

TÁCTICA AVANZADA

EL ENTRENAMIENTO POR CONCEPTOS

MF ARIEL TOKMAN

#6
COLECCIÓN APRENDIENDO AJEDREZ

Ventajedrez

Colección Aprendiendo ajedrez

Director Editorial: AI / OI Leandro Plotinsky

Director de colección: Rodrigo Parada

Tokman, Ariel

Táctica avanzada : el entrenamiento por conceptos / Ariel Tokman. - 1a ed
ampliada. -

Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ventajedrez, 2022.

94 p. ; 20 x 14,5 cm.

ISBN 978-950-99001-9-6

1. Ajedrez. I. Título.

CDD 794.12

Edición al cuidado de Rodrigo Parada

Diseño interior: Rodrigo Parada

Diseño de portada: Romina Castro

Correo electrónico: ventajedrez@gmail.com

ÍNDICE

Agradecimientos / 7

Prólogo, por Alan Pichot / 9

Presentación / 11

Capítulo 1: Conceptos tácticos avanzados / 19

Método de entrenamiento / 32

Primer bloque de ejercicios / 37

Capítulo 2: La revolución de Alpha Zero / 41

Segundo bloque de ejercicios / 63

Capítulo 3: La conducción de las ventajas / 67

Tercer bloque de ejercicios / 81

Soluciones de ejercicios / 85

Bibliografía / 97

Prólogo

Una de las preguntas que más me suelen hacer es “¿cómo puedo hacer para subir mi ELO?” Creo que la mejor respuesta que puedo dar es que el jugador tiene que trabajar todos los aspectos para ser lo más completo posible.

La enorme mayoría de los jugadores pasan miles de horas viendo aperturas, que es lo más simple de trabajar, tenemos miles de partidas de ejemplos y hasta incluso (siguiendo los torneos más fuertes del mundo) podemos anotar alguna idea que veamos. El problema es que a la hora de sentarse a jugar contra alguien que es mejor que uno, va a prepararte y se va a dar cuenta que todo lo que sabés es teoría, por lo tanto va a apuntar a sacarte de ella para jugar al ajedrez.

¿Cuál es la forma de que esto no ocurra? Trabajar todos los aspectos del juego. La parte estratégica, saber maniobrar y jugar posiciones técnicas, tener una buena comprensión general de los finales, ya que a esta fase vamos a llegar, generalmente, apurados de tiempo y necesitamos tener un conocimiento amplio para jugar correctamente cada final.

Por último, un problema que muchos jugadores tienen y pocos trabajan es la administración del tiempo... Muchos se olvidan de que tenemos generalmente 90 minutos para toda la partida y es muy importante pensar en cómo manejas ese tiempo. Para solucionar este problema aconsejo anotar en la planilla cuánto tiempo gastamos en cada jugada, para llevar un control adecuado de nuestro tiempo.

Si queremos jugar mejor al ajedrez tenemos que dedicarle muchísimo tiempo de nuestras vidas, al haber tanta información hoy en día -gracias al avance de la tecnología- y al tener todo el mundo acceso a las computadoras, tenemos que hacer algo que los demás no hagan e intentar marcar la diferencia.

En Argentina ser Gran Maestro no es tarea sencilla... Hay muy pocos torneos válidos para realizar las tres normas correspondientes, a lo que se suma que es casi imposible tomarlo como una profesión en sí misma. A lo sumo la mayoría logra llegar a vivir como profesor de ajedrez, pero dedicarte a jugar exclusivamente y vivir de eso es prácticamente imposible.

Dicho esto estoy seguro de que lo que nos une a los Grandes Maestros con todos los jugadores de ajedrez es la pasión por este juego, la pasión por descubrir siempre algo nuevo, que pasen los años y te sigas sorprendiendo con alguna partida o algún jugador especial.

A nivel personal estoy convencido que la clave para mejorar es la perseverancia. A lo largo de mi carrera pasé más momentos malos que buenos, y justamente aprendí muchísimo de cada lección; hasta el día de hoy sigo aprendiendo de cada derrota y me parece fascinante, como así también puedo decir que algunos momentos de mi vida nunca soñé que iban a llegar, y gracias al trabajo y la perseverancia fueron posibles y los disfruté como nada en mi vida.

Antes de dejarlos en manos de mi amigo Ariel, les digo que nada es imposible... Nadie nace con un talento mágico para jugar al ajedrez, si trabajan muchísimo todos los días pueden lograr cosas que jamás se hubieran imaginado! Voluntad, pasión y un gran esfuerzo... El resto es cuestión de tiempo.

GM Alan Pichot, Octubre de 2022.

Presentación

¿Cómo progresar en la época de sobreabundancia de información y herramientas?

Los modos de estudiar, pensar y progresar se encuentran en permanente cambio. El propio mundo del ajedrez se encuentra en expansión. Cada día aparecen nuevas herramientas, programas, aplicaciones para jugar, mirar y estudiar. Esto ha permitido incluir y acercar a una enorme masa de nuevos jugadores. Jugar y participar de las plataformas sociales en la web permite también poder seguir de primera mano a los mejores jugadores del mundo, conocerlos de cerca, observar en vivo cuándo realizan jugadas sorprendentes y también cuándo se equivocan.

La información y las propuestas abundan. Hoy en día jugadores de diversos niveles pueden acceder a materiales que van más allá de los libros o los mecanismos tradicionales de estudio en general. Incluso el acceso a módulos populares como Stockfish transforma también la forma en que pensamos y estudiamos ajedrez.

A pesar de la múltiple oferta que tenemos todos los días a disposición, mirar un video de Youtube o seguir en vivo una partida de Magnus no es sinónimo de estudiar ajedrez. Estudiar implica un trabajo de organización sobre todos esos materiales que consumimos. Implica reflexionar sobre los temas centrales de esas partidas que estamos viendo, identificarlos, nombrarlos, y relacionarlos con otras partidas donde haya ocurrido un tema parecido.

Este libro intenta ayudar a organizar un régimen de aprendizaje, un camino de estudio, en este contexto de cambios. Nos vamos a centrar fundamentalmente en entrenar diversos conceptos e ideas, al servicio de situaciones tácticas. El propósito es que sirvan como motor para luego reconocer temas tácticos en nuestras propias partidas.

Un jugador sabe más y juega mejor al ajedrez cuando mira una posición y entiende cuál es la discusión en el tablero, qué es lo que está pasando. Los *Grandes Maestros (G.M.)* y los jugadores profesionales tienen más capacidad para intervenir de manera precisa en posiciones complejas, porque pueden advertir el conflicto central que se produce en el tablero.

Dicho de otro modo: en cada posición se ponen en juego un conjunto muy amplio de problemas, tales como estructura de peones, actividad de las piezas, exposición del rey, velocidad en el ataque, coordinación de las piezas, etc. Pero entre todos ellos seguramente sea sólo uno el asunto que urge resolver de manera inmediata, o que sobresale por los demás. *La diferencia entre los jugadores profesionales y los aficionados está en tener más herramientas para tomar esas decisiones, de reconocer qué es lo importante en cada momento.*

Cuando estamos jugando, podemos encontrar en el tablero sólo aquellos conceptos tácticos que conocemos, y conocemos sólo los que hemos practicado o entrenado previamente. El entrenamiento sirve para que cuando nos toque estar frente al tablero podamos buscar mejor. ¿Cómo es posible entrenar esa habilidad que implica *identificar* los temas en el tablero, *jerarquizarlos* por orden de urgencia y *calcular* variantes concretas?

El **primer capítulo** del libro está pensado entonces para trabajar diversos **Conceptos tácticos avanzados**. A partir de diferentes partidas y selección de diagramas, buscaremos presentar conceptos tácticos centrales, pero también transversales a muchos tipos de partidas.

Lo convocante del entrenamiento ajedrecístico es que en absolutamente todas las partidas hay conceptos flotando. Cuando no ocurren en la partida no se debe a que no los había, sino a que no los pudimos encontrar. Para eso nos sirve estudiar, porque luego cuando estamos en situación de juego es difícil o imposible encontrar frente al tablero lo que no sabemos que existe.

La táctica, o más bien, las *situaciones tácticas*, no son algo que ocurra en el aire, o de casualidad. Las situaciones tácticas son la consecuencia concreta de un planteo de más largo alcance, al que llamamos estrategia. Táctica y estrategia están indefectiblemente unidos. La estrategia es el camino que trazamos, y la táctica es su ejecución. La estrategia es el proceso, y la táctica tiene que ver con momentos específicos.

Cuando en una partida la posición se va transformando, necesitamos pensar distintos planes en función de las nuevas posiciones a las que vamos llegando, por lo que habrá entonces también distintos momentos tácticos. El ex campeón del mundo Max Euwe decía que *“La estrategia requiere pensamiento y la táctica requiere observación”*.

Un aspecto interesante de los conceptos tácticos en ajedrez es que las propias ideas se encuentran en profunda renovación y construcción. Lejos de pensar que los conceptos que tenemos a disposición ya están todos conocidos o son finitos, la reflexión

ajedrecística está dando muestras de estar más viva que nunca. **La revolución de AlphaZero** produjo en el terreno de las ideas un proceso social sin precedentes: nunca antes hubo una colaboración y complementación tan estrechas entre ideas humanas e ideas de las máquinas. Sobre todo en los jugadores de élite, y fundamentalmente en las partidas de Carlsen, es posible advertir un diálogo de saberes entre cerebro humano y cerebro computacional que recién está comenzando. Hace unos meses atrás, conversando con unos colegas, comentábamos acerca de cómo había cambiado el ajedrez, y nos reíamos diciendo que, a excepción de las reglas, el resto había cambiado por completo (estilos, formas de jugar, conceptos, etc).

Por ello el **segundo capítulo** de este libro está destinado a trabajar algunas de las ideas de AlphaZero. Esto lo haremos por medio del análisis de partidas de Grandes Maestros. La decisión de trabajar aquí con partidas de humanos y no de la máquina se debe a contribuir a pensar una forma de aplicarlos o tenerlos en cuenta para nuestras propias partidas. Cuando me tocó estudiar las partidas del match del 2018 entre AlphaZero y Stockfish quedé tremendamente impresionado por el estilo y forma de jugar de AlphaZero. Me encontré con una proyección y una fuerza de juego que nunca había visto. El modo de coordinar y activar las piezas, de atacar las casillas del rival, de sacrificar peones a cambio de conseguir dinámica. Definitivamente hoy en día, incluso el humano con mayor fuerza de juego está muy lejos del nivel de AlphaZero, pero eso no quita que podamos aprender de la supermáquina algunas ideas, patrones y conceptos.

Más que transmitir un futuro ajedrecístico gobernado por las computadoras, la experiencia de AlphaZero ayuda a convencernos del papel indispensable que cumplen los

humanos en el proceso histórico de creación y descubrimiento de ideas. AlphaZero no hubiera sido posible sin ese proceso de diálogo fluido aportado por tanta rica experiencia de ideas.

El concepto y la percepción humana continuarán siendo un instrumento de análisis que no tiene ninguna computadora. Incluso dejando el módulo encendido durante mucho tiempo, tiene que haber un ajedrecista que acompañe y guíe ese proceso de análisis. Seguramente sea un buen reflejo de ello la partida que el GM ruso Daniil Dubov le ganó a su compatriota Sergey Karjakin en diciembre del 2020. Esta partida ya ha sido lo suficientemente comentada, y lo seguirá siendo por otros más adelante, por lo que no la trabajaremos en este libro. Pero allí Dubov, con ojos e intuición humanas, decidió meterse por variantes que no eran las preferidas del módulo, para conseguir posiciones sorprendentes e incluso renovar la teoría de aperturas de esa variante.

En síntesis, estudiemos y pensemos, confiemos en nuestra intuición y juguemos, que tenemos aún mucho por aportar.

El **tercer capítulo** de este libro está destinado a trabajar **La conducción de las ventajas**. Habiendo planteado bien la estrategia y habiendo conseguido ventaja, se trata de una queja muy frecuente entre los ajedrecistas la de haber echado a perder lo que se había logrado. En verdad, allí existe un tema necesario de ser trabajado y entrenado. En particular, la idea de “transformar la ventaja” me parece que peca de optimista, como si fuera tan sencillo de un momento al otro poder materializar lo que conseguimos. Como si fuéramos a la ventanilla del banco para cobrar lo que nos deben, diciendo: “tengo 2 peones de más, torres en columnas abiertas, un alfil activo y el rey de

mi rival peliga, vengo a reclamar la victoria”. No funciona así. Pienso, más bien, que luego de haber planteado la estrategia general y haber conseguido alguna tendencia en favor nuestro, a las ventajas tenemos que saber conducir las. Para ello, para conducir nuestra ventaja y eventualmente materializarla, la táctica resulta una herramienta fundamental.

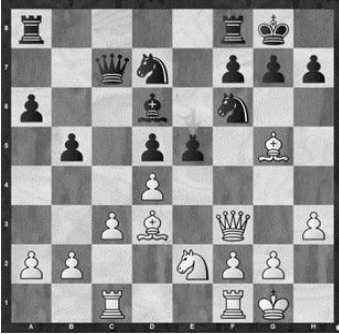
Luego, este libro se escribió en un contexto de destacada participación de muchos fuertes jugadores argentinos, muchos ya titulados, y muchos otros en camino. En un intento de reivindicar y valorar el ajedrez nacional, la propuesta de la organización en los tres bloques mencionados: “**Conceptos tácticos avanzados**”, “**La revolución de AlphaZero**” y “**La conducción de las ventajas**”, busca trabajar incluyendo ejemplos de partidas de ajedrecistas argentinos. Como una forma de acercar a conocer a los nuestros, parte del espíritu del libro está en reconocer los modos en que distintos Grandes Maestros argentinos ponen en juego estos conceptos e ideas tácticas de formas ejemplares. Pretendemos trabajar aquí con partidas y material contemporáneo, que reflejen las transformaciones actuales del ajedrez. En ese sentido, se incluyen partidas y ejemplos de la elite, pero también de jóvenes promesas internacionales.

Por último, es importante anticipar que entrelazados en cada capítulo, aparecen ejercicios de táctica que involucran los *conceptos tácticos* trabajados en el libro. Se encuentran organizados por nivel de dificultad, de iniciales hasta avanzados. La idea aquí es que el lector pueda poner a prueba el cálculo en base a las ideas trabajadas.

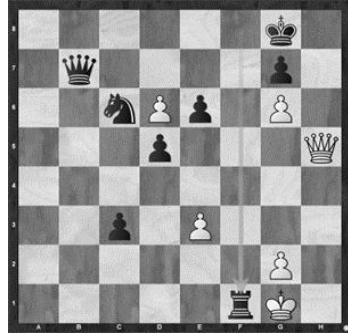
A continuación, a modo de presentar un panorama general, y para que el lector se vaya haciendo una idea, compartimos un catálogo general de los *conceptos tácticos* avanzados con los que trabajaremos a lo largo del libro:

Concepto o idea trabajada	Páginas donde figura
No recaptura	24-25-60-61-72
Concepto AlphaZero	44-46-54-58
Apertura de columna	27-35
Sacrificio al vacío	27-31-55-72-74-80
Jugadas colineales	73-75
Pieza atrapada	34-36-47
Cover me	51-52
Jugadas de retroceso	28-34
La técnica de Tahl	76-80

7. Juegan blancas



8. Juegan blancas



9. Juegan negras



10. Juegan negras



11. Juegan blancas



12. Juegan blancas



La revolución de AlphaZero

A principios del año 2018, se organizó un match a 1000 partidas entre el módulo AlphaZero, perteneciente a la empresa Deep Mind, contra el módulo Stockfish. El resultado de ese match, cuyas partidas fueron a un ritmo de 3 horas con 15 segundos de incremento, terminó inclinándose en favor de AlphaZero (+155; -6; =839).

Aunque al principio las partidas eran de difícil acceso, con el tiempo comenzaron a publicarse y difundirse en sitios especializados. Ya en el 2019 salió a la luz el libro *Game Changer*, de Sadler y Regan. Allí, los autores toman una selección de las partidas jugadas por las supermáquinas, y sistematizan algunas de las ideas principales implementadas por AlphaZero. Se trata posiblemente de un primer aporte teórico de un tema en expansión y del cual hay todavía mucho por decir.

Las partidas jugadas en ese match causaron un impacto profundo en el mundo del ajedrez. AlphaZero demostró maniobrar sus piezas con un estilo impresionante. Algunos de sus patrones fueron: buscar casillas adelantadas, maximizar la actividad de las propias piezas, generar complicaciones en el rey contrario. Su estilo y método se inscriben en lo que los autores israelíes Manella y Zohar denominan “Total Chess”. Las piezas de AlphaZero juegan por todo el tablero.

Posiblemente uno de los sellos más característicos que ha sabido ganarse el módulo de Google está en el avance de los peones de A y H. En el capítulo “*The march of the rook pawn*” (La marcha del peón torre), se trabaja el modo en que AlphaZero empuja sus peones torre hasta la casilla más adelantada posible.



Se trata de un patrón sistemático, del cual veremos a continuación algunos ejemplos prácticos. Lo cierto es que estos planes son empleados por la máquina tanto de blancas como de negras, en partidas agresivas y más tranquilas, en partidas con muchas piezas en el tablero, como también ya sin damas y con tendencia hacia los finales.

Algunos argumentos a favor de este plan:

-En caso de que el avance del peón sea en el flanco donde está el rey contrario se incluye una pieza más en el ataque.

-Si el peón llega hasta la sexta fila genera temas de mate pasillo.

-Debilita la estructura de peones contraria. Esto lo hace sin debilitar la estructura de peones propia. Para que se entienda esta idea: dada una formación de peones en h2-g2-f2; de hacerse la jugada g4 generamos debilidades en las casillas f3 y h3. Si hacemos la jugada f4 generamos debilidad en la casilla e3. Pero al avanzar el peón de H hasta h4 ninguna casilla nos queda débil.

-En caso de simplificarse algunas piezas, se genera un peón muy adelantado para la instancia de los finales.

-En caso de que una pieza rival termine capturando nuestro peón, dicha pieza quedará por algunos tiempos en una esquina del tablero, y se deberán emplear unos tiempos para ponerla en juego de nuevo.

Analicemos un primer ejemplo práctico donde se emplean estas ideas.

Praggnanandhaa, Rameshbabu- Giri, Anish Chessable 24-05-2022

Praggnanandhaa o Prag, es un joven G.M. indio de 16 años. Junto con otros grandes jugadores indios, como Nihail Sarin, Dommaraju Gukesh, Arjun Erigaisi, forma parte de una corriente de renovación con un talento inigualable, ya no sólo del ajedrez indio, sino del ajedrez mundial. Todos estos jugadores rondan hoy en día los 2700 de ELO y no sería nada raro encontrarlos dentro de un período corto en la super elite.

Esta partida articula una cantidad impresionante de motivos tácticos y motivos estratégicos. Como si fuera una partida de AlphaZero, el G.M. indio sacrificó 2 peones a cambio de obtener dinámica y un despliegue de piezas fuertísimo en el tablero.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.e4 ♘xc3 6.bxc3 ♙g7 7.♙c4 c5 8.♘e2 0-0 9.0-0 ♘c6 10.♙e3 b6

La Defensa Grunfeld es una de las más elegidas en el ajedrez profesional hoy en día. Esto lo explique seguramente la infinidad de posiciones distintas que se pueden alcanzar. Para quien opte por buscar posiciones desequilibrantes, la Grunfeld constituye siempre un arma interesante.

11.h4!?



El comienzo de un plan con ideas de AlphaZero. Por supuesto, esta jugada no tiene nada de sorprendente aún. Ya había sido empleada por jugadores como Grischuk, Wang Hao, Cheparinov, Korobov, entre otros.

11.dxc5 conduce a una posición con enorme actividad para el negro: 11...♙c7 12.cxb6 axb6, las negras simplemente están bien. Poseen jugadas fáciles como ♘a5, ♙b7 y presión sobre las debilidades de a2, c3 y e4.

11...e6

Restringiendo el alfil de c4, y habilitando la salida de la dama por la diagonal.

12.h5 ♔h4 13.♔c1!?N



Novedad teórica. Prag busca empujar el peón H hasta la sexta fila. La diferencia con ♔d2 es que, en d2, la dama está más expuesta al caballo negro en caso de llegar a c4. Se trata de un tiempo valioso que el indio aprovechará dentro de pocas jugadas. Por lo demás, Prag prefiere dejar la columna D para su torre, mientras que la otra torre se activa perfectamente vía b1-b5 (controlando la quinta fila). Por supuesto: implica el sacrificio de un peón central, pero que le permite a las blancas algunos tiempos extra para acomodar sus piezas.

13...cxd4

Claro que 13...♔xh5?? Representa un error sin vuelta atrás, porque la dama queda fácilmente atrapada: 14.♞g3 ♔g4 15.♙e2 ♔h4 16.♙g5+-

14.cxd4 ♔xe4

Giri acepta el reto y la velocidad de la partida comienza a tomar vuelo.

momentáneamente corrido de la lucha. Las torres negras tampoco se encuentran ubicadas aun en posiciones activas. Más allá de estos aspectos mencionados, el elemento más importante de la posición tiene que ver con la presencia del peón en h6 y la relativa asfixia del monarca negro. En estas situaciones, cuando el rey de nuestro rival atraviesa un encierro como el descrito, una de las estrategias que se impone en el tablero es abrir columnas. De este modo, surgen con fuerza ideas de jaque mate pasillo. Las blancas deben abrir líneas y aumentar las complicaciones en el tablero. Prag juega entonces con tremenda energía.

20.d5! exd5 21.♘d4!

Prag entrega un segundo peón, entorpece la dama de b7 y el alfil de c6, al tiempo de cambiar el importante alfil de h8 del negro.

21... ♖ad8 22.♙xh8 ♔xh8

¿Cómo continuar con blancas?



