



AJEDREZ ESPAÑOL



REVISTA MENSUAL

ÓRGANO OFICIAL DE LA FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AJEDREZ

Director: F. OJEDA COBOS

Dirección: Barquillo, 19-Tel. 23786-MADRID

Año V. - Mayo 1946. - Núm. 53

ESPAÑA 11- -5 PORTUGAL

SEGUNDA VICTORIA ESPAÑOLA EN LOS ENCUENTROS IBÉRICOS

Ha tenido lugar el segundo encuentro ajedrecístico entre España y Portugal. De nuevo, como en Estoril, el triunfo ha correspondido al equipo español, demostrándonos que el Ajedrez en España está llegando rápidamente a su mayoría de edad. Pero la victoria ha estado muy lejos de ser fácil, como prematuramente habían anunciado algunos cronistas de la Prensa, para los que las victorias parecen ser cosa tan al alcance que, por natural, hay que darla por descontada. Los jugadores españoles han tenido que luchar. Y luchar bien contra un adversario mejorado notablemente desde la última vez que se enfrentaron.

Como la mejor reseña de lo que ha sido el encuentro, AJEDREZ ESPAÑOL ofrece a sus lectores la totalidad de las partidas en las que podrán admirar y considerar la calidad de juego desplegada.

Partida núm. 1.015

APERTURA ESPAÑOLA. - VARIANTE
DILWORTH

BLANCAS
Medina
(España)
P4R

NEGRAS
Lupi
(Portugal)
P4R

1

C3AR
A5C
A4T
0-0
P4D
A3C
PXP
P3A

2
3
4
5
6
7
8
9

C8AD
P3TD
C3AR
CXP
P4CD
P4D
A8R
A4AD



Antigua jugada que parece entrar de nuevo en la moda, debido a los análisis de holandeses y rusos. A pesar de todo, parece preferible A2R.

CD2D 10 0-0 17. R1T, T×T; 18. D3D, TDIAR, con
A2A 11 ... ataque ganador.

Esta conduce irremediablemente a la variante Dilworth. Para evitar sus complicaciones era necesario 11. D2R, de la cual si 11... C×PAR; 12. T×C, P3A; 13. C1A, A×T+; 14. D×A, P×P; 15. D5A, con mejor partida.

... 11 C×PAR

Entrando en la variante Dilworth, que actualmente parece completamente refutada. Mejor era la alternativa 11... P4AR, según los recientes análisis de Euwe, ya que si 12. C3C, A3C; 13. CD4D, C×C; 14. C×C, A×C; 15. P×A, P5A; 16. P3A, C6C!; 17. P×C, P×P; 18. D3D, A4A; 19. D×A, T×D; 20. A×T, D5T; 21. A3T, D×P+; 22. R1T, D×PR; 23. A2D, P4A1, con juego ganador (Carlslevler-Euwe, 1941, en Amsterdam. No se puede jugar la aparente 23... D×PC? como hizo Reshevsky contra Smislov en el torneo por radio últimamente celebrado, por 24. A4A, etc.

T×C 12 P3A
P×P 13 D×P
D1A 14 ...

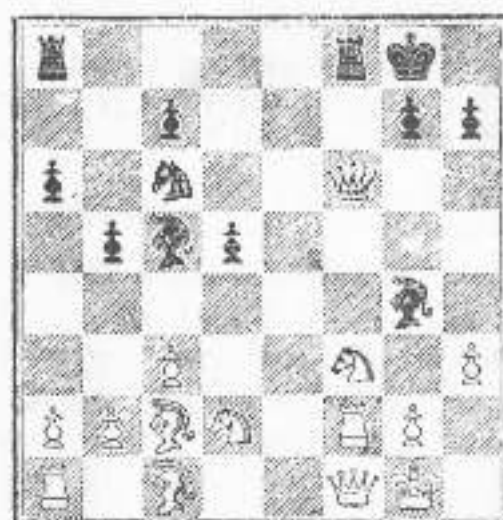
Parece ser lo mejor después de haber entrado en la variante. Esta misma jugada fué la adoptada por Smislov en su partida



contra Botvinnik, para el campeonato de la URSS, que puso en boga la variante. Entonces, como ahora, el resultado fué favorable a las blancas.

... 14 A5C
P3TR! 15 ...

Considerada hasta ahora como lo mejor. Se amenaza a la vez D3D y C4D, esta última no factible en este momento por 15... C×C!; 16. T×D, C×A+;



... 15 C4R

Según parece, una innovación del campeón portugués (aunque ya citada por Ellerman en sus comentarios a la partida Smislov-Reshevsky, 1946), si bien este estreno no ha sido muy afortunado.

C4D 16 D5T
D1R 17 ...

Sería malo 18. P×A por C×P, que gana.

... 17 D4T
A3C! 18 ...

El momento crucial de la partida. Con esta fuerte jugada el blanco se asegura la iniciativa para el resto de la lucha.

... 18 P3A

Casi forzada. Si 20. R1T, A×P, y la casilla 3AR deja de pertenecer al negro.

C4R 19 A×C
PA×A 20 C6A+

Desesperación. Es ya un momento oportuno para abandonar. La pérdida de material es inevitable.

P×C 21 A×PA
C5C 22 TD1R

Desde este momento, los dos contendientes, apurados de reloj, juegan a marchas forzadas. Sin embargo, el resto de la partida es tan claro que apenas necesita comentarios.

D×T! 23 T×D
C×A 24 D×P
A1D 25 D6C+
R1A 26 D6T+
R1C 27 D6C+

Estas jugadas no tienen más objeto que ganar tiempo en vista de los apremios de reloj.

R1A	28	D6T+
T2C	29	T1AR
R2A	30	D5T+
R1A	31	D×P
A6T	32	D6D+
R1C	33	T×C
A×T	34	D×A
T1AR?	35	...

Más sencillo era 35, T×P+, seguido de T1AR.

...	35	D×T2C+
R×D	36	P×A
T1A	37	Abandona

Una partida interesante y movida dentro del estilo clásico del campeón de España.

Partida núm. 1.016

DEFENSA ORTODOXA.—ATAQUE RUBINSTEIN

BLANCAS NEGRAS

Ribeiro
(Portugal)

Pomar
(España)

P4D	1	P4D
P4AD	2	P3R
C3AD	3	C3AR
A5C	4	A2R
P3R	5	0-0
C3A	6	CD2D
T1A	7	P3A
A3D	8	P×P
A×P	9	C4D
A×A	10	D×A
0-0	11	C×C
T×C	12	P4R
P×P	13	C×P
C×C	14	D×C
P4AR	15	...

Iniciando el ataque Rubinstein. Hasta aquí la partida ha seguido por completo los senderos clásicos.

15 D5R

La continuación de Wágner, que trata de mantener restringido el centro blanco. Está considerado inferior a la usual de Hromadska D3AR.

D2R 16 ...

Según los dictados de la teoría, la única forma de sacar ventaja de la posición es jugar aquí 16, A3C! con objeto de hacer valer el poderoso alfil en la diagonal

1CD-7TR. No sabemos por qué Pomar siente predilección por la variante 16, D5R, como lo demuestra el hecho de haberla escogido en algunas partidas importantes (Steiner-Pomar, Torneo de Londres, 1946). ¿Tendrá el joven jugador algún arma secreta? Sin embargo, en ninguna de las ocasiones en que la jugó le ha acompañado el éxito, a pesar de que en la apertura, quizás por no haberle jugado sus contrarios la jugada que indicamos, adquirió clara ventaja.

... 16 T1D!
A3D 17 A5C!

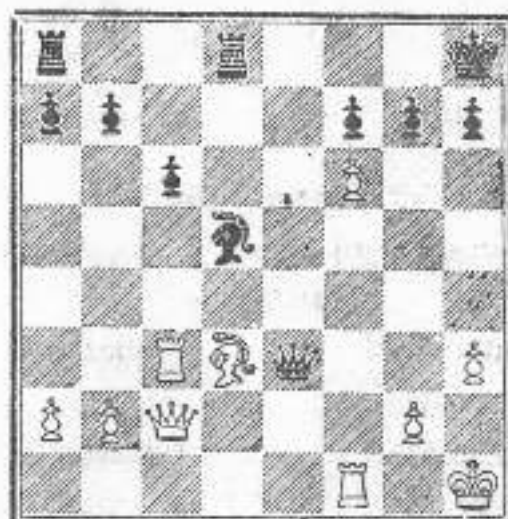
La clave de la jugada 16, que asegura una pequeña ventaja al negro.

D2AD 18 ...

Mejor era 18, D2D, aunque con 18... T3D, la presión del negro se acentúa por momentos.

... 18 D×P+
R1T 19 R1T
P3TR 20 A3R
P5A 21 A4D
P6A!? 22 ...

Las anteriores jugadas hacen creer al blanco en la existencia de un ataque promisorio, no habiendo, en realidad, más que una reacción lógica después del sacrificio del PR.



... 22 D×P+??

Jugada que da razón de existencia al ataque blanco. Claro está que no valía P3CR por 24, A×P, etc. Lo justo era 23... D4C!. Si ahora 24, A×PT, P3C sin ningún peligro. Si 24, T5A, D6C! amenazando ahora D×PT+.

R1C 23 D6R+
T2A 24 T3D
A×P 25 D4C

Demasiado tarde. Ahora el blanco tiene la casilla 3T libre para su torre.

T3T	26	T×P
T×T	27	P×T

Si 27... D×T, buscando un jaque perpetuo se contrarrestaría con 28, A4R+.



RIC; 29, A×A, P×A; 30, D7T+, R1A; 31, D8T+, R2R; 32, T3R+, etc.

D2AR	28	...
------	----	-----

Amenazando retirar el alfil seguido de T3C.

...	28	D4R
A5A+	29	RIC
D4T	30	R1A
D6T+	31	R2R
T3R	32	T1CR
T×D+	33	Abandona

Partida núm. 1.017

DEFENSA FRANCESA. VARIANTE VINAUER

BLANCAS		NEGRAS
Pérez		Moura
(España)		(Portugal)
P4R	1	P3R
P4D	2	P4D
C3AD	3	A5C
CR2R	4	P×P
P8TD	5	A×C+
C×A	6	P4AR

Alekhine opinaba que esta jugada era demasiado expuesta, debido a las enormes posibilidades ofensivas que brinda al blanco, considerando que con 6... C3AD se consigue fácilmente igualdad.

P3A	7	...
-----	---	-----

La forma más enérgica de refutar la jugada anterior, aunque Rey Ardid y Knecht consideran que después de 7... P×P; 8, D×P, D5T+; 9, P3CR, D×P, las blancas no tienen compensación por el material sacrificado.

...	7	P×P
D×P	8	C3AR

El negro no desea entrar en las complicadas variantes de la línea normal.

A4AR	9	P3A
0-0-0	10	CD2D
A4A	11	C3C
A3C	12	CR4D
TR1R	13	0-0
C2R	14	T1R
P4A	15	C3A
P3T	16	P4TD

Después de una serie de jugadas pasivas, el negro se decide a iniciar un contraataque; sin embargo, la falta de control del centro y el desarrollo superior de las blancas condena esta maniobra al fracaso. El esqueleto de peones blanco es claramente superior gracias al PR negro retrasado.

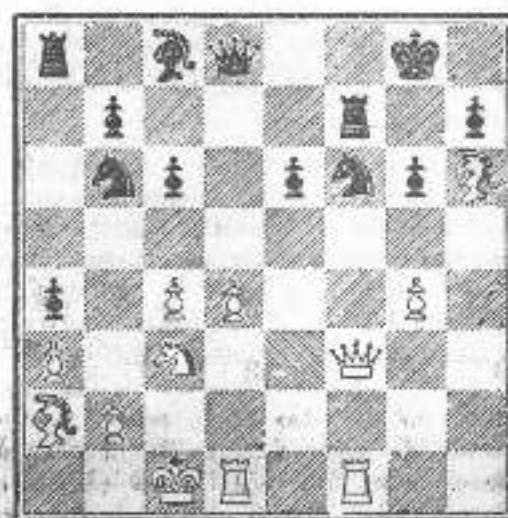
P4C	17	...
-----	----	-----

Sin embargo, el blanco, convenientemente preparado por las jugadas anteriores que lo han colocado en una magnífica posición, puede ahora desencadenar un ataque definitivo.

...	17	P5T
A2T	18	P×P
P×P	19	P3C
C3A	20	T1A

El negro carece de jugadas buenas. La posición comienza a ser asfixiante.

A6T	21	T2A
T1A	22	...



Las jugadas blancas no pueden ser más enérgicas. Se amenaza P5C, ganando.

...	22	D1R
D2R	23	...

Se vuelve a amenazar P5C.

...	23	T4T
P5A	24	CD4D
P5C	25	CXC

Reconociendo la propia derrota.

PXC	26	C4D
AXC	27	PAxA
TXT	28	DXT
TIA	29	Abandona

Una partida magníficamente jugada por Pérez.

Partida núm. 1.018

DEFENSA SICILIANA

VARIANTE SCHEVENINGEN

BLANCAS	NEGRAS
Martínez Mocete	Araújo Pires
(España)	(Portugal)

P4R	1	P4AD
C3AR	2	P8D
P4D	3	PXP
CXP	4	C3AR
C3AD	5	...

La variante rusa 5, P3AR comparte con la del texto la preferencia en la práctica magistral. Las posiciones que se originan de ella son sumamente complicadas e interesantes con posibilidades para ambos bandos.

...	5	P3TD
-----	---	------

Un sistema defensivo muy interesante, con halagüeños resultados en el laboratorio, aunque poco conocido en partidas reales.

P3CR	6	...
------	---	-----

A) 6, A2R, P4CD; 7, A3A, T2T!; 8, A3R, T2D!; 9, 0-0, P3R; 10, D2R, A2C! (No. 10..., A2R?, porque permite una combinación decisiva a causa de la debilidad de la casilla 3AD, como ocurrió en la partida Reborio-Queimadelos, del Regional Castellano de 1945), con igualdad.

B) 6, A2R, P4CD; 7, P3A, A2C; 8, 0-0, P3R; 9, A3R, CD2D; 10, D1R, A2R y el negro tiene muy buenas perspectivas.

La jugada del texto la consideramos como una innovación que abre nuevos horizontes a las posibilidades del blanco.

...	6	P4CD
A2C	7	A2C
0-0	8	P3R



Era conveniente hacer antes D2A, seguido de CD2D y P3R con una posición segura; el no hacerlo significa que el negro no ha comprendido las intenciones del juego de su adversario, o que no las tomó en consideración.

P3TD	9	A2R?
------	---	------

Verdaderamente malo. Todavía llegaba a tiempo D2A; ahora la pérdida de material es inevitable.

P5R	10	AxA
-----	----	-----

Si 10..., PXP; 11, AxA, PXC; 12, CXP!, etc.

PXC	11	AXT
PXA	12	DXP
DXA	13	...

La ventaja del primer jugador es suficiente para ganar; pero la forma de sacar provecho de ella y cómo la convierte en decisiva es sumamente original y enérgica.

...	13	0-0
D2C	14	P4D
A3R	15	C2D
P4A	16	...

Iniciando el dominio sobre la casilla 5R, clave de la gran diagonal negra, que permitirá el ataque final.

...	16	TD3A
C3A	17	D3D
A4D	18	D3A

Intentando penetrar en séptima línea con P4TD y P5C.

T1R	19	P4TD
T2R	20	P5C
P×P	21	P×P
C1D	22	T1T
P3C	23	...

Parando la débil reacción del negro en flanco de dama.

...	23	TR1A
C3R	24	C4A
D3T	25	...

Preparando la combinación final.

...	25	C5R
C5C	26	C×C
P×C	27	D2D

¿Qué hacer?

C4C	28	D4C
-----	----	-----



Ni mejor ni peor que cualquier otra cosa.
¡Suicida!

A×P1	29	D×T
C8A+	30	R×A
D6T+	31	Abandona

¡Una bonita partida!

Partida núm. 1.019

DEFENSA ESLAVA

BLANCAS NEGRAS

Arturito Pomar (España) Ribeiro (Portugal)

1, P4D, P4D; 2, P4AD, P3AD; 3, P3R, C3AR; 4, C3AD, P3R; 5, C3AR, CD2D; 6, A3D, A2R; 7, O-O, P×P; 8, A×P, P4CD; 9, A3D, P3TD; 10, P4R, A2C; 11, P5R, C4D; 12, C×C, PA×C; 13, A3D, D3C; 14, P4TD, P×P; 15, D×P, A3AD; 16, D5T, A2C; 17, TR1A, D×D; 18,

A×D, T2T; 19, A2A, A1D; 20, A4C, A2R; 21, A6D, A×A; 22, P×A, O-O; 23, A4T, A1A; 24, C5R, C×C; 25, P×C, P3AR; 26, P4AR, P×P; 27, P×P, T1D; 28, A5C, R2A; 29, T7A+, T×T; 30, P×T, T1A; 31, A×F, A×A; 32, T×A, T1A; 33, T6A, R2R; 34, R2A, R2D; 35, T6R+, R2R; 36, T6A, R2D; 37, T6D+, R2R; 38, T6A, R2D. Tablas.

Partida núm. 1.020

BLANCAS

NEGRAS

Lupi

Medina

1, C3AR, C3AR; 2, P4D, P4D; 3, P4A, P3A; 4, C3A, P3R; 5, A5C, P×P; 6, P4TD, A5C; 7, D2A, P4C; 8, A×C, P×A; 9, P3CR, A2C; 10, A2C, C2D; 11, O-O, D3C; 12, P3C, P×PC; 13, D×P, P4TD; 14, P4R, O-O; 15, C2R, P4AD; 16, D3R, P×PD; 17, D6T, TR1D; 18, C(3A)×P, A1AR; 19, D5T, P5C; 20, P4T, A2C; 21, TR1D, TD1A; 22, D5CD, A3TD; 23, D×D, C×D; 24, C5C, P4A; 25, T×T+, T×T; 26, Abandona.

Partida núm. 1.021

APERTURA ESPAÑOLA

BLANCAS

NEGRAS

Bové

N. de Carvalho

(España)

(Portugal)

1, P4R, P4R; 2, C3AR, C3AD; 3, A5C, P3TD; 4, A4T, C3A; 5, O-O, A2R; 6, T1R, P4CD; 7, A3C, P3D; 8, P3A, O-O; 9, P3TR, C4TD; 10, A2A, P4A; 11, P4D, D2A; 12, CD2D, PA×P; 13, P×P, C3A; 14, C3C, P4TD; 15, A3R, P5T; 16, CD2D, C5CD; 17, A1C, A2D; 18, P3T, C3T; 19, A3D, TD1A; 20, TIAD, DIC; 21, D2R, TR1R; 22, P5D, T×T; 23, T×T, C4A; 24, C×P, P×C; 25, A×C, T1A; 26, P4CD, P×P; 27, C×P, A×A; 28, T×A, T×T; 29, C×T, D3D; 30, C×A, C×C; 31, A×P, C3A; 32, P4TD, D5C; 33, R2T, P3C; 34, P3A, D8C; 35, D2D, D8TD; 36, P6D. Abandonan.

Partida núm. 1.022

BLANCAS

NEGRAS

Aranjo Pires

M. Mocete

(Portugal)

(España)

1, P4D, P4D; 2, C3AR, P3AD; 3, P4A, P3R; 4, C3A, C3AR; 5, P3R, CD2D; 6, A3D, P×P; 7, A×P, P4CD; 8, A3D,

P3TD; 9, O-O, P4A; 10, P×P, C×P; 11, A2A, D2A; 12, A2D, A2C; 13, TIA, TID; 14, PICD, c(4A)2D; 15, P3TD, C3C; 16, A3C, C5A; 17, A×C, D×A; 18, C4D, D6D; 19, D2A, D×D; 20, T×D, A3D; 21, P3A, R2R; 22, TRIA, TIAD; 23, C(3A)2R, R2D; 24, P4R, T×T; 25, T×T, TIAD; 26, T×T, R×T; 27, C3CD, C2D; 28, A3A, C4R; 29, C2D, P3A; 30, CIAD, R2D; 31, R2A, P4TD; 32, P3C, P×P; 33, A×A, A×A; 34, P×A, P4A; 35, P×P, P×P; 36, R3R, A4D; 37, C3D. Tablas.

Partida núm. 1.023

APERTURA ESPAÑOLA

BLANCAS

NEGRAS

Fuentes
(España)

Nascimento
(Portugal)

1, P4R, P4R; 2, C3AR, C3AD; 3, A5C, P3TD; 4, A1T, C3A; 5, D2R, P4CD; 6, A3C, A2R; 7, O-O, O-O; 8, P4TD, P5C; 9, P3AD, P3D; 10, A5D, A2D; 11, D4A, C4TD; 12, D2R, C×A; 13, P×C, C6C; 14, T2T, A4AR; 15, P3D, C4A; 16, C1R, P4TD; 17, A3R, C2D; 18, P4AD, A4CR; 19, C2D, A3C; 20, C4R, A2R; 21, P4AR, P4AR; 22, C3C, A5T; 23, C3AR, A×C; 24, P×A, A4T; 25, D2AR, P3TR; 26, P3CD, D1R; 27, T1R, C3A; 28, A4D, C5C; 29, D1A, P5R; 30, P×P, P×P; 31, T2-2R, A3C; 32, C4T, A2T; 33, P5A, P4CR; 34, T×P, C4R; 35, A×C, P×C; 36, T4C+, A3C; 37, A4AR. Abandonan.

Partida núm. 1.024

GAMBITO FROM

BLANCAS

NEGRAS

Encarnação
(Portugal)

Sanz
(España)

1, P4AR, P4R; 2, P×P, P3D; 3, P×P, A×P; 4, C3AR, P4CR; 5, P4D, P5CR; 6, C5CR, C3AD; 7, C4R, C×PD; 8, C×A+, D×C; 9, P3AD, C4A; 10, D×D, C×D; 11, A4A, A3R; 12, A5R, P3AR; 13, A×C, P×A; 14, C2D, O-O-O; 15, O-O-O, C2R; 16, P3R, P4TR; 17, A3D, P4AR; 18, TRIAR, TRIAR; 19, P3CR, C3AD; 20, A4A, P4D; 21, A3D, TD1R; 22, A5CD, A2D; 23, A×C, A×A; 24, TD1R, T4R; 25, C3C, P5T; 26, C4D, A2D; 27, R2D, T1TR; 28, T1TR, R2A; 29, TD1AR, T4T; 30, T1R; 31, TR1CR, T1R-1TR; 32,

T2R, R3D; 33, T(1C)2CR, R4R; 34, T2R-2AR, P4T; 35, P3TD, P4C; 36, P4C, P×PCR; 37, P×PCR, P5T; 38, R3D, T8TR; 39, T2D, T(1T)6T. Tablas.

Partida núm. 1.025

BLANCAS

NEGRAS

Russell
(Portugal)

Rico
(España)

1, P4D, P4D; 2, P4AD, P3AD; 3, P3R, CR3A; 4, C3AD, P3R; 5, C3A, CD2D; 6, A3D, A5C; 7, O-O, O-O; 8, A2D, T1R; 9, P3TD, A×C; 10, A×A, C5R; 11, D2A, P4AR; 12, TD1A, C(2)3A; 13, C5R, C2D; 14, P4A, C×C; 15, PA×C, A2D; 16, A1R, TD1A; 17, D2R, D4C;



18, P5A, T1A; 19, T4A, A1R; 20, A4T, D3T; 21, A7R, A4T; 22, D1R, T2AR; 23, A6D, P4CR; 24, T1AR, R1T; 25, T2AD, T1CR; 26, A×C, PD×A; 27, R1T, P5A; 28, T(2)2A, P6A; 29, P3CR, A5C; 30, D1CD, D3C; 31, PICD, P4TR; 32, P4TD, A6T; 33, T1B, P5T; 34, D2A, T2T; 35, R1C, D4A; 36, T2D, D5C; 37, R2A, P×P+; 38, P×P, A7C; 39, T1CR, T6T; 40, R1R, D×P+; 41, T2, D5T; 42, A7R, T3C; 43, A6A+, R1C; 44, D4A, R2A; 45, P5CD, T8T; 46, T×T, D×T+; 47, P5R, D2R; 48, P×C, P×P; 49, TR1R, D3D, D3CR. Abandonan.

Partida núm. 1.026

APERTURA ESCOCESA

BLANCAS

NEGRAS

Rico

Russell

1, P4R, P4R; 2, C3AR, C3AD; 3, P4D, P×P; 4, C×P, C×C; 5, D×C, P3D; 6, A4AD, A3R; 7, O-O, C3A; 8, C3A, P3A; 9, A4A, A×A; 10, D×A, A2R; 11, TD1D, O-O; 12, A×P, A×A; 13, P5R, D2R; 14, P×C, P×P; 15, TR1R, D2A; 16, D4TR, A4R; 17, T3D, P4AR; 18, T3T, P3A; 19, T×A?, P×T; 20, T3C+ R1T; 21, D6T, T2A; 22, P4TR, T1CR; 23, T5C, D2R; 24, C2R, T×T;

25, P×T, T2C; 26, C3C, D×P; 27, D3T, P5A; 28, C5A, T3C; 29, C4T, T3D; 30, C3A, D3A; 31, D5T, T3R; 32, C5C, T2R; 33, C4R, D3C; 34, D2R, T2C; 35, P3AR, P4TR; 36, D2D, R2T; 37, D2A, P3C; 38, P4A, P4A; 39, R2T, R3T; 40, R1C, T2D; 41, D4T, R2C; 42, R2T, R2A; 43, D1R, T5D; 44, D2R, R2C; 45, R1T, D3D; 46, P3CD, D2D; 47, C3A, D4A; 48, C4R, R3T; 49, R2T; D2D; 50, C6A, D3R; 51, C4R, R3C; 52, D2AD, R2C; 53, D2R, D3C; 54, R1T, R3T; 55, R2T, P5T; 56, C2A, D3R; 57, D1R, R4T; 58, D2R, D4A; 59, C4R, T×C; 60, P×T+, D5C; 61, D2C, D6C+; 62, R1T, D8R+; 63, R2T, D×P; 64, D2D, D5D; 65, D2R+, R4C; 66, D3A, P5R; 67, D3T, D3D; 68, D8A, P5A+; 69, R1C, D5D+; 70, R2T, D4R+; 71, R1C, D8T+; 72, R2T, D×P; 73, D8D+, R5A; 74, D6A+, R6R; 75, D3A+, R7R; 76, P×P, P×P; 77, R3T, D7D; 78, D5R+, D6R; 79, D2C+, R6D; 80, D1C+, R6A; 81, D1T+, R×P; 82, D1C+, R6A; 83, D1T+, R6D; 84, D1D+, R×P; 85, D4T+, R6D; 86, D3T+, R5D; 87, D2C+, R4D; 88, D2T+, P5A; 89, D1C, P7A+; 90, R4C, D5R+. Abandonan.

Partida núm. 1.027

APERTURA ESPAÑOLA

BLANCAS

Moura

(Portugal)

NEGRAS

Pérez

(España)

1, P4R, P4R; 2, C3AR, C3AD; 3, A5C, P3TD; 4, A4T, C3A; 5, O-O, P3D; 6, P3A, A2R; 7, T1R, O-O; 8, P4D, A2D; 9, P5D, C1C; 10, A2A, P3CR; 11, CD2D, C1R; 12, C1A, P4AR; 13, P×P, P×P; 14, P3TR, P5A; 15, P3CD, C2C; 16, C(1A)2D, A4A; 17, C4R, C2D; 18, D2R, C3A; 19, C×C+, A×C; 20, A×A, C×A; 21, D4R, D2D; 22, R2T, R1T; 23, A2D, T1CR; 24, T1CR, T3C; 25, P3C, P×P+, 26, P×P, T(IT)1CR; 27, P4CR, C5T; 28, T(IT)1AR, D2R; 29, C×C, A×C; 30, T5A, A4C; 31, A×A, T×A; 32, T×T, D×T; 33, D3A, D2R; 34, T1AR, R2C; 35, D1D, T1AR; 36, T×T. Tablas.

Partida núm. 1.028

SISTEMA RETI

BLANCAS

Sanz

(España)

NEGRAS

Encarnação

(Portugal)

1, C3AR, P4D; 2, P4D, C3AR; 3, P3R,

A4A; 4, P4AD, P3AD; 5, D3CD, D3C; 6, C3AD, D×D; 7, P×D, P3R; 8, P5AD, CD2D; 9, P4CD, A2R; 10, P5CD, O-O; 11, P×P, P×P; 12, T6TD, TRIAD; 13, A2R, T2A; 14, O-O, C1CD; 15, T2TD, T2CD; 16, C5R, CR2D; 17, P4A, C×C; 18, PA×C, A3C; 19, A2D, A1D; 20, P4CD, T×PC; 21, C×PD, T3CR; 22, C3AD, T×T+; 23, R×T, P4A; 24, C5C, P3TD; 25, C6D, A2AD; 26, A4A, A2AR; 27, C8AD, R1A; 28, C6CD, T2T; 29, T2CD, R1R; 30, C8AD, T1T; 31, T7C, R1D; 32, C6CD, A×C; 33, T×A2A, A2A; 34, A×PR, P4TD; 35, P4R, P3TR; 36, T×PC. Abandonan.

Partida núm. 1.029

DEFENSA INDIA DE DAMA

BLANCAS

Nascimento

(Portugal)

NEGRAS

Fuentes

(España)

1, P4D, C3AR; 2, C3AR, P3CD; 3, P3CR, A2C; 4, A2C, P3R; 5, O-O, A2R; 6, P4AD, O-O; 7, C3AD, C3R; 8, D2A, C×C; 9, D×C, P4AR; 10, P4TR, A3A; 11, A5CR, P3TR; 12, A×A, D×A; 13, TD1A, T1R; 14, TR1R, A5R; 15, C5R, A×A; 16, R×A, P3D; 17, D3AR, C3T; 18, C6A, P1R; 19, P×P, P×P; 20, D5D+, R2T; 21, TR1D, C4A; 22, P1CD, C5R; 23, P5A, D3R; 24, D×D, T×D; 25, P5CD, C×PA; 26, T5D, P3TD; 27, P4TD, P×P; 28, P×P, T7T; 29, R1A, T7CD; 30, C×P, T×PC; 31, C7D, T3D;



32, C×PC, C6C; 33, T×T, C×T; 34, C8T, T8D+; 35, R2C, C×PR; 36, C×P, P5A; 37, T5R, T6D; 38, T5AR, Tablas.

Partida núm. 1.030

APERTURA COLLE

BLANCAS

NEGRAS

N. de Carvalho
(Portugal)Bové
(España)1, P4D, C3AR; 2, C3AR, P3R; 3, P3R,
P4A; 4, P3A, P4D; 5, CD2D, C3AD;
6, A3D, A2R; 7, O—O, O—O; 8, T1R,P3CD; 9, P4R, P×PR; 10, C×P, P×P;
11, A5CD, A2C; 12, A×C, A×A; 13,
C×C+, A×C; 14, C×P, A2C; 15, A3R,
D4D; 16, D4C, TD1A; 17, TR1AD, T2A;
18, P3CD, A×C; 19, P×A, P4A; 20,
D3T, T×T; 21, T×T, P5A; 22, A2D,
25, P3A, D3D; 26, R2A, P3TR; 27, D3D,
T3A; 28, T3A, T2A; 29, T1A, T2D; 30,
A3A, D4D; 31, D6C, T2AR; 32, T1R,
T3A; 33, D4R, A3A; 34, D×D, A×D;
35, A4C, T2A; 36, T1AD, R2T. Tablas.

Entrénesse usted mismo

A petición de numerosos lectores iniciamos la publicación de este interesante e instructivo pasatiempo, que les dará una pauta de su calidad ajedrecística.

Con una hoja de papel cubra las jugadas de la tabla adjunta, exceptuando la primera. Efectúe las de la apertura en su tablero, incluyendo la primera jugada del cuadro (séptima de las negras). Estudie la posición, elija la respuesta de las blancas y anótelas en el lugar respectivo. A continuación, descubra la línea siguiente y vea la jugada que las blancas en realidad hicieron. Adjudíquese el score equivalente

si acertó. En caso contrario, anote un cero y rectifique la jugada en su tablero. Haga luego la jugada indicada para las negras. Continúe en la misma forma, línea por línea, hasta el término de la partida.

Usted llevará las blancas y jugará en consulta con el gran maestro sueco Gideon Stahlberg. Su adversario será la heredera de las glorias de Vera Menchick: Sonia Graf. Este encuentro se realizó en Paraná el 24 de enero de este año.

APERTURA: 1, P4D, P4D; 2, P4AD, P3R; 3, C3AR, A5C+; 4, C3A, P4AD; 5, P×PA, C3AD; P3R, C3A; 7, A2D. Ahora siga jugando:

Blancas	Score	Score	Negras	Su jugada	Su score
7	3	7	A×P
8 A2R	3	8	O—O
9 O—O	2	9	P×P
10 A×P	2	10	D2R
11 P4R	5	11	P3TR
12 P5R	4	12	C5CR
13 D2R	6	13	D2A
14 P4CD	7	14	C5D
15 C×C	2	15	A×C
16 D×C	3	16	D×A
17 C4R	7	17	P4CD
18 TD1A	6	18	D6D
19 A×P	4	19	A×P
20 A×P	12	20	P4A
21 D6C	4	21	A×A
22 T7A	8	22	A2D
23 C5A	10	23	T3A
24 D×A+	6	24	R×D
25 C×D	6	Abandona.	
Score total	100	Su porcentaje			



SANTANDER.—El día 15 de junio dará comienzo en el Gran Casino el Campeonato de España correspondiente a la actual temporada. Participarán en él los campeones de las distintas regiones, Madrid, Cataluña y Santander, en atención, las dos primeras, a su mayor volumen ajedrecístico, y la tercera, a ser la Federación organizadora del Torneo, estarán representadas por varios jugadores.

La Federación Nacional de Ajedrez nos ruega la inserción del siguiente acuerdo tomado en junta:

«Teniendo en cuenta la proximidad de exámenes de fin de curso y que se está, por tanto, en plan de intensificación de estudios, para los que toda atención es precisa, la Federación Española de Ajedrez acuerda eximir al jugador Arturo Pomar Salamanca de la obligación de participar en el Campeonato de Castilla, y en su virtud, que la competición para ostentar el título de campeón regional en la presente temporada se celebre sin su concurrencia.»

MAR DEL PLATA.—Ha tenido lugar el tradicional torneo anual, que suele ser el más importante de la temporada argentina. Este año ha habido que lamentar las ausencias de Fine y Reshevsky, que declinaron sus invitaciones; de Eliskases, por dificultades de visado de pasaporte, y de Rosetto, por enfermedad. En total participaron 19 jugadores, y la victoria correspondió a Najdorf, seguido de Stahlberg.

BELGICA.—Devoe acaba de ganar su encuentro con Soultanbeieff por un score de tres y medio a dos y medio.

PRAGA.—El match por equipos Moscú-Praga ha dado como resultado, en su primera jornada, un triunfo de los rusos por 7 a 5. En el equipo ruso figuraban Simagin, Kotov, Smislov, Bronstein y Bondarevsky.

LA HABANA.—El Ajedrez Club de La Habana ha organizado un torneo, que ha sido ganado por Koltanowsky.

BUDAPEST.—Se ha celebrado un torneo, que ha dado como ganador al veterano maestro Szabo.

GOTEBORG.—El campeonato de la ciu-

dad ha sido ganado por Lundia, seguido de Bök.

SALAMANCA.—El campeonato de la región Oeste ha dado como resultado el triunfo de Pablo Unamuno, que será el representante de dicha región en el Torneo Nacional.

MARRUECOS.—Los vencedores en los campeonatos marroquíes han sido: en la Zona de Larache, José María del Río; en la de Melilla, Dris Ben Abud. Ambos participarán en el Campeonato de España.

VALENCIA.—El campeonato valenciano ha sido ganado este año por Lotario Añón.

CACERES.—Ha resultado ganador del Torneo Regional, Edmundo Cordero.

AVILA.—Ha resultado campeón el joven jugador Félix García Arés, que marchará a Santander a contender en el Campeonato de España.

CORDOBA.—El Campeonato de Andalucía Central ha dado como ganador a Antonio García Hidalgo.

LA CORUNA.—El representante en Santander de la Zona Gallega-Norte será el campeón José Alonso Leira.

VALLADOLID.—Ha resultado campeón de la presente temporada Pedro Matco.

SEVILLA.—El empate para el primer puesto entre Gómez y García Junco se ha resuelto a favor de este último, que será el representante de la Federación Sur.

ALAVA.—El campeón de la actual temporada ha sido Francisco Pou.

BURGOS.—El campeonato de esta regional ha sido ganado por Solana.

GIJON.—Una vez más el campeonato astur ha sido ganado por Rico.

ALMERIA.—La Federación Almeriense de Ajedrez tiene este año como campeón al Dr. Martínez Moreno.

CASTELLON.—El campeonato de la presente temporada ha sido ganado por Gil Massip.

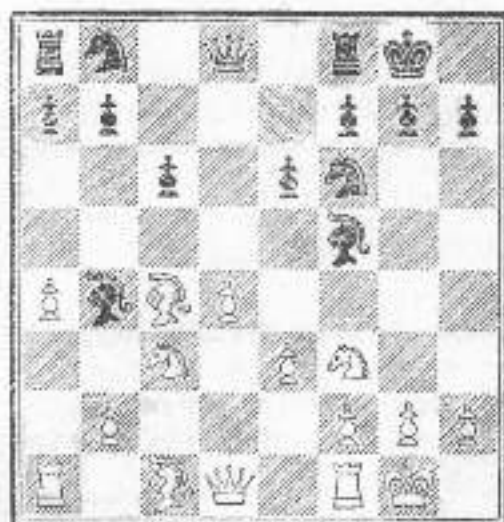
MALAGA.—El campeón de Málaga y representante, por consiguiente, en el torneo regional de aquella región es Eleazar Pereiro.

LA VARIANTE CANAL

EN LA DEFENSA ESILAVA

Por Eduardo I. Marchisotti

Después de las jugadas 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3AD; 3. C3AR, C3A; 4. C3A, P×P; 5. P4TD, A1A; 6. P3R, P3R; 7. A×P, el maestro peruano Esteban Canal introdujo en 1919 la fuerte respuesta 7... A5CD!, cuya finalidad estratégica es impedir el avance P4R y preparar la jugada liberadora P4AD. Luego, de 8 0-0, que es lo mejor para ambas partes, vargen las siguientes continuaciones:



Posición después de 8... 0-0

I

9. C4T (continuación de Asztalos, recomendada por Bogoljubow) y las negras pueden replicar de varias maneras, a saber:

a) 9... CD2D! (recomendado por Tartakower y lo mejor); 10. C×A, P×C; 11. D3C, P4TD; 12. T1D (Si 12. C2T, A3D!; 13. D×P, T1C; 14. D×P, A×P; 15. R×A, C5C, con fuerte ataque), C3C; 13. A3D, P3C; 14. A2D, T1R con buen contrajuego, Sjoebloom-Eliiskases, Río de Janeiro, 1943.

b) 9... A3C; 10. C×A, PT×C; 11. D2R, CD2D; 12. T1D! (Si 12. P4R, C3C; 13. T1D, CA×A; 14. D×C, A×C con ventaja del negro), C3C; 13. A3C, CD4D con equilibrio, Asztalos-Tarrasch, Trieste, 1923.

c) 9... A3D; 10. C×A, P×C; 11. D3A! con superioridad del blanco, Stahlberg-Piazzini, Buenos Aires, 1942.

d) 9... C5R; 10. C×A, P×C; 11. C×C, P×C; 12. D4C, D2R; 13. P3A con posición superior, Stahlberg-Michel, Mar del Plata, 1942.

e) 9... A5C (recomendada por Euwe); 10. P3A (Si 10. A2R, A×A; 11. D×A, C4D; 12. C3A, C2D; 13. A2D, D4T; 14. C×C, PA×C; 15. A×A, D×A con buen juego para el negro, Ribera-Canal, Reus, 1935), A4T! (Si 10... C4D no; 11. DIR, A2R; como indica Euwe, sino 1°, P×A1, D×C; 12. A2D con mejor juego para el blanco, Vela-Freund, correspondencia, 1945); 11. P4C, C4D! (Si 11... A3C sigue 12. C×A, PT×C; 13. P4R o P5C con superioridad del blanco); 12. DIR, A2R; 13. C2C, A3C; 14. D2A, P4AD!; 15. A×C, P×A; 16. P×P, C2D, con igualdad, Spielmann-Van Steenis, 4.º del match, Amsterdam, 1936.

II

9. C2R, CD2D; 10. C3C, A3C; 11. C4T, P4A! con juego preferible para el negro, Bogoljubow-Aekbine y Rubinstein-Alekhi-ne, Londres, 1922, y Lilienthal-Landau, match, Amsterdam, 1934.

III

9. C2T, A3D; 10. P4CD, CD2D; 11. D3C, C3C; 12. A2R, CD2D, y las negras están mejor, Garabarain-Piazzini, Buenos Aires, 1936.

IV

9. C5R (continuación de Capablanca, para evitar 9... C5R, a lo que seguirá 10. C×C, A×C; 11. P3A, A3C; 12. P4R con ventaja de terreno) y las negras pueden responder satisfactoriamente de varias maneras:

1) 9... D2R!; 10. D2R, P4A!; 11. P4R, A×C; 12. PR×A, A×PD; 13. P×P, P×P; 14. C3A, C3A; 15. C5C, C4R con buen contrajuego, Fine-Landau, Ostende, 1936.

2) 9... CD2D; 10. C3D, A3D; 11.

P3T, P4R!; 12, C×P, A×C! con igualdad, Spielmann-Szabó, Sopron, 1935.

3) 9, ... P4A; 10, P4C (Si 10, C2T, A4T; 11, P×P, D×D; 12, T×D, A7A! con igualdad, Capablanca-Euwe, Nottingham, 1936), A3C; 11, C2T, A4TD; 12, C×A, PT×C; 13, P×P, C3A; 14, TIC, C5C; 15, C×C, A×C; 16, D3A, D2R con chances equivalentes, Sämisch-Euwe, Bad Nauheim, 1937.

V

9, D3C (con la idea de operar en el flanco de dama) y las negras disponen de estas alternativas:

a) 9, ... D2R y surgen ahora tres subvariantes:

1) 10, C5R, P4A! (Si 10 ... A3D; 11, P3A!; A3C; 12, P4R con superioridad, Sacconi-Sterk, Tata Tóvaros, 1935, o si 10, ... CD2D; 11, C×C, C×C; 12, P4R, A×C; 13, PR×A, A×PD; 14, PwP, P×P; 15, D×PC con ventaja del blanco); 11, C2T (Si 11 C2R, C3A; 12, C×C, P×C; 13, P×P, A×P; 14, C3C, A3C; 15, A2D, TDIC con juego preferible para el negro, Carlos Rabinovich, Baden Baden, 1925), A4T con juego parejo, Ragosin-Capablanca, Semmering Baden, 1937.

2) 10, P5T, P4A!; 11, P×P (Si 11, C5R, P×P; 12, P×P, C3A; 13, C×C, P×C con igualdad, o si 11, T4T, C3A! y mejor el negro), A×PA (Si 11 ... C3A; 12, P6T!); 12, A2D y ahora no 12 ... T1D por causa de 13, C4TD, A3D; C4D, A3C; 15, A2R con superioridad del blanco, Spielman-Eliskases, 5.º del match, Linz, 1932, sino como indica Tartakower, 12 ... C3A! con igualdad.

3) 10, A2D! (lo más científico), P4A (Si 10 ... CD2D?; 11, TR1R, P3TR; 12, P4R!; A2T; 13, P5R, C1R, P3TR; 12, P4R!; A2T; 13, P5R, C1R; 14, P5T con superioridad del blanco, Kashdan-Fine, Nueva York, 1933); 11, P×P (Si 11, C2R, A×A; 12, C×A, C3A; 13, D3T, TR1D; 14, C3AR, A5C!; 15, TD1A C5R!; 16, TR1D, D3A! con superioridad del negro, Souza Mendes-Eliskases, Río de Janeiro, 1944), A×P; 12, P5T, C3A; 13, D4T, P3TD; 14, A2R, A5CD; 15, C2T, A×A; 16, C×A, TD1D con chances equivalentes, Najdorf-Czerniak, Mar del Plata, 1943.

b) 9, ... D3C (recomendada por Canal y Purdy); 10, A2D, CD2D; 11, P4R (Si 11, TR1A, P4A!; 12, C1C, A×A; 13, CD×A con igualdad, Walter-Canal, Sliac, 1932), A3C (Si 11 ... A×C; 12, PR×A!); 12, P5R con superioridad del blanco, según análisis de Kotro y Gerschenkron en «Eröffnungen in der Modernen Schachpartie».

VI

9, D2R (esta jugada de Kalu que prepara P4R es la mejor) y las posibilidades a considerar son:

1) 9 ... A×C; 10, P×A, C5R; 11, A3T! con superioridad del blanco, Enwe-Van Mindeno, campeonato de Holanda, 1938.

2) 9 ... CD2D; 10, P4R, A3C; 11, P5R (Si 11, A3D, P4A! con igualdad, Najdorf-Rossetto, Mar del Plata, 1944), C4D; 12, C4R con juego preferible para el blanco, Eliskases-Bogoljubow, 9.º del match, 1939.

3) 9 ... P4A (receta de Kmoch); 10, C2T! (continuación de Belavenetz. Si 10, T1D, C3A!; 11, P×P, D2R; 12, P4R, A5C! con buen juego para el negro, Chekover-Rabinovitch, Moscú, 1936); C3A (Si 10 ... A4T sigue 11, P×P, C3A; 12, T1D, D2R; 13, C4D!, y si 13, ... D×P; 14, P4CD!; C×P; 15, A3T, TR1A; 16, TR1A, D3C; 17, C×A, P×C; 18, TDIC ganando, Belavenetz-Veresov, campeonato de la U. R. S. S., 1934, o si 13, ... TR1D; 14, P4CD!; A2A; 15, P3T con ventaja del blanco, Ragosin-Flohr, Moscú, 1946); 11, T1D (bien 11, C×A, C×C; 12, A2D, C7A; 13, TD1D con juego preferible para el blanco, L. Steiner Lilienthal, 4.º del match, 1936); 14, P×P, D×P; 15, TR1A con mejor juego para las blancas, Grau-L. Steiner, Varsovia, 1935.

4) 9, ... C5R (salto de Löwenfisch) para evitar P4R, y se ofrecen aquí varias continuaciones, a saber:

a) 10, C2T (preferida por Belavenetz y Yudovitch), A3D! (Si 10 ... A2R sigue 11, A3D, C4C; 12, C1R, A×A; 13, C×A!, C3T; 14, C3A, con juego preferible para el blanco, Flohr Bogoljubow, Kemeri, 1939, y Friedmann-Feigins, Mar del Plata 1941.

b) 10, C×C, A×C; 11, T1D (Si 11, C5R, C2D; 12, A3D, A×A; 13, C×A, A3D; 14, A2D, P4R; 15, A3A, D2R con buen juego para el negro, Lilienthal-Löwenfisch, Moscú, 1936, o si 11, C2D, A3C!; 12, C3C, C2D; 13, A2D, A×A; 14, D×A, P3R con igualdad, Reshevsky-Winter, Nottingham, 1936), C2D; 12, A3D, A×A; 13, D×A, D4T; 14, A2D, A×A; 15, C×A, TR1D con igualdad, Reshevsky-Flohr, Semmering Baden, 1937.

c) 10, P4C (continuación Sämisch), A3C (Si 10, ... C×C?; 11, P×C, A×PA; 12, T3T, A5C; 13, T3C ganando, o si 11 ... A×PC; 12, P×A, D3A; 13, R2C, D3C; 14, D1D! y ganan); 11, C5R, C×C (Si 11, ... A×C; 12, P×A, C2D; 13, C×A con juego preferible para el blan-

co, Sämisch-Alekine, torneo cuadrangular alemán, 1937); 12, P×C, A×P; 13, C×A, PT×C; 14, T1C, D2R con juego igual, Alekhine-Euwe, 26.º del match, 1937.

d) 10, A3D! (gambito original de Grünfeld), A×C (Si 10, ... C×C; 11, P×C, A×P; 12, T1C, A×A; 13, D×A con ventaja del blanco); 12, A2D, P4T con igualdad, Schmidt-Euwe, Noordwijk, 1938), C×PAD; 12, D2A, A×A; 13, D×A; C4D; 14, A3T, T1R; 15, TD1C, P3CD; 16, TR1A, C3A! (preparando P4R o P4AD (Si 16, ... P4TD? sigue 17 C5R, C5C; 18, A×C, P×A; 19, C×PAD con ventaja del blanco, Euwe-Alekhine, 17.º del match, 1937); 17, P4R! (Si 17 C5R, D4D; 18, P3A, P4A y el negro conserva sin desventaja el peón de más, Na politano-Cala, correspondencia, 1938, o si 17, D2R, D4D; 18, C2D, CD2D; 19, C4A, P4R manteniendo también la ventaja con buena posición, Stahlberg-Feigins, Buenos Aires, 1941), P4R!; 18, T1D!, P×P; 19, P5R, P4A! (variante de sacrificio original de Alekhine); 20, P×C, D×P; 21, P5T y las posibilidades de las blancas son superiores, Najdorf-Liebstein, Mar del Plata, 1914.

5) 9, ... A5C! (recomendado por Euwe y lo mejor; 10, T1D (Si 10, P4R?, A×CR; 11, D×A, D×P con ventaja material), CD2D; 11, P3T (después de 11, P4R, D2R; 12, P5R, C4D; 13, C4R, P3A! el negro tiene buen contrajuego, Bogoljubow-Euwe, Nottingham, 1936, o si 12, C2T, A4TD; 13, P4CD!, A2A; 14, A3T, Estocolmo, 1937, y, por último, si 12, P4R! con chances iguales, Castaldi-Euwe, A5CR, P3TR!; 13, A4T, P4P; 14, P5D, D4A con juego parejo), A41R; 12, P4R, D2R; 13, P5R Si 13, A5CR, P4R!, Cala-Castaldi, correspondencia, 1938, o si 13, C2T, A4T; 14, P4CD, A2A; 15, A5OR, P4R; 16, P4C, A3C; 17, P5D, TR1D!; 18, P×P, P×P con igualdad, Green-Santasiere, Nueva York, 1941), C4D; 14, C4R, P3TR! (inferior es 14, ... P3A por causa de 15, P×P, P×P (Si 15, ... CD×P; 16, C3C, A1R; 17, C5R con ventaja de terreno, Jacobo Bolbochán-Rand, Mar del Plata, 1941); 16, C3C, A2A; 17, A6TR!, TR1R; 18, C1R! con mejor juego para las blancas, Capablanca-Fine, Semmering Baden, 1937); 15, C3C, A3C; 16, C1R, P3A; 17, P×P, D×P; 18, C3D, A3D con chances equivalentes, partidas Flohr-Reshevsky, Semmering Baden, 1937, y Reshevsky-Santasiere, Nueva York, 1939.

JOYAS DEL TABLERO

En todas las partidas de ajedrez encontramos lo que llamamos el sacrificio, pero no siempre se ejecuta con el objeto de dar mate. En algunos casos se sacrifican piezas, peones y hasta espacio para ganar tiempo en desarrollo, posición o material. En esta partida se sacrifica la dama para ganar una pieza, y desde luego la partida, lo que realiza el mérito de la misma, dado que fué jugada a ciegas en una sesión de seis por el inmortal Paul Morphy.

A esta partida se le puso el nombre de "La Cuarta", porque correspondía al tablero número 4 y fué ella la más hermosa de todas.

Partida núm. 1.031

Gambito del Rey aceptado

"LA CUARTA"

BLANCAS

P. Morphy

P4R

P4AR

1

2

NEGRAS

Alicionado

P4R

...

Con esta jugada queda planteado el gambito de rey, la línea de combate más peligrosa en ajedrez. El jugador que adopte este gambito, desde ya puede ir sabiendo que no se da si se pide cuartel; la consigna es vencer o morir. Hoy día, a causa de las numerosas y fortísimas defensas

que se han encontrado para las negras, este gambito ha quedado un tanto olvidado.

C3AR

2

13

P×P
P3AD

La idea de esta jugada es sostener todo el tiempo posible el peón de 5A con P4CR y aun P4D, seguido de A2R y D2A. Estas jugadas de peones son las únicas tenidas en cuenta en estos momentos, aunque teóricamente no se puede sostener ese peón, so pena de quedar inferior en la apertura.

C3A

4

A5C

A4A

5

...

Impidiendo definitivamente la jugada liberadora P4D.

5

A×C

Si se desca ubicar los peones en casillas blancas, el A que corre por diagonales negras o viceversa, adquiere un valor decisivo; por lo tanto, el desprendimiento de ese A es contra la lógica del ajedrez.

PD×A

6

C2R

Era de considerar 6... D2R para custodiar las diagonales negras en reemplazo del alfil, a la vez que el blanco debería contestar con 7. D2R y no 7. 0-0? por 7...

(Pasa a la pág. 167.)

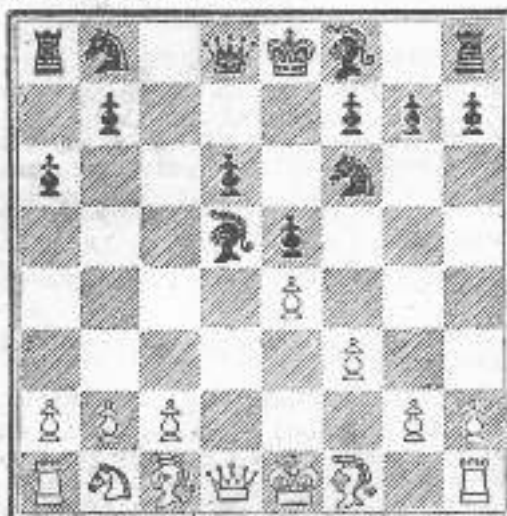
Por H. Seeger y J. Ganzo

Se ha puesto a la venta esta interesante monografía sobre la popular Defensa Siciliana, que es uno de los estudios de aperturas más completo que se han escrito en lengua castellana. El libro, primorosamente presentado y escrito en estilo profundo y claro, pasará pronto a ser uno de los indispensables en la biblioteca de todo jugador de ajedrez. Para que nuestros lectores puedan darse cuenta de la profundidad y brillantez con que las variantes están tratadas, reproducimos un fragmento escogido al azar, que corresponde al análisis de una nueva línea tras de las jugadas 1. P4R, P4AD; 2. C1AR, P3D; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. P3AR, P4R; 6. C5C, P3TD; 7. C(5C)3A, A3R; 8. C5D ..., que anteriormente han sido ya analizadas.

CONTRAATAQUE SEEGER

... 8 A×C!

Esta es la innovación de uno de los autores del presente libro, producto de muchas horas de minucioso análisis de laboratorio, con la que se pretende mantener el prestigio de la partida siciliana, que tantos ataques sufre en la actualidad. Los libros recomiendan hasta ahora 8. ..., C×C; 9. P×C, A4A; 10. P4AD, y el blanco mantiene cómodamente el centro. La jugada del texto, aunque presenta muchas complicaciones, obtiene ventaja en todas las líneas.



P×A 9 D4T+

Amenazando el peón de dama.

C3A 10 P4CD!!

La clave de este sistema. A partir de aquí, ambas partes disponen de múltiples

planes, ricos en emociones. La idea temática de esta jugada es expulsar el CD blanco para capturar el PD. Contra esta amenaza (11. ..., P5C) el blanco dispone de las siguientes paradas:

LÍNEA PRIMERA

P3TD 11 ...

Esto deja traslucir un sacrificio de torre, con el fin de encerrar la dama enemiga.

...	11	P5C
P×P	12	D×T
A2R	13	...

Si 13. D2D, CD2D; 14. A4A, C3C; 15. A3C (15. A2T, T1A; 16. O—O, T×C; 17. D×T, D×A; etc.), P4TD; 16. P5C, P5T; 17. A2T, T1AD.

... 13 CD2D

También es buena 13. ..., P4TD; 14. A4C+ (peor sería 14. P5C, P5T; 15. D2D, P6T; 16. P×P = 16. P3CD, P7T; ganando pieza =, T×P; con buenas posibilidades de ataque), C(1C)2D; 15. A×C, C×A; 16. P5C, P5T; 17. D2D (si 17. O—O, P6T; etcétera), P6T; 18. P3CD, P7T; y ganan.

O—O	14	C3C
D2D	15	C5T
C1D	16	A2R

También es suficiente 16. ..., T1A; para salvar la dama.

P4A 17 ...

Si 17. P5C, P×P; 18. A×P+, C2D; y la dama negra tiene salida.

...	18	D2T
D2A	17	T1CD
A2D	19	P4T
P5C	20	C4A

Y las negras conservan la ventaja de la torre, habiendo logrado salvar la dama del encierro.

La obra puede pedirse a la revista «AJEDREZ ESPAÑOL», MADRID, BARQUILLO, 19, enviándose contra reembolso de 17 pesetas, más una peseta de gastos de envío. Quedan ya pocos ejemplares.

LOS GRANDES MAESTROS DEL TABLERO Parte 2ª

POR RICARDO RETI

(Continuación.)

Partida núm. 1.032

GARO KANN

Keckskemet 1927

BLANCAS		NEGRAS
Alckhine		Tartakower
P4R	1	P3AD
P4D	2	P4D
C3AD	3	...

Esta es la continuación que actualmente está de moda, pero es evidente que no da ninguna ventaja a las blancas.

En general, se puede establecer que existen dos defensas contra 1.P4R, que hacen imposible para el primer jugador obtener la iniciativa y dan a las negras una partida igualada sin dificultades, de tal manera que han hecho casi imposible abrir el juego con P4R, desde que estas defensas han sido conocidas. Son la Caro Kann y la variante de la defensa francesa: 1, P4R, P3R; 2, P4D, P4D; 3, C3AD, C3AR; 4, A5C, P×P.

...	3	P×P
C×P	4	C3A!

Si las blancas cambian este caballo, las negras deben recapturar con el PC, porque de hacerlo con el PR la posición de peones negros sería irremediabilmente inferior para el final. Después de PC×C, el blanco, en vez de ventajas solamente tendría dificultades.

C3C	5	P4R
-----	---	-----

Esta jugada es demasiado violenta para ser buena. Como las blancas han llevado su CD al flanco de Rey, las negras deben tomar la iniciativa en el lado de Dama.

Por ello, la continuación que el autor de este libro jugó por primera vez contra Tarrasch en Kissingen, 1929, es P4RD, la cual da a las negras una buena y cómoda partida.

C3A	6	P×P
C×P	7	A4AD
D2R+	8	...

Con esta magnífica jugada las blancas se aprovechan de la prematura apertura de la partida negra con P4R. Si el negro interpone su Dama, las blancas cambian y obtienen una partida superior con C4D5A.

...	9	A2R
A3R	10	P4A

Al objeto de evitar que las blancas hagan el enroque largo, lo que de otra manera habrían hecho inmediatamente.

C4D5A	10	0-0
D4A!	11	...

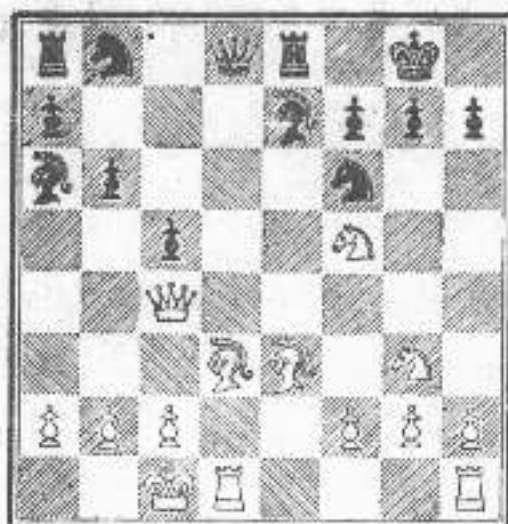
Al atacar el PAD negro, las blancas ganan el tiempo necesario para jugar A3D seguido del enroque largo.

...	11	TIR
-----	----	-----

A esta protección indirecta es preferible la protección directa por P3CD, que más tarde o más temprano habrá que hacer.

A3D	12	P3CD
0-0	13	A3T

Esto da lugar al juego brillante. Sin embargo, en cualquier caso las blancas tienen ya una fuerte posición de ataque.



C6T+1	14	PXC
AXP+	15	CXA

Naturalmente, si el rey toma el alfil, seguiría: 16, DXP+.

D4C+	16	RT
TXD	17	TRXT
D4R	18	...

Esta jugada, que gana una pieza más y obtiene así una superioridad material, es la clave de toda la combinación. Para el negro, AXT no sería mejor que TXT, ya que la dama blanca tiene a su disposición la jugada D3A.

...	18	C3AD
DXC	19	A1AR
C5A	20	A5A
AXPT	21	A4D
D7A	22	TD1A
D4A	23	T3A
AXA	24	TXA
D5R+	25	C3A
C6D	26	Abandona

VARIANTE DE LA DEFENSA CAMBRIDGE SPRING REHUSADA

Desde el match Alekhine - Capablanca se ha puesto de moda evitar la Defensa Cambridge Springs. En aquel «match» se emplearon dos métodos que han sido frecuentemente imitados desde entonces. Uno de ellos deriva de Capablanca y el otro es invención de Alekhine. El método de Capablanca no da una impresión de fuerza, sino más bien de inquietud. Es un hecho que no es verdaderamente fuerte, y por medio de algunas jugadas se puede obtener fácilmente la variante alcanzada en la partida Grunfeld-Alekhine, la cual es muy favorable a las negras. En el método elegido por Capablanca después de

P4D	1	P4D
P4AD	2	P3R
C3AD	3	C3AR
A5C	4	CD2D
P3R	5	P3A

Las blancas no continúan con 6, C3A, sino que para prevenir D4T, juegan

P3TD	6	...
------	---	-----

El autor de este libro, en una partida con Spielmann, intentó dar a esta jugada otro sentido, procediendo así

...	6	A2R
C3A	7	0-0
D2A	8	P3TD

para desarrollar su torre no por 1A, sino

T1D	9	...
-----	---	-----

de tal manera que, después de la jugada negra PXP, esta torre se oponga al movimiento liberador P4AD. Para una exacta comparación, véase la mencionada partida Grunfeld-Alekhine. Sin embargo, el negro podía haber demostrado que el plan del primer jugador es ineficaz, replicando a la jugada de la torre con

...	9	P4CD
-----	---	------

Contrastando con el método de Capablanca de declinar la Defensa Cambridge Springs, tenemos el método de Alekhine, al cual hemos llamado invención porque da una nueva línea de ataque. Además, sería erróneo considerar como un método la jugada 6, P3TD, que únicamente tiende a evitar complicaciones, mientras Alekhine intenta demostrar lo prematuro de la jugada negra P3AD, a menos que este movimiento haya sido hecho como reacción natural contra la jugada blanca T1A. Esto aparece detalladamente en la siguiente partida.

Partida núm. 1.033

GAMBITO DE DAMA

Buenos Aires, 1927

BLANCAS		NEGRAS
Alekhine		Capablanca
P4D	1	C3AR
P4AD	2	P3R
C3AD	3	P4D
A5C	4	CD2D
P3R	5	P3A
PXP	6	PRXP

Alekhine inicia aquí el procedimiento ya mencionado. El cambio parece sorpren-

dente y haría creer que el negro se ha liberado; sin embargo, pronto se hacen evidentes las posibilidades de ataque blancas en el lado del rey gracias a la libertad de sus piezas y a su mayoría de peones aquí, mientras el negro no tiene oportunidad de hacer uso de su mayoría de peones en el lado de dama con P4AD, porque el PD negro se debilitaría.

A3D	7	A2R
C2R	8	...

Este desarrollo del CR, que no es usual en el Gambito de Dama, es propio de este sistema. El C se dirige a 3CR para dominar la casilla 5AR, punto débil del campo blanco.

...	8	O—O
-----	---	-----

Aquí se ha recomendado 8..., P3TR, con la idea de que después de 9, A4T, el C de 2R no podría ir a 3CR o a 4A sin la pérdida de una pieza. Sin embargo, este confinamiento no duraría mucho, porque las negras llevarían su C a 3AR para obtener una partida razonablemente libre, de tal manera, que el A en 4T ofrece la oportunidad del cambio, y entonces el P negro de 3TR no serviría para otra cosa que para punto de ataque de las blancas.

C3C	9	C1R
-----	---	-----

Si las negras hubiesen jugado 9..., P3TR, el primer jugador habría replicado 10, P4TR. Capablanca desea dominar la casilla 4R blanca con C3D y C3A.

P4TR	10	CD3A
D2A	11	A3R

En este momento es, quizá, preferible P3TR, y en caso de que las blancas jueguen 12, C5A, el negro habría ganado un tiempo en comparación con la continuación de la partida.

C5A	12	A×C
A×A	13	C3D

Esta jugada se puede hacer ahora porque después de 14, A×C, las negras habrían replicado C×A; 15, A×A, C×A.

A3D	14	P3TR
A4AR	15	T1A

El objetivo inmediato de esta jugada es el de oponerse al enroque largo de las blancas con P4A y así obtener un contraataque rápido. Pero la jugada tiene un sentido más profundo, incluso si las blancas no enrocan. Las negras pueden realizar su plan de ocupar el punto 5R, aun

sacrificando un peón, y por medio de la jugada 21..., D4TD, abrir la columna de AD. Después de la jugada natural 15... T1R, las blancas obtendrían un poderoso ataque con 16, O—O—O, C3D5R; 17, P3A, C×C; 18, P×C.

P4CR!	16	...
-------	----	-----

Las negras no deben tomar el P a causa de la pérdida de calidad después de A×C combinado con A5A. Parece que el ataque blanco se abrirá paso en pocas jugadas, pero ocurre ahora que Capablanca, con su sacrificio de peón preparado en la jugada precedente, hace que la ventaja de Alekhine se convierta en extremadamente pequeña y solamente triunfa por el excelente juego de Alekhine en esta fase de la partida.

...	16	C8A5R
P5C!	17	P4TR
A×C5R	18	C×C
C×C	19	P×C
D×PR	20	D4T+!

D4D sería inútil, porque después del cambio de damas, las blancas evitarían la entrada de la torre negra con R2D.

R1A	21	...
-----	----	-----

A 21, R2R, seguiría D4C+. Pero después de 21, R1D, la posición del rey blanco, sería extraordinariamente peligrosa y las negras podrían obtener ventaja jugando TR1R en combinación con P4AD.

...	21	D4D
-----	----	-----

La ya mencionada idea táctica de las negras.

D×D	22	P×D
R2C	23	T7A
TR1AD	24	TR1A

Mucho mejor que 24, T×PC, porque las blancas obtendrían una decisiva ventaja de posición con 25, TR1CD, T×T; 26, T×T, P3CD; 27, T1AD. El final en su totalidad es una demostración del teorema que dice que en el final de torre la iniciativa vale más que una pequeña ventaja material.

T×T	25	T×T
T1CD	26	R2T
R3C	27	...

Las blancas proceden ahora a hacer valer su mayoría de peones en el centro.

...	27	R3C
P3A	28	P3A

La jugada R4A, sería incorrecta a causa de P4R+.

P×P	29	A×P
P4T!	30	...

Ahora comienza una maniobra para liberar la torre.

...	30	R4A
P5T	31	...

Las blancas amenazan liberarse de la siguiente manera: 32, P6T, P×P; 33, T1TD, T×P; 34, T×P, T2C; 35, T5T, R3R; 36, A5C, con fuerzas igualadas, pero con un evidente dominio de la posición por el blanco. A 33... A1D, seguiría 34, T×P, A3C; 35, A8C. Esta variante revela el significado de la contrajugada negra a la jugada A4A de las blancas para proteger su PR.

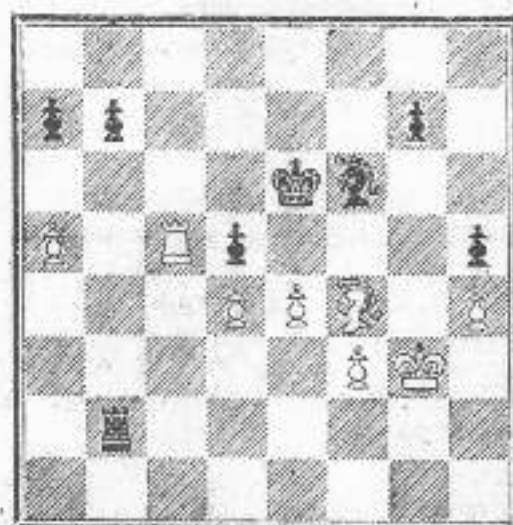
...	31	T7R
-----	----	-----

Si en lugar de esto las negras se hubiesen opuesto a los esfuerzos de liberación blancos con P3T, éstos habrían jugado P4C5C.

T1AD	32	...
------	----	-----

Este sacrificio de peón no trata solamente de obtener la iniciativa, sino que es el principio de una extraordinariamente profunda combinación de final.

...	32	T×PC
T5A	33	R3R
P4R	34	...



...	34	A×P
-----	----	-----

Aquí parece que las negras podrían haber obtenido las tablas con P×P. Esta jugada ha sido recomendada por muchos

críticos. El argumento que dan es el siguiente: 34... P×P; 35, P5D+, R4A; 36, P6D+, P3R; 37, P×P, T6C+; 38, R2C, T7C+!; 39, R3T!, T5C; 40, T8A, T×P; 41, R8R×, R4A; 42, T×T, R×T; 43f A5C, A6A!; 44, P6T, P×P; 45 P7D, A4T!; 46, P8D=D, A×D; 47, A×A, R4A; 48, R3C, P4T, y las negras obtienen tablas porque el rey blanco está fuera del cuadro del P negro pasado. Pero las blancas pueden jugar 46, R3C!! en lugar de P8D=D, con lo cual ganaría el tiempo necesario para alcanzar el peón.

T×P	35	A6A
-----	----	-----

Una mayor resistencia habría ofrecido 35... A7A+, aunque la ventaja blanca es clara después de 36, R3T, T6A; 37, T5R+, R2A!; 38, A5C.

T×P	36	P3T
A7A!	37	A8R+
R4C	38	T7C+
R3T	39	T7AR
P4A	40	T6A+
R2C	41	T7A+
R1C	42	T7AD
A6C	43	T5A
R2C	44	P3C

Naturalmente, T×P sería un error a causa de 45, R3A,

T5R+	45	R2D
P5T	46	...

Así obtienen las blancas dos peones ligados y pasados, después de lo cual ganar no tiene dificultad.

...	46	P×P
R3A	47	P5T
T5T	48	T6A+
R4C	49	T5A
R5A	50	A×P

Demasiado inocente para detener el avance victorioso de los peones blancos pasados.

T7T+	51	R3A
A×A	52	T4A+
R6R	53	T×A
P5A	54	T6T
P6A	55	T6AR
P7A	56	P4C
T5T	57	...

La más rápida manera de ganar, que tiene la fascinación de un estudio.

...	57	P6T
T5A	58	T×T
P×T	59	Abandona

Después de P7T; 60, P8A=D, P8T=D, las blancas ganan con 61. D8R+.

LA TECNICA DE LAS COMBINACIONES

Está muy extendida la idea de que la facultad de crear combinaciones en ajedrez no se puede adquirir, sino que depende más bien de un poder innato de cálculo e imaginación. Los jugadores experimentados saben, sin embargo, que esta opinión general es errónea, y que la mayoría de las combinaciones que ellos han realizado son debidas al conocimiento de elementos tales como el famoso sacrificio de alfil blanco en 7TR o 7AR, el cual no da al primer jugador mucho que pensar. Parece natural que el poder de combinación se pueda desarrollar con el estudio aislado de sus elementos componentes. Nadie dudará que la destreza para meditar sobre un asunto pensadamente por anticipado puede ser puesta en práctica, y como ha sido probado por los psicólogos que la imaginación, que es la que proporciona las ideas y sorpresas necesarias para la combinación, no puede ofrecer nada absolutamente nuevo, basta limitarse a combinar elementos muy conocidos para desarrollarla aumentando el conocimiento de tales elementos.

Sería una grata tarea escribir una teoría completa de las combinaciones; se demostraría la concurrencia de tipos de combinaciones y mostrar que los principales factores se deben tener en cuenta al juzgar su corrección y al llevarlas a cabo.

Consideraremos aquí no el eternamente discutido sacrificio de alfil en 7TR combinado con C5C+ y D5TR, sino la cooperación de la dama y torre atacando e invadiendo la posición del rey negro de la forma que es usual en la práctica después del enroque en el lado de rey, a través de la columna de TR o también horizontalmente en la octava línea, si el rey negro se ha escapado; es decir: 2TR o 2CR, mientras la dama y una torre blancas han penetrado en la octava fila.

En este grupo de combinaciones hay una sola regla, cuyo conocimiento nos llevará a realizarlas correctamente, mientras que al jugador que la desconozca le será casi imposible encontrar el verdadero método, porque se perderá entre las innumerables variantes. Esta regla enseña que en aquellos casos en que la dama no da mate inmediato, es mejor colocar la torre delante y la dama detrás de la torre. En otras palabras: es exactamente lo contrario de lo que se hace en los ataques de mate con dama y alfil, donde la dama, por regla general, se sitúa delante del alfil, pues de otra manera éste solamente

podría dar un inofensivo jaque. Pero precisamente por esta equivocada analogía es por lo que los jugadores que no conocen la regla caen automáticamente en el procedimiento erróneo en los ataques de dama y torre. Además, la razón lógica de la regla es extremadamente simple: cuando el rey permanece en 1CR, en el caso del ataque vertical (a lo largo de la columna de TR), o en 2TR, en el caso del ataque horizontal (a lo largo de la octava línea), la torre con jaque en 8TR, obliga al rey a salir de su refugio y a aventurarse a ir a 2AR o 3CR, respectivamente, por lo que la dama puede continuar el ataque contra el rey mientras la torre permanece momentáneamente en 8TR para evitar que el rey vuelva a su refugio. Pero si la dama se sitúa delante y da el jaque en 8TR, la más poderosa pieza queda inactiva en el rincón y la más débil (torre) ha de continuar el ataque contra el rey, que falla por regla general. Por otra parte, en la posición correcta, que es con la dama detrás de la torre, se puede con frecuencia desarrollar una imparable amenaza de mate, porque la dama no solamente protege la torre, sino que, además, gracias a su fuerza en diagonal, quita al rey las casillas de escape. Este simple caso aparece en el siguiente ejemplo que precede de las más antiguas partidas.

BLANCAS

Zuckertort

P4R	1
C3AR	2
P4D	3
C×P	4
C3AD	5
A2D	6
A3R	7
P×P	8
C×CD	9
D-O	10

NEGRAS

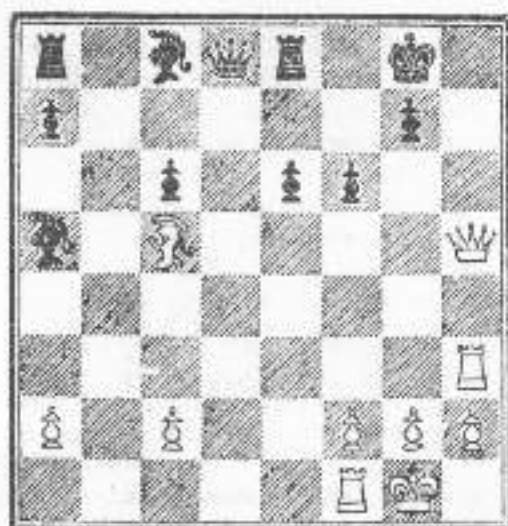
Andersen

P4AD
P3R
P×P
C3AR
A5C
C3A
P4D
C×P
P×C
C×C

Ningún jugador moderno habría jugado así, teniendo a su disposición C×A. Pero esto ocurrió mucho antes de que esta manera de jugar cayese dentro del campo de las tablas y ellos jugaban en aquel tiempo con alegría y vigor.

P×C	11
T1C	12
T3C	13
A5AD	14
A×P+!	15
D5T+	16
T3TR	17

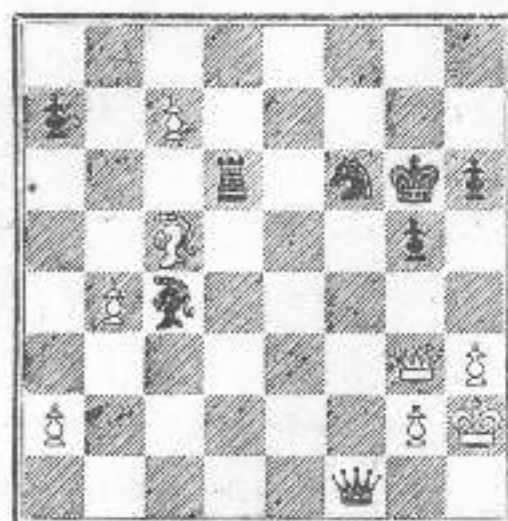
A×P
O-O
A4T
T1R
R×A
R1C
P3A



Ahora vemos una típica posición de ataque por la columna de TR. Al parecer, las blancas no tienen más que un jaque perpetuo, pero esto es debido a que la dama está delante de la torre. Cambiando la posición de la dama y de la torre se percibe que las blancas pueden forzar el mate en tres jugadas. En efecto; la posición de las negras es desesperada porque las blancas tienen tiempo para hacer este cambio.

D6C	18	A8T
T7T	19	D2A
D5T con mate inmediato.	20	

Ahora consideraremos un ejemplo de ataque sobre la octava horizontal.



La posición se alcanzó en una partida del *match* jugado en Viena, 1914. Con objeto de atacar, las negras permiten que uno de los peones de su oponente llegue a dama. Continuó:

P8AD=D	1	T8D
D8AR	2	D8T+
R8C	3	D8R+

Sería un error C4T+, porque el blanco sacrificaría su vieja dama y daría mate con la nueva.

Se podría pensar que las negras quedarían satisfechas ahora con unas tablas, pero han buscado y encontrado una manera de colocar la dama detrás de la torre y el ataque triunfa rápidamente.

R2T	4	D4R+!
-----	---	-------

Las blancas no pueden replicar con 5, P3C porque las negras forzarían el mate con A4D!; 6, D×T, D7C+.

D3CR	5	D8T!
------	---	------

Con lo que se alcanza la verdadera posición. Mucho más débil sería T8+, lo que permitiría al blanco permanecer con un fuerte peón pasado por una pieza.

D6D	6	...
-----	---	-----

Un paliativo al que las negras no hacen caso. La más prolongada resistencia, aunque con el mismo fruto, se haría con 6, D3R, T8T+; 7, R3C, C4T×; 8, R3A, T8A+; etc.

...	6	T8T+
R3C	7	D6A-
Abandona	8	

Ahora, un ejemplo más; esta vez verdaderamente reciente.

DE UNA EXHIBICION DE SIMULTANEAS EN LODZ

Partida núm. 1.034

BLANCAS		NEGRAS
Alekhine		N. N.
P4D	1	P4D
C3AR	2	C3AR
P4A	3	P3R
A5C	4	CD2D
C3A	5	P3A
D2A	6	...

Antiguamente, los maestros solían ganar numerosas partidas a los aficionados después de pocas jugadas a causa de su gran conocimiento de la teoría de las aperturas. Actualmente tienen que evitar los métodos familiares de la teoría si no quieren caer en una de las numerosas variantes de tablas. Aquí Alekhine, evidentemente, quiere evitar la Defensa Cambridge Springs y habría tropezado con algunas dificultades si su oponente hubiese encontrado la correcta réplica 6... P3TR.

...	6	D4T
-----	---	-----

Como el negro no se ha dado cuenta de la diferencia que supone el que el PR no esté en 3R, él continúa la Defensa Cambridge Springs tal como la ha aprendido.

A2D!	7	D1D
P4R	8	P×PR
C×P	9	A2R
A8D	10	P3CD
O-O	11	A2C
TR1R	12	O-O
TD1D	13	D2A

Las blancas han completado su desarrollo y mantenido así su ventaja de posición, pero ahora se ven obligadas a atacar si no quieren perder gradualmente esta ventaja.

C3C	14	TR1R
C5C	15	C1A
C5T!	16	C3C
A×C	17	PT×A

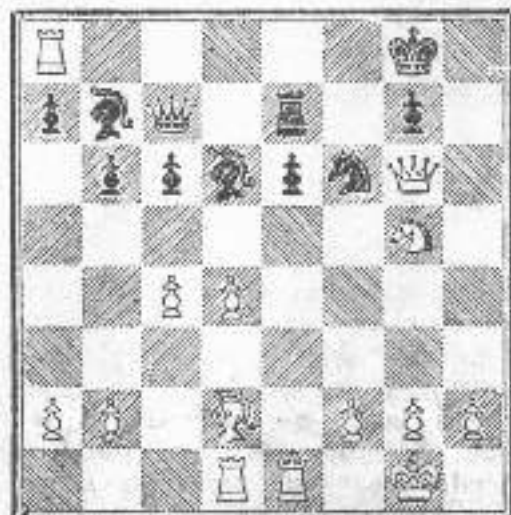
Por este cambio, las blancas han obtenido la primera condición para un ataque por la columna de TR.

C4A	18	..
-----	----	----

Amenazando 19, C×PA, de tal manera que el negro se ve forzado a la siguiente réplica.

...	18	A3D
C×PC!	19	P×C
D×P	20	T2R

Con la intención de jugar D-2D-1R, Alekhine demuestra que este plan es inadecuado, pero la situación negra no era satisfactoria en cualquier otra continuación.



Ahora sigue el centro de toda la combinación. Las blancas desean llevar su

torre para atacar por la columna de TR. Para ello disponen el camino T-3R-3TR. Pero la correcta formación de ataque exige que la torre debe preceder a la dama. Por ello la torre irá a 4TR y la dama a 3TR, y esta disposición es decisiva.

T4R	21	D2D
T4T	22	D1R
D3D	23	T2A
D3TR	24	Abandona

Después de 24... R1A, la partida se gana con 25, T8T+, C1C; 26, T1R!, A1A; 27, D4T.

LA DEFENSA ALEKHINE

Esta defensa fué introducida por Alekhin en el torneo de Budapest de 1921, y por ello lleva justamente su nombre. Pero la apertura se debe, en gran parte, a los trabajos de investigación y análisis de Gunfeld.

La idea es después de

P4R	1	...
-----	---	-----

Las negras intentan por medio de

...	1	C3AR
-----	---	------

atacar este peón y provocar su avance,

P5R	2	...
-----	---	-----

porque el peón así avanzado ofrece al segundo jugador un punto de ataque sobre el centro por P3D. Por otra parte, las blancas apenas obtendría ventaja jugando cuidadosamente y evitando 2, P5R. Después de 2, P3D, P4R de las negras puede ser dudoso, porque las blancas pueden sación del caballo negro en 3AR. Pero jugar 3, P4AR con ventaja gracias a lo después de 2, P3D, las negras pueden forzar una fácil variante de la Defensa Siciliana con P4AD. Las negras tienen todavía menos temor a 2, C3AD, porque no conocen nada mejor que 2... P4R. Llegando así a la Partida Viénesa y no habiendo jugado P4R en el primer movimiento, las negras han evitado al menos el Ruy López. Pero a 2, C3AD se puede responder muy bien con 2... P4D, con la continuación 3, P5R, CR2D; 4, C×P, C×P; 5, C3R, P3R; 6, C3A, C×C+; 7, D×C, C3A; ó 3, P×P, C×P; 4, A4A, C3C; 5, A3C, P4AD; 6, P3D, C3A; etc. Evidentemente, en ambas continuaciones las negras alcanzan una posición satisfactoria.

La real y esencial variante de la Defensa Alekhin se alcanza después de 2, P5R, por

... 2 C4D

Las negras desean provocar P4AD para debilitar la columna de dama, base del ataque después de la jugada negra P3A y P×P.

P4D 3 P3D
P4AD 4 ...

Una continuación menos ambiciosa, menos arriesgada, pero también menos peligrosa para las negras que la formación de cuatro peones introducida aquí, es 4. C3AR, después de lo cual las negras no deben continuar simplemente su desarrollo con A4A, como jugó Tarrasch contra Bogoljubow, en Breslau en 1925, sino continuar el ataque contra 4R, que es lo que debió jugar con 4... A5C, mas de acuerdo con el espíritu de la apertura. Después de 3. A2R, nosotros debemos recomendar la innovación 5... C3C.

... 4 C3C
P4AR 5 ...

En lo que respecta a P×P, véase la siguiente partida:

... 5 P×P
PAXP 6 C3A

A4A se ha jugado frecuentemente aquí. Pero en el ataque a los peones centrales blancos radica el significado de toda la apertura; por ello es mejor que el alfil esté en disposición de ir ventajosamente a 5C en previsión de que el blanco juegue imprudentemente 7. C3AR.

A3R 7 A4A

Ahora las negras no tiene nada mejor, dama con P3R.

C3AD 8 ...

Quizá sea preferible aquí 8. C3AR, como jugó el autor en Viena, 1928, contra puesto que no desean encerrar su alfil de Takacs. Naturalmente, después de 8... C5C, puede seguir 9. C3TD. De otra manera, después de la continuación de desarrollo o después de A5C, el CD blanco puede desarrollarse a 2D, que asegura más el centro de peones.

... 8 P3R
A2R 9 ...

En esta posición normal, las negras tienen dos continuaciones para romper el centro blanco. La más antigua consiste en C5CD en combinación con P4A, y la otra, menos molesta y que se prefiere actual-

mente, es P3AR. Es evidente que las blancas tienen mejor desarrollo de piezas, pero todavía no se ha podido encontrar una continuación capaz de compensar la debilidad producida en los peones blancos por su prematuro avance.

Partida núm. 1.035

DEFENSA ALEKHINE

Pistyan, 1922

BLANCAS		NEGRAS
H. Wolf		Gruenfeld
P4R	1	C3AR
P5R	2	C4D
P4D	3	P3D
P4AD	4	C3C
P×P	5	P×P
A3R	6	A2R
A3D	7	CD2D
C2R	8	C3A
P3TR	9	0-0
C2D	10	...

Aquí parece más natural CD3A. Las blancas juegan para atacar en el flanco de rey y no tienen en cuenta que el centro no se ha estabilizado todavía, y es un hecho conocido que los ataques en el flanco de rey fallan si el oponente obtiene un contraataque a través del centro. Gruenfeld prepara esta ruptura en las siguientes jugadas de un modo bien meditado y la lleva a cabo en el último momento, pero con el tiempo suficiente para reducir al absurdo el ataque blanco.

... 10 T1R
D2A 11 C3C2D

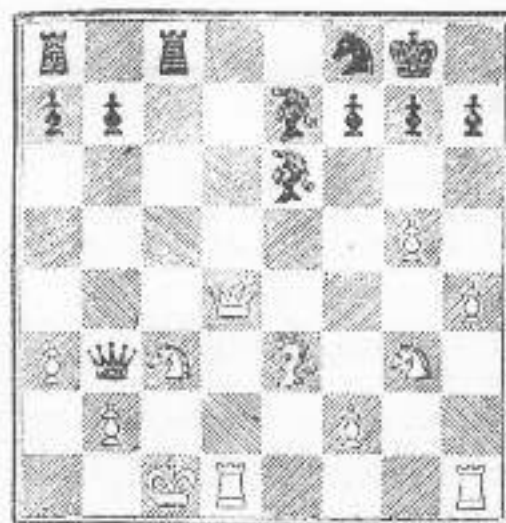
Por una parte, el C va a 1AR con propósitos defensivos, y por otra, se intenta que después de la jugada negra P4D, las blancas no puedan jugar P5A con la ganancia de un tiempo.

P4CR	12	C1A
0-0-0	13	P3A
C3CR	14	P4D
P5C	15	P×P

Con esto las negras aíslan el PD blanco y obtienen el control de su casilla 4D, y en consecuencia, rechazan completamente el ataque blanco y obtiene un contraataque dentro de la situación. Se puede observar que si los dos peones continúan capturando, las negras conservan la ventaja.

E×P	16	C4D
P4TR	17	C5C

D1C	18	CXA
DXC	19	D4D
P3T	20	A8R
C2D	21	P4AD
C1C	22	PXP
DXP	23	TR1A+
C3A	24	D6C



El ataque negro es ahora abrumador. Las blancas no tienen defensa contra la amenaza AXP.

C3C2R	25	AXP
PXA	26	DXP+
R2A	27	D8C+
R2D	28	...

Las blancas deben inclinarse ante lo inevitable, porque después de 28, R1A, las negras deciden la partida aun más rápidamente con A4A.

...	28	T1D
-----	----	-----

Y las negras ganan.

JOYAS DEL TABLERO

(Viene de la pág. 157)

D4A—, ganando el alfil. Tampoco serviría 7. D1D? por 7... P4D, seguido de PXP, ganando.

D6D! 7 ...

Trabando completamente el juego enemigo.

...	7	0-0
ADXP	8	C3C
A5CR	9	D1R

Era mejor 9... D3C; 10. 0-0-0, P4AD; 11. A7R, CXA; 12. DXC, C3A; 13. D4T, C4T; 14. C3C, D3C, etc.

0-0 10 R1T

Si 10... DXP; 11. A3C, seguido de TD1R, con un excelente juego.

TD1R	11	P3A
P5R!	12	P4AR

Forzada, pues si 12... PXP ó PXA; 13. CXP, TXT+; 14. TTT, y el negro está perdido por la amenaza de A7A.

C4D 13 P5A

No resta más que esperar el ultimátum, pues las piezas del ala dama no se pueden desarrollar, y aunque así sucediera, no llegarían a tiempo en socorro de su rey; todo esto debido al cambio defectuoso de piezas en la apertura.

P6R 14 ...

Dando desarrollo a las piezas enemigas; pero, en compensación, da juego a sus torres en las columnas centrales.

...	14	PXP
CXP	16	AXC
TXA	16	D1AD

Las negras se creen desahogadas en su posición, pero Morphy ha visto, ¡a elegas!, que si no existe el caballo de 3C y el PTR había mate con la dama en la columna torre; por lo tanto, el sacrificio se impone.

TXC	17	PXT
DXP	18	...

Amenazando D5T++.

... 18 D4AR

Única para evitar el mate; si 18... D1R; 19. DXD, TXD; 20. TXP, R2T (si 20... P3CR; 21. A6+ y mate a la otra); 21. A7A, P3CR; 22. A6A, P4CR; 23. TTA, P5C; 24. T4A con mate inevitable.

TXPH	19	...
------	----	-----

Genial sacrificio de dama, no por el hecho de especular sobre un mate, sino con la idea de ganar el CD.

...	19	DXD
TXT+	20	R2T
A8C+	21	R1T
A7A-d	22	R2T
AXD+	23	RXA
A4A	24	...

para ganar el caballo y la partida.

ESCOGIDAS

Por Luis de Marimón

De todo un poco iremos viendo en esta sección. Nuestra pretensión fué precisamente esta al crearla: ofrecer a los benévolo lectores una muestra típica y buena de cada uno de los sistemas y circunstancias de juego que por sí solos o en sabia y armoniosa proporción dan lugar y origen a las más bellas partidas de ajedrez.

Por esto no podía faltar a la lista la partida que comentamos hoy. Es un ejemplo didáctico y preciso de esta proporción que más arriba hemos mencionado. En ella se hermanan las dos escuelas de posición y combinación y la justa mezcla de ambas es la base de una espléndida victoria.

No todo tiene que ser a base de sacrificios más o menos audaces, ni tampoco de áridas y lentas especulaciones, y el valor real de esta partida reside precisamente en esta afirmación. En la perfecta, difícil y rara conjunción con que coinciden los dos estilos más opuestos.

TORNEO DE ZURICH, 1934

Partida núm. 1.036

P. D. DEFENSA ORTODOXA

BLANCAS		NEGRAS
Buwe		Lasker
P4D	1	P4D
P4AD	2	P3R
C3AD	3	C3AR
A5C	4	CD2D
P3R	5	P3A

Con esta jugada el negro parece indicar que tiene el propósito de entrar en la Defensa Cambridge-Springs por 5... D4T.

C3A 6 ...

El blanco puede evitar en esta posición la citada defensa, ya con la variante simplificada 6, P×P, por ejemplo: 6, P×P, PR×P; 7, A3D, A2R; 8, D2A, O—O; 9, C5R, partida Alekhine-Kashdan, Torneo de Pasadena 1931, ya con la jugada de Marshall, desde luego menos sólida, pero más audaz: 6, P4R!?, P×PR; 7, C×P, A2R; 8, A3D, O—O;

9, D2A, partida Alekhine-Lundin, Torneo de Oerebro, 1935,

... 6 A2R

El negro renuncia a la Cambridge-Sprints y entra por los caminos de la Ortodoxa,

D2A 7 ...

Con 7, T1AD, se entraba en otras conocidas variantes de esta defensa: 7, T1AD, O—O; 8, A3D, origen de infinidad de partidas. No obstante, la del texto es la más exacta, puesto que la jugada negra P3A siempre es más efectiva contra 7, T1AD del blanco.

... 7 0—0

Por intervención de jugadas se ha llegado a una conocida y estudiada posición: 1, P4D, P4D; 2, P4AD, P3R; 3, C3AD, C3AR; 4, A5C, CD2D; 5, P3R, A2R; 6, C3A, O—O; 7, D2A, P3A, en la que este último movimiento no es el más recomendable. La teoría indica como satisfactoria: 7, P4AD; 8, T1D, D4T; 9, PA×P, C×P; 10, A×A, C×A; 11, A2R, C3AR; 12, O—O, P×P, partida séptima del «match» Capablanca-Lasker, 1921. Últimamente, Pirc ha ideado la continuación: 7... P3TR; 8, A4T, P4A; (es interesante 8... P3A; 9, P3TD, P3T; 10, P5A, T1R; 11, A3D, P4R!; 12, P×P, C5C; 13, A×A, D×A; 14, P4C, C2×P; 15, A2R, C×PA!; y el negro ganó brillantemente, partida Asgeirsson-Rand; torneo de Munich, 1936); 9, PA×P, C×P; 10, A×A, D×A; 11, C×C, P×C; partida Flohr-Sthalberg, Torneo de Bad Kemer, 1939,

P3TD 8 ...

Otro plan a seguir es: 8, T1AD, T1R; 9, A3D, P×PA; 10, A×P, C4D; 11, A×A, entrando en la continuación normal con un tiempo de diferencia con la posición del texto; partida Capablanca-Lasker, 11 del «match», 1921,

... 8 T1R
T1AD 9 P×
A×P 10 C4D

A×A 11 D×A

en una posición similar, sin P3TD, de la antes citada partida, Lasker jugó T×A y se encontró repentinamente con dificultades de desarrollo.

C4R 12 ...

Ahora no es posible la liquidación que sin P3TD se iniciaría con... D5C, como en varias partidas del «match» Alekhine-Capablanca, 1927.

... 12 C4.3A
C3C 18 P4A!

El negro va consiguiendo poco a poco su liberación.

0-0 14 P×P
C×P 15 C3C
A2T 16 T1C!

Una excelente medida defensiva que evita la molesta 17... D7A, que ahora sería anulada con 17... A2D seguido de 18... TR1AD.

P4R 17 T1D
TR1D 18 A2D
P5R 19 C1R
A1C 20 ...

El blanco intenta a toda costa el ataque directo contra el rey negro, descuidando excesivamente el centro del tablero.

... 20 P3C
D4R 21 A5T!

Obligando a debilitar el flanco de dama y a cerrar una diagonal al alfil blanco.

P3C 22 A2D
P4TD 23 C4D!
A3D 24 TD1A
A4A 25 A3A!

¡Una fineza posicional! Lasker no duda en dejarse aislar un peón a cambio de eliminar la pieza más activa del blanco.

C×A 26 P×C
T3D 27 ...

Un error posicional: Era más prudente 27, C2R.

... 27 C5C!

Una fina jugada que obliga a las blancas a abandonar la columna de dama so pena de tener que adoptar una inmediata actitud pasiva con la triste T3.1D.

T3AR 28 T2A
P4T 29 ...

Al ver las blancas que van perdiendo terreno en el centro, deciden buscar en el flanco de rey una decisión inmediata.

... 29 T2.2D
P5TR 30 D4C!

Y no inmediatamente 30... T5D; 31, D3R, y el ataque blanco sigue presionando.

T1R 31 T5D
P×P! 32 ...

Una bonita y oculta combinación: La dama blanca no se puede tomar, pues después de 32... T×D; 33. P×PA+, R1A; 34. C×T!, D5T; 35. P×C=D, R×D; 36. A×P+, las blancas tienen dos peones de más y una posición excelente a cambio de la calidad sacrificada.

... 32 PT×P
D2R 33 ...

33, D3R podría seguir: 33... D×D; 34, T1×D (si T3×D, C7A) C7A!; 35, T2D (si 35, T3D, C8R!; 36, T×T, C×T; 37, P×C, T×Tet), T8D; 36, C1A, T×C!; 37, R×T, T8D jaque y mate a la otra.

D1A 33 T7D!
34 ...

La otra posibilidad era: 34, D4R, T15D; 35, D1C, C7A, y la posición negra es muy difícil.

... 34 C7A!

Las negras no dan ahora tregua ni reposo. Con la jugada del texto tienden una profunda y sorprendente celada en la que cae su adversario.

C4R 35 ...

El blanco cree ganar material, pero no cuenta con la respuesta del negro. Tampoco era satisfactoria 35. T1AD, D×PR, y el resto es relativamente fácil para el negro.

... 35 D×PR!!

¡Un sacrificio posicional de dama! El genio de Lasker brilla aquí a gran altura al prever la posición a una distancia de quince jugadas. No es raro encontrar un sacrificio de dama para lograr una com-

binación inmediata de mate en pocas o varias jugadas. Pero si lo es, y de un mérito extraordinario, cuando el objetivo que se persigue no consiste en otra cosa que en poder alcanzar unas ventajas posicionales a cambio de la propia desventaja material, ventajas, además, que sólo pueden ser efectivas al cabo de un largo número de jugadas.

En cambio, sería falso para el negro: 35... C×T; 36, C×D, C×T+; 37, C×C!, T8D; 38, C1R! y ganan.

C6A+ 36 ...

El blanco, cegado por la posibilidad de ganar material, no advierte la celada que le ha preparado su adversario. Era mucho más sensato renunciar a todos los proyectos ofensivos y aspirar a unas ya difíciles tablas con 36, C×T!, C×T; 37, T3R, D5D; 38, D×C, D×C; 39, D×D, T×D, y el blanco, a pesar de su peón de menos, todavía puede defenderse.

... 36 D×C
T×D 37 C×T

A pesar de su inferioridad material, el negro munda en el tablero gracias a la espléndida situación de sus piezas y a la precaria colocación del rey y la dama blancas.

T1A 38 ...

Naturalmente, la torre no puede abandonar la primera fila por la mortal amenaza 38... T8D.

... 38 C5R!
A2R 39 ...

Lo mejor para desviar la presión que el negro ejerce sobre el PAR. No era suficiente 39, P3A, C6D (si 39... C6C; 40, D2A!, T×D; 41, R×T y las blancas recuperan la pieza y han aliviado su posición); 40, D1R, T×PC!; (no 40... T8D; 41, T×T, T×T; 42, D×T!, C×D; 43, P×C, y las negras quedan con un peón de ventaja solamente); 41, R1T, C6C, ganando pieza y la partida.

... 39 C5D
A3A 40 ...

Si 40, T1R, C×PC!; con gran ventaja. (No 40... C×A; 41, T×C, T8D; 42, T1R, C7D; 43, T×T!, C×D; 44, T×T, R2C; 45, R×C, CTZ).

... 40 C×PA
D4A 41 ...

Ahora ya de nada serviría 41, D×C, T×D; 42, R×T, C×A; 43, R×C, T3D; y con dos peones de ventaja las negras ganan fácilmente el final.

... 41 C6D
T1AR 42 ...

Naturalmente, si 42, T1D, C×A; 43, P×C, T×T+ ctz. Y si 42, D3A, C×T!; 43, D×T, C×A+; 44, P×C, T×D ctz.

... 42 C4R!

Son admirables los movimientos de los caballos negros que armoniosamente compenetrados, hostigan continuamente a las piezas blancas sin dar tiempo a éstas para mejorar de posición y hacer valer así su ventaja material.

D4C 43 C4R×A+
P×C 44 C7R+
R2T 45 ...

Si 45, R1T, C6C+; Y si 45, R2A, C5A+; 46, R3R, C7C+; 47, R4R, T7R+.

... 45 C5A+
R1T 46 ...

Si 46, R3C, P4CR!; y solamente puede pararse el mate en 7CR a cambio de una irreparable entrega de material, pues si 47, T1CR, C7R+, ganando una torre, y si 47, T2A, T×T; 48, R×T, C6D+, ganando la dama.

Por otra parte, si 46, R1C, P4R!, y no se puede evitar sin pérdida la mortal amenaza 47... T7C+, seguido de T1, T8D-.

... 46 T7.5D
D7R 47 R2C!

Con la eventual amenaza... T1T+.

D7A 48 T1.4D

El blanco es impotente para anular esta preparación del ataque final.

T1R 49 ...

Si 49, T2A, T4T jaque; 50, T2T, T8D, mate!

... 49 T4C
D×PA 50 ...

Ya no hay jugada para el blanco. Si 50, T6R, T8D+, Si T4R, T6D; 51, R2T, T7C mate. Si D8C, C6D!; 51, T2R, T5T+; 52, T2T, C7A mate! Si 50, D×PT, T1D ctz. Si 50 D7R, T4T; 51, R1C, T7D; y es inevitable el mate vía T7CR.

... 50 T1D!
Abandonan 51 ...

Pues no se puede evitar T1T mate sin graves pérdidas materiales.

Una hermosa y completísima partida del doctor Lasker.



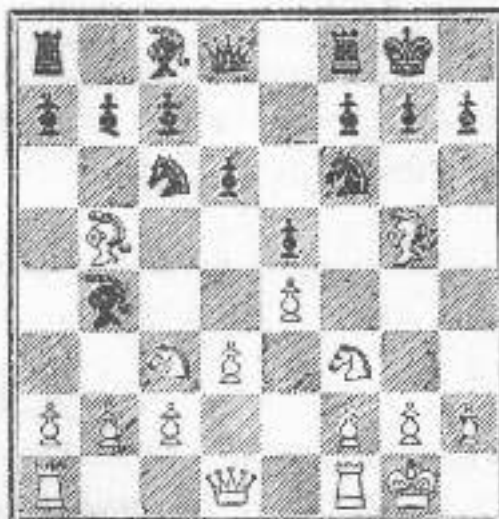
RINCON DEL PRINCIPIANTE

... 5 0-0
El negro sigue la misma línea del razonamiento.

P3D 6 P3D

Estas jugadas tienen el doble objeto de proteger el PR y de abrir la diagonal para el desarrollo del PD.

A5C 7 ...



Una jugada muy poderosa que nos conduce directamente al medio juego, ya que tenemos a la vista una combinación que gana rápidamente con C5D. Esta amenaza hace imposible que el negro continúe de modo similar a nosotros (un largo análisis nos demostraría que el negro perdería jugando A5C). Ahora está obligado a jugar 7...A×C como la experiencia ha demostrado, poniéndose en evidencia tres cosas:

Primera, el completo desarrollo de apertura que se ha conseguido en sólo siete jugadas. (Esto suele variar hasta la jugada diez o doce en algunos casos excepcionales. Pero por regla general son suficientes ocho.) Segunda, el negro se ha visto obligado a cambiar un alfil por un caballo, pero como compensación ha aislado el PTD del blanco y ha doblado un peón. (Esto en la primera fase de juego es más bien una ventaja para el blanco,

ya que el peón está doblado hacia el centro del tablero.) Tercera, el blanco, gracias al cambio, ha establecido un control de peones sobre la casilla 4D, poniendo al negro a la defensiva, ya que, como la experiencia demostrará, conserva la iniciativa una incuestionable ventaja (el valor de la iniciativa será explicado más adelante).

Los principios estratégicos expuestos más arriba son los mismos para toda clase de aperturas, y sólo varían en su aplicación táctica, según las circunstancias.

Antes de pasar más adelante quiero insistir en el siguiente extremo que el estudiante de grabar bien en su mente.

Antes de que el desarrollo haya sido completado no debe moverse ninguna pieza más de una vez, a menos que esto sea esencial para obtener ventaja material o asegurarse libertad de acción.

El principiante hará bien en recordar esto así como esto otro que ya ha sido establecido: sacar los caballos antes de sacar los alfiles.

7.—CONTROL DEL CENTRO

Las cuatro casillas 4R y 4D de cada bando son las casillas centrales y su control es el control del centro. El control del centro es de gran importancia. Ningún violento ataque puede tener éxito sin controlar por lo menos dos de estas casillas, y probablemente tres. Muchas maniobras de la apertura tienen por único objeto controlar el centro, cuya posesión proporciona invariablemente la iniciativa. Es bueno recordar esto siempre, ya que a menudo será la razón de una serie de jugadas, que de otra forma no serían comprendidas. Más adelante insistiré más profundamente en esta cuestión. Ahora dedicaré algún espacio a ver algunas aperturas escogidas al azar, explicando las jugadas según los principios generales. El estudiante entrenará de este modo su pensamiento de modo conveniente y tendrá menos dificultades en encontrar el buen camino cuando se enfrente con una nueva y difícil situación.

EJEMPLO 18:

P4R	1	P4R
C3AR	2	P3D

Una jugada tímida. El negro asume ya una actitud defensiva. En principio la jugada es mala. En las aperturas siempre que sea posible debe moverse piezas y no peones.

P4D	3	...
-----	---	-----

El blanco emprende inmediatamente la ofensiva y conquista el control del centro con objeto de tener amplio sitio para desplegar sus fuerzas.

...	3	C2D
-----	---	-----

El negro no quiere renunciar al centro y prefiere la jugada del texto a C3AD, en donde el caballo estaría en su casilla natural. Pero en principio la jugada no es buena, ya que bloquea la acción del AD, y en vez de facilitar el desarrollo de las piezas negras tiende, por el contrario, a restringirlas.

A4AD	4	P3TR
------	---	------

El se ve forzado a pagar la falta de su jugada anterior. Tal jugada por parte del negro condena por sí misma cualquier forma de apertura que la haga necesaria. El blanco amenazaba C5C, y el negro no podría evitarla con 4. ..., A2R, por 5. P×P, C×P (si 5. ..., P×P; 6. D5D); 6. C×C, P×C; 7. D5T, y el blanco gana un peón y queda en una posición perfectamente segura.

C3A	5	CR3A
A3R	6	A2R
D2R	7	...

Notemos que el blanco no enroca aún. La razón es que primero quiere desplegar sus fuerzas y por medio de la última jugada obligar al negro a jugar P3AD, haciendo sitio a la dama, ya que el blanco amenaza T1D seguido de P×P. Las demás alternativas del negro le obligarían, finalmente, a jugar P×P, abandonando el centro del blanco.

...	7	P3A
T1D	8	D2A
0-0	9	.

Con esta última jugada el blanco completa su desarrollo mientras que el negro está evidentemente mucho más retrasado. Un sencillo examen bastará para ver que la posición del blanco es imposible de saltar. No hay puntos débiles en su armazón y sus piezas están listas para cualquier maniobra que se quiera llevar a cabo con objeto de comenzar el

ataque a la posición enemiga. El estudiante debe estudiar minuciosamente este ejemplo. Con ello se dará cuenta de que a veces conviene retrasar el enroque. He dado las jugadas como me han parecido, sin seguir ningún patrón de libro de aperturas. No sé si las jugadas dadas por sí están de acuerdo con la teoría, pero en la presente parte de esta obra no es conveniente entrar en discusiones meramente técnicas que el estudiante podrá comprender perfectamente cuando haya adquirido más práctica.

P4R	1	P4R
C3AR	2	P3D
P4D	3	A5C

Una mala jugada, que viola uno de los principios establecidos, según el cual ha de haber desarrollado por lo menos un caballo antes de sacar los alfiles, y también porque conduce al cambio de un alfil por un caballo, que en plena apertura es generalmente malo, a menos que exista alguna compensación.

P×P	4	A×C
-----	---	-----

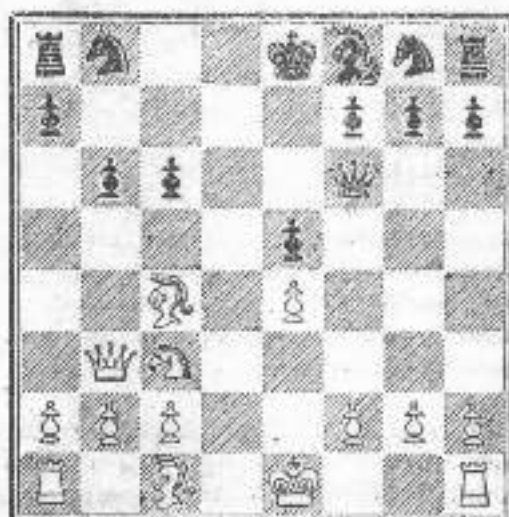
4. P×P perderá un peón.

D×A	5	P×P
A4AD	6	D3A

Si 6...C3A; 7. D3CD gana un peón.

D3CD	7	P3CD
C3A	8	P3AD

Para evitar C5D.



El negro, sin embargo, no tiene más pieza fuera que la dama, y el blanco, con un alfil y un caballo ya desarrollados, tiene la oportunidad de obtener ventaja rápidamente jugando de alguna forma C5D. El estudiante debe analizar las diversas variantes que parten de esta posición.

Por J. MANDIL

UN CONCURSO INTERNACIONAL

(Continuación.)

c7 2 Ag4

Desplazamientos de los alfiles que producen autoobstrucciones a su Rey. Gracias a ellas y a que no podrá ocupar el Rey la casilla ef5, porque interceptaría al Ag4, podrán las blancas capturar una de los dos alfiles.

g3+ 3 Re5

Si 3... Re; 4. f3, A juega; 5. f5, A x P; 6. Ae2+, R. juega; 7. A x A y ganan. Si 3... Rf3; 4. Ad1+ y ganan.

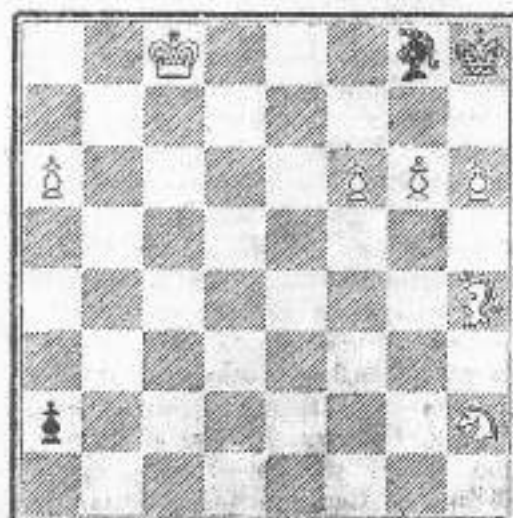
14+ 4 Rh6
P x A 5 R x P
c6! 6 ...

Este peón, que en el planteo estaba en su posición inicial ef2, puede triunfar. De salida y por medio de un jaque a doble agresión, capturó un alfil. Ahora produce un cierre de línea o interferencia blanco-negra, y más adelante, según veremos, efectúa un desbloqueo de casilla y ganará un precioso tiempo.

... 6 A13+
Rh2 7 Ab7
P x P 8 Rg7
Ae6 9 y ganan

T. G. Pollard (Mere)
Mención honorífica

Núm. 9



Blancas juegan y ganan (7 x 3).

Solución:

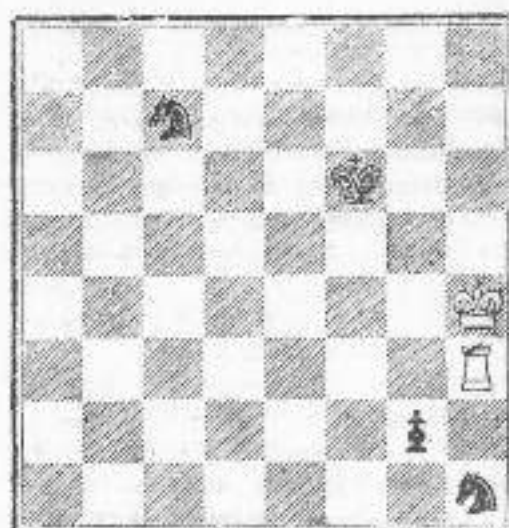
f7 1 a1-D
A16+ 2 ...
Si 2. f8=D-, D x P+; 3. Rb8, Db7+;
4. R x D, ahogado.

... 2 D x A
g7+ 3 Rh7
f8=C+! 4 R x P
Cg4+ 5 R x P
C x P 6 R x Cf6
C7d+ 7 Re7
Cc5 8 y ganan

Una promoción menor, previo sacrificio de alfil, seguida de varios desplazamientos de rey negro y plazamiento estratégico del caballo recién promovido.

Dr. E. Woelfmy
Mención honorífica

Núm. 10



Blancas juegan y entablan (2 x 4).

El trabajo biográfico sobre el fallecido Campeón del Mundo, Dr. Alekhine, que publicamos en nuestro número anterior, estaba basado en el prólogo que nuestro Director escribió para la obra, próxima a publicarse, de la Editorial Dossat sobre el segundo encuentro Alekhine-Euwe para el campeonato del mundo, que además contendrá un análisis del celebre match Reshevsky-Kashdan.

A petición de la mencionada casa editorial hacemos complacidos tal aclaración, a la vez que anunciamos a nuestros lectores la aparición inminente de tal libro, que será para todos del mayor interés.

SECCION ESPAÑOLA DE PROBLEMISTAS DE AJEDREZ (S. E. P. A.)



Toda la correspondencia para esta Sección dirijase a
J. PERIS. - San Vicente, 51, 3.º - VALENCIA



UN CONCURSO TEMATICO ANUNCIADO

La gran revista brasileña de ajedrez «Xadrez Brasileiro», ha organizado un gran concurso temático de composición de problemas con carácter internacional. Los problemas serán en dos jugadas, y habrán de desarrollar el siguiente tema:

En un tema de corrección negra, la jugada de error general origina una nueva amenaza, contingente, de jaque doble de batería con intercepción blanca, y la jugada de corrección evita esta nueva amenaza por intercepción blanca que impide intercepción blanca, dando lugar a un mate final por la misma batería blanca.

Los dos problemas I y II, que ofrecemos como modelos, ilustran prácticamente la idea, en una sola variante.

Los problemas, en número indeterminado, deben enviarse al juez del concurso, Dr. Monteiro da Silveira, rúa Gonçalves Dias, 46, Rio de Janeiro, Brasil. El plazo para su recibimiento terminará el 20 de octubre de 1946. La clasificación de los problemas por orden de méritos y los premios a conceder quedan al criterio del juez.

OTRO GRAN CONCURSO INTERNACIONAL

La sección de problemas de la Federación de Ajedrez de los Estados Unidos anuncia dos importantísimos concursos de composición de problemas, con arreglo a las siguientes bases:

Torneo número 1.—Para problemas directos en dos jugadas. Tres problemas por cada compositor. Premios, 20, 15 y 10 dólares.

Torneo número 2.—Para problemas directos en tres jugadas. Premios: 20, 15

y 10 dólares. No se limita el número de problemas que puede enviar cada compositor.

Se concederán, en ambos torneos, las menciones honoríficas y recomendados que los jueces estimen convenientes. Entre los dos torneos actuarán de jueces los problemistas Geoffrey, Mott-Smith y Kenneth S. Howard.

Cada problema debe enviarse en diagrama, por triplicado, acompañado de la solución completa, pero sólo se pondrá el nombre del autor en uno de los diagramas, junto con las señas del mismo.

Los envíos se harán al Dr. P. G. Keeney, 613 Taylor Avenue, Bellevue, Kentucky U. S. A., debiendo llegar a poder de dicho señor antes del 31 de julio de 1946.

A LOS COMPOSITORES IBERICOS

En la imposibilidad de dirigirnos personalmente a cada uno, la S. E. P. A. tiene el honor de invitar por la presente a los compositores F. Novejarque, E. Puig Ambrós, F. Salazar, R. Lloréns Mach, Jorge Bren, Juan Ruiz Luque, Arturo Pereira da Silva, Jorge Sotto-Mayor Rego, Salvador Betesa, J. Iborra, Vasco C. Santos, M. J. Pinto Gomes, C. Carrió, J. Ribá, E. Freixa, A. Romero Ríos, J. Castro e Melo, J. Gustá, J. Aygües, J. Cortiles, etc., etc. a que nos envíen problemas, en dos o tres jugadas, para los concursos organizados en AJEDREZ ESPAÑOL.

Igualmente invita a participar en los concursos de solución de esta revista a todos los solucionistas españoles que todavía no nos han enviado pliegos de soluciones, en especial los señores Quesada, Rodríguez, Culebra, Pereira da Silva, etc.

Núm. 294 (Peris).—1., Tg7, amenaza 2.De8 mate. Combinación de los temas Barulin y Somoff. A base de esta idea se celebra actualmente el concurso temático

SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS DEL MES DE FEBRERO, 1946.

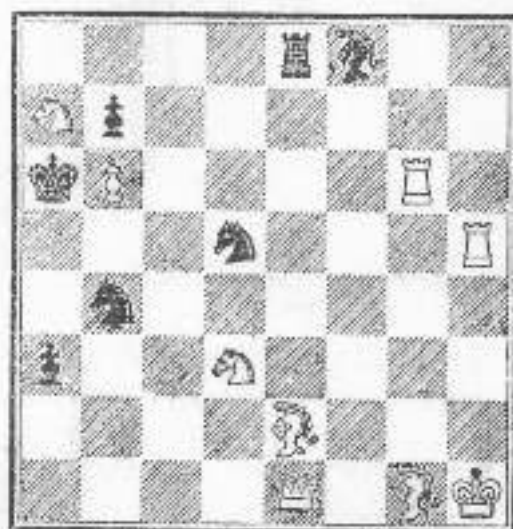
- 1.C×e5?, Ag2! 1. Vale cuatro puntos.
 Núm. 295 (Buchwald).—Insoluble. Si de «La Marseillaise». Vale dos puntos.
 Núm. 296 (Garza).—Tres soluciones: 1.Ad2, 1.Rf4 y 1.R×f2. Vale seis puntos.
 Núm. 297 (Nanning).—1.Cb4, amenaza

2.Cb×d3 mate. Hay un dual grave: 1.Cf4; 2.Pe4 y 2.P×C mate. Vale dos puntos.

Núm. 298 (Buchwald).—1.Ag4, bloqueo. Si 1...Rc5; 2.Ae3 jaque, etc. Si 1...R×e5; 2.Af4 jaque, etc. Y si 1...P juega, 2.Dc4 jaque, etc. Vale seis puntos.

Núm. 299 (Garza).—1.Pe8 (A). Doble solución: 1.Td1, R juega; 2.Pe8(D), R juega; 3.Td7 ó Tg1, etc. Vale seis puntos.

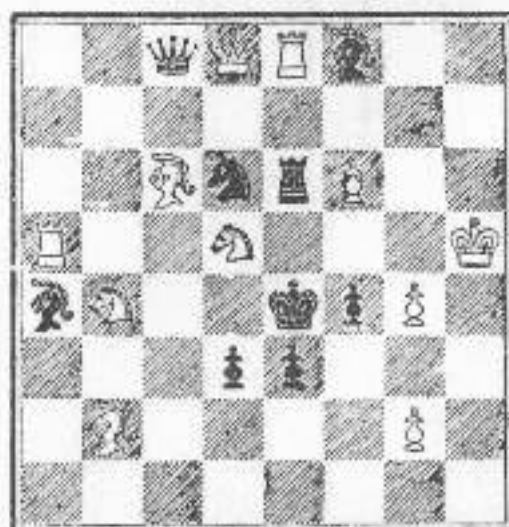
I.—Dr. Monteiro da Silveira
«Xadrez Brasileiro», 1945



Mate en 2

Solución: 1. Dc3.
 1..., Cb juega; 2. Ce5 mate.
 1..., Cb—c6; 2. Ce5 mate.

II.—Dr. Monteiro da Silveira
«Xadrez Brasileiro», 1945



Mate en 2

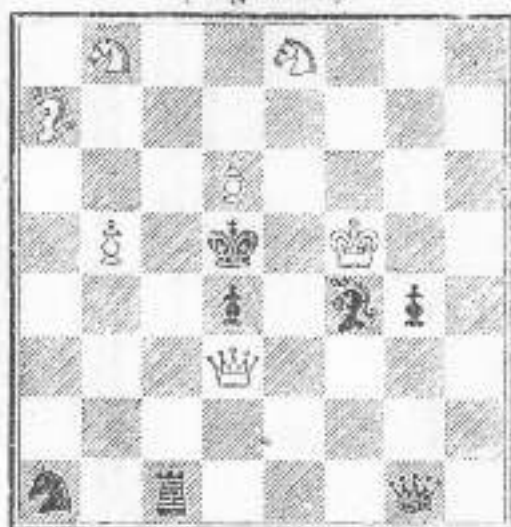
Solución: 1. Ca6.
 1..., C juega; 2. Ce3 mate.
 1..., Cb5; 2. Ce7 mate.

PUNTUACIÓN DE LOS SOLUCIONISTAS

NOMBRES	Anterior	PROBLEMAS						TOTAL
		294	295	296	297	298	299	
V. Aygües	23	2	4	6	2	6	3	46
E. Espresate	23	2	4	6	2	6	3	46
J. Gil	23	2	4	6	2	6	3	46
J. M. ^o Juste	14	2	4	4	2	0	3	29
K. G. Lub	8	2	4	6	2	—	—	22
L. Martínez	0	2	4	6	2	6	3	23
P. Reborio	6	2	4	4	2	0	3	21
F. Velasco	21	2	4	6	2	6	6	47
R. Remartínez	21	2	4	4	2	6	3	42
A. Villegas	16	2	4	4	2	6	3	37
M. Vicente Crochi	8	2	4	2	2	6	3	27

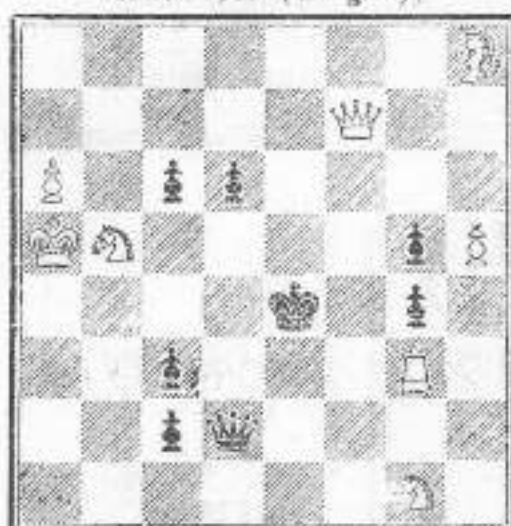
PROBLEMAS INEDITOS PARA NUESTROS CONCURSOS

N.º 312.—L. Bernstein
Buenos Aires
(Argentina)



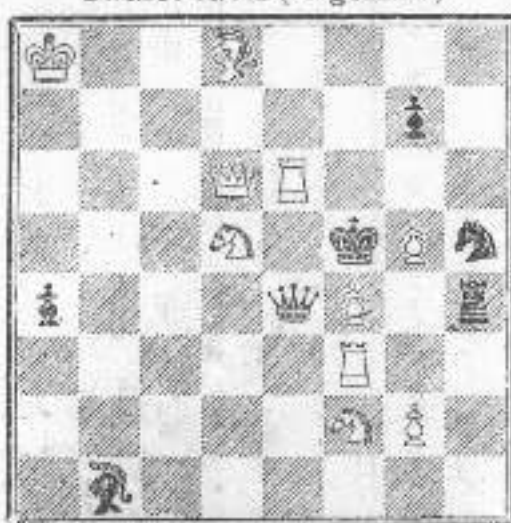
Mate en 2

N.º 314.—L. A. Garza
Montevideo (Uruguay)



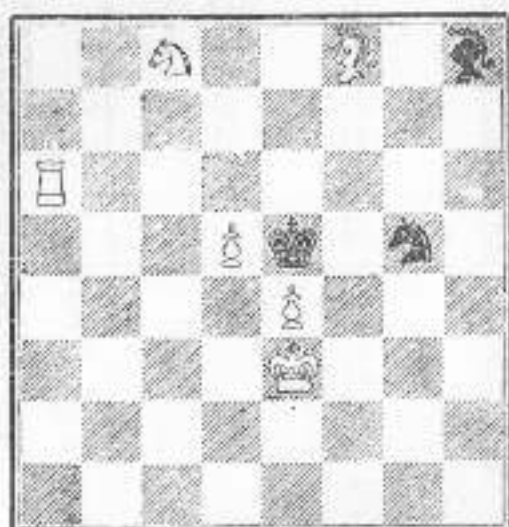
Mate en 2

N.º 316.—Arnoldo Ellerman
Buenos Aires (Argentina)



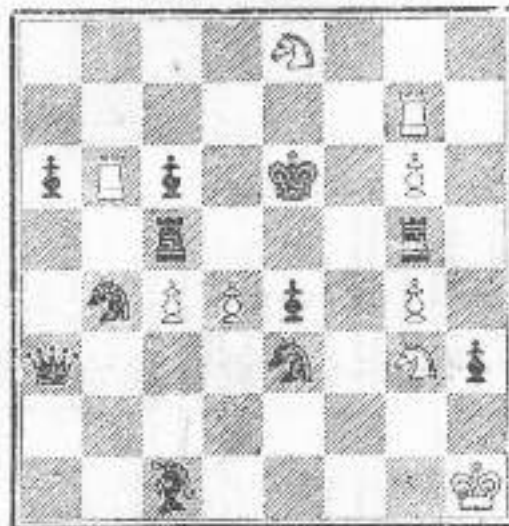
Mate en 2

N.º 313.—A. Gil de la Serna
Madrid



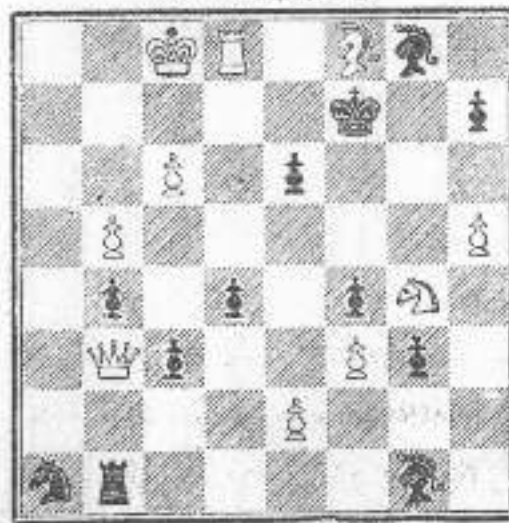
Mate en 2

N.º 315.—L. A. Garza



Mate en 2

N.º 317.—A. Chicco
Génova (Italia)



Mate en 3