

Ajedrez en Johannesburg

Crónica de JOAQUIM DÚRAO
Campeón de Portugal

DÚRAO JUEGA TRES PEQUEÑOS MATCHS, GANANDO A HEIDENFELD Y ENTABLANDO CON DREYER Y WOLPERT

Después del torneo de Beira (Mozambique) me desplazé a Rodesia del Sur, jugando simultáneas en Salisbury y Bulawayo, y a la próspera Unión del África del Sur para jugar tres pequeños matchs de dos partidas en la ciudad de las minas de oro que es también el local africano donde más se juega al ajedrez, en cantidad y calidad—Johannesburg—. Los adversarios eran tres de los mejores maestros de este país: Heidenfeld, ocho veces campeón surafricano (que fueron tantas cuantas veces lo disputó); Dreyer, también antiguo campeón, que ya conocía del torneo zona; de Dublín, y Wolpert, antiguo campeón de la ciudad—estos dos últimos menos fuertes que el primero—. Pero el ajedrez, como todos nosotros sabemos, también tiene sus sorpresas; fué con el primero con quien hice mejor resultado, ganando por 1 1/2 a 1/2 y con los dos últimos terminé empatado 1-1. Pero las sorpresas no quedan por aquí, ya que los resultados correctos deberían ser al revés—ganar a Dreyer y Wolpert por 1 1/2 a 1/2 y entablar con Heidenfeld por 1-1.

Con Dreyer (el primer match) arabas partidas terminaron tablas, pero una de ellas, en que con blancas jugué una variante de los cuatro peones contra la defensa Alekhine, debió ser ganada en varias oportunidades, ya que llegué a tener ventaja material y posición más que suficiente. Con Wolpert, cuando jugué con negras, se ha producido la vulgar variante de cambio prematuro de damas en la defensa india de rey y en una posición de fáciles tablas, probablemente mejor para el negro, le hizo una pareja de errores casi seguidos, produciéndose un final de alfil malo contra caballo bueno. Y como era yo quien tenía el alfil... El tercer match, con Heidenfeld, que era así como que un desquite del torneo de Beira, me fué favorable, aunque, como he dicho, debería terminar en tablas. La primera partida, desde luego, la jugó Heidenfeld muy mal, teniendo que abandonar antes de efectuar dos docenas de lances y la segunda, a pesar de la revista «The South African Cressplayer» haber escrito «Dúrao se defendió bien y si hubo una victoria para las blancas en cualquier ocasión, no fué demostrado en la partida, ni por los asistentes, o en el «post-mortem». Pero en realidad mi adversario podría haber ganado, lo que sería justo además, pues llevó siempre la iniciativa. Todavía dejó escapar dos ocasiones y después ya no pudo evitar más tablas por jaque continuo.

Después de unas simultáneas en Johannesburg, Pretoria y Benoni regresé a Mozambique para dirigir un curso de ajedrez en Beira (donde escribo) y jugar otras simultáneas.

Veamos ahora unas partidas:

JOHANNESBURG, 1957

11. TR1D
12. D1R, A×C

13. PA×A, C5CD?

DEFENSA SICILIANA

Blancas: DÚRAO.
Negras: WOLPERT.

- | | |
|---------------|---------------|
| 1. P4R, P4AD | 7. A3R, A2C |
| 2. C3AR, C3AD | 8. O—O, O—O |
| 3. P4D, P×P | 9. C3C, A3R |
| 4. C×P, C3A | 10. P4A, D2D |
| 5. C3AD, P3D | 11. P3TR, ... |
| 6. A2R, P3CR | |

Esta y la siguiente jugadas negras como implicarán pérdidas importantes de tiempo dejarán a Wolpert en muy mala situación, de la cual ya no se salvará.

- | | |
|---------------|---------------|
| 14. T1A, D3R? | 16. A4A, D2D |
| 15. P3T, C3A | 17. P4CD, ... |

No permitiendo 17. C4TD.

17. P3C

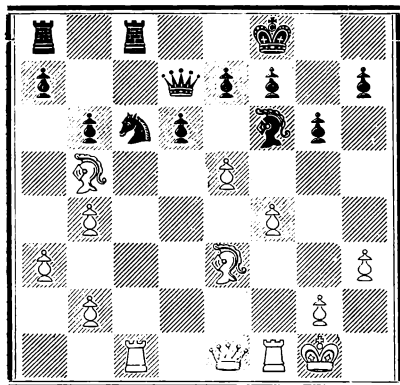
El «Modern Chess Openings» de 1952 indica 11. D1R, P4TD; 12. T1D, con ligera ventaja blanca.

No hay mucho para escoger, pero siempre era mejor 17. TD1A.

18. A5C, T(1D)1A 19. C5D!, R1A

Con 19. ..., C×PR? se pierde pieza en 3AD a causa del jaque doble en 2R.

20. C×C, A×C 21. P5R!, ...,



Un sacrificio para dar más acción a las piezas blancas y cuya continuación no es la que puede parecer a primera vista.

21. ..., P×P 23. D2A, ...,
22. P×P, A×P

Y no el error 23. A6TR+, A2C; 24. A×A+, R×A; 25. D3A+, D5D+. Nótese que en todas las variantes semejantes el negro siempre tiene este jaque que le deja mejor partida. Por ejemplo: 24. D3A, D5D+!

23. ..., P3A 28. T4R, A3T
24. D3A, A5D! 29. T×P, D×PCD
25. T×C, A×A+ 30. D7C, TD1C
26. R1T, D5D 31. D7D, rinden.
27. T4A!, D7D

No hay defensa para T×PT o D6R.

JOHANNESBURG, 1957

DEFENSA FRANCESA

Blancas: DURAO.

Negras: HEIDENFELD.

1. P4R, P3R 6. A×A, D×A
2. P4D, P4D 7. D2D, O—O
3. C3AD, C3AR 8. P4A, P4AD
4. A5CR, A2R 9. P×P, C3AD
5. P5R, CR2D 10. C3A, P3A

Más prometedor es 10. ..., P3TD con el objeto de iniciar, jugadas después,

un contrajuego en el flanco de dama, como Stahlberg contra Gligoric, en posición semejante, en el match de 1939.

11. P×P, D×P 13. O—O, T1D
12. P3CR, C×PA

La ligera superioridad posicional blanca reside en los inmovilizados peones centrales negros, que bloquean la acción de AD. Las blancas van a conducir su juego con la idea de explotar esa debilidad, colocando las torres en las dos columnas centrales, acentuando la presión sobre dichos peones.

14. A3D, C5R?

En ajedrez no todos los planes que se proyectan tienen oportunidad de ser puestos en práctica. En la presente partida así acontece: el plan blanco, explicado en la nota anterior, sería ejecutado si el adversario jugase bien. Pero se lanza en un ataque falso, cometiendo un error que puede ser castigado inmediatamente. Las blancas deben abandonar la anterior estrategia, pues ahora tienen otras maneras de obtener ventaja más rápidamente. Las mejores continuaciones para las negras serían P3TD, para seguir con P4CD, ensayando un ataque en el flanco de dama; o C5C para eliminar el A y pretender que las blancas retomen con el PA, para bloquear una columna central. En este último caso las blancas jugarían C5R para retomar con caballo, manteniendo la columna abierta. Otra jugada floja del negro sería 14. ..., P5D, pues seguiría 15. C4R y el PD negro es una debilidad permanente que caerá en el transcurso posterior de la partida.

15. A×C, ...,

No 15. C×C?, P×C y si el A juega la dama queda atacada.

15. ..., P×A 16. C×P, D4A?

Y si ahora 16. ..., T×D; 17. C×D+, P×C; 18. T×T y se gana calidad. No se comprende cómo Heidenfeld ha dejado escapar el jaque. Ahora hace otro error, pero la buena, D2R, tampoco dejaba esperanzas.

17. D×T+!, C×D 19. C6D+, rinden.
18. T×C+, R2A

Pues pierde pieza.