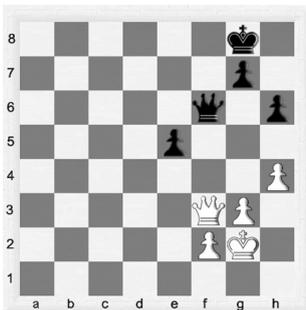


Maniobras forzadas y combinaciones

El cálculo de las jugadas

Veamos a continuación algo de la técnica que ayuda a los maestros a calcular sus jugadas. A menudo la respuesta a una jugada es única y evidente. Entonces, se dice que se trata de una jugada forzada. Las jugadas forzadas se pueden prever con facilidad y nos dan margen para actuar en consecuencia.

Veamos un ejemplo en la siguiente posición:



Imaginemos que las blancas, a quienes toca jugar, capturan la Dama negra.

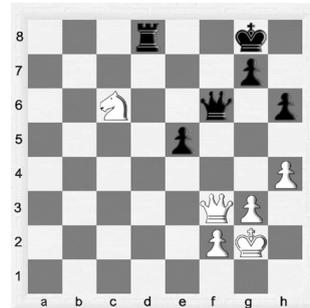
1. ♔xf6

Podemos estar razonablemente seguros de que las negras tienen que capturar a su vez la Dama blanca.

1... ♚xf6

Cualquier otra jugada dejaría a las negras con gran desventaja. Aquí el cálculo ha sido sencillo.

Vamos a ver el mismo caso, aunque un poco más complicado:



Las blancas podrían capturar la Torre enemiga con su Caballo.

1. ♞xd8

Pero entonces su rival seguramente respondería con...

1... ♔xd8

... y en el tablero quedaría una posición de equilibrio. Cada bando tendría una Dama y tres peones, además del Rey.

Pero según hemos visto en el ejemplo anterior, las blancas pueden jugar...

1. ♔xf6

... y la respuesta que cabe esperar por parte de las negras es...

1... ♚xf6

... después de lo cual, si jugamos...

2. ♞xd8

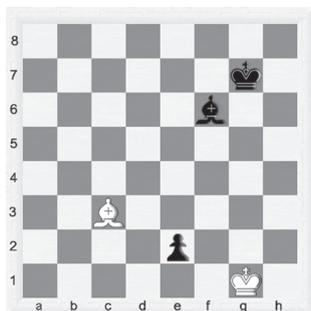
... quedaremos con un Caballo de ventaja. Esta última variante es más favorable para las blancas que la anterior y deberán optar por ella.

Así pues hemos sido capaces de calcular con bastante facilidad dos jugadas

posibles, gracias a que las jugadas de nuestro enemigo eran bastante forzadas.

Conviene habituarse a calcular las respuestas cuando el rival va a responder forzado.

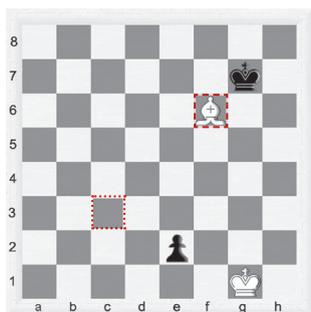
Veamos la siguiente posición:



El peón negro, a punto de coronar, es una amenaza para las blancas, aunque de momento su Alfil controla la casilla donde puede coronar.

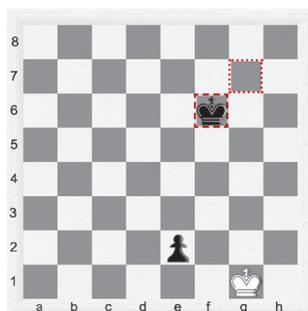
Llegados a este punto, si las piezas blancas capturan el Alfil negro, abandonan el control de la casilla de coronación.

1. ♖xf6+



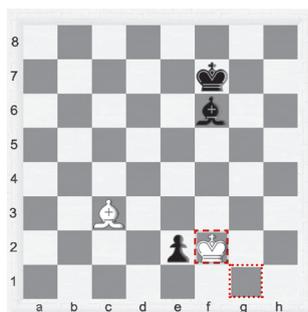
Pero como dan jaque al Rey adversario, las negras no tienen tiempo de coronar su peón, y deben responder al jaque, por ejemplo con:

1... ♔xf6

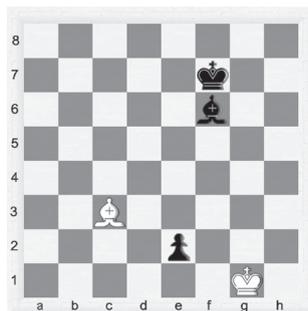


Las blancas tienen tiempo de acercar su Rey para capturar el peón negro.

2. ♖f2

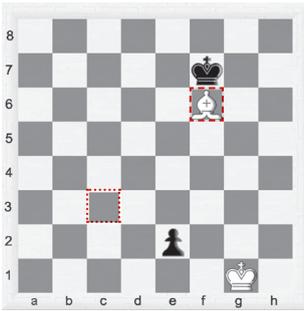


Veamos qué pasa si hacemos un pequeño cambio, colocando el Rey negro en f7.



En esta nueva posición, si las blancas toman el Alfil ...

1. ♖xf6

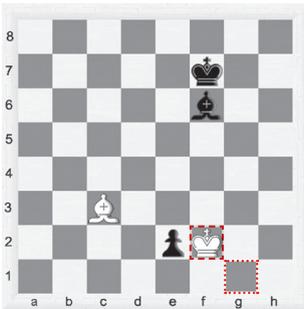


... las negras no están en jaque y pueden hacer algo mejor.

Pueden coronar su peón en Dama, dando jaque, y más tarde podrán capturar el Alfil blanco. Con ello ganarán la partida.

Por su parte, la mejor jugada de las blancas sería acercar su Rey inmediatamente para tomar el peligroso peón negro.

1. ♖f2



Aunque pierdan el Alfil, el final será tablas.

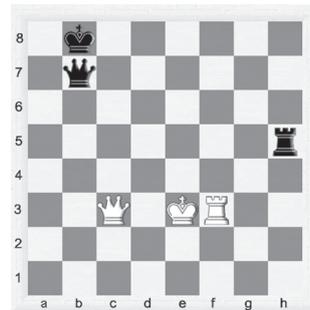


El caso más destacado de jugada forzada es **el jaque**. Recuerda: es obligatorio contrarrestar el jaque.

El peligro de dar una jugada por forzada erróneamente

Vamos a ver un par de ejemplos que ilustran cómo, a veces, jugadas que creíamos forzadas no lo son y cuál es el peligro de dar erróneamente por supuesto que una jugada es forzada.

En la siguiente posición:



Si las negras capturan la Torre con su Dama...

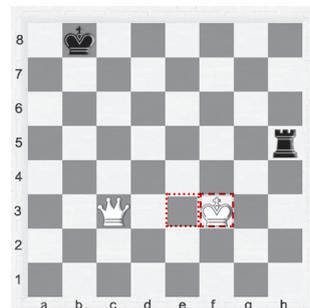
1... ♖xf3+

... dan jaque al Rey blanco. Aunque parezca una mala jugada, no es así.

La réplica blanca...

2. ♖xf3

... es prácticamente forzada y, entonces, se llega a la siguiente posición:

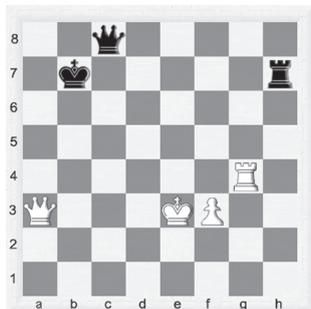


Ahora las negras aprovechan la desafortunada alineación del Rey y la Dama blancos.

2...♖h3+

Y en la jugada siguiente capturan la Dama, ganando una Torre.

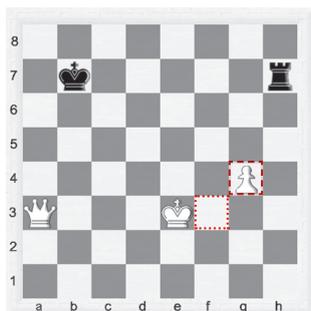
Veamos otra posición parecida.



Las negras piensan en una maniobra similar y capturan la Torre blanca:

1...♔xg4

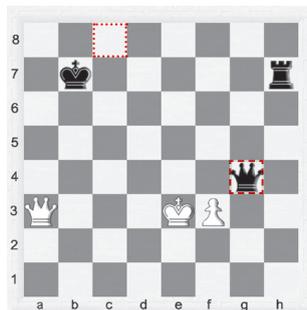
Creen que la respuesta blanca es obligada, tomar la Dama negra, y desean llegar a la siguiente posición:



! Es peligroso dar **una jugada por forzada**, cuando no lo es.

Donde de nuevo, la jugada ♖h3+ gana la Dama y la partida.

Veamos la posición después de la primera jugada de las negras.



La diferencia es que antes, la jugada de Dama daba jaque, y ahora no. Y las blancas tienen una respuesta mejor.

! Para llevar a cabo una combinación es fundamental **imaginar las posibles respuestas del contrario**.

2.♔b2+

Con ello, las blancas apartan su Dama de la tercera fila, dando jaque, lo que no deja tiempo a las negras para salvar su Dama.

Cuando las negras muevan su Rey, las blancas ya pueden capturar la Dama adversaria sin peligro.

Acabamos de ver dos ejemplos de maniobras (una serie de jugadas más o menos forzadas) que podían ser calculadas sin demasiado esfuerzo.

Pero en el segundo caso las negras cometieron el error de dar por sentado que la respuesta de las blancas era forzada, y este error les hace perder la partida.