

## Ataques contra el enroque corto

El tema que tocaremos no es por cierto una novedad, ha sido tratado por la casi totalidad de los técnicos.

La obsesión por sistematizar el estudio de las distintas fases de la partida ha llevado a crear leyes o principios que nos ayudan, sin duda, a orientarnos en la partida para saber hacia que lado dirigir nuestros esfuerzos.

A este respecto sin duda tenemos que mencionar la obra de Roberto Grau, que hace apreciaciones muy interesantes, sobre como y cuando, poder iniciar este tipo de ataques, creando un patrón por el que podemos orientarnos sin inconvenientes.

### ***El ataque directo sobre el rey***

El sacrificio es la nota vibrante del ajedrez, tiene el brillo que embellecía la guerra antigua en donde se luchaba de frente y cara a cara, lo que sin duda era menos hábil que la actual, pero mucho mas digno y emocionante, eran problemas de vida o muerte, y los ataques sobre el enroque son un símil de esto.

Los asaltos contra la fortaleza que normalmente es el enroque se realizan con planes claros, las formas podemos intuirlos, sabemos de que manera intentará nuestro rival lograr su objetivo, y dependemos de un análisis claro y preciso para poder evitarlo, pero así todo, la imaginación el imprevisto, ese tiempo que nuestra mente humana no pudo prever, la ansiedad, tensión de saberse caminando sobre una sutil cornisa, provocan la caída de todos los muros.

Por tanto es importante que podamos establecer algunos principios que nos permitan prever cuando nos pueden atacar o si somos nosotros quienes disponemos de las mejores alternativas.

### ***Los puntos atacables***

<b>Las características del enroque que se desea atacar señalan el tipo de ataque que debe lanzarse.</b>
---

Si el enroque esta debilitado por el movimiento de un peón propio, las posibilidades de ataque, se centran en dos objetivos, 1- el avance de peones hacia el punto de contacto o ruptura que el peón avanzado permite. 2- el ataque por el color que el peón ha debilitado, por ejemplo: si ha jugado "g6" entonces las casillas negras del enroque han sido debilitadas y por allí podrán entrar las piezas atacantes, si en cambio la jugada ha sido "h6" entonces las casillas blancas han sido debilitadas y esto permitirá crear situaciones de ataque por este color.

En cambio si el enroque tiene todos los peones que lo protegen en la posición inicial el medio para vulnerarlo es mas complejo.

Nos ocuparemos exclusivamente de este tipo de ataque y estableceremos algunos principios estratégicos indispensables para llevarlo a efecto.

- 1) Lo principal que debe poseer quien ataca es la ventaja de espacio en el centro del tablero. Para esto sería orientativo tener dominio de tres de las cuatro casillas centrales, por ejemplo: e4; d4 y e5.**

- 2) **Poseer un peón en e5 contra uno en e6 del adversario es una de las posiciones típicas de ataque sobre el enroqué, ya que anula un defensor (el caballo de "f6") y abre la diagonal del alfil blanco b1-h7**
- 3) **Se debe dominar alguna diagonal sobre el enroqué y debe poseerse, en la generalidad de los casos el Cf3.**
- 4) **Poseer el alfil rey, puesto que esta es una pieza muy agresiva contra el enroqué.**
- 5) **Si esto que se ha comentado mas arriba no puede completarse, entonces podría reemplazarse con la posesión de columnas abiertas contra el enroqué enemigo.**
- 6) **El dominio de las casillas que se encuentran delante de la estructura sana de peones, ejemplo mirando desde el lado blanco, f6; g6; h6 y h7.**
- 7) **El dominio de la quinta horizontal, que sirve para la colocación de un caballo en f5; g5 o h5 y en este mismo orden de importancia.**
- 8) **Si todo esto se cumple, los ataques contra estructuras sanas, se concluyen, casi siempre, en sacrificio**

Hace ya unos años leyendo los libros de Capablanca, este comentaba, que siguiendo las reglas se obtendrán resultados positivos en nueve de cada diez partidas.

Hemos visto en el capítulo anterior como se producen los ataques contra el rey sin enrocar, los puntos por donde pueden penetrar las piezas, y la importancia del desarrollo y el dominio del centro, para evitarlo. En este capítulo veremos como se pueden desarrollar los ataques cuando el rey está enrocado por donde pueden penetrar las piezas y como nos podemos dar cuenta cuando y como iniciar un ataque con buenas posibilidades de éxito.

### **Miseses - Amateur**

1900

**1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Ac4 Ce4**

Es esta una antigua variante de la apertura Vienesca, cuyo defecto principal, es quitar el caballo de la posición f6, que como comentamos anteriormente es muy importante para evitar ataques. En esta posición haremos un pequeño alto para comentar las distintas posibilidades y lo que intenta el negro. Por ejemplo:

a) 3. Cxe4 d5 recuperando la pieza entregada y dando libertad a toda la posición negra.

b) 3. Axf7+ Rxf7 4. Cxe4 si bien el blanco rompe el enroqué de las negras, estas disponen de un centro sólido un mas fácil desarrollo y la pareja de alfiles en posición abierta que le permite ver el futuro con mas optimismo. Por esta razón...

**4.Dh5 Cd6 5.Ab3 Ae7 6.d3**



Las blancas no quieren perder tiempo recuperando el peón e intentan aprovechar la extraña posición del caballo en d6 y su mejor desarrollo.

**6...0-0 7.Cf3**

Para poder realizar un ataque o un plan en la partida necesitamos concentrar las piezas en un punto y luego apoyarlas, aquí vemos que el primer punto de ataque de la posición negra es f7 en donde el alfil y la dama concentran sus fuerzas pero las blancas intentan sumar a su idea al caballo de f3.

**7...Cc6 8.Cg5**

Uno de los puntos importante en un ataque también es el dominio de la quinta línea con un caballo, porque de esta forma estamos creando amenazas sobre f7 y h7.

**8...h6**



Las negras no han querido cambiar su importante alfil defensivo por el caballo y a cambio intentan con movimientos de peones sobre el lado de rey evitar las amenazas. CADA PEÓN QUE MOVEMOS DE NUESTRO ENROQUE ES UNA PUERTA QUE ABRIMOS

**9.h4**

Muy bien, ahora las negras no pueden capturar el caballo con el peón ya que luego de hxg5 de las blancas la dama y la torre por la columna dan mate.

**9...Ce8**

Necesitan el caballo en f6 para proteger la posición, pero ya no hay tiempo.

**10.Cd5 Cf6 11.Dg6!**

Todo se relaciona, ahora la amenaza 12. Cxf6 y Dh7++ son decisivas por eso...

**11...fg6 12.Ce7 Rh8 13.Cg6**

**1-0**

## Momentos importantes de la partida

**1**  
XABCDEFGHY  
8r+lwq-trk+(  
7zppzppvlpzp'  
6-+nsn-++&  
5+--zp-+Q%  
4-+---++\$  
3+LsNP+N+-#  
2PzPP+-zPPzP"  
1tR-vL-mK-+R!  
xabcdefghy  
Juegan las blancas

**2**  
XABCDEFGHY  
8r+lwq-trk+(  
7zppzppvlpzp'  
6-+nsn-+-zp&  
5+--zp-sNQ%  
4-+---++\$  
3+LsNP+---#  
2PzPP+-zPPzP"  
1tR-vL-mK-+R!  
xabcdefghy  
Juegan las blancas

**3**  
XABCDEFGHY  
8r+lwq-trk+(  
7zppzppvlpzp'  
6-+n+-sn-zp&  
5+--Nzp-sNQ%  
4-+---+-zP\$  
3+L+P+---#  
2PzPP+-zPP+ "  
1tR-vL-mK-+R!  
xabcdefghy  
Juegan las blancas

**4**  
XABCDEFGHY  
8r+lwq-tr-mk(  
7zppzppsN-zp'  
6-+n+-snpzp&  
5+--zp-sN-%  
4-+---+-zP\$  
3+L+P+---#  
2PzPP+-zPP+ "  
1tR-vL-mK-+R!  
xabcdefghy  
Juegan las blancas