



## Otros e-Books publicados por EDAMI

no.	Título	Autor	no.	Título	Autor
1	Española. Variante del Cambio	Alejandro Jardines	41	Española Variante Zaitsev	Alejandro Jardines
2	Defensa Francesa 3.e5	MI José Luis Vilela	42	La clavada	Alfredo Aguilera
3	Defensa Grunfeld. 5.Ad2	GM Viktor Moskalenko	43	La Apertura Escocesa	Alejandro Jardines
4	Defensa Escandinava 2...Dxd5	MI Angel Martín	44	Francesa Variante Winawer	José Luis Vilela
5	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (1)	Alejandro Jardines	45	Gambito de Dama Variante del Cambio	Alejandro Jardines
6	Apertura Zukertort (D05)	Armando López	46	Nimzo India Variante 4.Dc2	Alejandro Jardines
7	El peón aislado	MI Angel Martín	47	El Gambito Volga	MI Angel Martín
8	Caro Kann Variante Clásica	MI Sergio Slipak	48	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (3)	Alejandro Jardines
9	Los Alfiles de distinto color	MI Angel Martín	49	La Defensa Pirc	Alfredo Aguilera
10	Los peones colgantes	MI Angel Martín	50	Defensa Holandesa Variante Muro de Piedra	GM Viktor Moskalenko
11	Española. Cambio Diferido	Alejandro Jardines	51	El Ataque a la descubierta	Alfredo Aguilera
12	Los peones doblados	MI Angel Martín	52	Gambito de Dama Variante 5.Af4	Alejandro Jardines
13	La pareja de alfiles	MI Angel Martín González	53	India de Rey Clásica 9.b4	Alejandro Jardines
14	El Gambito Budapest	GM Viktor Moskalenko	54	Caro Kann 4...Cd7 (1)	Alejandro Jardines
15	El Ataque Panov	Alejandro Jardines	55	Caro Kann 4...Cd7 (2)	Alejandro Jardines
16	El Peón Pasado	MI Angel Martín	56	Caro Kann 3.e5	Alejandro Jardines
17	La Defensa Merano	Alejandro Jardines	57	Nimzo India 4.a3 y 4.f3	GM Viktor Moskalenko
18	La Variante Abierta de la Española	MI Angel Martín	58	La Biblia del peón (1)	Alejandro Jardines
19	La Variante Tarrasch de la Francesa	MI José Luis Vilela	59	La biblia del peón (2)	Alejandro Jardines
20	Defensa Siciliana. Najdorf, Ataque Inglés (2)	Alejandro Jardines	60	E-book: La biblia del peón	Alejandro Jardines
21	India de Rey 4 peones	GM Viktor Moskalenko	61	Defensa Francesa. Variante Rustemov.	MI Michael Rahal
22	El Ataque Torre	Armando López	62	Apertura Inglesa	Alejandro Jardines
23	El Ataque Indio de Rey	Alejandro Jardines	63	Grunfeld var. Cambio 7.Ac4 y 8.Ce2	Alejandro Jardines
24	El Ataque Worrall en la Española	Alejandro Jardines	64	Siciliana Najdorf Líneas emprendedoras	Alejandro Jardines
25	Siciliana Pelikan, 1ra parte	MI Michael Rahal	65	Defensa Ortodoxa - Variante Tartakower	MF Diego Mussanti
26	Siciliana Pelikan, 2da parte	MI Michael Rahal	66	Apertura Española - Sistemas Anti-Marshall	MI Alejandro Jardines
27	El sacrificio de la calidad	MI Angel Martín	67	La Eliminación de la Defensa	MI Alejandro Jardines
28	Siciliana Variante Cerrada	Alejandro Jardines	68	La Atracción	MI Alejandro Jardines
29	Defensa Benoni, Variante Moderna	Alejandro Jardines	69	La intercepción	MI Alejandro Jardines
30	El ataque al Rey en el centro	MI Angel Martín	70	La coronación del peón	MI Alejandro Jardines
31	Grunfeld Variante Rusa	Alejandro Jardines	71	La demolición de la estructura de peones	MI Alejandro Jardines
32	Siciliana Dragón Yugoslavo	Alfredo Aguilera	72	El Bloqueo	MI Alejandro Jardines
33	El Gambito Evans	Alfredo Aguilera	73	Pack especial: EL ALFIL	MI Angel Martín
34	La desviación	Alfredo Aguilera	74	La debilidad en la 8va fila	MI Alejandro Jardines
35	El ataque doble	Alfredo Aguilera	75	El Despeje de líneas y casillas	MI Alejandro Jardines
36	Siciliana Dragón Acelerado	Alfredo Aguilera	76	Siciliana Paulsen - 4...a6	MF Diego Mussanti
37	Siciliana Dragón Yugoslavo II	Alfredo Aguilera	77	Combinaciones de tablas	Alejandro Jardines
38	Española Steinitz Diferida	Alfredo Aguilera	78	Conjugación de Temas Tácticos	Alejandro Jardines
39	Siciliana Scheveningen	Armando López	79	Siciliana Paulsen - Khan	Alfredo Aguilera
40	Siciliana Dragón Acelerado II	Alfredo Aguilera	80	La Jugada Intermedia	Alejandro Jardines

<http://www.ajedrez21.com/ebooks>

# *Índice de contenidos*

---

<b>1. Introducción .....</b>	<b>4</b>
<b>2. En el Medio Juego.....</b>	<b>8</b>
<b>3. Partida Modelo .....</b>	<b>13</b>
<b>4. Ejercicios.....</b>	<b>18</b>
<b>5. Soluciones .....</b>	<b>34</b>

---

## 1. Introducción

En este pack vamos a estudiar para poder identificar el Tema Táctico Aperturas de Líneas. Un elemento o tema táctico como solemos llamarle sumamente importante en el camino hacia la maestría ajedrecística, pues sin saber qué hacer en esas situaciones donde en apariencia el bando débil está en una posición sólida, y con un golpe muy bien calculado se deshace la posición.

Pero que se entiende por Aperturas de Líneas: ***pues bien son todos los sacrificios que puedan abrir o dar vías de acceso, sobre cualquier diagonal, columna o fila en tablero, por donde las piezas que atacan puedan ser incorporadas a la ofensiva o en su defecto, abran dichas líneas defensivas del rey dejando al mismo expuesto en su posición.***

El juego táctico en el Ajedrez es tan importante como la Estrategia, de hecho los dos van de la mano, pero obviamente el tema que nos ocupa en este tipo de trabajos es la táctica. De hecho para llegar a la maestría en el Ajedrez por el camino hay que llegar a la avenida de la táctica, y desde las primeras edades se debe hacer esto, pues es en los niños que se desarrolla con mucha facilidad, de hecho es una de las primeras habilidades que los niños desarrollan en su juego.

Claramente que la táctica en el ajedrez está referida a elementos concretos, o acciones que nos van a permitir ganar algún tipo de ventaja ya sea material o inclusive llevaros al Jaque Mate en ciertas posiciones.

Pero el elemento primordial que la táctica se sirve para alcanzar su objetivo es la **combinación**, ¿qué una combinación en el Ajedrez? Vamos a estudiar el concepto que no da Euwe sobre que es para él una combinación en el Ajedrez.



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

*"Por combinación entendemos una alianza entre estrategia y táctica, pero especialmente esta última. La combinación representa un fragmento de la partida durante el que se persigue cierto resultado forzado. La secuencia de jugadas forma una cadena lógica que no puede ser dividida. Vistas de una en una estas jugadas, puede parecer que carecen de objeto o incluso que constituyen un error; sin embargo entre todas forman un magnífico conjunto"*

Realmente algo más sencillo y comprensible sería, dado por:

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

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

Nos parece que mejor escrito y explicado no existe. Pero sin lugar a dudas que la combinación en el Ajedrez es un fenómeno de los más bellos y apreciados por todos los ajedrecistas de cualquier nivel, y nos atrevemos a afirmar que es más apreciado y valorado que una excelente partida estratégica, conducida de principio a fin de manera brillante.

¿Por qué ocurre esto? Este hecho no tiene una explicación pues el momento de ocurrir la combinación tal parece que se violaran todos los principios racionales del juego, y el propio Ajedrez por un instante aunque sea por un instante pierde todo sentido, y las piezas son arrastradas por el río hacia una cascada de sacrificios sin una aparente lógica, y es en ese momento donde el juego resalta su mayor belleza. Así de simple y hermoso es el juego.

Adentrándonos en el tema que nos preocupa en este trabajo la Apertura de Líneas en el Ajedrez, vamos a estudiar la primera posición demostrativa y se verá mucho más simple.

### Primera Posición



[Una clásica posición donde las piezas negras están en una seria desventaja, fíjese en que el rey no posee ninguna casilla de escape, y en apariencia poseen una sólida posición, solo las negras (como bien dice el concepto) un sacrificio que "abra" las puertas al ataque de sus piezas. De ahí que...] **1...Txh2+** [Y este es precisamente el sacrificio que le abre la posibilidad a las negras de liquidar la posición.] **2.Rxh2 Th8** Jaque Mate.

### Segunda Posición



[Nuevamente una posición, donde en apariencia el rey blanco está bien seguro, solo que las negras necesitan abrirse una vía hacia el mismo.] **1...Dh5+** [Claramente forzado tomar la dama, y este hecho hace que se abra la quinta fila (para las negras) para que el segundo jugador remate la posición de manera bonita, con un mate típico de caballo y torre.] **2.gxh5 Th4** Jaque Mate.

### Tercera Posición



[En apariencia las negras no tienen problemas en la posición, pero no todas las combinaciones siempre están dirigidas a dar mate al rey contrario, aunque es lo más importante. En este caso con...] **1.e5** [Una muy buena jugada, las negras están serios problemas, porque o pierden pieza o la dama con esta apertura de líneas para que las piezas blancas entren al juego.] **1...dxe5** [1...Cd7 2.exd6 Ventaja decisiva blanca.] **2.Ac5** Y las negras pierden su dama.

### Cuarta Posición



[Este es un caso bastante atípico, porque el rey blanco bien expuesto en la posición al igual que el negro, aunque este está en el extremo del tablero, pero es esta situación la que favorece a las piezas blancas de ahí

que...] **1.Txf4** [Explotando el hecho de que el negro no puede retomar de dama, y al tomar de peón se abre la gran diagonal negro dejando la posibilidad de la clavada.] **1...exf4** **2.Ab2** Ventaja decisiva blanca.

### Quinta Posición



[Esta es una posición muy instructiva, porque con ambos colores nos sirve, es en este caso el negro que tiene la posibilidad de abrirse paso hacia el rey blanco, tratando de sacar provecho de la pésima situación y la desafortunada ubicación de su dama, por ejemplo...] **1...Txd5** [La misma receta de la posición anterior.] **2.cxd5** [Ahora falla, 2.Txf4 por 2...exf4 3.cxd5 (Claro que no, **3.Ab2** por **3...Td4** Ganando.) 3...Aa6 La misma receta, las negras clavan la dama blanca. 4.Ab2 (**4.Dxa6 Dxa6+** Ventaja decisiva negra.) 4...Axe2+ 5.Rxe2 Ta2 La sorpresa que las blancas no esperaban, dejando al conductor de las piezas negras con una ventaja decisiva.] **2...Aa6** Ventaja decisiva negra.

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

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

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

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

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

## 2. En el Medio Juego

---

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

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

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

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

ción de sitio (está siendo atacado) buscar los temas forzados, ya sea de entrega de piezas o de jaques continuos que den la victoria.

- Amenazas de ganancia de material, tales como las damas, piezas mayores, piezas menores y peones en ese orden de importancia. Con la misma idea de la amenaza de mate pero en este caso con menor importancia.
- Piezas sin sostén, ya sea mayores o menores. Las piezas que pueden ser atacadas o que pueden ser capturadas por medio del ataque.
- Pieza mal ubicada en el extremo del tablero o limitadas de movimientos. Piezas que podamos sacar partido de su mala ubicación, atacando (prácticamente) con una pieza de ventaja. O para por medio de una amenaza directa a esta pieza (y en ocasiones combinadas con otra amenaza al mismo tiempo) obtener algún tipo de ventaja que sea decisiva en la posición.
- Insuficiencia defensiva entorno al rey adversario. Siempre que no esté el caballo rey defendiendo el enroqué corto (Cf3 para las blancas y Cf6 para las negras) o el caballo dama defendiendo el enroqué largo (Cc3 para el primer jugador y Cc6 para el conductor de las piezas negras) existirá esta insuficiencia y el enroqué será mucho más fácil de atacar.
- Utilización de líneas (filas, columnas y diagonales) abiertas para el traslado de las piezas hacia el ataque hacia cualquier sector del tablero.
- Puntos débilmente defendidos, por el bando contrario. Para determinar cuáles son las casillas



que nuestro contrario no puede defender eficazmente y sacar provecho de esto por medio de las amenazas antes citadas.

- Casillas donde las piezas agresoras coinciden en su acción en el tablero. Para ver qué punto en el tablero nuestras piezas (en caso de que estemos atacando) dominan y poder realizar una incursión sobre la posición adversaria.
- Responder ¿Cuántas piezas puedo incorporar al ataque? Por medio de esto sabemos cuántas piezas y con qué rapidez se pueden pasar las piezas al ataque.
- Responder ¿Cuántas piezas defiende y cuantas atacan? Y por ende posibilidades de sacrificio para la destrucción del enroque porque el agresor se queda con muchas más piezas atacantes que defensoras.
- La presencia de peones pasados que favorecen a una combinación simplificadora para llegar al final con ventaja decisiva para el bando agresor.
- Le debilidad en la estructura de peones, que puede favorecer una combinación simplificadora con un final técnicamente ganador.

Al comienzo (y si usted es un ajedrecista que por lo general consume nuestros trabajos) deberá consultar casi siempre estos elementos expuestos, con el roce constante de los mismo simplemente a usted se le irán grabando en su memoria sin que usted se percate de esto. Es importante realizarlo en este orden pues, recuerde que el Ajedrez consta de la pieza número diecisiete y esta es el reloj, pues de esta manera usted ahorrará mucho tiempo.

Siempre los Temas Tácticos están relacionados y afloran en las posiciones, producto de las Condiciones Propias de las mismas. Es decir, no podrá existir en la posición una Apertura de Líneas (estamos hablando de cualquier elemento táctico) si no hay una pieza débilmente defendida, o si no existe al menos una de las Condiciones Propias que acabamos de exponer y explicar. Veamos entonces la Primera Posición Explicativa:

### Posición Explicativa #1.



[Y esta es la primera posición típica del medio juego, donde el rey está en el centro y sin posibilidades de enrocar, al menos por el momento. Donde las blancas se las arreglan para buscar la aperturas de líneas hacia el rey negro.] **24.Td1** [Sin dudas una interesante jugada que persigue el desalojo de la torre de la quinta fila, merecía la atención, 24.Df3 Txb4 25.axb4 O-O 26.Te3 Ligeramente ventaja blanca.] **24...Txb4 25.axb4 Dc3 26.Dg4** [Y aquí está la cuestión las blancas se lanzan sobre el débil flanco rey.] **26...Dxe5 27.c4** [La mejor jugada en la posición, y el golpe de gracia las líneas se abren inevitablemente. Fíjese que las blancas no han sacrificado una pieza pero con el correcto accionar de sus piezas aren

el juego, para que sus piezas puedan atacar libremente al rey enemigo.] **27...f5** [27...0-0 28.Axd7 Ventaja decisiva blanca.] **28.Dg6+ Re7 29.cxd5** Abriendo el juego. **29...exd5 30.Axd7 Rxd7 31.Df7+ Rc8 32.Da7 Te8 33.Tc1+ Rd8 34.Db7** 1-0. Topalov, V - Gulko, B; Dos Hermanas 1994.

**Posición Explicativa #2.**



[Otra posición típica del medio juego donde el tema táctico Apertura de Líneas se hace presente, pero en este caso si con una fuerte entrega que termina rápidamente...] **1.Dxh7+** [Simplemente definitivo, un ejemplo bastante ilustrativo de la fuerza de ese tema táctico cuando se sabe emplear.] **1...Rxh7 2.hxg6** Jaque Mate.

**Posición Explicativa #3.**



[Y aquí tenemos la misma posición pero en este caso es en favor de las piezas negras, y nuevamente es un claro e ilustrativo ejemplo de este tema táctico.] **1...Dxa2+** [Sin dudas la jugada más fuerte jugada en la posición, con este sacrificio la columna 'a' queda al desnudo completamente, cosa esta que responde a la idea central del sacrificio de las negras, abrir todas las vías posibles para que el rey blanco reciba implacablemente el ataque de las piezas negras.] **2.Rxa2 Ta8+ 3.Ca3** [Tampoco salva la situación del rey blanco, 3.Aa3 Ccb4+ 4.Cxb4 Cxb4 Jaque Mate.] **3...Ccb4+ 4.Ra1 Txa3** Jaque Mate.

**Posición Explicativa #4.**



[Está es una posición clásica de una partida del mejor jugador de Ajedrez de todos los tiempos, conduciendo las piezas blancas. Realmente una clase magistral de cómo aprovechar la pésima ubicación de la dama negra, la insuficiencia defensiva del rey negro, al tiempo que el golpe de gracia lo da el sacrificio para abrir las líneas. **21.c5** Sencillamente una jugada muy fuerte, que está encerrada en una idea muy sencilla (casi siempre las mejores ideas no son las más elaboradas ni las más complejas) la captura de una pieza negra o la da-

ma.] **21...Db4** [Realmente de todas las opciones las negras escogen la peor, tampoco era bueno, 21...dxc5 por 22.d6 la esencia de toda la idea de jugar c5, 22...Axd6 23.Axf7+ Rxf7 24.Txa4 Ventaja decisiva blanca.; La mejor defensa era, 21...Dd4 22.c6 Ac8 Con ligera pero estable ventaja posicional.] **22.Ce4** [Las blancas pudieron jugar ahora mismo, 22.c6 con una gran ventaja posicional, pero Kasparov ve que puede decidir la partida por la vía táctica, es por eso que los caminos seguros no son su tema máximo cuando la posición es tan dinámica y él puede sacar mucho más de la misma.] **22...Dxb2** [22...dxc5 23.c3 la mejor jugada blanca en la posición, 23...Dxb2 24.Te2 Da3 25.d6 Seguido de Axf7 capturando la dama negra.] **23.cxd6 Af8 24.c3 f5 25.d7 Ted8** [25...fxe4 26.dxe8D Txe8 27.d6+ Ventaja decisiva blanca.] **26.d6+ Rh8 27.Cc5** Solo un Kasparov juega así al Ajedrez, no suelta en este tipo de posiciones. **27...Ac6 28.Cd3 Dxc3 29.Cxe5 Ae4 30.Cf7+ Rh7 31.Cg5+ Rh8** [31...hxg5 32.Dh5 Jaque Mate.] **32.Cxe4 fxe4 33.Dd5 Rh7 34.Dg8+ Rg6 35.Af7+ Rf6 36.Ad5** 1-0. Kasparov, G - Leko, P; Linares 2001.

### Posición Explicativa #5.



[Otra posición típica del medio juego, donde en apariencia no hay forma alguna de acceder al rey negro, a pesar de estar cortado en el centro del tablero incomunicando a las torres negras, pero obviamente que el mejor jugador de Ajedrez de todos los tiempos encuentra la forma y está es...] **27.Dg5** [Es la jugada más activa que hay en la posición, amenaza mate en e7 y libra a la dama blanca de la esclavitud de la defensa de su caballo en d4, y claramente prepara la apertura de las líneas que se viene en las próximas jugadas...] **27...Af8** [Ahora es muy flojo, 27...Dc7 porque después de, 28.The1 Af8 29.Dxd5 (Ventaja decisiva blanca. Aunque el blanco pudo intentar, 29.Df6 Axa3 (29...Th7 30.Cxe6 Axe6 31.Txe6+ fxe6 32.Dxf8 Jaque Mate.; 29...Tg8 30.Cxe6 Axe6 31.Txe6+ fxe6 32.Dxe6+ Ae7 33.Dxg8+ Af8 34.Dxf8 Jaque Mate.) 30.Dxh8+ Re7 Clara ventaja blanca.) ] **28.Axf8 Txf8 29.The1 Tb8 30.b3 Td8 31.Ce2 cxb3 32.axb3 Td7** [32...Axb3 33.Txd8+ Ventaja decisiva blanca.(Claro que no se puede, 33.cxb3 porque las negras ganan después de, 33...Dxb3+ 34.Ra1 (34.Rc1 Tc8+ 35.Rd2 Tc2 Jaque Mate.) 34...Da3+ 35.Rb1 Tb8+ 36.Rc2 Tb2+ 37.Rc1 Da1 Jaque Mate.) ] **33.Rb2 Dd8** [33...Tb7 34.Txd5 exd5 35.Cd4+ Rd7 36.De7+ Rc8 37.Dxf8+ Ganando.] **34.Df4 Dc7 35.Txd5 exd5 36.Cd4+** 1-0. Kasparov, G - Kramnik, V; Siemens Giants (rápidas) 1999. [Las negras se rindieron, pero la posición pudo concluir después de, 36.Cd4+ Te7 (36...Rd8 37.Ce6+ fxe6 38.Dxf8 Jaque Mate.) 37.Dxc7 Ventaja decisiva blanca.]

**Posición Explicativa #6.**



[Una posición donde la situación del rey negro es bastante precaria, y las blancas mediante un sacrificio van a abrir las líneas para sacar provecho de esta situación.] **1.Dg5+ Ag6**  
[1...fxg5 2.Ch6 Jaque Mate.]  
**2.Cxe7+ Txe7 3.Dxf6** Y las negras tienen que entregar su dama si no van a recibir mate en una jugada.

### 3. Partida Modelo

Como bien el nombre lo indica en esta clase nos vamos a centrar en las partidas donde aparezca este elemento táctico. Es importante que por sobre todas las cosas presten especial atención a los comentarios de las partidas pues en estos, explicamos de qué manera surgen las Condiciones Propias para que aflore en la posición el Tema Táctico Típico.

Solo antes de pasar a las partidas demostrativas, queremos recordarles que uno de los ejercicios más completos que existe en el ajedrez es precisamente el estudio de las partidas comentadas, pues con los comentarios enriquecemos nuestro lenguaje ajedrecístico interno, encontramos las tres fases de juego en este solo ejercicio, y más cuando se trata de un tema en específico.

Un último consejo y este es que si pueden y tienen tiempo pues memoricen las partidas que damos aquí, son instructivas y divertidas, claramente que no las podrán memorizar el mismo día, pero si lo podrán hacer si lo memorizan una diaria hasta que hayan cumplido con la tarea. Veamos entonces los ejemplos demostrativos:

#### Meduna, E - Inkirov, V Gausdal, 1988

**1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.Af4 e6 4.e3 c5 5.Cbd2 Cc6 6.c3 Ad6 7.Ag3** [Una apertura del peón dama donde las blancas no plantean muchos problemas a las negras pero, si poseen una sólida posición.] **7...0-0 8.Ce5 cxd4 9.exd4 Axe5 10.dxe5 Cd7 11.Cf3 Cc5** [Era inte-

resante 11...Dc7] **12.Ae2 b6 13.Cd4 Ad7 14.0-0 f5 15.exf6** [Poco a poco y con ayuda del segundo jugador las blancas han ido mejorando su posición.] **15...Dxf6 16.Ad6 Tf7 17.f4** [Fijado la debilidad sobre e6.] **17...Ce4 18.Cxc6 Axc6 19.Ae5 Dh6 20.Tf3 g6 21.Ad3 Df8 22.De2 Dc5+ 23.Ad4 Dd6 24.Taf1 Taf8 25.Ae5 Dc5+ 26.Rh1 Tf5 27.Ad4** [Muy fuerte era, 27.b4 dejando a las blancas con una clara ventaja posicional.] **27...Dd6 28.De3 T5f7 29.Rg1 Ab7 30.Ae5 Dc5** [Fíjese que ninguno de los dos jugadores hace mucho, esperan por su rival. Solo que en este caso la ventaja está por parte de las blancas y son las que deberían hacer algo por el triunfo, pues las negras tienen que luchar contra la pareja de alfiles, más la sería debilidad de sus cuadros negros en el centro y el flanco rey.] **31.Ad4 Dd6 32.h4 h5 33.Ae5 Dc5 34.Td1 Rh7 35.Ad4 De7 36.g3** [He aquí el error que permite a las negras la comenzar la combinación, nada surge de la nada. Las blancas han dejado a su torre sin sostén y las negras lo van a provechar de manera magistral, mucho mejor era 36.c4 conservando su ligera ventaja intacta.] **36...e5**



[Y la jugada fuerte en la posición se hace presente, la apertura de la posición y el camino hacia el débil rey blanco carente de una defensa adecuada.] **37.Axe5 Dxe5** [El sacrificio y la combinación, que abren la columna 'f' para que las torres penetren impunemente sobre la posición blanca.] **38.fxe5 Txf3 39.Dd4** [La idea es evitar un posible avance de este peón central, que daría como consecuencia juego sobre la gran diagonal blanca al alfil del segundo jugador.] **39...Txxg3+ 40.Rh2** [Claro que sí, 40.Rh1 Tf4 Ganando.] **40...Tf2+ 41.Rh1 Tf4 42.Td2 Txh4+ 43.Th2 Cf2+** [43...Cf2+ 44.Dxf2 d4+ Ventaja decisiva negra.] **0-1**

**Nezhmetdinov - Sergievsky  
Saratov, 1966**

**1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 a6 5.Cc3 Dc7 6.Ae2 Cf6 7.o-o Cc6 8.Ae3 Ab4 9.Cxc6 bxc6 10.Dd4 Ad6** [Hasta aquí todo muy conocido, otras opciones también bastantes frecuentadas por las negras son, 10...c5; 10...Ae7] **11.f4 e5 12.Dd2 exf4 13.Axf4 Axf4 14.Txf4 d6** [En sentido general esta línea no posee mucho prestigio para el segundo jugador, de hecho los porcentajes son bastantes bajos, otra posibilidad es 14...0-0 ] **15.Td1 Re7** [Triste necesidad, hay que defender d6.] **16.Tf2 h6 17.Dd4** [Las blancas controlan los cuadros negros del centro del tablero, y este es un elemento muy importante pues los alfiles de casillas negras han sido cambiados, por tanto las damas deben cubrir su ausencia.] **17...Ae6** [Nuevamente el error, tal vez de cálculo. Pero lo cierto es que el conductor de las piezas negras ya necesitaba apuntalar los

cuadros negros, con 17...Td8 aunque después de, 18.e5 dxe5 19.Dc5+ Re8 20.Txd8+ Dxd8 21.Ac4 Las blancas tienen una clara ventaja.]



**18.e5** [Y esta es precisamente la ruptura en la posición, ahora las torres negras quedan incomunicadas tras el jaque el c5, factor decisivo en la partida en favor de las blancas.] **18...dxe5** [Si, 18...Ce8 entonces, 19.exd6+ Cxd6 (19...Dxd6 20.Db6 Ventaja decisiva blanca.) 20.Dxg7 Ganando.] **19.Dc5+ Re8 20.Txf6** [La única y más fuerte manera de terminar con la defensa negra, este caballo era la única pieza capaz de más o menos brindar algún tipo de protección al rey negro.] **20...gxf6** [La partida puede concluir después de, 20...gxf6 21.Ce4 Da7 22.Cxf6 Jaque Mate.] **1-0**

**Wikstrom, P - Johansson, T  
Gausdal, 2002**

**1.d4 f5 2.Cf3 Cf6 3.h3 d5 4.g4 Cc6 5.Cc3 Ce4 6.Af4 e6 7.e3 Ab4 8.Dd3 o-o 9.gxf5** [Como siempre antecede al tema táctico un error, en este caso un error de concepción. El conductor de las piezas blancas se desespera y resuelve la situación de tensión en el flanco rey, pensando que el segundo jugador

debe de retomar en f5 abriendo la columna 'g' en favor de las blancas, nada más alejado de la verdad. Lo correcto era, 9.Cd2 aunque después de, 9...Cxc3 10.bxc3 Ad6 Las negras disfrutaban de una ligera pero estable ventaja posicional.]



**9...e5** [Esta es precisamente con la jugada que no contaban las blancas, el rey blanco ahora va a quedar expuesto en el centro del tablero, y por si fuera poco el alfil de casillas blancas (que es la única pieza que falta por entrar al juego) va a jugar un papel importante, mientras que todas las piezas negras están jugando, las blancas están muy atrasadas en su desarrollo.] **10.dxe5 Axf5** [De repente el alfil de casillas blancas cobra vida, ahora las blancas no tienen defensa frente al ataque descubierto que va a sufrir su dama por el caballo.] **11.Cd4 Axc3+ 12.bxc3 Cxf2** [Ataque Doble y ganando, todo producto de una apertura de línea.] **13.Cxf5 Cxd3+ 14.Axd3 Dd7 0-1**

**Degraeve, J - Kasparov, S**  
**Bethune op, 2001**

**1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 e5**  
**4.dxe5 dxe5 5.Dxd8+ Rxd8**  
**6.Ag5 Ae6 7.f4 exf4 8.Cf3 h6**

**9.Axf4 Cbd7 10.0-0-0** [Las blancas no aspiran a mucho en la apertura, si a sacar a su rival de la trillada teoría que parece que ha sido todo un éxito.] **10...c6 11.Cd4 Ac5** [Para mantener el equilibrio era necesario, 11...Ag4] **12.Ae2** [Ya las blancas disponen de una ligera ventaja posicional.] **12...Te8 13.Af3 Rc8** [La estrategia blanca a dado sus frutos, las negras continúan jugando como si nada, como si la posición no requiriese de una mínima reflexión, y van a pagar caro su desatención. Lo correcto era, 13...Ab4 aunque después de, 14.e5 Axc3 15.exf6 Axd4 16.Txd4 Las blancas están ligeramente mejor.] **14.e5 Axd4 15.Txd4 Ch7** [Triste necesidad.] **16.Ce4 Rc7 17.Cd6**



[Las blancas siguen apretando el cerco alrededor de las piezas negras.] **17...Te7 18.Thd1 Chf8 19.Ag3 a5 20.h4 Cb6** [El error que quita la casilla de escape de b6 al rey negro, lo correcto era 20...Cg6] **21.Cf5** [No es un bello sacrificio pero con esta entrega de caballo, que en apariencia no hace nada las blancas rematan la posición.] **21...Td7** [21...Axf5 22.e6+ Rc8 23.Td8 Jaque Mate.] **22.Cxg7 Txd4 23.Txd4 Td8 24.Tf4 1-0**

**Juroszek, T - Krasenkow, M**  
**POL-chT Mikolajki, 1991**

**1.Cf3 Cf6 2.c4 g6 3.g3 Ag7 4.Ag2**  
**0-0 5.0-0 c6 6.Cc3 d6 7.d3 e5**  
 [Planteando una Inglesa en toda su  
 extensión, las blancas van sobre el  
 flanco dama valorizando su alfil de  
 casillas blancas, mientras que las  
 negras en el centro y flanco rey se  
 deben hacer fuertes.] **8.Tb1 a5**  
**9.a3 Cbd7 10.b4 axb4 11.axb4**  
**d5 12.cxd5 cxd5 13.Db3 d4**  
**14.Cb5** [Dudosa, lo correcto era  
 14.Ca4] **14...Cb6 15.e3**



[Un error que da la completa iniciativa a las piezas negras, las blancas ya debían jugar 15.Cxe5 De8 16.Cxf7 Dxf7 17.Dxf7+ Rxf7 18.Cd6+ Re6 19.Cxc8 Cxc8 20.Axb7 Ta7 Ligeramente ventaja negra, aunque la pareja de alfiles más los tres peones por el caballo, hacen que la posición sea de mucho cuidado.] **15...Ae6** [Lo correcto un jugador como Krasenkow no falla. Las negras tienen clara ventaja.] **16.Dc2 Dd7 17.Ca3 Cfd5 18.Dd2** [El error que da al traste con las posibilidades blancas, mejor era 18.Cg5 la textual deja con mucho problemas de coordinación a las piezas blancas, fijese en que el alfil de c1 no ha entrado a jugar mientras

que el caballo en a3 está mal ubicado y débilmente defendido.]  
**18...dxe3 19.fxe3 e4**



[Comienza después de esta fuerte jugada la apertura de las líneas en la partida.] **20.Cd4** [Ahora si, 20.dxe4 Cc3 21.Ta1 Dxd2 22.Cxd2 (22.Axd2 Cxe4 Ganando.) 22...Ce2+ Ventaja decisiva negra.] **20...Cxe3 21.Cxe6** [Claro que no se puede, 21.Dxe3 por 21...Axd4] **21...Cxf1 22.Cxf8 Cxd2 23.Cxd7 Ad4+ 24.Rh1 Cxb1 25.Cxb6 Axb6 26.Cc4** [26.Cxb1 Ta1 Ganando.] **26...exd3** [26...exd3 27.Cxb6 Te8 Ventaja decisiva negra.] **0-1**

**Janowski, D - Saemisch, F**  
**Marienbad, 1925**

**1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Ag5 c5 4.e3**  
**Cc6 5.Cbd2 b6 6.c3 Ab7 7.Ad3**  
**cxd4 8.exd4 Ae7 9.Cc4 0-0**  
**10.De2** [Una apertura típica de la época, las blancas a sacar sus piezas por un orden predeterminado, mientras que las negras por lo mismo.] **10...Dc7 11.h4 h6 12.Dd2** [Muy romántico típico para entonces.] **12...Cg4** [Muy fuerte era, 12...Cd5 dejando al segundo jugador con una ligera ventaja posicional.] **13.Af4** [Era interesante, 13.Df4 ] **13...d6 14.Ce3 Cxe3 15.Dxe3 h5**



**16.Th3** [El francés sigue jugando bien activo, aunque bien sensato era enrocar en la posición.] **16...e5**  
**17.dxe5 Cxe5 18.Cxe5 dxe5** [Las negras se equivocan en grande, lo correcto es, 18...Af6] **19.Axe5 Ad6**  
**20.Dh6**



[El sacrificio que abre la posición para que entre los alfiles y las torres terminen con la resistencia negra. Ahora es un grave error, 20.Tg3 Axe5 21.Dh6 Tfe8 Y las negras están completamente ganadas.] **20...f6**  
[20...gxf6 21.Tg3 Jaque Mate.]  
**21.Dh7+ Rf7 22.Axd6 Dxd6**  
**23.Te3** [La amenaza es Ac4.]  
**23...Tg8 24.Ac4+ Ad5 25.Dxh5+ g6**  
**26.Dxd5+ Dxd5 27.Axd5+ Rg7 1-0**

## 4. Ejercicios

---

Hasta aquí todo ha sido enseñanza, ahora pasamos a la clase más importante de este pack donde ustedes aplicarán todo lo aprendido hasta este momento, y por medio de la resolución de ejercicios de combinación alcanzarán el verdadero dominio del Tema Táctico “Aperturas de Líneas”.

Los ejercicios estarán ubicados por niveles de complejidad, es decir, de más fáciles a más difíciles y recibiendo mucha mayor información en los primeros ejercicios, para que usted comprenda y haga correctamente los ejercicios siguiendo la siguiente Metodología:

Es muy común hoy día que los ajedrecistas en una posición determinada entren a calcular de primera instancia consumiendo una gran cantidad de tiempo, y como quieren resolver todo por la fuerza bruta del cálculo luego de varias horas de juego se sobrevienen los apuros de tiempo. En aras de evitar esto es mucho más cómodo y económico (desde un punto de vista del tiempo) **Orientarse** en la posición primeramente siguiendo las Condiciones Propias de la posición, sería bueno que las tuviese en una especie de tablita, para que con el manoseo de

la misma se la vayan aprendiendo de memoria.

Finalmente solo decirles que (y este trabajo deben realizarlo a conciencia y con mucha fuerza de voluntad) para ganar confianza en el cálculo, una capacidad vital para el Ajedrez, debe usted no tratar de verificar su respuesta mientras que busca la solución del ejercicio, si realiza esto evitará que se engañe usted mismo. Al comienzo tendrán algunos problemas adaptarse a esta forma de estudio o entrenamiento del cálculo, pero es muy efectivo y pronto verá los resultados en su juego.

Es importante que en aras de realizar fielmente el ejercicio usted se imagine que está jugando una partida de torneo y no mueva ninguna pieza hasta haya concluido el mismo, en otras palabras que haya encontrado la respuesta. Debe anotar en un cuaderno de notas su respuesta para luego al finalizar el ejercicio pueda comparar su respuesta y ver en que se equivocó.

Cada ejercicio tendrá su número (para que sea más fácil encontrarlo en la sección de Soluciones) y su pregunta, que usted debe responder en su cuaderno de notas, habilitado especialmente para la ocasión.





#7. Juega el blanco y gana.



#8. Juega el blanco y gana.



#9. Juega el blanco y gana.



#10. Juega el negro y gana.



#11. Juega el blanco.



#12. Juega el negro.



#13. Juega el blanco.



#14. Juega el negro.



#15. Juega el blanco.



#16. Juega el blanco.



#17. Juega el negro.



#18. Juega el blanco.



#19. Juega el negro.



#20. Juega el blanco.



#21. Juega el negro.



#22. Juega el negro.



#23. Juega el negro.



#24. Juega el negro.



#25. Juega el blanco.



#26. Juega el negro.



#27. Juega el blanco.



#28. Juega el negro.



#29. Juega el blanco.



#30. Juega el blanco.



#31. Juega el blanco.



#32. Juega el blanco.



#33. Juega el blanco.



#34. Juega el blanco.



#35. Juega el blanco.



#36. Juega el blanco.





#37. Juega el blanco.



#38. Juega el blanco.



#39. Juega el blanco.



#40. Juega el blanco.



#41. Juega el negro.



#42. Juega el negro.



#43. Juega el negro.



#44. Juega el negro.



#45. Juega el negro.



#46. Juega el negro.



#47. Juega el negro.



#48. Juega el negro.



#49. Juega el negro.



#50. Juega el blanco.



#51. Juega el blanco.



#52. Juega el blanco.



#53. Juega el blanco.



#54. Juega el negro.



#55. Juega el blanco.



#56. Juega el negro.



#57. Juega el blanco.



#58. Juega el blanco.



#59. Juega el blanco.



#60. Juega el blanco.



#61. Juega el negro.



#62. Juega el negro.



#63. Juega el negro.



#64. Juega el negro.



#65. Juega el blanco.



#66. Juega el blanco.



#67. Juega el negro.



#68. Juega el negro.



#69. Juega el negro.



#70. Juega el negro.



#71. Juega el blanco.



#72. Juega el blanco.



#73. Juega el blanco.



#74. Juega el blanco.



#75. Juega el negro.



#76. Juega el negro.



#77. Juega el negro.



#78. Juega el blanco.



#79. Juega el blanco.



#80. Juega el blanco.



#81. Juega el blanco.



#82. Juega el blanco.



#83. Juega el blanco.



#84. Juega el blanco.





#85. Juega el blanco.



#86. Juega el negro.

## 5. Soluciones

---

#1

**1.Dxh7+** [La manera correcta de abrir las líneas para dar caza al rey negro.] **1...Rxb7 2.Th1+ Ah4 3.Txb4** Jaque Mate. Este ejercicio fue tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#2

**1...Dxa2+** [El mismo ejercicio pero en esta ocasión juegan las negras.] **2.Rxa2** [2.Rc1 Ag5+ Ganando.] **2...Ta8+ 3.Rb1 Ta1** Jaque Mate. Este ejercicio fue tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#3

**1.Cxg6+** [Claro no todos los sacrificios van a estar relacionados con la amenaza de mate, unos cuantos estarán relacionados con la ganancia de material.] **1...hxc6 2.Th1** Ventaja decisiva blanca. Este ejercicio fue tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#4

Nuevamente el mismo ejercicio, solo que en esta ocasión las negras son las que golpean. **1...Cxc3+ 2.bxc3 Tab8** Ventaja decisiva negra. Este ejercicio fue tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#5

**1.Dxh5+** [Fuerte jugada que acaba con la posición "segura" del rey negro.] **1...gxh5 2.Th6** Jaque Mate. Este ejercicio fue tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#6

**1.Dxh5** [Una idea muy similar al ejercicio anterior. Ahora es muy malo, 1.Td1 Dxg5 2.Dxg5 Cf3+ Ventaja

decisiva negra.] **1...gxh5 2.Ah7** Jaque Mate. Este ejercicio fue tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#7

**1.Th5+ gxh5 2.Df6** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#8

**1.Df6** [Es malo jugar, 1.Td4 por 1...Tc3 Y de repente las negras disponen de una posición completamente ganadora.] **1...Cf2+ 2.Rg2 exf6 3.Txe8** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#9

**1.Df6+** Una jugada excepcional. **1...gxf6 2.Ah6** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#10

Nuevamente el mismo ejercicio pero con colores invertidos. **1...Dxh3+ 2.gxh3 Axe4+ 3.f3 Axf3** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#11

**1.Cg6+ hxg6 2.Dh3** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#12

**1...Dxf1+** Esa vez la apertura ocurre mezclada con una atracción. **2.Rxf1 Cd2+ 3.Rg1 Te1** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#13**

**1.Txh7 Rxh7** [1...f6 2.Txa7 Te2 3.Txa6 Y la ventaja blanca es abrumadora.] **2.Th1+ Ah6 3.Txh6+** [Dos sacrificios que abren las líneas hacia el rey negro, en este caso el tema táctico que estamos estudiando se mezcla con una atracción.] **3...Rxb6 4.Dh4** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#14**

**1...Te2 2.Axe2** [2.b3 Ce4 3.Axe4 Aa3+ Ganando.] **2...Ce4 3.Dh4 Da1** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#15**

**1.Cc6+** [La manera correcta de abrir la posición del rey negro. Es muy flojo, 1.f4 por 1...Dc5+] **1...bxc6 2.Tb1+ Ra7 3.Da4** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#16**

**1.f5+ exf5 2.Dxh6+ gxf6 3.Tag8** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#17**

Ahora el ejercicio sirve para las piezas negras y la manera correcta de seguir es, **1...Txh3+ 2.Rxh3 Dh1+ 3.Rg3 Tb3+ 4.Dc3** [4.Rf2 Tf3+ 5.Re2 Df1# Jaque Mate.] **4...Txc3+ 5.bxc3 De1+ 6.Rg2 Dd2+ 7.Rf3 Dxc3+** Ventaja decisiva negra. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#18**

**1.h4+ Rh5 2.Tf5+ gxf5** [2...g5 3.Af7 Jaque Mate.] **3.Af7#** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#19**

**1...Tc3+ 2.Tf3** [2.bxc3 Txg2 Jaque Mate.] **2...Axf3 3.bxc3 Axb2** Ventaja decisiva negra. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#20**

**1.Txe4** [La apertura de las líneas hacia el debilitado rey enemigo.] **1...dxe4 2.Ac4+ Rf8** [2...Rh8 3.Cf7+ Rg8 4.Cxd8+ Ganando.] **3.Df4+ Re8** [3...Df6 4.Cxh7+ Ventaja decisiva blanca.] **4.Af7+ Rd7 5.Df5+** Ganando. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#21**

**1...Cxd4 2.Dxd4** [2.Txe4 dxe4 3.Ac4+ Rh8 4.Df4 (4.Cf7+ Dxf7 5.Axf7 Cf3+ Ventaja decisiva negra.) 4...Dxg5 5.Dxg5 Cf3+ 6.Rg2 Cxg5 Ganando.] **2...Dxg5** Ventaja decisiva negra. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#22**

**1...Cg3+** (Karpov, A - Taimanov, M; Rusia 1977.) **2.hxg3** [2.Dxg3 Txb1 Ventaja decisiva negra.] **2...Ta8** Y las blancas reciben mate inevitable.

**#23**

**1...Txb3 2.cxb3** [2.Dh8+ Re7 3.Dh4+ g5 Ganando.; 2.Th5 Txb2+ Ventaja decisiva negra.] **2...Af5+** Ventaja decisiva negra. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#24**

**1...Dxe6 2.fxe6 Txf3** Ventaja decisiva negra. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#25**

**1.Txf6 Dxf6 2.Axe5** Ventaja decisiva blanca. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#26**

**1...Dxf5 2.exf5 Txe1** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#27**

**1.Txf5+** [La manera correcta de ganar es precisamente, la apertura de líneas por medio de este sacrificio, un error hubiese sido 1.Dh7+ por 1...Dg7 y ahora si falla estrepitosamente, 2.Txf5+ Re8 Y las negras de repente ganan.] **1...gxf5** [1...Re7 2.Df8+ Rd7 3.Tf7+ Ganando.; 1...Tf6 2.Dxg6+ Ventaja decisiva blanca.] **2.Dh7+ Re8** [2...Rf6 3.Dg7 Jaque Mate.] **3.Tg8** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#28**

**1...Df2** [Las negras encuentran una manera bonita de abrirse paso, aprovechando claramente la debilidad blanca en la octava fila.] **2.Dh7+** [Cualquier continuación falla, por ejemplo 2.Txf2 Te1+; 2.Ta1 Te1+ Ganando.; 2.Tg1 Dxg1+ 3.Rxg1 Te1 Jaque Mate.; 2.Df4 Dxf4 3.Txf4 Te1+ Y el mate es inevitable.; 2.Tf3 Dxg2 Jaque Mate.] **2...Re8 3.Dg8+ Rd7** Ganando. **4.Tg1 Dxd1+ 5.Rxg1 Te1** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#29**

**1.Ce5** (Nikolaevsky - Elistratov; Moscú 1961.) **1...fxe5** [1...b4 2.Cf7+ Rg8 3.Ac7+ Ventaja decisiva blanca.] **2.Axe5+** Y mate a la siguiente. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#30**

**1.Axg6 fxe6** [1...hxg6 2.Dh8 Jaque Mate.] **2.De6** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#31**

**1.Cb5+ cxb5 2.Cb7** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#32**

**1.Cf5** (Hmelnitsky - Kabjatansky; Rusia 1989.) **1...exf5 2.Dxc8+ Cxc8 3.Te8** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#33**

**1.De6+** [No se debe, 1.Ah5 porque las negras se defienden con, 1...c4] **1...fxe6 2.Ah5+ g6 3.Axg6** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#34**

**1.Cxd5 exd5 2.Txe7** (Gnauk - Boehm; 1977.) **2...Axe7 3.Dxh7** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#35**

**1.T1xd4 exd4 2.Dxh7+ Rxh7 3.Th5** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#36**

**1.Dg6 fxe6 2.Ce7+ Rh8 3.Cxg6** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#37**

**1.Ag5** [Lo correcto, sin embargo ahora se juega 1.Cg5 es error, porque después de 1...Tf8 2.Dh5 Ae8 Clara ventaja negra.] **1...hxg5 2.Cxe5**

**Cxe5 3.Dh5** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#38**

**1.Txd3 cxd3 2.Ce6+** (Benko, P - Janey, F; Budapest 1950.) **2...fxe6 3.Tc7+** Ventaja decisiva blanca.

**#39**

**1.Dxd7+ Txd7 2.Cc7+ Txc7 3.Td8#** Jaque Mate. Ostropolsky - Ivanovsky, 1949.

**#40**

**1.Cd4 Txe7** [1...exd4 2.Dxe6 fxe6 3.Tf8 Jaque Mate.] **2.Axe7 Dxe7 3.Cf5** Ventaja decisiva blanca. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#41**

**1...Cg4+ 2.hxg4 Th6+ 3.Rg1 Td1** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#42**

**1...f5+** (Borisenko, G - Simagin, V; Moscú 1955.) **2.gxf6 Df5+ 3.Rh4 Dh5** Jaque Mate.

**#43**

**1...Cf3+** (Kortschnoj, V - Karpov, A; Campeonato Mundial 1978.) **2.gxf3** [2.Rh1 Cf2 Jaque Mate.] **2...Tg6+ 3.Rh1 Cf2** Jaque Mate.

**#44**

**1...Axf5** (Donner, J - Keres, P; Zurich 1959.) **2.Axf5 Txc3+ 3.fxc3** [3.Rh2 Dxh4+ Ganando.] **3...d3+** Ventaja decisiva negra.

**#45**

**1...Dxh2+** [Claro que no, 1...g4 por 2.g3 Y el conductor de las piezas blancas se defiende.] **2.Rxh2 Th4+**

**3.Rg1 Cg3** 0-1. Reshevsky, S - Ivanovic, B; Skopje 1976.

**#46**

**1...Txe4 2.Tea1** [Ya la posición blanca no tiene solución, por ejemplo 2.Cxe8 Txe1 3.Dxe1 Axf3 Jaque Mate.; 2.fxe4 Dxe4+ 3.Txe4 Axe4+ 4.Dg2 Td1 Jaque Mate.] **2...Te1 3.Cxe8 Axf3** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#47**

**1...Txa2+ 2.Rxa2 Ta8+ 3.Da5 Txa5** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#48**

**1...Dxa3+ 2.bxa3 Axd4+ 3.Ac3 Axc3** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#49**

**1...Txf5 2.Af1** [2.exf5 Dg2 Jaque Mate.] **2...Dh5 3.Ae2** [3.exf5 Df3 Ventaja decisiva negra.] **3...Tf3** Ventaja decisiva negra. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#50**

**1.Axe5 fxe5 2.Txc5 bxc5 3.Txb7** Ganando. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#51**

**1.Txc6+ Rxc6 2.Dxd5+ Rxd5 3.Ae4** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#52**

**1.Af4 d6** [1...Dc8 2.Ca4 Ac5 3.a3 Ventaja decisiva blanca.] **2.Cd5 exd5 3.cxd5** Clara ventaja blanca.

Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#53**

**1.Cf6+ Rf8** [1...Axf6 2.gxf6+ Rf8 3.Dxe5 Txd1+ 4.Txd1 dxe5 5.Td8 Jaque Mate.; 1...Rh8 2.Dxe5 dxe5 3.Td8+ Af8 4.Txf8+ Rg7 5.Tg8 Jaque Mate.] **2.Dxe5 dxe5 3.Td8+ Re7 4.Te8** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#54**

**1...Txe4 2.Cf6+** [2.Txe4 Txd1+ 3.Rf2 Dxd5 Ganando.] **2...Rh8 3.Cxe4 Axd4+ 4.cxd4 Txd1+** Ganando. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#55**

**1.Db7+** [Es muy malo, 1.Cxc5 porque se topan con la refutación, 1...Dxh3+ 2.gxh3 Th2+ 3.Rg1 Tg8+ 4.Axg8 Ce2 Jaque Mate.] **1...Cxb7 2.Cc6+ Ra8 3.axb7+ Rxb7 4.Txa7** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#56**

**1...Dxh3+ 2.gxh3 Th2+ 3.Rg1 Tg8+ 4.Dg2 Tg8** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#57**

**1.Dg5+** [No, 1.Cxf8 por 1...Dg2+ 2.Rh4 Cf3+ Ventaja decisiva negra.] **1...fxg5 2.Ch6+ Rh8 3.Ab2+ Tf6 4.Axf6** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#58**

**1.Axe6 Cxf3** [1...Dxe6 2.Dxe6 fxe6 3.Txf8+ Ventaja decisiva blanca.] **2.Dxg6+ Rh8 3.Dxh5+ Rg7** [3...Rg8 4.Txf3 Ganando.] **4.Cf5+ 1-**

O. Bednarski, J. - Andersson, G. - Eksjo 1976.

**#59**

**1.Axh5 Th7** [1...gxh5 2.Txg7 Ventaja decisiva blanca.] **2.Axg6 Cxg6** [2...Dxg6 3.Dg2 Ganando.; 2...Txh3 3.Txh3+ Rg7 4.Axf7+ Ventaja decisiva blanca.] **3.Dg2 Ce7 4.Db2+** Y el mate es inevitable. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#60**

**1.Cxd6** La jugada más fuerte. **1...Axd6 2.e5** Muy buena jugada. **2...Dxe5** [2...Axe5 3.Txb7 Txb7 4.Tc8 Dd7 5.Dh7+ Rf6 6.Dh8+ Re7 7.Dxe5+ Ventaja decisiva blanca.; 2...Axc7 3.Dh7+ Rf8 4.Dxh6+ Re7 5.Df6+ Rf8 6.e6 Td6 7.Te1 Ventaja decisiva blanca.] **3.Txd7 Txd7 4.Dxd7** Ventaja decisiva blanca. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#61**

**1...Dxd5** La más fuerte jugada en la posición. **2.exd5 Af5+ 3.Dc2** [3.Rc1 Ta1 Jaque Mate.] **3...Ta1+ 4.Rxa1 Axc2** Ventaja decisiva negra. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#62**

**1...Cxc4 2.bxc4 Dxc6 3.dxc6** [3.Db2+ Df6 Ganando.] **3...Txd2 4.c7 Ta8** Ventaja decisiva negra. Barmin - Dubinsky; Moscú 1991.

**#63**

**1...Txh2+ 2.Rxh2 Dh6+ 3.Rg1 Axd4+ 4.cxd4 Dxa6** Ventaja decisiva negra. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#64**

**1...Ch4+ 2.gxh4** [2.Rf1 Dh3+ Ganando.] **2...Dg4+ 3.Rf1 Dh3+**

**4.Dg2** [4.Rg1 Te1 Jaque Mate.]  
**4...Dd3+** 0-1. Ivkov, B - Garcia, R -  
Tel Aviv Olimpiada, 1964.

**#65**

**1.d5 cxd5** [1...Af7 2.Dh6 La mejor  
jugada en la posición, 2...Rg8  
(2...Axb6 3.Cxf7+ Rg8 4.Cxh6 Jaque  
Mate.; 2...Af6 3.dxc6 Ventaja decisiva  
blanca.) 3.Dxg7+ Rxg7 4.Cg4+  
Rg8 5.Ch6 Jaque Mate.] **2.Cxg6+**  
(Wirthenson, H - Lin Ta; Novi Sad  
Olimpiada 1990.) **2...hxc6 3.Dh6+**  
**Rg8 4.Dxg7** Jaque Mate.

**#66**

**1.d5 Ce7** [1...exd5 2.Axd5+ Dxd5  
3.Td1 De5 4.Db3+ Rh8 5.Cf7+ Ven-  
taja decisiva blanca.] **2.dxe6 Axe6**  
**3.Td1 De5 4.Axb7** Ventaja decisiva  
blanca. Alekhine, A - Golombek, H;  
Margate 1938.

**#67**

**1...Txb3+ 2.gxb3 Af3+ 3.Rh2**  
**Cg4+ 4.hxc4 h5** Y el mate es inevi-  
table. Este ejercicio es tomado de la  
Enciclopedia de Medio Juego.

**#68**

**1...T8xd5 2.exd5 e4 3.Td2** [3.Df5  
Tc4 4.Rc1 (4.bxc4 Da1 Jaque Mate.;  
4.c3 bxc3 5.bxc4 Db6+ 6.Rc1 Db2+  
7.Rd1 c2+ Ventaja decisiva negra.)  
4...exd3 5.bxc4 Da1+ 6.Rd2 Dc3+  
7.Re3 dxc2+ 8.Rf2 Dxc4 Ventaja  
decisiva negra.] **3...e3 4.Dxe3 Tf4**  
Ventaja decisiva negra. Este ejerci-  
cio es tomado de la Enciclopedia de  
Medio Juego.

**#69**

**1...e3 2.dxe3 Dc6 3.e4 Dxc1+**  
**4.Rh2 Axe4** Ganando. Este ejerci-  
cio es tomado de la Enciclopedia de  
Medio Juego.

**#70**

**1...Dxd6 2.cxd6 Tc1+ 3.Axc1**  
**Txc1+ 4.Df1 Txf1** Jaque Mate. Este  
ejercicio es tomado de la Enciclope-  
dia de Medio Juego.

**#71**

**1.Txg7+ Axb7 2.Dg4 Tg6 3.Ch6+**  
**Txb6 4.Dxd7** Ventaja decisiva  
blanca. Este ejercicio es tomado de  
la Enciclopedia de Medio Juego.

**#72**

**1.Cxe5 dxe5 2.d6 Tb7** [2...Dxd6  
3.Axe5 Dd7 4.Axc7 Dxc7 5.De8+  
Ganando.] **3.Dxe5 Rf8 4.Axf7**  
**Rxf7 5.Dh8** Ventaja decisiva blan-  
ca. Este ejercicio es tomado de la  
Enciclopedia de Medio Juego.

**#73**

**1.Txb7+ Dxb7 2.Txb2 Ah3**  
**3.Dxd4+ Rg8 4.Dc4+ Rf8 5.Dc3**  
Ganando. Este ejercicio es tomado  
de la Enciclopedia de Medio Juego.

**#74**

**1.Cd5 exd5** [1...Axd5 2.exd5 Cxe3  
3.Axg7+ Re8 (3...Rxc7 4.Dh7+ Rf6  
5.dxe6 Ventaja decisiva blanca.)  
4.dxe6 Ventaja decisiva blanca.]  
**2.exd5 Af6** [2...Cxe3 3.Axg7+ Re8  
4.fxe3 Ab7 5.Txf7 Rxf7 6.Dg6+ Ga-  
nando.] **3.Dh7 Ae5** [3...Cxe3 4.Axf6  
gxf6 5.Dxb6+ Re8 (5...Re7 6.Dxe3+  
Rf8 7.Dh6+ Ventaja decisiva blan-  
ca.) 6.Te1 Rd7 7.Dh3+ f5 8.Dxf5+  
Ventaja decisiva blanca.] **4.Txe5**  
**Cxe5** [4...dxe5 5.Aa3+ Re8 6.Dg8+  
Rd7 7.Af5 Jaque Mate.] **5.f4** [Bien  
que la posición puede concluir des-  
pués de, 5.f4 Axd5 6.cxd5 Dc5+  
7.Tf2 Cd7 8.Axg7+ Re7 9.De4+ Ven-  
taja decisiva blanca. Este ejercicio es  
tomado de la Enciclopedia de Medio  
Juego.]

#75

**1...Txe3 2.fxe3 Ae4 3.Tf2** [3.De5 f2+ 4.Dxe4 f1D Ventaja decisiva negra.] **3...Txa2 4.Tgf1 Dxf1+ 5.Txf1 f2** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#76

**1...Txa2+ 2.Rxa2 Da8+ 3.Ca5 Dxa5+ 4.Rb3 Db4+ 5.Ra2 Da4** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#77

**1...Txa3+ 2.Rxa3** [2.Rb1 Ta1 Jaque Mate.] **2...Da8+ 3.Aa6** [3.Rb4 Da5 Jaque Mate.] **3...Dxa6+ 4.Rb4 Db5+ 5.Ra3 Da5** Jaque Mate. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#78

**1.Ad2 b4** [1...Ab4 2.Axf7+ Rxf7 3.Db3+ Ganando.; 1...Da4 2.Ab3 Dxe4 3.Axf7+ Rxf7 4.Cg5+ Rg8 5.Cxe4 Ventaja decisiva blanca.] **2.Axf7+ Rxf7 3.Db3+** (Tal, M. - Unzicker, W; Estocolmo 1960.) **3...Rg6 4.Ch4+ Rh5 5.Df3+ Rxh4 6.Rh2** Y el mate es inevitable.

#79

**1.f5 Txe5** [1...gxf5 2.gxf5 Axf5 3.Cxh7+! Rf7 4.Tf6+ Ventaja decisiva blanca.] **2.Cxh7 gxf5 3.gxf5+ Rf7 4.f6 Tb7 5.Tg7+ Re8 6.Tg8+** Ventaja decisiva blanca. Este ejercicio es tomado de la Enciclopedia de Medio Juego.

#80

**1.Axe4 Dxe4** [1...dxe4 2.Axg7+ Dxg7 3.Dxg7+ Rxg7 4.Txd7+ Ganando.] **2.Axg7+ Rg8 3.Ad4 Cxf2 4.Rxf2 Tf8+ 5.Re1 c5 6.Axc5 Aa4 7.Cb3** Ventaja decisiva blanca. Vyzhmanavin, A - Makarov, M; Gorky 1989.