil gracias al segundo jaque descubierto.

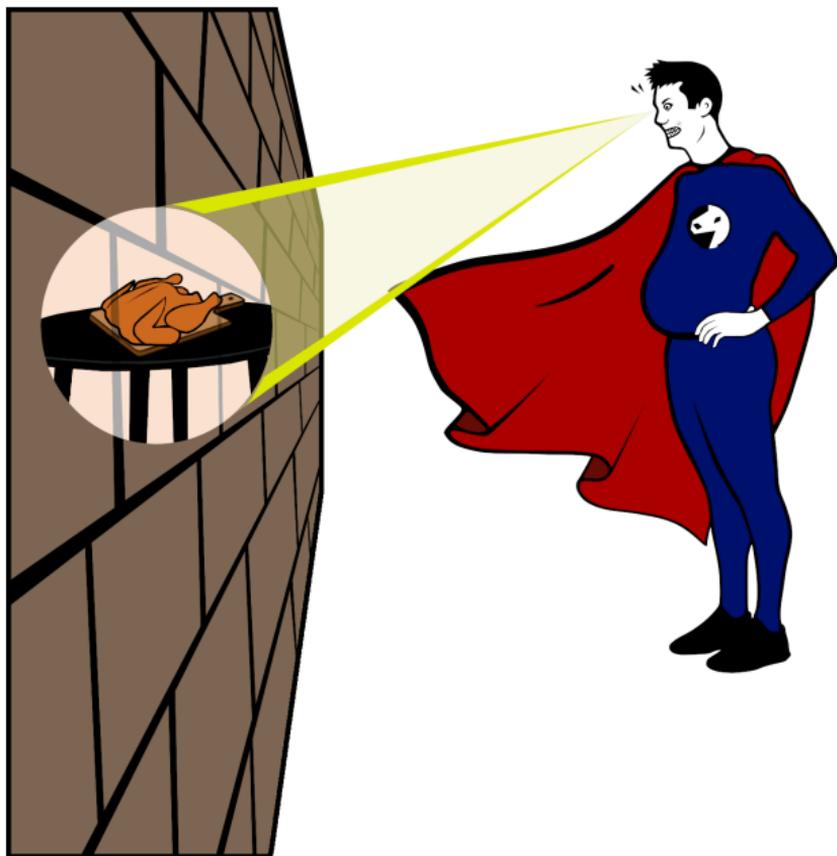
29...♔g8 30.♖g7+ ♔h8 31.♖g5+



Tercer jaque descubierto, con el que se consigue recuperar la dama. Toda la maniobra, desde la jugada 26 es muy instructiva. El siguiente final, con clara ventaja material es fácil para las blancas.

31...♔h7 32.♖xh5 ♔g6 33.♖h3 ♔xf6  
34.♖xh6+ ♔g5 35.♖h3 ♖eb8 36.♖g3+  
♔f6 37.♖f3+ ♔g6 38.a3 a5 39.bxa5  
♖xa5 40.♗c4 ♖d5 41.♖f4 ♗d7  
42.♖xe6+ ♔g5 43.g3 (1-0)

# Rayos X



# Introducción

Se llama ataque por rayos X a la situación en la que una de nuestras piezas de largo alcance se encuentra en la misma línea que una pieza del rival y además, entre ambas, hay otras tantas piezas, propias o del oponente. La línea de ataque puede ser una diagonal, una columna o una fila.



Veamos por ejemplo la posición del tablero, en la que le corresponde jugar a las blancas. En esta posición el primer jugador presiona fuertemente en la columna h, pero además, ambas damas se encuentran en la misma fila.

A primera vista no es fácil encontrar un remate inmediato, ya que jugadas como 1.gxh7+ permiten a las negras resistir con 1...♔h8.

Por otro lado, la dama blanca desde h6 ataca con rayos X a la dama negra que se encuentra indefensa en b6. Por el momento hay dos peones que se interponen entre ambas damas, pero uno de ellos, el peón blanco de g6 puede desaparecer de la sexta fila con jaque, ganando un importante tiempo. Luego, es claro que si las negras avanzan el peón c las blancas ganan con 1.gxh7+ ♔h8 2.♕xb6. La pregunta es ¿cómo pueden las blancas obligar a que las negras avancen dicho peón?

La respuesta, que conduce al remate de la partida es:

1.♕d5+!! cxd5

En caso de 1...♔h8 seguiría 2.♕xh7+ ♖xh7 3.♖xh7#.

2.gxh7+ ♔h8 3.♕xb6

Ganando.

# *Ejemplos ilustrativos*

## *Ejemplo 1*



Las blancas aprovechan que la torre de f1 ataca con rayos X a la casilla f5 para dar mate en dos jugadas.

1. ♔f5+ ♖xf5 2. ♖xf5#

## Ejemplo 2



Las blancas consiguen dar mate debido a que la torre de e1 ataca con rayos X la casilla e8. ¿Cómo se puede reforzar ese ataque?

1. ♙f7+ ♚h8
2. ♙e8+! ♖xe8
3. ♖xe8+ ♛f8
4. ♖xf8#

## Ejemplo 3



Juegan las blancas y dan mate en 2 jugadas.

1. ♔e8+ ♖xe8 2. ♖xe8#

## Ejemplo 4



Juegan las blancas y dan mate en 3 jugadas.

1. ♔xf7+ ♚h8 2. ♔g8+ ♖xg8 3. ♖xg8#

## Ejemplo 5



En este ejemplo, las blancas usan los rayos X para simplificar la posición de forma tal que podrán imponer el peón pasado.

1. ♔xd8+ ♖xd8 2. ♖xd8+ ♔h7 3.a7

Y la coronación es inevitable.

# ***Los Rayos X en partidas vivas***

**Partida 1: M. Euwe - R. J. Loman  
(Rotterdam, 1923)**

Veamos ahora una partida en cuyo remate gravita el tema táctico de los rayos X. La posición clave que nos interesa para ilustrar el tema ocurre tras la jugada 16 de las negras, que es un grave error.

**1. ♖f3 d5 2.c4 d4 3.b4 g6 4. ♘b2 ♙g7  
5. ♖a3 e5 6. ♖c2 ♙g4 7.e3 ♖e7 8.exd4  
exd4 9.h3 ♙xf3 10. ♚xf3 c6 11.h4 O-O  
12.h5 ♗e8 13.O-O-O a5 14.hxg6 hxg6  
15. ♚h3 axb4 16. ♖xd4 ♙xd4?**



En esta posición tres piezas blancas convergen en la casilla h8: la dama, la torre de h1 y alfil de b2. La dama ataca dicha casilla directamente mientras que la torre y el alfil también lo hacen, aunque con obstáculos en el camino.

Veamos como Euwe se las ingenia para eliminar los obstáculos y rematar la partida sin perder tiempo.

**17. ♔h8+! ♚xh8 18. ♖xh8# 1-0**



Es muy instructivo notar que en esta partida la convergencia de las piezas blancas no era sobre una pieza rival sino sobre un escaque vacío. El sacrificio de la dama permitió a las blancas despejar tanto la columna h como la diagonal a1-h8, creando un conocido patrón de mate con alfil y torre.

## **Partida 2: Z. Nilson - E. Geller (Estocolmo, 1954)**

El remate de la siguiente partida es un claro ejemplo de la fuerza del tema táctico rayos X. El momento crítico se produce tras la jugada 22 de las blancas.

**1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4  
♘f6 5.♘c3 d6 6.♙g5 e6 7.♘xc6 bxc6  
8.e5 ♚a5 9.♙b5 cxb5 10.exf6 b4**

11. ♖e4 ♔e5 12. f3 d5 13. ♕d2 h6  
 14. ♗h4 g5 15. ♘g3 ♚xb2 16. ♖d1 ♙a6  
 17. ♖d6+ ♗xd6 18. ♘xd6 ♜c8 19. ♜c1  
 ♜c4 20. O-O ♔d7 21. ♘e7 ♜hc8 22. ♖f2



Las negras atacan el peón de c2 con tres piezas mientras que las blancas lo defienden con igual número de efectivos. Sin embargo, las torres negras, además de atacar directamente al peón de c2, también atacan por rayos X a la torre blanca de c1, permitiendo el siguiente golpe táctico.

22... ♜xc2! 23. ♕xc2



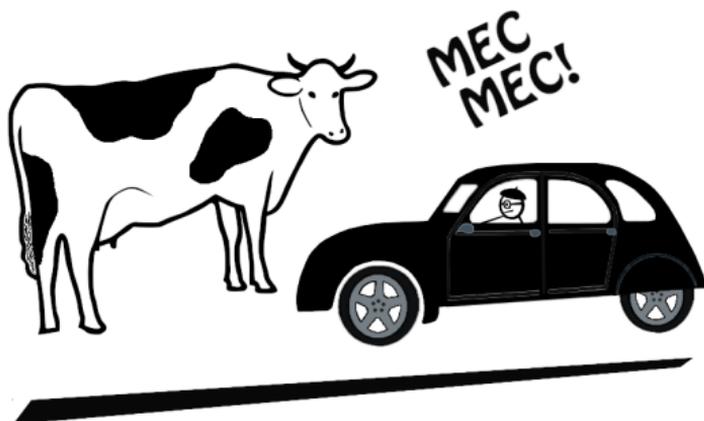
En caso de 23. ♖xc2? la respuesta 23... ♔b1+ conduce al mate.

**23... ♔xc1+! (0-1)**



Aprovechando que la torre de c8 ataca la casilla c1 con rayos X para rematar la partida tras 24. ♔xc1 ♖xc1+ seguido de mate. Las blancas abandonan.

# La obstrucción





1. ♖a6+!

De forma tal que la dama de las negras ya no defiende al caballo de a5. Tras

1...bxa6 2. ♕xa5+ ♔c6 3. ♗b5+ ♘xb5  
4. ♘xb5

Las negras no tienen salvación. En este ejemplo, la jugada de obstrucción (1. ♖a6+) fue el comienzo de una combinación ganadora.

# Ejemplos ilustrativos

## Ejemplo 1



En esta posición las blancas desean dar mate en g7, pero la dama de las negras lo evita. El primer jugador gana gracias a la obstrucción.

1. ♖d4

Y se puede postergar la partida con 1... ♛xd4 pero tras 2. exd4, las negras no pueden evitar 3. ♛g7#.

## Ejemplo 2



En la posición mostrada en la figura juegan las blancas y ganan.

1.c5

Obstruyendo la acción defensiva del alfil sobre a7. Las blancas amenazan 2. ♔xa7+ ♕c8 3. ♔a8#.

1... ♕e4

Controlando la diagonal h1-a8 para evitar el mate del comentario anterior.

2.c6

Obstruyendo a la dama. El mate en b7 solo puede ser evitado entregando la dama. Las blancas ganan.

## Ejemplo 3



En esta posición juegan las blancas y consiguen un fuerte ataque en el flanco rey gracias al tema táctico de la obstrucción.

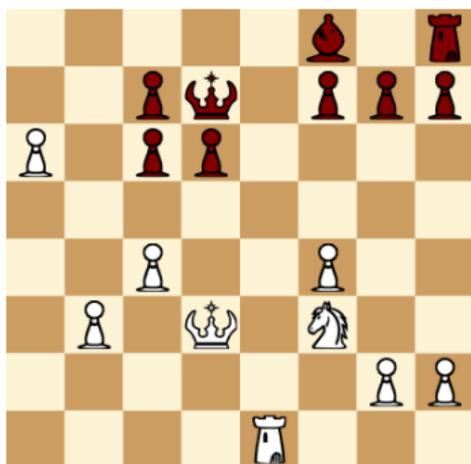
1. ♖c6!

De esta forma se obstruye la acción defensiva que la dama negra ejerce sobre el flanco rey. El punto g6 es ahora especialmente vulnerable.

1...bxc6 2. ♕xg6+ ♔h8 3. ♕h5+ ♔g7  
4. ♕xg5+ ♔h8 5. ♖d3

Y el mate es inevitable.

## Ejemplo 4



El presente ejemplo muestra la importancia de la obstrucción en los finales. Las blancas desean coronar el peón de la columna a. Si en este momento juegan 1.a7 las negras pueden replicar 1...♙e7 y la torre, desde h8, dificulta la victoria blanca.

Sin embargo, el primer jugador puede obstruir la octava fila con:

1.♖e8!

Y tras:

1...♙xe8 2.a7

Las negras no pueden evitar la coronación.

## Ejemplo 5



En este ejemplo las blancas disponen de una jugada de obstrucción sorprendente que conduce al mate.

1. ♖d5!!

En caso de 1... ♗xd5 (o 1... exd5)

2. ♕xd8#.

Si 1... ♖xd5 2. ♕f8#.

Si 1... ♕xd5 (o 1... ♕b6) 2. ♕f6#.

# ***La obstrucción en partidas vivas***

## **Partida 1: R. Fischer - P. Benko (Campeonato de USA, 1963/1964)**

Veamos ahora una partida modelo de Bobby Fischer. La posición crítica se produce tras la jugada 18 de las negras. Las blancas quieren atacar fuertemente en el flanco rey, especialmente la casilla h7 con un alfil en d3 y la dama en la columna h. Para ello quieren controlar la diagonal d3-h7 mientras que las negras se preparan para defenderse jugando f7-f5.

Veamos como Fischer evita los planes defensivos de Benko con el tema de la obstrucción, para luego rematar la partida.

**1.e4 g6 2.d4 ♘g7 3.♗c3 d6 4.f4 ♗f6  
5.♗f3 O-O 6.♙d3 ♘g4 7.h3 ♙xf3  
8.♚xf3 ♗c6 9.♙e3 e5 10.dxe5  
10...dxe5 11.f5 gxf5 12.♚xf5 ♗d4**

13. ♖f2 ♗e8 14. O-O ♘d6 15. ♖g3 ♔h8  
 16. ♖g4 c6 17. ♖h5 ♕e8 18. ♙xd4 exd4



En la posición mostrada en la figura las blancas disponen de una jugada de obstrucción que les permitirá atacar en el flanco rey sin dar posibilidades de liberación al rival.

**19. ♖f6!!**



Una jugada impresionante. Las negras no pueden liberar su posición con el avance del peón f ni pueden evitar el avance e5 de las blancas, liberando al alfil rey.

**19... ♔g8**

Si 19... ♖xf6 la blancas, con 20.e5, tienen mate inevitable

**20.e5 h6 21. ♖e2 (1-0)**



En caso de 21...♗xf6 22.♔xh6 seguido de ♕h7#. Por otro lado, si las negras retiran el amenazado ♗d6, las blancas ganarían con 22.♕f5 seguido de mate en h7.

## **Partida 2: S. Tarrasch - Allies (Naples, 1914)**

El remate de la siguiente partida constituye un modelo asombroso del tema táctico de la obstrucción. La jugada clave, la 31, fue encontrada por Tarrasch en 1914 y sorprendió no solo al rival sino también a toda la comunidad del ajedrez de aquella época.

La posición crítica que nos interesa analizar se produce tras la jugada 29 de las negras.

1.f4 d5 2.♘f3 c5 3.e3 ♘c6 4.♙b5 ♙d7  
 5.O-O e6 6.b3 ♚c7 7.♙b2 f6 8.c4  
 ♘ce7 9.♘c3 ♘h6 10.♖c1 ♙xb5 11.♘xb5  
 ♚d7 12.♚e2 ♘c6 13.cxd5 exd5 14.e4  
 O-O-O 15.e5 a6 16.♘c3 b5 17.a4 b4  
 18.♘d1 ♚b7 19.exf6 gxf6 20.♙xf6 ♖e8  
 21.♘e3 ♖g8 22.♚d3 ♘g4 23.♘xg4  
 ♚xg4 24.♖f2 ♚d7 25.♘e5 ♘xe5  
 26.♙xe5 ♖c8 27.♚f3 ♚b6 28.d3 ♙h6  
 29.♖fc2 d4?



Las negras quieren evitar el golpe 30.d4 de las blancas, lo que rompería la formación de peones del flanco dama y expondría al rey negro. Pero este bloqueo del centro permite rematar la partida gracias al tema táctico de la obstrucción. Veamos como siguió.

## 30.a5+!

Cercando al rey de las negras.

## 30...♔b5

En caso de 30...♔xa5 31.♖xc5+ con ataque ganador. Con 30...♔b5 las negras siguen defendiendo el peón de c5, pero...

## 31.♕c7!! (1-0)



Una jugada de obstrucción impresionante. Por un lado, se bloquea la acción de la dama negra sobre b7, por lo que las blancas amenazan 32.♖b7#. Por el otro, se bloquea la acción de la torre de c8 sobre el punto c5, por lo que las blancas amenazan 32.♖xc5#.

En caso de 31...♖xc7 seguiría 32.♔b7+  
(desviación) 32...♕xa5 (32...♖xb7  
33.♖xc5#) 33.♖a1+ seguido de mate.

Por otro lado, si 31...♔xc7 seguiría  
32.♖xc5+ ♔xc5 33.♔b7+ ♕xa5 34.♖a1#.

Las negras abandonan.

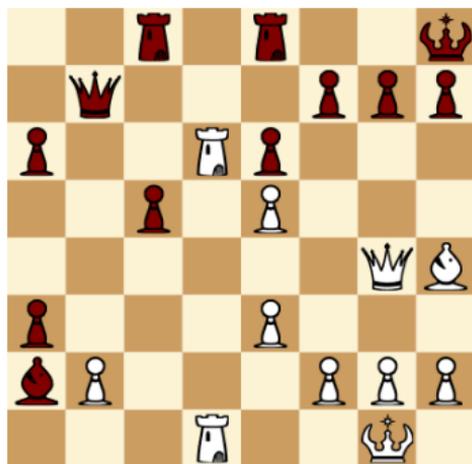
# La pieza sobrecargada



# ***Introducción***

Se conoce con este nombre a aquella pieza que debe cumplir dos o más acciones defensivas al mismo tiempo. Una pieza sobrecargada suele dar lugar a muchos golpes tácticos y combinaciones ganadoras.

En la práctica este tema está estrechamente relacionado con el tema táctico de la desviación pero creemos que por razones pedagógicas es mejor dedicarle una sección independiente a cada uno de ellos.



Veamos por ejemplo la posición mostrada en la figura, en la que le corresponde jugar a las blancas. Estas, conociendo el tema de la pieza sobrecargada juegan

1. ♖f6!

Amenazando 2. ♔xg7#.

La primera opción que disponen las negras es aceptar el sacrificio y jugar

1...gxf6

A lo que seguiría

2.exf6 ♖g8

Defendiendo el mate en g7. Pero en este momento las blancas disponen de la sorprendente

3. ♖d8!

Especulando con el hecho de que la torre negra de g8 no puede defender el punto g7 y la octava fila al mismo tiempo, está sobrecargada. Tras

3...♖cxd8 4. ♖xd8

El mate en g7 es inevitable.

Viendo esto, tras 1.♘f6!, las negras pueden simplemente responder 1...♖g8 ignorando el sacrificio del alfil y defendiendo g7. Sin embargo, las blancas nuevamente pueden aprovechar el hecho de que las negras tienen que defender g7 y la octava fila para rematar la partida con 2.♔xg7+! (obligando a las negras a abandonar la octava fila) 2...♖xg7 3.♖d8+ ♖xd8 4.♖xd8#.

# *Ejemplos ilustrativos*

## *Ejemplo 1*



En esta posición las blancas aprovechan el tema táctico de la sobrecarga defensiva de las piezas rivales para ganar.

1. ♖xa6

Si 1... ♙xa6 2. ♕d7#. Si 1... ♖xa6 2. ♕d8#.

## Ejemplo 2



En este ejemplo la torre negra de g8 defiende a la otra torre y al alfil. Juegan las blancas y ganan material.

1. ♖xg7 ♜xg7

Si 1... ♜xf1 2. ♖xg8

2. ♖xf8

Ganando.

## Ejemplo 3



En esta posición juegan las blancas y ganan.

1. ♔c4!

Aprovechando que la torre negra no puede defender las casillas f8 y c4 al mismo tiempo. El mate en g8 es inevitable.

## Ejemplo 4



En la posición mostrada en la figura juegan las blancas y ganan.

1. ♔h6!!

El alfil negro de g7 no puede defender f6 y h6 al mismo tiempo. Las blancas amenazan 2. ♔xg7#.

1... ♗xf6

En caso de 1... ♗xh6 2. ♘e7#.

2. ♘xf6+ ♔h8 3. ♔xh7#

## Ejemplo 5



En este ejemplo el peón de g6 de las negras cumple varias funciones defensivas. ¿Cómo pueden las blancas aprovechar esta sobrecarga defensiva?

1. ♔xh5+ gxh5 2. ♖h6#

# *La pieza sobrecargada en partidas vivas*

## **Partida 1: W. Steinitz - C. Von Bardeleben (Hastings, 1895)**

Como ejemplo de piezas sobrecargadas podemos ver la partida disputada entre Steinitz y Bardeleben, que es un modelo de este tema.

La posición crítica que nos interesa en este caso se produce en la jugada 22 de las blancas, posición que Roberto Grau catalogó como sinfonía de piezas sobrecargadas.

1.e4 e5 2.♖f3 ♗c6 3.♘c4 ♘c5 4.c3 ♗f6  
5.d4 exd4 6.cxd4 ♘b4+ 7.♗c3 d5  
8.exd5 ♗xd5 9.0-0 ♘e6 10.♘g5 ♘e7  
11.♘xd5 ♘xd5 12.♗xd5 ♗xd5 13.♘xe7  
♗xe7 14.♖e1 f6 15.♗e2 ♗d7 16.♖ac1  
c6 17.d5! cxd5 18.♗d4 ♖f7 19.♗e6!  
♖hc8 20.♗g4! g6 21.♗g5+ ♖e8  
22.♖xe7+!!



Las negras no pueden capturar la torre. Si 22... ♖xe7 23. ♖xc8+, ganando, y si 22... ♔xe7, entonces sigue 23. ♖e1+ ♔d8 (23... ♔d6 24. ♖b4+ ♔c7 25. ♘e6+ ganando) 24. ♘e6+ ♔e7 25. ♘c5+, ganando.

## 22... ♔f8

El blanco ha quedado con sus cuatro piezas atacadas y bajo las amenazas de ... ♖xc1#, y de ... ♖xg4.

Si 23. ♖xc8+, el negro replicaría con 23... ♖xc8, manteniendo la misma situación. El procedimiento que sigue Steinitz para rematar la combinación salvando esas dificultades, es sumamente instructivo.

## 23. ♖f7+ ♔g8

Única. 23... ♕xf7 no era posible por lo mismo que en la jugada anterior. Si 23... ♔e8 24. ♕xd7#.

## 24. ♖g7+ ♔h8

En caso de 24... ♔f8 25. ♘xh7+, capturando la dama con jaque.

## 25. ♖xh7+ (1-0)



Las negras abandonaron.

Si 25... ♔g8 26. ♖g7+ ganando, pues si 26... ♔h8 (26... ♔f8? 27. ♘h7+ gana la dama) las blancas darían mate con 27. ♕h4+ ♔xg7 28. ♕h7+ ♔f8 29. ♕h8+ ♔e7 30. ♕g7+ ♔e8 31. ♕g8+ ♔e7

32. ♖f7+ ♔d8 33. ♖f8+ ♕e8 34. ♗f7+ ♔d7 35. ♖d6#.

## Partida 2: E. Lundin - I. Boleslavsky (Groningen, 1946)

Veamos ahora como Boleslavsky remata una corta partida aprovechando que la dama de las blancas se encuentra sobrecargada.

La posición clave se obtiene tras la jugada 20 de las blancas.

1.d4 ♗f6 2.c4 d6 3.♗c3 e5 4.♗f3 ♗bd7  
5.e4 g6 6.♘e2 ♘g7 7.O-O O-O 8.♖e1  
♖e8 9.♙f1 exd4 10.♗xd4 c6 11.♙g5 h6  
12.♙f4 ♜b6 13.♗a4 ♜a5 14.b4 ♜d8  
15.♗c3 ♗e5 16.f3 a5 17.b5 ♗h5  
18.♙xe5 ♙xe5 19.♜d2 ♜h4 20.g3



La dama de las blancas debe defender el flanco rey y el caballo de d4 al mismo tiempo. Un buen ejemplo de pieza sobrecargada que permite un ataque fulminante sobre el enroque.

**20...♖xg3 21.hxg3 ♔xg3+ 22.♕g2**

En caso de 22.♔h1 23.c5 24.♖c2 ♔xf3+ seguido de ...♔xc3.

**22...♕h3 (0-1)**



No hay forma de defender todas las amenazas.

Si 23.♖e2 ♔h2+ 24.♔f1 ♔h1+ ♔f2 25.♔xg2+, ganando.

En caso de 23. ♖c2 ♙h2+ 24. ♔f1 ♙h1+  
♔e2 25. ♙xg2+, ganando.

Las blancas abandonan.

*FIN*