

Sumario

Explicación de los símbolos
Introducción

1 Temas de apertura

- Partida 1 ¡A sacar las piezas! (Chernin-Van der Wiel)
- Partida 2 El rey en el centro (Jálifman-Svéshnikov)
- Partida 3 Dominio eficaz del centro (Aséiev-Rashkovski)
- Partida 4 Un centro de peones sobreexpandido (Van der Wiel-Vaganián)
- Partida 5 El juego moderno de gambito (Markowski-Onishchuk)

2 Temas de medio juego

2.1 El juego de ataque

- Partida 6 Ideas básicas en el ataque (Kaspárov-Short)
- Partida 7 Incorporar las fuerzas de reserva (Kaspárov-Kárpov)
- Partida 8 Sacrificios típicos (Shírov-Reinderman)
- Partida 9 El ataque mortal con oleada de sacrificios (Nunn-Nataf)
- Partida 10 Enroques en flancos opuestos (Nunn-Ward)
- Partida 11 La gran diagonal de la muerte (Timman-J.Polgar)

2.2 El juego defensivo

- Partida 12 Que no cunda el pánico (Rõtšagov-Lanka)
- Partida 13 El sacrificio defensivo (Lalić-Jálifman)
- Partida 14 Defensa y contraataque (Bu Xiangzhi-Ye Jiangchuan)
- Partida 15 Defensa a ultranza (Krámnik-Anand)

2.3 El juego posicional

- Partida 16 Mala estructura de peones (Kaspárov-I.Sokolov)
- Partida 17 Ventaja de espacio (Kárpov-Ribli)
- Partida 18 Puestos avanzados (Piket-Smirin)
- Partida 19 Columnas abiertas (Short-Timman)
- Partida 20 Complejo de casillas débiles de un color (Kaspárov-Shírov)
- Partida 21 Ataque al flanco de dama (Yermolinsky-Christiansen)
- Partida 22 Pareja de alfiles (M.Gúrevich-Miezis)
- Partida 23 Alfil malo (Stean-Sax)
- Partida 24 La cadena de peones (San Segundo-Topálov)
- Partida 25 Explotación del peón dama aislado (Kamsky-Kárpov)
- Partida 26 Triunfo del peón dama aislado (Kamsky-Short)
- Partida 27 Sacrificios posicionales (Lautier-Shírov)

3 Temas del final

- Partida 28 Rey activo (Smyslov-Sax)
Partida 29 El poder de los peones pasados (Krámnik-Svídler)
Partida 30 La torre en séptima (Handoko-Xu Jun)

Índice de jugadores
Índice de aperturas

Sacrificios típicos

En manuales sobre el juego de ataque pueden encontrarse sacrificios típicos de todo tipo: el “presente griego” (♙xh7+ seguido de ♖g5+), el doble sacrificio de alfil en h7 y g7, etc. Existen, además, muchas formaciones típicas de mate, como el Mate de Anastasia (con un caballo en e7, un sacrificio en h7 seguido de mate por la columna-h) y el Mate de Boden (contra un rey enrocado largo, ♖xc6+ seguido de ♙a6#). A menos que uno esté familiarizado con estas ideas típicas nunca será un exitoso jugador de ataque (pues son, digamos, el ABC del ataque). No voy a presentar en este libro una lista de formaciones de ataque, ya que mi propósito es mostrar cómo las ideas fundamentales del ajedrez encajan en la estructura general de una partida.

Si uno tiene suerte, el rival permitirá la materialización de una de estas ideas familiares de forma clara y directa. En tal caso sólo hace falta comprobar que todo funciona como es debido, y ya tenemos un punto en el bolsillo. Desgraciadamente, es raro que los rivales cooperen de esa forma. Por ello, cuando se presenta en la práctica una de esas ideas típicas, a menudo aparece de forma poco clara, y puede hacer falta bastante trabajo para determinar si el sacrificio es correcto. Incluso puede darse el caso de que sea demasiado complejo para admitir un análisis definitivo, y entonces uno debe confiar en su juicio. Si nuestro estilo se decanta por el juego de ataque, entonces estaremos preparados para asumir el riesgo de un sacrificio poco claro, mientras que otro jugador de enfoque más posicional podría tomar la decisión opuesta. Así que el estilo personal entra en la ecuación.

En la siguiente partida no puede haber sido una sorpresa para nadie el que, hallándose ante un posible “presente griego”, Alexéi Shírov eliminara el peón-h7 sin dudarlo.

Partida 8

A. Shírov – D. Reinderman

Wijk aan Zee 1999

Defensa Siciliana, Variante Taimánov

1 e4

Para comentarios a este movimiento, ver partida 3.

1 ... c5

Esta jugada introduce la Defensa Siciliana, una de las aperturas más habituales en nuestros días. La razón para su popularidad es su naturaleza combativa; en muchas líneas las negras no juegan sólo para igualar, sino para lograr ventaja. El inconveniente es que las blancas a menudo obtienen la iniciativa muy pronto, así que las negras deben tener cuidado de no ser víctimas de un rápido ataque.

2 ♖f3

A las blancas les gustaría jugar d4, pero la inmediata 2 d4 cxd4 3 ♖xd4 es mala, en vista de 3...♗c6, ganando un tiempo. Así que las blancas se preparan para recapturar en d4 con su caballo. Otra popular alternativa es 2 c3 (ver partida 30), de nuevo preparando d4, pero en esta ocasión con la idea de retomar con un peón en d4.

2 ... ♗c6

Las negras tienen a su disposición un amplio abanico de posibilidades: 2...d6 (partida 10) y 2...e6 (partida 20) son también muy populares.

3 ♗c3

Aunque 3 d4 no tiene nada de malo, a veces las blancas juegan 3 ♗c3 para evitar ciertas variantes concretas. Por ejemplo, después de 3 d4, las negras pueden entrar en el popular sistema Svěshnikov vía 3...cxd4 4 ♗xd4 ♗f6 5 ♗c3 e5. Si a las blancas no les apetece enfrentarse a este sistema, pueden ponerle las cosas más difíciles a las negras con 3 ♗c3. Si las negras juegan entonces 3...♗f6, pueden seguir 4 ♙b5 y hemos llegado a una Siciliana Rossolimo (2 ♗f3 ♗c6 3 ♙b5) en la que las negras ya no pueden jugar ciertas líneas. En manuales sobre la Siciliana las variantes principales siempre se muestran siguiendo un orden de jugadas estándar. Desgraciadamente, esto oculta sutilezas en el orden