

Partida núm. 322
DEFENSA GRUNFELD
Moscú, 1950

Blancas: BRONSTEIN.
Negras: Boleslavsky.

1. P4D, C3AR
2. P4AD, P3CR
3. C3AD, P4D
4. PXP, CXP
5. P4R, CXC
6. PXC, P4A

Dado que las negras disponen, en virtud de la variante de cambios que las blancas han elegido de mayoría de peones en el flanco de dama, la jugada del texto responde a un muy lógico plan estratégico, pues persigue reducir el frente centro del blanco con buenas perspectivas de lucha.

7. A4AD, A2C
8. C2R, O-O
9. O-O, PXP
10. PXP, C3A
11. A3R, A5C
12. P3A, C4T
13. A3D, ...

Las blancas podían haber ganado un peón ahora mediante 13. AXP+, TxA; 14. PxA, T×T+; 15. D×T, C5A. Pero después de estas jugadas, la posición no resulta ciertamente favorable.

13. ... A3R
14. P5D17, AXT
15. D×A, P3A
16. A6T, D3C+
17. R1T, TR1D

Un momento de especial interés. Las blancas eluden una línea ya conocida en el torneo de Budapest, cuyo desarrollo es el siguiente: 17. C4D, A2D; 18. T1C, D4A, 19. T1AD, D3C; 20. A×T, T×A. Las blancas han ganado calidad, pero a costa de permitir al negro fuertes probabilidades de tablas.

18. T1CD, D4A

EL AJEDREZ ROMANTICO

Acaba de ser editado uno de los más atractivos libros de ajedrez. Julio Ganzo se ha asociado a Carlos Callejo en la composición de "Ajedrez Romántico", la más exacta, completa y sugestiva historia de la más famosa escuela del ajedrez. Prometemos informar a nuestros lectores de este suceso.

19. A2D, ...
Contra 19. T5G las negras disponen de 19. ... D6T.

19. ... P3C
20. A4C, D2A
21. T1A, D7C

La partida se ha complicado verdaderamente. Es posible que el cambio 21. P×A, T×P se guido eventualmente de C4A ofreciese a las blancas al menos tan buenas líneas como las que alcanzó con las elegidas en la partida.

22. D1C, ...

La amenaza de ganar pieza mediante 23. A×C no tiene, naturalmente, otra significación que el efecto moral que usualmente se consigue con los golpes de "presión".

22. ... TD1C?

Las negras, "ocupadas" con la defensa de su dama y bajo los psicológicos efectos de los golpes de "presión" antes citados, olvidan una pieza y no aciertan a ver la única jugada posible, que era, naturalmente, 22. ... A1A. Un error de todas formas, poco comprensible en Boleslavsky.

23. P×A, ...

Después de esto las negras están ya facultadas para rondir armas.

23. ... C3A
24. A3A, C4R
25. A5C, TD1A
26. A×C, T×T+
27. D×T, P×A
28. A7D, D3T
29. C3C, DXP
30. P4T, T1AR
31. D5C, T3A
32. D×T, ...

Un sacrificio demasiado sencillo, cuyos comentarios reservamos al lector. Las negras abandonan.

Partida núm. 323
Torneo de Venecia, 1950

Blancas: Czerniak
Negras: Smyslov

DEFENSA SICILIANA

1. P4R, P4AD
2. C3AR, C3AD
3. P4D, PXP
4. CXP, C3A
5. CD3A, P3D
6. P3CR, ...

Mi continuación favorita contra cualquier variante de la Siciliana.

6. ... A5C
7. D3D, P3CR
8. A2C, D1A

Defendiéndose contra la amenaza 9. C×C seguido de 10. P5R. Otras continuaciones serían la feriores; por ejemplo, 8. ... A2D; 9. O-O, o bien 8. T1A; 9. C×C, P×C; 10. P5R, PXP; 11. D×D+, R×D; 12. A3R, como la partida Czerniak-Smoerón, Buenos Aires, 1949.

9. C5D1, A2C

Era peligroso jugar 9. ... CR×C; 10. P×C, C×C; 11. D×C, D×P, a causa de 12. O-O, con fuerte ataque.

10. A3R, CR×C
11. P×C, C4R
12. D5C+, A2D
13. D2R, D5A

Más fuerte que 13. ... C5A, en cuyo caso se podría contestar 14. A5C, O-O; 15. C6A.

14. P4A, ...

Buen golpe, que asegura a las blancas una posición ventajosa. Es fácil comprobar que en cualquier otra continuación quedaban mejor las negras.

14. ... D×D+
15. C×D, C5A
16. A4D, O-O

Lo mejor. Si 16. ... A×A; 17. C×A, G×P; 18. T1CD con irrupción ganadora.

17. O-O-O, TR1A
18. TR1R, ...

Tal vez era mejor 18. A×A seguido de T3D.

18. ... A1A!

Excelente jugada defensiva. Ahora el A4D ocupa el lugar en que debería colocarse el caballo.

19. A2A, T2A
20. C4D, TD1A
21. P3A, C3C

Si 21. ... P4CD; 22. C6A (no 22. P3C, C3C; 23. C6A, C×P), A×C; 23. P×A, C4T; 24. T5D con ventaja del blanco.

22. T3D, T4A!

Magnífico y atrevido golpe. Esta torre se propone trasladarse a 4T o bien, si 23. C8C, a 4CD, donde ocupará excelente posición.

23. R1C, ...

Las blancas tenían preparado un interesante plan a base de 23. P4CR?, A×P; 24. P5A, R×P; 25. T3C con fuerte ataque, pero en vista de las contraamenazas del negro deciden no arriesgar. La jugada del texto defiende indirectamente el PD, pues si 23. ... C×P, sigue 24. C3C, A4A; 25. C×T, T×C; 26. A4R, ganando.

23. ... C5T

Declarada tablas de común acuerdo. La ventaja de las blancas, si es que todavía existe, es demasiado pequeña y no creo que pueda realizarse. Smyslov ha conducido la defensa con excelente criterio.

Notas de Czerniak

TORNEO INTERNACIONAL HISPANO-PORTUGUES ENTRE LAS CIUDADES DE LOUZA Y SALAMANCA

DIFICIL TRIUNFO DEL CONJUNTO ESPAÑOL POR 8 1/2 A 7 1/2 PUNTOS.
EL ESPAÑOL MUÑOZ, VENCEDOR EN EL CUADRO DE PUNTUACIONES



Organizado por la Federación Oeste de Ajedrez, y merced a las gestiones de su infatigable Presidente D. Juan Visado, ha tenido lugar durante los días del 8 al 12 del mes de diciembre, en la ciudad de Salamanca, la primera vuelta de un interesante encuentro entre dos equipos de ambas nacionalidades, constituidos cada uno de ellos por cuatro jugadores, con la modalidad de contener cada uno de sus componentes con los otros cuatro del equipo adversario. El Torneo, en el que se ponía en juego un valioso trofeo donado por la F. O. A., constituyó un completo éxito, tanto en el aspecto deportivo como en el de estrechamiento de lazos de amistad y camaradería entre los aficionados de las dos naciones hermanas, resultando interesantísimo ante la incertidumbre del resultado, que hasta la última ronda permaneció indeciso por la igualdad de que dieron muestras en todo momento los dos equipos contendientes. Al final, y a duras penas, consiguió imponerse el equipo español, que totalizó 8 1/2 puntos por 7 1/2 de sus adversarios, a pesar de lo cual, aquél acordó entregar el trofeo a los visitantes lusos, como recuerdo de su grata estancia en Salamanca. El equipo portugués estuvo constituido por los señores Babo, Formosinho, Mezquita y Fonseca, de los cuales el primero es titulado maestro del vecino país, y el español por los señores Quintana, Calzada, Hernández y Muñoz. El Torneo, que dio comienzo a las 17.30 horas del día 9 en los salones del Casino de Salamanca y se prolongó durante los dos días siguientes en su casi totalidad, en los del Círculo Mercantil, Agrícola y Ganadero, se desarrolló con arreglo a los detalles técnicos siguientes:

PRIMERA RONDA

La partida entre los números "unos" de los dos equipos, Sres. BABO y QUINTANA, resultó decepcionante, pues la Defensa Caro-Kann empleada por el jugador español, en la variante del ataque antiguo impuesta por el blanco, resultó con ligeras inexactitudes, que terminaron por desembocar en un gran error en la jugada 17, que costó al mismo peón y calidad, con lo que la partida quedó virtualmente decidida, siendo rematada rápida y brillantemente por el fuerte jugador portugués.

FORMOSINHO-CALZADA.—La apertura de PD es contestada por el jugador español con una Defensa Semieslava, que ante una sexta jugada demasiado pasiva del portugués, le permite ganar cómodamente el peón del gambito y acrecentar la presión de su juego hasta llegar a ganar una pieza en la jugada 22, en cuyo momento, y con acertada deportividad, abandona el jugador luso.

MEZQUITA-HERNANDEZ.—Esta partida se desarrolla por los cauces muy conocidos de la variante normal de la Defensa Caro-Kann planteada por el negro, que jugando correctamente llega a alcanzar una clara ventaja posicional, que en el momento de apazarse la partida, a las 22 horas, el blanco no sólo parece haber neutralizado con un contraataque, sino que, reanudada la misma por la noche, está se impone tan completamente, que sólo por apuros de reloj el español puede salvarse, al aceptar las tablas que su adversario le propone.

FONSECA-MUNOZ.—Una clásica apertura de PD bien desarrollada frente a la Defensa Ortodoxa del negro permite adquirir una ligera ventaja posicional al jugador portugués, que cristaliza en un fuerte peón pasado, pero posteriormente, alguna vacilaciones en su juego permiten presionar a su vez al español, que, después de conseguir ganar calidad en la jugada 33, remata magistralmente la partida con la inevitable pérdida de la D por parte de su adversario.

Así, pues, esta primera jornada terminó favorable al equipo español por 2 1/2 puntos contra 1 1/2.

SEGUNDA RONDA

MUNOZ-BABO.—Apertura de PD y Defensa Ortodoxa, en la que el español llega a explotar al máximo el encierro del AD del contrario, consiguiendo una posición de bloqueo que termina por proporcionarle una resonante victoria sobre el jugador portugués más destacado del Torneo.

QUINTANA-FORMOSINHO.—Una Defensa de los dos Caballos a la que contesta el blanco con la última novedad en esta apertura, revalorizada por el maestro Rossolimo, que le proporciona peón y una tan clara ventaja posicional, que le lleva, sin medir bien las consecuencias, a un sacrificio de pieza, que no resultando decisivo le obliga a luchar a continuación duramente por unas tablas que al fin consigue, pero que nadie hubiera pronosticado inmediatamente antes o después del sacrificio, en un cambio radical de signo.

CALZADA-MEZQUITA.—Otra Defensa de los dos Caballos que el jugador portugués no trata debidamente, con lo que permite al blanco adquirir peón de ventaja y posición, que acaba por desembocar en una ganancia de calidad cuando la partida queda aplazada en su jugada 38. Sin reanudar la misma abandona la lucha el jugador lusitano.

HERNANDEZ-FONSECA.—Defensa Eslova contra la Apertura de D, en la que el español comete una inexactitud en la jugada 12 que permite al negro un desarrollo sin dificultades hasta culminar en un mate-sorpresa, cuando aquél trataba de reaccionar y lo había conseguido en parte.

Esta segunda ronda terminó, pues, también favorable a los salmantinos por el mismo tanteo de la primera, con lo que el resultado general al terminar la misma era el de 5 puntos a 3 a favor del equipo español.

TERCERA RONDA

BABO-HERNANDEZ.—Defensa India de Rey en la que el jugador español se muestra tan poco decidido que permite al conductor del bando blanco ganarle fácilmente dos peones y más tarde la partida sin grandes complicaciones.

FORMOSINHO-MUNOZ.—El español plantea una Defensa Siciliana con gran despreocupación por la teoría que, sin embargo, no desconcierta a su adversario, que gana un peón y más tarde, fácilmente, la partida al conseguir una pieza de ventaja que aquél se deja abandonada por su único fallo de todo el Torneo, en el que sin embargo resultó brillante vencedor individual.

MEZQUITA-QUINTANA.—El español se defiende

de con la Defensa Grünfeld, que el blanco trata con precisión, y sin arredrarse por las complicaciones que le crea el adversario, acaba por ganar peón y calidad, pero aquel reacciona bien y termina por aceptar las tablas que su contrario le propone cuando el mismo se encuentra algo apretado de posición y muy apurado de reloj.

FONSECA-CALZADA.—Se juega la variante Alapin de la Apertura de PD, en la que el negro va acrecentando poco a poco su ventaja de material hasta tener el juego completamente ganado, pero una falsa combinación en el final para ganar la D, cuando el español tiene dos peones pasados y ligados en séptima, le hace entrar en una red de mate, de la que al fin no puede salvarse.

Esta tercera jornada fue fatal al equipo español, pues solo 1/2 punto pudo obtener frente a los 3 1/2 de los portugueses, con lo cual el tanto general se ponía en un 6 1/2 contra 5 1/2 favorable a los mismos, que no presagiaba, ciertamente, como antes se preveía, una clara victoria de los colores hispanos.

CUARTA RONDA

CALZADA-BABO.—Defensa de los dos Caballos en la que el blanco consigue el peón de más sin desventaja posicional, pero un magnífico sacrificio de caballo por parte del maestro portugués complica la posición de tal manera que el español no acierta a realizar una jugada totalmente necesaria para la defensa, y sucumbe entre las redes de una maravillosa combinación, que hace de esta producción la mejor partida del Torneo.

HERNÁNDEZ-FORMOSINHO.—Una Defensa Ortodoxa en la que el blanco termina por imponerse al conseguir varias debilidades en la posición negra. El jugador portugués pierde por tiempo, cuando el blanco ha conseguido ya un peón, y la ganancia de un segundo peón parecía inminente.

MUÑOZ-MEZQUITA.—Otra Defensa Ortodoxa contra la Apertura de PD del blanco en la que éste, conservando siempre la iniciativa, va acentuando su presión hasta llegar a un final de torre en el que consigue un peón de más y otro peón doblado en el lado de D, circunstancias que hacen abandonar al negro, quizá un poco

prematuramente, más que nada por la trascendencia de la partida que implicaba la derrota para su equipo, cuando aún quedaban algunas posibilidades explotables.

QUINTANA-FONSECA.—Fácil partida para el jugador español, ya que el portugués, después de plantear una Defensa de los dos Caballos, con ligeras inexactitudes que le costaron dos peones, y más tarde un fuerte ataque y pieza, no pudo reaccionar lo más mínimo antes de inclinarse su Rey.

En esta cuarta ronda, el equipo español supo compensar el resultado tan nefasto de la anterior, y con los 3 puntos a 1 conseguidos a su favor inclino la puntuación general de su lado con un 8 1/2 contra 7 1/2, que indica, como ningún otro comentario que pueda hacerse, la dureza e igualdad de una lucha en la que sin embargo supo imperar el más estricto sentido deportivo, que es de esperar perdure en la segunda vuelta que aún queda por desarrollarse en la localidad portuguesa de Louza, y en la que esperamos con confianza un nuevo éxito español que consolide esta precaria victoria y ratifique esa ligera superioridad, que hasta ahora parece manifestarse en todas las competiciones celebradas, del ajedrez hispano.

Para terminar, y como breve resumen, hay que señalar que el equipo portugués ha causado una excelente impresión entre toda la afición salmantina, presentándose como muy homogéneo, sólido y tenaz, y sobre todo muy entrenado, contrastando con el desentrenamiento de que han dado muestras sus adversarios, que sólo a última hora supieron reaccionar para imponerse claramente, con ese amor propio, interés y voluntad que es propio de la raza española en sus momentos difíciles. Los Sres. Muñoz y Babo fueron los elementos más destacados de los dos equipos, y al felicitar desde estas acogedoras líneas de AJEDREZ ESPAÑOL a los cuatro ilustres jugadores portugueses, que tan dignamente han representado a su ciudad, poniendo de relieve su valía, hacemos votos para que este intercambio iniciado con tan excelentes auspicios y pleno de enseñanzas ajedrecistas para todos los aficionados, perdure a través de todos los tiempos y vicisitudes, como favorable consecuencia de este primer Torneo interciudades hispanoportugués.

IGNACIO QUINTANA ROJO

CUADRO DE CLASIFICACION DEL TORNEO

Participantes	Quin.	Calz.	Her.	Muñoz.	Babo.	Formo.	Mezqui.	Fonse.	TOTAL PUNTOS	Individual	%
Quintana	●	—	—	—	0	1/2	1/2	1	2	3.0	60
Calzada	—	●	—	—	0	1	1	0	2	5.0	60
Hernández	—	—	●	—	0	1	1/2	0	1 1/2	6.0	37.5
Muñoz	—	—	—	●	1	0	1	1	3	1.0	76
Babo	1	1	1	0	●	—	—	—	3	2.0	76
Formosinho	1/2	0	0	1	—	●	—	—	1 1/2	7.0	37.5
Mezquita	1/2	0	1/2	0	—	—	●	—	1	8.0	26
Fonseca	0	1	1	0	—	—	—	●	2	4.0	60

Partida núm. 324	2. P4AD,	P3R	8. D2A,	T1R	14. A3D,	D1D	
DEFENSA ORTODOXA	3. C3AD,	C3AR	9. A3D,	C1A	15. TR1D,	P4AR	
	4. C3A,	P3A	10. O-O,	PXP	16. D1C,	C5TR	
Blancas: MUÑOZ.	5. A5C,	CD2D	11. AXP,	C4D	17. C5R,	D4C	
Negras: Babo,	6. P3R,	A2R	12. AXA,	DXA	18. P3CR,	C3C	
1. P4D,	P4D	7. T1A,	O-O,	13. P3TD,	C1A3C	19. P4AR,	D3T

vincon del principiante



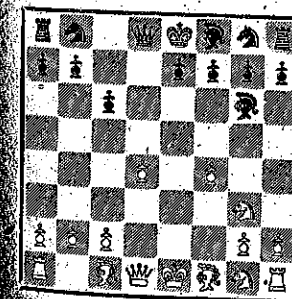
Continuamos el estudio de las aperturas siguiendo la línea trazada en nuestro propósito: desnudar la jugada y exponer la razón que dio lugar a ella. Lo más importante de toda apertura es la estrategia proyectada hacia la consecución de los fines esenciales: dominio del centro; economía en la evolución de las piezas, seguridad en el dispositivo real. Los procedimientos tácticos han de subordinarse a estos principios, y el estudio técnico de lo que la teoría impone a dicha labor táctica debe ser privativo solamente de la consideración de los maestros y jugadores muy experimentados; limitándose su función en general para todos los ajedrecistas a la simple gestión de consulta.

LA DEFENSA CARO-KANN

En nuestra última lección nos hemos ocupado de la Defensa Caro-Kann. Fue estudiada la fase inicial de esta defensa considerando sus movimientos desde un punto de vista muy general, pero analizando solamente una de las variantes de esta defensa, la variante que pudiéramos llamar normal.

Nos vamos a ocupar hoy del estudio de otras variantes, y por ello iniciamos tan sólo nuestros comentarios a partir de la jugada que se desvía del estudio anterior. Nuestros lectores hallarán la explicación de estas jugadas no comentada en la lección a que nos referimos, publicada en el último número de esta Revista.

1. P4R, P3AD
2. P4D, P4D
3. C3AD, PXP
4. CXP, A4A
5. C3C, A3C
6. P4AR, ...



Esta jugada da lugar a lo que en el mundo de la teoría se conoce con el

nombre de Ataque Maroczy. Al considerar la jugada sexta del blanco en la variante normal, que es 6. C3A, hablamos de las otras posibilidades que se ofrecen para iniciar un ataque y omitimos expresamente el Maroczy para ocuparnos de esta línea con más extensión.

Si las jugadas pudieran definirse en conceptos psicológicos, podríamos decir que ésta es de carácter nervioso. Las blancas parecen con prisa para caer sobre el alfil enemigo. Mas ya sabemos que nunca en aperturas hasta una sola intención; que es necesario animar cada jugada de varias intenciones, de diversos propósitos, tantos más como sea posible. El blanco, al levantar una amenaza inmediata sobre el alfil enemigo, pretende en realidad apoderarse eficazmente de la casilla cinco de rey, y también dejar preparada la posibilidad de abrir la columna de alfil de rey para el eficaz fuego de la torre una vez efectuado el enroque.

Sin embargo, este movimiento 6. P4AR, que tan recomendable parece para los jugadores de temperamento agresivo, adolece de serio inconveniente. La práctica ha sido muy dura con esta idea de Maroczy, y nosotros vamos hoy a conocer la razón de que se practique tan poco esta línea de ataque. Previamente

te cabe observar el hecho de que las blancas, con su jugada, han desatendido el principio del desarrollo de piezas. Han roto también con otro principio: la flexibilidad en la maniobra, que tanto se recomienda para poder cambiar el carácter de la apertura e incluso poder convertir un ataque o una defensa en línea de juego diferente. Esa flexibilidad sólo es posible cuando se utilizan únicamente las piezas en los planteos, pues los peones carecen del privilegio de volver a su base.

6. ... P4TR

Se nos presenta una ocasión aleccionadora. Las blancas tenían levantada la amenaza P5A, con lo que a primera vista el alfil negro está perdido. Con esta respuesta, las negras parecen haber tenido muy en consideración dicha amenaza, y responden a ella con una nueva amenaza a su vez: avanzar otro paso más este peón de torre de rey para atacar el caballo en el caso de que el blanco insistiese en su propósito. Pero como, según ya hemos dicho, tan repetidamente, NUNCA se debe elegir una jugada que sólo ofrezca una idea, un objetivo, algo han debido pensar las negras, pues resultaría pobre su idea si se limitase a la que hemos expuesto.

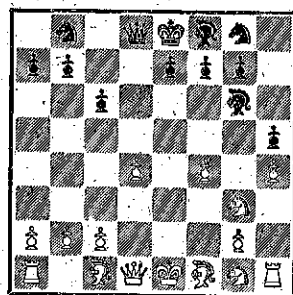
El defecto quizá más importante de la jugada blanca 6. P4AR, que estamos estudiando, consiste en que la amenaza de capturar el alfil es sólo aparente, pues dado el supuesto de concederle al blanco dos jugadas seguidas, y que este peón lo colocase en la quinta casilla en lugar de en la cuarta, el alfil no estaba perdido! Obsérvese qué sencilla era la respuesta negra: tomar el peón con el alfil y después de ser capturado éste con el caballo blanco tomar dicho caballo, previo el jaque de la dama negra en la casilla cuatro de torre de dama. Así, pues, no constituyendo amenaza efectiva el ataque Maroczy, las negras, al elegir el movimiento 6. ... P4TR!, NO TRATAN DE DEFENDERSE: ¡están atacando! ¿Qué atacan? Está claro que el flanco real adversario, creando en el ánimo del blanco la preocupación que supondría el verse obligado a realizar nuevas maniobras con su andariego caballo de dama.

También las negras han dejado atrás la lógica. El razonamiento más natural, y si duda el más acertado, hubiera sido éste: puesto que no existe amenaza para mi alfil, "movilizaré una pieza, y de esta forma VOY DELANTE en el desarrollo de la apertura, pues dispongo de dos piezas en juego contra una de mi adversario, con lo que he ganado un tiempo y soy yo el que tiene la iniciativa". De acuerdo con esta lógica idea, las negras podían haber elegido sencillamente 6. ... G3A, 6. ... C2D, e incluso, aunque no desarrolle piezas materialmente, 6. ... P3R, que prepara la salida del alfil de rey y parece se ocupa de evitar la amenaza blanca.

Pero, como también hemos dicho otras veces, no siempre el postulado ge-

neral es el mejor; a veces hay razones excepcionales que aconsejan desviarse de lo establecido. En ajedrez, estas excepciones están determinadas por lo que se llama EL PLAN. Una idea profunda, aguda, de extensas amplitudes, puede postergar las bases teóricas. Debido a tales concepciones luminosas, resulta admisible, por ejemplo, que se produzcan diversos movimientos continuados de una sola pieza en plena apertura, y también, como en el caso presente, extravagantes avances de la infantería. La jugada de las negras que acabamos de considerar es de aquellas que no admiten los severos principios teóricos.

7. P4TR, ...



Las blancas no podían permitir que prosperase la idea de contraofensiva de su adversario. De haber optado por la evolución de cualquier pieza menor, fuese 7. ... C3A, ó 7. ... A3D, el avance 7. ... P5T resultaba algo más que amenazador, y concedía a las negras el desarrollo de agudas líneas de ataque. Ya es fácil ver que habiendo sido obligadas las blancas a realizar esta jugada, 7. P4TR, lo mejor hubiese sido elegir esta misma jugada P4TR en el sexto movimiento, según prescribe una de las variantes más populares de esta apertura. Claro que esta reflexión significa ya el descartar el ataque Maroczy.

7. ... P3R

Un movimiento de rigor, que ahora realizan las negras con toda tranquilidad, ya que las posibilidades de ataque blanco son inapreciables, y además, contando con la ventaja de haber ALTERADO los planes del enemigo, la estructura defensiva que se adopte ofrecerá fáciles ventajas.

8 C3A, ...

Una jugada que se razona en argumentos idénticos a los que acabamos de exponer para las negras, y que, siendo preceptiva para las blancas, tiene la ventaja visible (no sabemos si eficaz) de controlar todavía más el importante punto 5R.

8. ... C2D

Las negras se oponen decididamente al proyecto enemigo antes citado, y d'jan entrever el manifiesto propósito de suprimir el caballo enemigo si llegase a ser situado en el punto 5R de las blancas. Desde el punto de vista de las exigencias teóricas en las aperturas, la jugada del texto cubre también un segundo objetivo: un primer paso para habilitar el ala de dama para un eventual enroque largo, habida cuenta del retraso que las circunstancias han impuesto al desarrollo de las piezas menores del flanco de rey, y, sobre todo, a la irregular posición de dicho flanco por el avance del PTR.

9. A4A, ...

Las blancas han renunciado a situar su caballo en el punto 5R, calculando que la continuación podría haber sido demasiado molesta, debido a 9. ... CxG; 10. PAxC, A2R, con lo que no habría forma de evitar la pérdida de un peón. La jugada que elige el blanco es más activa

que, por ejemplo, 9. A2R, pero aunque dibuja la posibilidad de un sacrificio en el punto 6R a base de tener previamente dispuesto un ataque de la caballería sobre el alfil negro de dama, lo cierto es que la misión de este alfil en 4AD es muy dudosa.

9. ... A2R

Además de cubrir el requisito del desarrollo, esta jugada inmoviliza en cierto modo el caballo de rey blanco, a menos de encontrar compensaciones a la pérdida de un peón, como antes hemos dicho.

10. O-O, ...

Un enroque que, con vistas a la fase final de la lucha, no ofrece ciertamente muy agradables perspectivas, debido a la irregular posición de la infantería.

10. ... D2A

Queda completado el plan del proyecto antes referido de servirse del enroque largo, plan que ahora resulta aún más indicado teniendo en cuenta que el enemigo tiene ya definida la posición de su rey en el flanco opuesto y que la torre negra de dama apuntaría ocultamente en la columna de dama hacia la dama enemiga, haciendo posible el proyecto

C4A, eventualmente. Por otra parte, con esta jugada se impide la posibilidad blanca C5C, por la respuesta 12. ... AxC, obligando a tomar con el peón de torre y dejando paso libre al propio peón avanzado.

11. C2R, ...

La apertura debe considerarse terminada. Las gras pueden ahora continuar con el enroque largo, con lo que su posición resultará más que suficientemente satisfactoria, debido al carácter prematuro de la ofensiva blanca con su jugada 6. P4AR.

Ricardo AGUILERA

TORNEO HISPANOPTUGUES

(Viene de la pág. 276.)

20. CXCD, PAxC
21. T7A, CXC
22. PBXC, P3CR
23. D2A, D1A
24. T1AD, P3TD
25. D5A, DXD
26. T1AXD, T1C
27. P4CD, P4CD
28. T5-6A, P4TR
29. R2A, R1A
30. R2C7, ...

30. ... P5D?
31. R2A, PXP+
32. RXP, A2C
33. T6C, T2R
34. TXT, RXT
35. A1C, R2D
36. A2T, R2A
37. TXP, T1D
38. T6D, ...

Evitando complicaciones, para llegar a un final técnicamente resuelto.

Las blancas, que hasta este momento han jugado correctamente considerando una posición de bloqueo, cometen con esta jugada una ligera inexactitud, que pudo haber estéril su labor anterior, si las negras hubieran jugado 30. ... A2C seguido de 31. ... T2R, era necesario haber jugado ahora 30. T7TR, que decidía fácilmente.

38. ... TXT
39. PXT+, RXP
40. A7A, P5T
41. PXP, R2R
42. AXP, R3A
43. A5T, A1A
44. R4D, R2C
45. R5R, R3T
46. A7A, R1den.

Partida núm. 325
DEFENSA DE LOS DOS CABALLOS
Blancas: QUINTANA.
Negras: Fonseca.
1. P4R, P4R
2. C3AR, C3AD
3. A4A, C3A
4. C5C, P4D
5. PXP, C4TD
6. A5C+, A2D?

Una innovación des-
acertada.
7. D2H, A3D
8. AXA+, DXA
9. C3AD, O-O
10. P3TD, P3CD
11. O-O, TR1R
12. P3D, P4AD

Dejar P pasado no puede ser bueno.

13. C5C4R, A2R
14. D3A, P3TR?
15. CXC+, AXC
16. AXP, A2R
17. D3C, A1A
18. C4R, D2R
19. A5C, D2C
20. A6A, ...

También C6A j. era suficiente para ganar.

20. ... P3C
21. D4T, A2C
22. AXA, RXA
23. D6A+, R1C
24. P4CD, PXP
25. PXP, DXP
26. PXC, T3R
27. D3A, D1D
28. PXP, ...

Y las negras abandonaron pocas jugadas después.

EL MUNDO DEL PROBLEMA

(Viene de la pág. 281.)

Mención: A los número 751, de J. Buchwald, y 762, de J. Peris, España, ex-
dequeo. Compensación de tercer grado en el primero y dual evitado en el segundo. Pero ambas posiciones tienen excesivo número de peones negros.
Primer recomendado: Número 811, de V. Sebastián, España. Siete variantes de ocupación de casilla por la T blanca, en

oposición a las piezas negras. Lástima del dual que sigue a 1. ... Rxb4.
Segundo recomendado: Número 774, de C. S. Kipping, Inglaterra. El A y el C negro se obstruyen mutuamente en g8. Sencillo, pero agradable.
Como de costumbre, este veredicto no quedará firme hasta pasados tres meses de la fecha de su publicación.