



# 1<sup>a</sup>

## ACADEMIA ARGENTINA DE AJEDREZ "MIGUEL NAJDORF"

### CURSO DE AJEDREZ - N°3

#### 26ª CLASE

#### JAQUE PERPETUO

EL jaque perpetuo o continuo (como también se le llama) es la maniobra a la que se recurre en última instancia) cuando las posibilidades de triunfo han desaparecido y queremos **asegurarnos** el medio punto del empate.

El jugador que da el jaque perpetuo, casi siempre tiene una posición relativa o decididamente inferior; **pero aprovechando los recursos** que brinda generosamente el ajedrez (y este es uno de ellos) sale airoso de una situación que de otro modo le significaría una derrota.

Siempre que el jugador tenga presente que puede dar o recibir jaque perpetuo, se hallará a cubierto de una sorpresa bastante desagradable, pues si su partida es favorable y recibe un perpetuo insospechado, la desazón es mayor; y si estando inferior pasa, por alto el recurso del jaque (que empataría) las lamentaciones serían doblemente inoportunas y de mal gusto. Para conseguir ese jaque perpetuo salvador, el aficionado **no debe trepidar** en poner en juego todas las artimañas, combinaciones, celadas y recursos que hemos **ido señalando para ganar**; lo que cambia es el objetivo final ya que, en lugar de ganar, solamente se consigue el empate. **Pero este empate** puede considerarse un verdadero triunfo, si la posición es tan mala que no permitía otra salida.

Entre un empate seguro, por jaque per-

petuo y un éxito dudoso después de larga brega, el aficionado hará bien en aceptar el primero: la seguridad también tiene su importancia en ajedrez.

Veamos algunos ejemplos magistrales y las condiciones en que se produjeron esos empates.

El primero es del Torneo de Carlsbad, entre Capablanca y Bogoljubow.

Blancas: **Capablanca**

Negras: **Bogoljubow**

1.d4                      ♠f6

2.c4                      g6

Este sistema de apertura tiene por objeto vigilar el centro desde lejos en contraposición a los usados frecuentemente, con su inmediata ocupación.

3.g3                      ♙g7

4.♙g2                      O-O

5.e4                      d6

Para impedir el inmediato avance a e5 que ahora no sirve: si 6.e5? dxe5 7.dxe5 ♔xd1+ 8.♔xd1 ♘g4; ganando por lo menos un peón.

6.♘e2                      ♞bd7

7.O-O                      e5

Esta jugada se hace para tratar que las blancas muevan o cambien su peón d, dejando sin vigilar la casilla c5 donde se instalará el caballo negro.

8.d5                      ♞c5

9.♞bc3                      a5

Una vez ubicado el caballo en c5 para que no sea desalojado con b4 las negras lo previenen con esta jugada.

10.h3 ...

La idea es hacer ♕e3 y que un caballo negro en g4 no pueda amenazarlo.

10. ... b6

11.♘e3 ♔e7

12.a3 ...

Ahora se vuelve a amenazar b4.

12. ... h5

**13.b4**                      **axb4**

**14.axb4**      ♖xa1

15.♔xa1 ...

La simplificación ha dejado una libertad mayor a las piezas blancas.

15...  a6

**16.b5!**      c5

17.♔a7 ...

Ahora se ve porqué las blancas hicieron 16.b5! para poder pasar con su dama a a7.

17. ... f5

**18.♙xc5 ...**

Si las blancas cambian su alfil dama por el caballo es porque tienen en vista especular con la posición de su dama.

**18. ... dxc5**

Si toma con el otro peón, 18...bxc5? sigue 19.b6 y luego 20.b7 ganando.

19.d6! ...

Para dar juego a su torre y aumentar la movilidad de sus piezas.

19. ... ♔xd6

Es evidente que es forzada ya que no se puede hacer 19...cxd6.

**20.**♖d1      ♔e6

Si la Dama se va a e7 se produce 21. ♖d5 ganando el peón c.



**21.exf5** ...

Directamente las blancas amenazan ganar la dama con ♔d5. Para salir de esa amenaza y no perder el peón, se ven obligadas a

tomar con dama.

21. ... ♔xf5

Ahora son las negras las que amenazan el  
peón f y ello impide, por ejemplo, 22.g4.

22. e4 f6

23.g4 e6

24.♔xc7 ...

La superioridad blanca empieza a concretarse: la casilla d6 está ahora a su disposición.

24. ... xe4

25.♘xe4 ♔f6

Insistiendo nuevamente en la amenaza del peón f.

26.f3 h5

27.♖d6 ...

### DIAGRAMA N°1



Las blancas han penetrado reciamente en el juego enemigo, pero las negras se han defendido bien.

A través de la amenaza a la dama negra, las blancas podrán tomar el peón g y la posición se hace muy grave. ¿Qué recurso arbitrar? Las negras encuentran la forma de salir del atolladero.

27. ... ♔h4

El jaque en el y luego la ganancia del ca-

ballo obligan a:

28.♔g2 ...

Pero las negras ya han planeado lo que va a seguir:

28. ... hxc4

29.hxc4 ♕xc4!!

No se puede tomar el alfil por mate en dos jugadas empezando con ♖f2+ y ♕h2#.

30.♖xc6 ...

y las blancas amenazan mate, pero...

30... ♗h3+

31.♔g1 ♕e1+

32.♔h2 ♕xe2+

33.♔xh3 ♖xf3+

Como vemos, a veces para hacer tablas hay que combinar más que para ganar.

34.♗xf3 ♕xf3+

35.♖g3 ♕h1+

36.♔g4 ♕e4+

37.♔h3 ...

DIAGRAMA N°2



Las blancas no pueden evitar el jaque perpetuo o perder la torre.

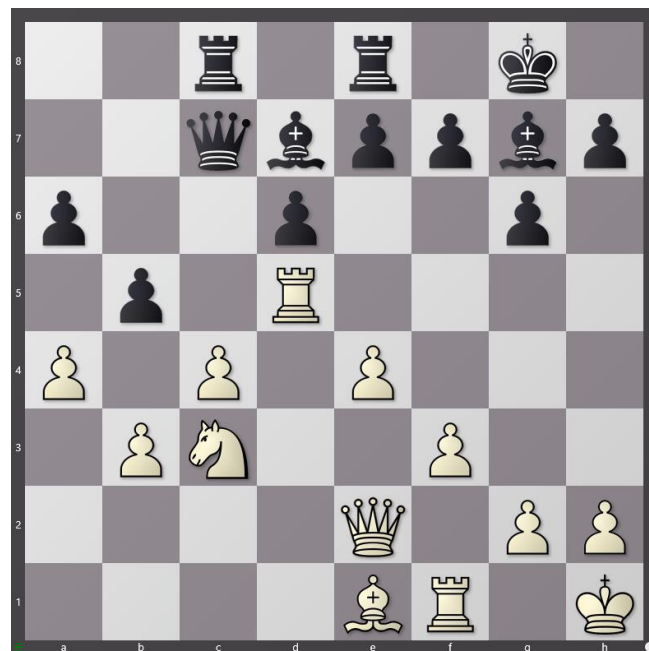
37. ... ♕h1+

38.♔g4

Tablas.

En el mismo Torneo, también a Capablanca le pasó algo parecido con Nimzowitsch. Al llegar a la jugada 25 la posición era la del

DIAGRAMA N°3



Las negras están ejerciendo presión en la columna c y amenazan ganar el peón c. Las blancas para compensar, buscaron enseguida contrachances en el flanco rey. Siguió así:

Blancas: Capablanca

Negras: Nimzowitsch

26.axb5 ♗xc3!

27.♗xc3 axb5

28.♕d2! bxc4

29.♕h6! ...

Amenazando mate en g7.

29. ... f6

30.♖g5! ...

No se puede tomar por el mate y se produciría ahora 31.♖xc6+ hxc6 32.♕xc6+; y luego sigue el perpetuo por lo cual se declaró tablas. Famosa fue la corta y movida partida que disputaran Alekhine y Botvinnik en Nottingham 1936:

Blancas: **Alekhine**

Negras: **Botvinnik**

1.e4                      c5  
2.♘f3                    d6  
3.d4                      cxd4  
4.♗xd4                  ♗f6

En esta variante de la defensa Siciliana, las negras deben amenazar ahora el peón e para que el caballo dama blanco lo defienda desde c3, impidiendo así que las blancas puedan jugar c4 que les daría más desahogo.

5.♗c3                    g6  
6.♕e2                   ♗g7  
7.♕e3                   ♘c6  
8.♗b3                   ♗e6  
9.f4                    ...

Iniciando un ataque a la bayoneta (véase clase 22a.)

9. ...                    O-O  
10.g4                    ...

DIAGRAMA N°4



Usualmente, se espera a enrocar para plantear cualquier ataque. Las blancas están “apuradas”, no quieren esperar.

10. ...                    d5!

Siguiendo la técnica de contratacar el centro si se produce un ataque en el flanco.

11.f5!                    ...

Si 11.e5 d4! 12.♗xd4 [no 12.exf6 a causa de ♗xf6) 12...♗xd4 13.♗xd4 ♗xg4; recuperando.

11...                    ♗c8  
12.exd5                  ♗b4

Las negras recuperan su peón.

13.d6                    ♖xd6

No servía 13...exd6 14.a3 ♗c6 15.g5! y luego f6.

14.♗c5                    ...

Las negras no pueden elegir mucho, si 14...♖xd1+ 15.♖xd1 ♗c6 (no 15...♗xg4 a causa de 16.♗d2 ganando el caballo) 16.g5 y luego f6 seguido de ♗d5.

14. ...                    ♖f4!  
15.♖f1                   ♖xh2

Sacrificando el caballo para aprovechar la posición del rey negro.

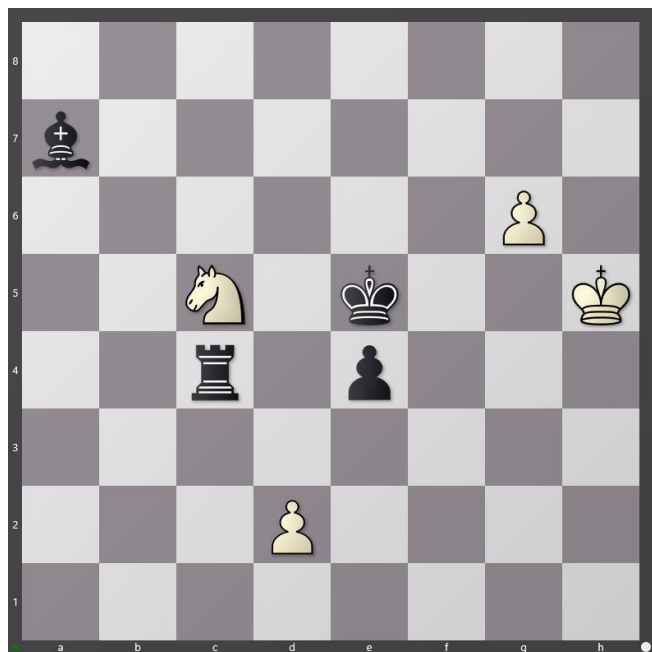
16.♗xb4                  ♗xg4!  
17.♗xg4                  ♖g3+  
18.♖f2                   ♖g1+  
19.♖f1                   ♖g3+

Tablas y porque cualquier otra jugada es inferior.



## PARA RESOLVER

### FINAL N°26 Rinck; 1908



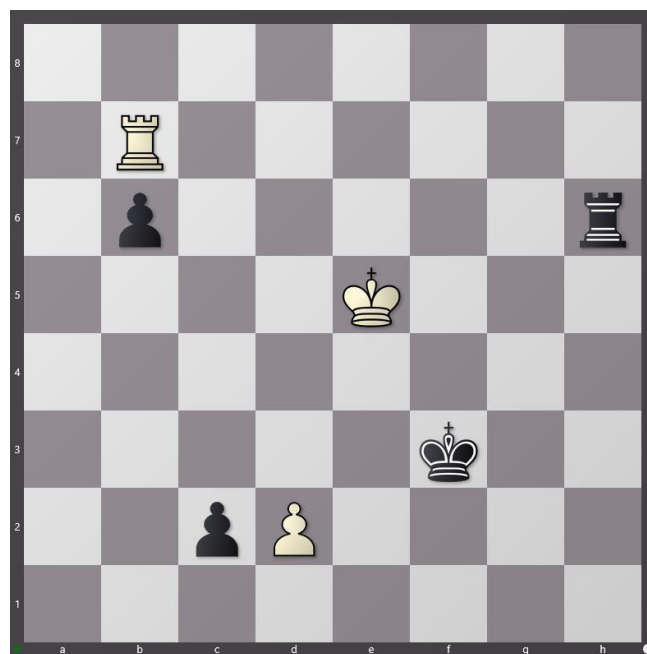
Juegan las blancas y hacen tablas.

No es difícil sino ingenioso. Hay una tentativa que resulta equivocada ¿Cuál es la exacta? En la próxima clase la veremos.



## SOLUCION DEL FINAL N°25

### Lazard, 1912



Juegan las blancas y hacen tablas

1. ♖c7 ♜h5+

Única para defender su peón c.

2. ♔d4! ♜c5

3. ♖xc5 bxc5+

4. ♔d3! ...

Porque si hacen dama o torre es ahogado; si 4...c1=♘+ 5. ♔c4 ganan el peón y tablas y si 4...c1=♙ 5. ♔c4 ♙a3 6.d4 y tablas.





## RESPUESTAS AL 6º CUESTIONARIO

### Ausencia del caballo rey



La combinación ganadora es: **1. ♖xh7 ♕xh7** (sí **1... ♖e8 2. ♙g5** seguido de **♖f6+**), **2. ♙h5+ ♕g8** (si **2... ♖g7 3. ♙h6+**, entrando en la misma vaciante), **3. ♙xg6 fxg6**; (sí **3... ♖e8 4. ♙h7+** y mate a la siguiente) **4. ♙xg6+ ♕h8 5. ♙e5+**; ganando.

### Ataque a la bayoneta



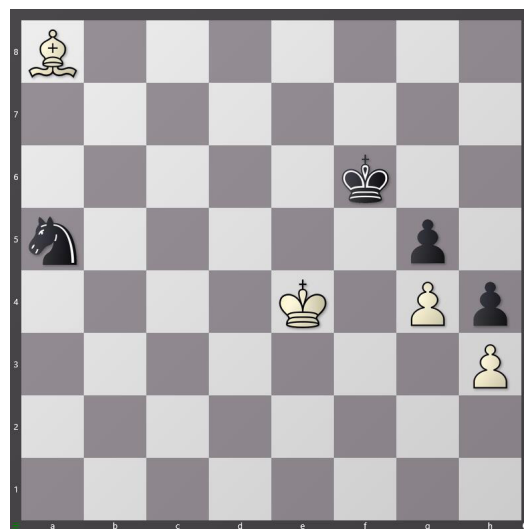
La idea es iniciar el ataque a la bayoneta, mediante el siguiente plan: **1. g4!** seguido de h4, h5 y ♙h2, para abrir líneas. Si después de **1. g4!**, negras contestan **1... e5**, las blancas jugarían **2. ♖xc6 bxc6 3. f5!**, con fuerte ataque.

### Enroque artificial



La jugada, es **8. ♕f2!**, mejor que **8. ♙e2** o **8. ♙c2**, porque la del texto amenaza ♖e1, con la que las blancas ganarán un tiempo y quedarán enrocadas artificialmente.

### Caballo encerrado



Lo mejor es **1. ♙d5!** con esta, jugada el caballo negro queda inmovilizado y la lucha, reducida a la de los dos reyes, con lo que el final se gana fácilmente. Por ejemplos: **1... ♕g6 2. ♕e5 ♕g7 3. ♕f5 ♕h6 4. ♕f6**, y caen los dos peones negros.

Si las negras prefiriesen **1... ♕e7** para jugar ♕d3, atacar el alfil y liberar el caballo, las blancas ganarían igualmente con **2. ♕f5**, seguido de la captura de los peones negros.