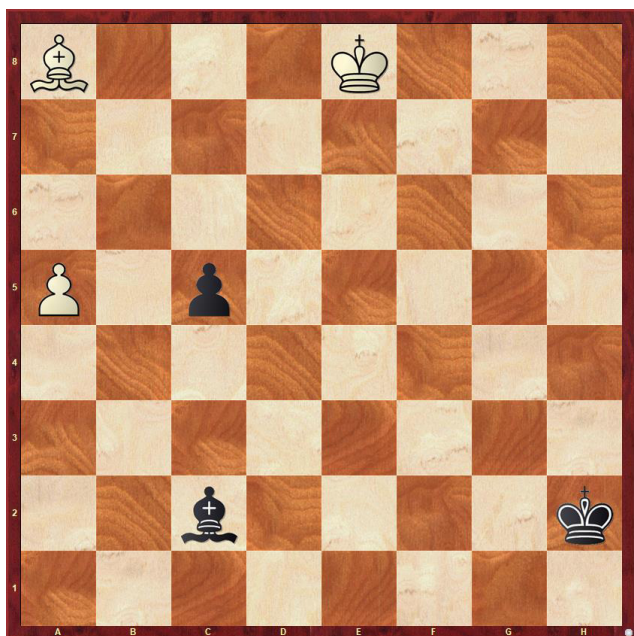


No 17

28 Rijen, 1925



1.a6 c4
2.a7 c3
3.♔h1! ...

Esta jugada caracteriza la idea Bristol. Las blancas mueven su alfil a propósito a h1 ya que la casilla g2 está reservada para la futura dama. (Compare con los primeros movimientos del n°42).

3. ... ♕a4+!

Con un jaque, el negro aparta el alfil que obstaculiza el avance de su peón. Si 3...♕g6+? entonces seguiría 4.♔e7 c2 5.a8=♖ c1=♖ 6.♖g2 mate. ¡Ese era el propósito de 3.♔h1! La razón por la que esta variante no funciona si las negras juegan 3...♕a4+ se hará evidente después de algunas jugadas.

4.♔f7! ...

¡Sólo a f7! (ver nota de la movida 11°)

4. ... ♕c6!

Ahora se revela la línea de defensa de las negras. Forzar la captura del alfil liquida

la amenaza de mate. Si las negras hubieran dado jaque en su tercera jugada a g6 y hubieran jugado 4. ... ♕e4?? seguiría 5.♕xc4 y las negras no pueden coronar su peón a dama.

5.♕xc6 c2
6.a8=♖ c1=♖

Al parecer, el negro ha salido bien de todos sus problemas, pero...

7.♖a2+ ♔g3!

El mejor retiro del el Rey.

8.♖g2+ ♔f4!

De nuevo lo mejor. Si 8...♔h4 entonces 9.♖f2+ ♔g4 10.♕d7+, etc.

9.♖f3+ ♔g5!
10.♖g3+ ♔f5
11.♖g6+ ...

¡Sólo ahora queda claro por qué el rey de las blancas en la cuarta jugada tuvo que retirarse a f7!

11. ... ♔f4
12.♖h6+

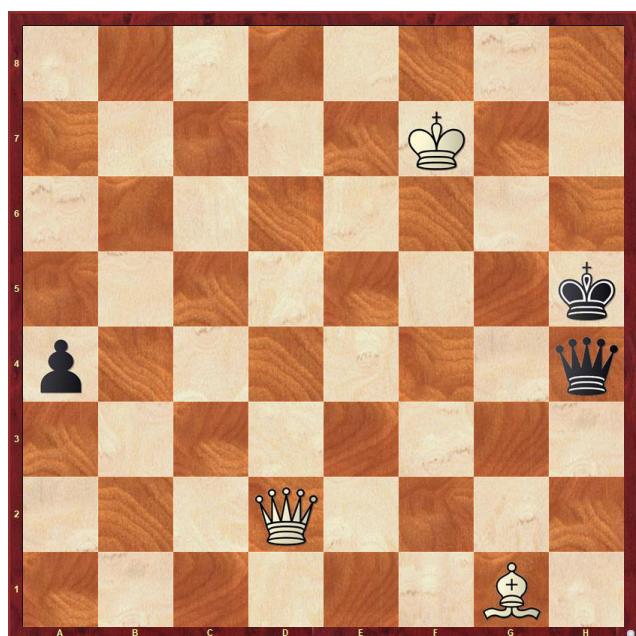
Y gana la dama.

El modo de juego en este estudio muestra dos fases: 1. la lucha por la posición más ventajosa en la coronación de los Peones, termina a pesar del ingenioso contrajuego de las negras, a favor de las blancas gracias a su 4ª jugada; 2. El final del juego de las damas, que termina con la captura de la dama negra.



No.18

Magyar Sakkvilág, 1930



1. ♖d1+ ...

No es adecuado 1. ♖e2+? ♜g4 2. ♖e5+ ♚h4! Tampoco 1. ♖d5+? debido a 1. ... ♚g4.

1... ♜g4

Si 1... ♚g5 entonces 2. ♙e3+ ♚f5 3. ♖d7+ y gana la dama.

2. ♖d5+ ♜g5!

O 2... ♚h4 3. ♙f2+, o 2... ♚h6 3. ♙e3+.

3. ♖e4 ...

Amenaza por ejemplo, 3... a3 4. ♙e3 a2 5. ♙xg5 a1 6. ♖h4 mate.

3. ... ♜g3

Si 3... ♜c1, d2, h6, entonces 4. ♖f3+ y si 3... ♜d8, entonces 4. ♖g6+, y gana la dama, o da mate.

4. ♙c5 ♜b3+

La dama negra no tiene ningún otro movimiento: 4... ♜c7+ 5. ♙e7 ♜g3 6. ♖f5+ o 4... ♜g5 5. ♙e3, o 4... ♜g4 5. ♖h7+, o 4... ♖h3, 4... ♖c3, 4... ♖h4; 5. ♖g6, etc.

5. ♚f6 ♜c3+ (b2+)

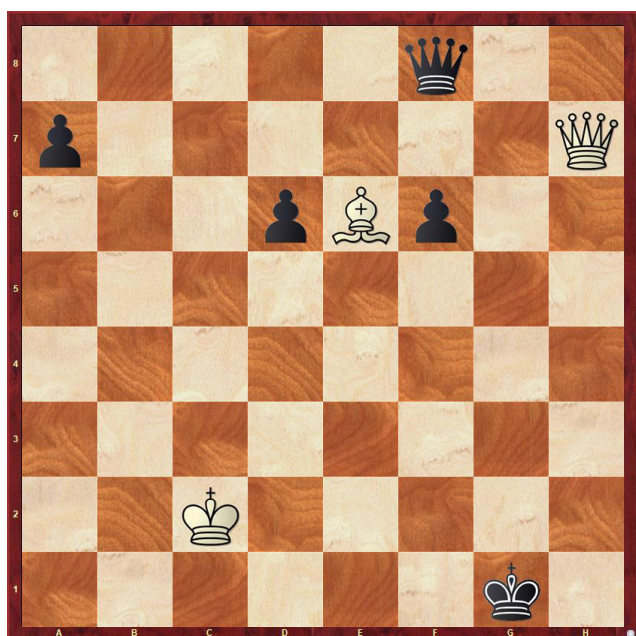
6. ♙d4! ...

Y gana, ya que no hay defensa contra las amenazas de 7. ♖f5+ o 7. ♖g6+.



No.19

Deutsche Schachzeitung, 1911



1. ♖g6+ ♔f2!

1... ♕h2? 2. ♖h5+ ♕g2 3. ♖g4+ ♕f2 (3... ♕h2? 4. ♖h3+ y mate en dos jugadas); 4. ♔d5 a6 5. ♖f3+ ♕e1 6. ♖g3+ y mate.

2. ♔d5 ...

Una jugada tranquila, similar a la jugada 3. ♔e4 del estudio n° 33, que amenaza con el mate en tres jugadas, pero que también permite el movimiento de la dama negra. 2. ♖f5+? ♕e3 3. ♔d5 ♖e7.

2... ♖c8+

Si 2... ♖e7 3. ♖g2+, etc. Si 2... ♕e3 3. ♖e4+. Si 2... f5 3. ♕d2.

3. ♕d2 ♖h3

El peón f de las negras impide que las blancas ganen fácilmente con 4. ♖g5, como en el estudio n° 19a (compárese con 4. ♖d7) y también impide que las blancas den un jaque en f7.

4. ♖xf6+ ♕g3

Si 4... ♕g1 5. ♖d4+ y 6. ♖f2+.

5. ♕e3 ♖c8

La dama de las negras no tiene nada mejor que volver a c8. Si 5... ♖d7 o g4; 6. ♔e6, y 7. ♖f2 mate, y a cualquier movimiento de la dama; sigue 6. ♖f4+ (o 3 o 2) ch. Ver las variantes más adelante.

6. ♖xd6+ ...

Si 6. ♔e6? ♖c5+.

6... ♕h4

7. ♖f6+ ♕g3

8. ♖e5+ ♕h4

9. ♕f3! ...

Las negras todavía tienen un peón y evitan el empate con 9... ♖f5+ 10. ♖xf5 y el rey negro no puede moverse.

6. ... ♖g4+ (h3+)

10. ♕f2 ♖g6!

La mejor jugada. Si 10... ♖b4 11. ♔f3 ♖b6+ 12. ♕g2 ♖g6+ 13. ♕h2, etc. En todos los demás casos. 11. ♖f6, f4, o h2+ decide.

11. ♔f3 a5

Los jaques son inútiles. Por ejemplo, 11... ♖b6+ 12. ♕g2, o 11... ♖c2+ 12. ♔e2.

12. ♔e2 ...

Amenazando ♖f4+ y ♕f1+.

12. ... ♖f7+ (b6+)

O 12... ♖

13. ♕g2 ♖b7+

14. ♕h2

El blanco tiene mate en 2 movidas.

5... ♕h2+

O 5... ♖g4 6. ♔e6 ♖h4 7. ♖f2 mate.

6. ♔f3 ♖c8

Ver variantes después.

7. ♖xd6+ ♕h3

8. ♖h6+ ♕g3

9. ♖g5+ ♕h3

10. ♕f2 ♖c2+

11. ♔e2

Y ganan.

Variantes después de 6.♔f3:

6. ... ♖d7 7.♖f4+ ♔h3 8.♖h6+ ♔g3
9.♖g6+ ♔h3 10.♔f2.

6...♖c8 7.♖h4+ ♖h3 8.♖f2+.

6...♖g3 7.♖h8+ ♖h3 8.♖b2+ ♔g3
9.♖f2#.

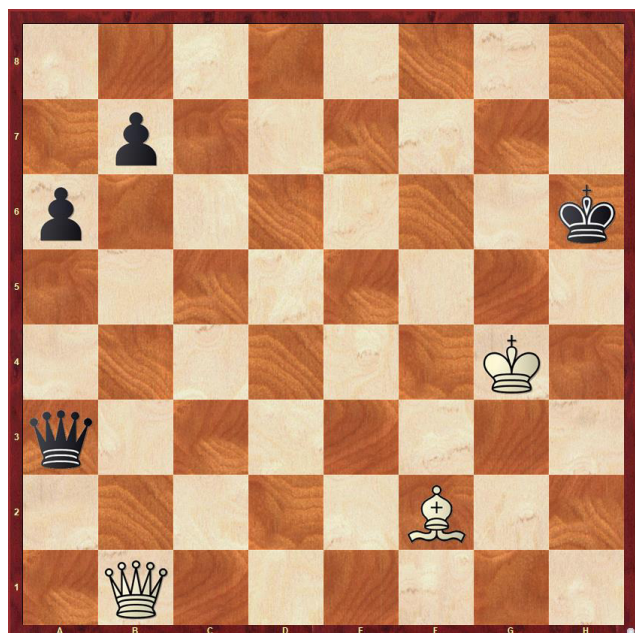
6...♔g1 7.♖g6+ ♔h2 8.♖c2+.

6...d5 7.♖e5+ ♖g3! (7...♔g1 8.♖g7+)
8.♖b2+ ♔h3! 9.♖h8+ ♖h4 10.♖c8+ ♔g3
(amenazando 11.♖c2+) 11.♖g8+.

6...a5 7.♖xd6+ ♖g3! 8.♖h6+ ♖h3
9.♖g6 ♖g3 10.♖h7+ ♖h3 11.♖c2+, etc.

La posición final de mate es similar a las posiciones de los números 20, 24 y 33, y es característica del final de partida de dama y alfil contra dama. Hay que intentar llegar a tales posiciones en el juego práctico.

No. 19^a



1.♖b6+ ♔g7!

2.♖c7+ ...

Si 2.♖xb7+? ♔f8 3.♖c8+ ♔f7 4.♖f5+
♔e8 5.♔c5 ♖a4+ 6.♔g5 ♖c6; o 4.♖c4+

♔e8 5.♖c6+ ♔f7 6.♖d5+ ♔e8 sin ningún resultado.

2... ♔g6!

Si 2...♔f6 3.♖d7, amenazando ♖d4+ (si 3...♔e5 4.♖f5+) y si 2...♔h6 3.♔d4 ♖f8 4.♖h2+, y mate en la siguiente jugada. No es bueno 2...♔g8 3.♖c4+ ♔h7 4.♖f7+ ♔h6 5.♔g3.

3.♔d4 ...

Una jugada tranquila, como 6.♔c4 en el n°33 o 2.♔d5 en el n°19.

3. ... ♖f8

4.♖d7! ...

Si 4.♖b6+ como en el n°19, entonces 4. ... ♔f7 (4...♔h7? 5.♖b1+) 5.♔f5 ♖a3 6.♖c6+ ♔f8 7.♖c8+ ♔f7 8.♖c4+ ♔e8; la dama blanca no puede alcanzar ahora la casilla d5 (ya que el Peón negro impide el jaque sobre c6) ; por lo tanto las blancas no pueden jugar 9.♔f6? a causa de 9. ... ♖f3+.

4... ♖g8

5.♖f5+ ♔h6+

6.♔h4 ♖d8+

7.♔f6

Y ganan.

La presencia de los peones negros evita un posible empate por 7. ... ♖d4+.

