

el primero a una inmovilidad total, y la segunda, a la modesta misión que representa la defensa de un peón retrasado.

**Tf3                      20                      Cd5**

Este desesperado intento va a ser magistralmente deshecho. Efectivamente, si el blanco tomase, el negro, respondiendo con 21. ..., c×d; 22. A juega e4, se convertían súbitamente en dueñas del combate.

**Ag1                      21                      Cf4**  
**Df2!                    22                    Ab8**  
**g3!                      23                    C×h**  
**T×f7                    24                    Dd6**  
**Db6!!                  25                    ...**

El ejército blanco, como puede en su adjunto diagrama, penetra en las

líneas enemigas con la velocidad del rayo. La postrer tentativa de la jugada 20 ha permitido el arrasamiento de los puntos de resistencia negros. La estrecha coordinación entre la totalidad de las fuerzas blancas, se ha visto coronada con esta, tan espectacular como hermosa, entrega de Dama. Rubinstein nos remonta a los tiempos románticos de Morphy, Tchigorí, Charonseek, etc.

**...                      25                      Td7**  
**Ae5!                   26                      ...**

Digno remate a tan bella partida. Las negras se encuentran indefensas por completo.

**...                      26                      T×T**  
**A×D                    27                      Tf2+**  
**D×T                    28 Abandona**



## ULTIMA HORA

### El Torneo Internacional de Entrenamiento

La Federación Castellana de Ajedrez, en su Club del Casino Militar, ha improvisado la organización de un torneo de altos vuelos, que tiene carácter internacional, por la presencia en el mismo del campeón del mundo el Dr. Alekhine y del notable ajedrecista checoslovaco Mac Walter. Este certamen sirve de entrenamiento a los jugadores madrileños que componen el equipo español que marchará a Portugal el próximo día 9 de marzo.

No hay que decir que los organizadores han cosechado un éxito rotundo, dada la alta calidad de las figuras reunidas, viéndose el Casino Militar concurrenciadísimo y siguiéndose las incidencias del cuadro de puntuación con vivo interés. Participan en el torneo con Alekhine y Mac Walter, Arturo Pomar, Fuentes, Sanz, Pérez, Cifuentes, Ortueta, Bona y Benito.

Recogemos la interesante partida

Pomar-Alekhine hasta el momento de su suspensión.

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. P×P, P×P; 4. A3D, C3AD; 5. P3A, A3D; 6. C3A, A5C; 7. 0—0, CR2R; 8. T1R, D2D; 9. A5C, P3A; 10. A4T, 0—0—0; 11. CD2D, P4TR; 12. A3C, P5T; 13. A×A, D×A; 14. P3TR, A4T; 15. D2R, A2A; 16. C3C, TD1R; 17. C5A, C1D; 18. D2A, P3CD; 19. C3C, P4CR; 20. C2T, C3R; 21. P4AD, P×P; 22. A×P, R1C; 23. TD1A, C1D; 24. A×A, C×A; 25. D4A, C4D; 26. D5C, T×T+; 27. T×T, P3A; 28. D2R, C3T; 29. C2D, C5A; 30. D4R, D4D; 31. CR3A, C4A; 32. R1T, T1D; 33. T1AD, R2C; 34. P3CD, D×D; 35. C×D, C4D; 36. T1R, R2A; 37. C4R2D, C5C; 38. T6R, T3D; 39. T8R, C×P; 40. C4R, T1D; 41. T×T, C×T; 42. C×P, C8A; 43. P4CD, C6D; 44. P5D, R2R; 45. C7T, P×P; 46. P5C, P5C; 47. P×P, C×P+; 48. R1C, C×P; 49. R1A.

# TORNEO DE ENTRENAMIENTO

por el Dr. Alekhine y el maestro Walter, de los jugadores madrileños que formaban en el equipo español frente a Portugal

## ALEKHINE, VENCEDOR



Gran actuación de WALTER, FUENTES y Arturito POMAR



Nuestros lectores tienen ya noticia del importante torneo celebrado en Madrid últimamente en los salones del Casino Militar. Organizado de forma improvisada y rápida por los directivos de la Federación Castellana, ha resultado en extremo espectacular e interesante. Su objeto, servir de entrenamiento a los jugadores de Madrid que habrían de



formar en el equipo español frente a los campeones lusitanos quedó, sin duda, ampliamente cubierto.

Como se esperaba, el primer puesto fué ocupado por el campeón del Mundo, a quien sólo fué posible arrebatarle medio punto, en una partida que pudo perder ante Fuentes, el español que ha actuado con más eficacia en este certamen. El maestro checo Walter acreditó su elevada calidad de juego conquistando en la última ronda el segundo puesto. Arturito Pomar se mostró tan sagaz y seguro como siempre, ganando cuatro tableros y empatando en dos, con sólo tres derrotas. Al vencer a Fuentes eliminó al jugador madrileño del segundo puesto, Pérez estuvo flojo y desorientado, sin demostrar apenas su gran clase en ninguna de las partidas que disputó. Sanz luchó con denuedo y pudo alcanzar mejor puntuación, destacando sus partidas contra Alekhine y Walter. Ortueta, bastante bien; su encuentro con Alekhine despertó la emoción en el público, pues llegó a alcanzar situaciones de posibilidades ciertas, al menos para la igualdad. Cifuentes, arrancó sendos puntos a Fuentes y Pérez, y, finalmente, los debutantes Bento y Bona acusaron su escasa experiencia en torneos de este tipo.

La clasificación final fué la siguiente:

	J.	G.	E.	P.	Ptos.
Alekhine .....	9	8	1	0	8,5
Walter .....	9	6	1	2	7
Fuentes .....	9	5	2	2	6
Pomar .....	9	4	2	3	5
Sanz .....	9	3	4	2	5
Ortueta .....	9	3	3	3	4,5
Pérez .....	9	3	1	5	3,5
Cifuentes .....	9	2	1	6	2,5
Bento .....	9	2	0	7	2
Bona .....	9	0	1	8	0,5

Veamos algunas de las partidas de este importante concurso, comentadas y analizadas por el maestro Fuentes.

## QUINTA RONDA

## APERTURA INGLESA

BLANCAS:		NEGRAS:
Fuentes.		Alekhine.
P4AD	1	P4R
C3AD	2	C3AR
C3A	3	C3A
P3CR	4	...

También es usual y más interesante para las blancas la continuación 4. P4D, P5R; 5. C2D; etc.

...	4	P4D
P×P	5	C×P
D4T?	6	...

¡Alegria andaluza! Ante la imposibilidad de jugar 6. A2C, a causa de C×C; 7. PC×C (si 7. PD×C, con D×D+ las negras resuelven favorablemente el problema de su desarrollo), P5R, y el caballo real blanco vuelve a sus lares con todas sus desagradables consecuencias. No quedaba otra opción que 6. P3D, que es lo que generalmente se juega. La del texto fué una momentánea obcecación debida al efecto que me produjo enfrentarme por primera vez al «coloso» en un mano a mano formal. En términos llanos, esta jugada supone varias pérdidas de tiempo, sumando las dos jugadas que necesariamente habian de acompañarlas: 6. D4T, 7. D2A y 9. P3TD.

...	6	C3C
D2A	7	A2R
A2C	8	0—0
P3TD	9	A5CR

El enroque negro explica la intención de jugar el Alfil a f5CR. Esta apertura inglesa es una siciliana con colores cambiados y con varios tiempos para las negras. Sabiendo esto me preparo a sufrir un ataque agoviador y resistirlo como pueda.

P3TR	10	...
------	----	-----

Si 10. 0—0—0, entonces C5D, y ahora si 11. C×C, P×C; 12. C juega, A×PR y las blancas quedan en pésimas condiciones de lucha. De otra forma quedaría el PD blanco aislado.

...	10	A×C
A×A	11	C5D
D3D	12	P4AR!
C5CD	13	...

Única para no entrar en un caso desahuciado, pues si 13. A×PC, seguiría T1C (no P5R; 14. A5D+!, C×A; 15. D×C); 14. A2C, P5R; 15. D1C. C6C!; 16. T2T, C5A, y el bloqueo sería absoluto. Caso de 14. A6T, seguiría lo mismo hasta la jugada 16, que se sustituiría por P5AR, atacando con firmeza el sector del rey negro desprotegido.

...	13	C×A+
D×C	14	P5R
D3C+	15	R1T
C3A	16	...

Jugada que empleé veinte minutos en efectuar por tener los siguientes problemas: A 16. 0—0 sigue tal vez P5AR; 17. R2C (si 17. C3A, D2D; 18. R2C, D3A ó 18. R2T, P×P+, etc.). Si 16. D4D, P6R; 17. 0—0 (ante la amenaza D4D atacando Torre y Caballo), D2D; 18. C3A, P×P+; 19. T×P, P5A; 20. P4C (si 20. R2C, P×PC con ataque muy fuerte), A4A; 21. P3R, P×P; 22. P×P, T×T; 23. D×T, T1AR que sorprendería a las blancas con las piezas en acción pasiva y Peones avanzados y debilitados en sus puntos sensibles al ataque arrollador que desencadenarían todas las figuras negras bien preparadas. También me era doloroso el retirar el Caballo avanzado sin obligar a perder un tiempo a mi ilustre adversario.

...	16	P4AD!
-----	----	-------

Más consecuente que 16. ..., P4TD, puesto que cubriendo el mismo primordial objetivo de entorpecer el avance del PCD y echar la Dama, bloquea casi definitivamente el avance liberador P3 ó 4D.

0—0	17	P5A
D2A	18	D2D
P4AR	19	...

No tan mala como pudiera creerse por restar energías al futuro rompimiento del centro. Estamos en el momento crucial de la partida; Alekhine debe jugar con exactitud para no dejar escapar a la presión a su adversario, y por su parte el negro trata de liberarse aunque fuera parcialmente sin crearse debilidades permanentes.

... 19 P×P

Al paso Alekhine se decide por el «ataque abierto» sobre el centro y flanco de Rey. Capablanca seguramente hubiera preferido el ataque cerrado al Rey sin dar tiempo a la completa liberación negra con la idea, por ejemplo, de 19. ..., T3AR; 20. P3CD, T3TR; 21. R2T, D1D; 22. P×P, D5T; 23. P4TR, D5C seguido de 24. ..., A×PT o algo parecido.

T×P 20 D3R  
P4D 21 P×P (al paso).

Las blancas se han liberado. Alekhine ha preferido dejar un Peón aislado como fruto de su ventaja.

P×P 22 A4A+?

Una inexactitud que nivela la lucha. Lo correcto era 21. D3AD! seguido de A3AR o TD1D, según los casos.

R2C 23 D3R?  
C2R! 24 ...

Justo para obtener la iniciativa. Que da patente la amenaza 25. P4D que tras el cambio de DD dejaría un Peón débil a las negras, resistiéndose de paso el resto de la posición. Alekhine comienza ahora a maniobrar con exactitud.

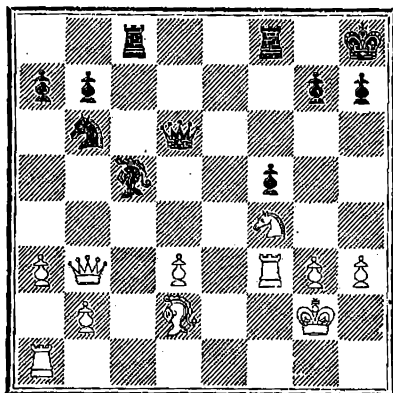
... 24 D4D  
G4A 25 D3D

Si D3AD; 26. P5D seguido de D×D y C6R.

A2D 26 TD1A  
D3C! 27 ...

Véase el diagrama después de 27. D3C!

NEGRAS: Alekhine



BLANCAS: Fuentes

Esta jugada muestra las primeras intenciones del mate mancomunado con TD y C como objetivo no desdeñable, pero su razón fundamental está en impedir el salto negro C4D de paso que controla la casilla 6R y aparta a la Dama blanca de la trayectoria de la Torre contraria.

... 27 TR1R  
P4TR 28 C2R

El Caballo llega a tiempo. No todo iban a ser adversidades para nuestro campeón.

A3A 29 A5D  
P5T 30 ...

Si 30. A×A, D×A; 31. P5T, C4R; 32. T1TR, P3TR, y el negro obtendría el mejor juego.

... 30 A×A  
P×A 31 ...

No puede intentarse el mate con la entrega 31. C6C+ a causa de P×C; 32. P×P, T7R+; 33. T2A, T×T+; 34. R×T, D3C+ seguido de D×D llevándose bonitamente una pieza.

... 31 C4R  
T3R 32 ...

Si 32. T1TR, D3A; 33. C6C+, C×C; 34. P×C, T7R+; 35. R1C (si 35. R1A, D×T+, etc., y si 35. R3T, también D×T), T8R+; 36. R2C, T×T; 37. R×T, D×T+ y ganan.

... 32 D3A+  
D5D 33 C5C!  
T×T+ 34 D×T!  
R3T 35 C3T

Si T×P; 36. T1R, D1AD (si D1CR, D×PA); 37. D×PA! y las blancas disponían de magnífico juego.

P4A 36 D2R  
T1CD 37 P3CD  
P4TD 38 T1D  
T1R 39 ...

Las blancas están jugando a un tren endiablado debido a que a partir de la 36 jugada tienen cuatro minutos para efectuar diez movidas.

... 39 D3A  
D6R 40 ...

Las blancas disponían de ochenta segundos para las cinco jugadas que faltan para el control de tiempo, siendo por esta única razón aceptada en este momento la proposición de tablas hecha por el campeón del mundo.



# APERTURA DE LOS TRES CABALLOS

## BLANCAS

Pérez

P4R	1
C3AR	2
A4A	3
P4D	4
0—0	5

## NEGRAS

Fuentes

P4R	
C3AD	
C3A	
P×P	
...	

La otra opción aconsejable en circunstancias generales: 5. P5R, P4D; 6. P×C, P×A; no puede efectuarse por no estar las blancas enrocadas.

...	5
C×P	6
C3AD	7
P3CD	8

P3D	
A2R	
0—0	
...	

Es idea interesante el jugar el AD blanco por el fianchetto, pero debió precederse de 8. C×C para evitar en primer lugar liquidaciones excesivas y también por dejar a los Peones negros del sector de Dama en conformación defectuosa.

...	8
D×C	9
G5D	10

C×C	
C5C	
...	

Necesaria para conservar la iniciativa, ya que las negras tratan de liquidar el material sin pérdida de tiempo tras A3A.

...	10
C×A+	11
A2G	12
A×D	13
A×C	14

A3AR	
D×C	
D×D	
C4R	
...	

Lo mejor, pues, de seguir las blancas con 14. A2R la continuación T1R amenazaría C3AD. Con la del texto prosigue la iniciativa blanca.

...	14
TD1D	15

P×A	
P4CR!	

Ante el peligro que en cualquier momento podría resultar después de P4AR las negras disponen de medios justos para paralizarle sin descuidar el otro peligró de la columna D abierta.

P4TR	16	P3TR
P×P	17	P×P
T5D	18	T1R
TD1D	19	R1A
P3AR	20	...

Tal vez Pérez creyó que la jugada negra R1A era para seguir con A3R, y por eso juega la del texto. La idea es asegurar el P4R con P3A.

...	20	P3AR
T5AD	21	P3AD
P4CD	22	R2R
F5C	23	A2D
P4TD	24	...

Más consecuente era 24. P×P, A×P; 25. A5C aunque al solo objeto de sostener la libertad de acción de las Torres.

...	24	TR1D
P×P	25	A×P
A5D?	26	...

Las blancas se internan por camino escabroso, cuya primera manifestación la tuvimos en la jugada 24. Ahora todavía daba tiempo a 26. T×T, T×T; 27. A3D!, pues si A×PT; 28. T5T. La del texto crea una «obligación» en el punto 5D blanco con posible liquidación desventajosa al tener este bando dislocados los Peones del lado de Dama.

...	26	TD1A
P4AD?	27	...

El error decisivo. Pérez no analiza la encerrona de la Torre blanca de 5A, y le cuesta la calidad. Tampoco podía jugarse 27. T5T, pues seguiríase con A×A; 28. T×A, T×T; 29. P×T, P3TD, y la Torre blanca no podría salir de su nuevo encierro; en cuanto a 27. T5T, A×A; 28. T5×A, T×T; 29. T×T, T×PA tampoco interesaba. No quedaba otra cosa que 27. T2D y si A×PT; 28. T5T, T×PA (o A×P; 29. T×PT, F2A; 30. T2T, T1—1AD; 31. A×P, T×A; 32. T×A con igualdad); 29. T×T, A×T; seguido de 30. T7T con juego equilibrado.

...	27	P3CD
T5C	28	A×T
PT×A	29	T×PA
T2T	30	T2A
R2A	31	P4A
R3C	32	R3A
T1TR	33	P5C!
T4T	34	...

Si 34. T5T+, R4C y si 34. P×PC, T6A+; 35. R2A, P×PR; 36. A×P, T7D+; 37. R1R, T7T y se ganaba en pocas jugadas.

...	34	T×A
P×T	35	P×PA
R×P	36	T4A
T7T	37	T×PD
T×P	38	T×P

Las negras han devuelto la calidad para quedarse con un final ganado. Lo que resta tiene poco interés.

T8T	39	T6C
T8A+	40	R3R
T8R+	41	R3D
R2A	42	P4C
T8D+	43	T8D+
T8R	44	T8R
P4A	45	P5R
T8A+	46	R3R
T8R+	47	R2A
T5R	48	T6A+
R2R	49	T×P
T×P	50	R3A
R3R	51	T6A+

Abandonan.



#### APERTURA INGLESA

BLANCAS		NEGRAS	
Sanz		Fuentes	
P4AD	1	C3AR	
P3CR	2	P4AD	

Sanz, igual que en la final del campeonato de España 1944, que no quiere que le jueguen el fianchetto (2. C3AR, P3CD), adopta la variante catalana de la apertura inglesa.

En aquella ocasión fui sorprendido y adopté una jugada (P3R) que luego me dió una posición inferior. En la presente partida queda mejorada la defensa, como puede apreciarse

A2C	3	C3A
-----	---	-----

C3AD	4	P3CR
P3D	5	A2C
P4R	6	P3D
C2R	7	A2D
P3TR	8	...

Una innecesaria y debilitadora «previsión». Más consecuente era 8. 0—0, y si D1AD; 9. T1R. Aunque el avance blanco no está del todo de acuerdo con el criterio teórico de esta apertura.

...	8	D1A
A3R	9	0—0
D2D	10	T1R

Para caso de 11. A6T, jugar A1T.

...	11	0—0—0
-----	----	-------

El dispositivo del combate justifica esta determinación; lo único que probar queda es quién llega antes en el ataque.

...	11	P4R!
-----	----	------

La primordial razón de esta jugada está en anticiparse en la ofensiva, al contrario. También se previene contra P4CR, P5C; con C5D, C4TR, etc.

P4AR	12	P4AR
TD1A	13	P4CD
P×PR	14	P×PR
A5C	15	T3R
C5D?	16	...

Aunque de todas maneras las blancas se encuentran con dificultades tácticas por retraso de desarrollo, se imponía 16. A×C, A×A, y entonces 17. C5D, A2C, etc.

...	16	C×C
PR×C	17	T3T!
R1C	18	...

Si 18. P6D, T×PT; 19. C×C, PA×C; 20. A×T, P×PA!; 21. R1C (o A7C, T8T+; 22. R2A, A5T+; 23. P3C, P×P+; 24. R2A, T7T+; 25. R1C, D×A, u otras), D3T, con varias amenazas mortales.

...	18	P×P
P6D	19	T1CD

Las negras no tienen necesidad de quebraderos de cabeza con la multitud de líneas y variantes que pueden seguirse; por ejemplo: 19. ..., C×C (no 19. ..., A4AR; 20. T×A); 20. D×C (o

20. A×T, C×PC; 21. A5D, A3R; 22. A×P, A×A; 23. P×A, C×TR; 24. T×C, D4A+; 25. R1T, D5R; 26. T1AD, D5D; 27. D×D, PR×D; 28. A7R, etc.), P×P; 21. D×P, A4A; 22. A4R, etc., todo muy extenso cuando disponen de juego sencillo y un peón de ventaja.

A5D	20	A4AR
A×PAD	21	T×PD

También puede jugarse T3CD; 22. C×C, PA×C; 23. D2AD?

C×C	22	PA×C
D2AD?	23	...

Después de esta jugada ya no queda partida a las blancas.

...	23	T3AD!
T1AD	24	T×A
D×T	25	D×7
T×D	26	A×P+
T2A	27	T1AD
T2T	28	P3A
A1A	29	P5R
P4CD	30	P4A
R2C	31	A×T
T×A	32	P6D+

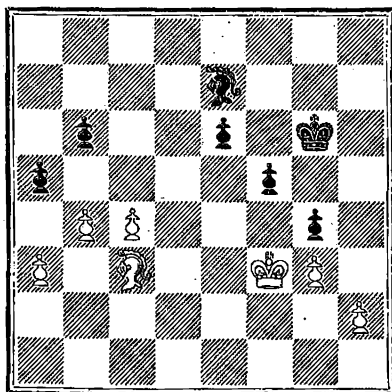
Abandonan



### FINAL DE PARTIDA

Posición después de la jugada 31 de las negras. P5C+.

Negras: FUENTES.



Blancas: WALTER.

La partida Walter-Fuentes, correspondiente a la primera ronda, a la que se llegó a la posición del diagrama después de 31 jugadas, y que tuvo Watler ligeramente favorable varias jugadas antes, continuó así:

...	32	R2R
-----	----	-----

Más sensatez demostrara 32. R3R, que evita el sacrificio posicional que sigue:

...	32	P5A!
P×P	33	R4A
A2D	34	P5T
R3R	35	A1A
P5A?	36	...

Un espejismo producido, indudablemente, por los apuros del reloj, que lleva al abismo un juego que tuvo algunas terminar en tablas, previa una liquidación general. La del texto, si bien deja al blanco la oportunidad de coronar un peón, como las negras se anticipan deciden la lucha rápidamente.

36	P×PA
----	------

Si 36. ..., P×PC, sigue 37. P6A, y las blancas ganan.

P×PT	37	P5A
R4D	38	...

Si 38. A4C, A×A; 39. P×A, P6C; 40. P×P, P6T; 41. R2A, P2T; 42. R2C, P6A; 43. P6T, P7A; 44. P7T, P8A=D, y ganan), P×P; 41. R2C, P6A; 42. P6T, P7A; 43. P7T, P8A=D, y ganan.

...	38	P6C
P3T	39	P7C
A3R	40	A4A+!
R×A	41	P6A
P6T	42	P7A
R6C	43	...

Si 43. P7T, P8A=D+; 44. A×D, P8C=D+; 45. R juega D×PT, y ganan.

Comentarios y análisis de  
Juan Manuel FUENTES