

Las partidas seleccionadas por Reti
son la plataforma desde la que
desarrolla sus revolucionarias ideas ajedrecísticas.

Las conclusiones de Reti
y la "escuela hipermoderna" por él creada
no fueron plenamente comprendidas en su época.
La posteridad ha visto

a la estrella de Reti brillar con luz propia
y poderosa a través de su genial obra escrita.
Su sistema didáctico no puede ser ignorado hoy
por ningún ajedrecista.

Leer a Reti, como a Nimzowitch,
es algo preceptivo para quien estudia
y practica ajedrez.

ISBN 94-245-0239-3



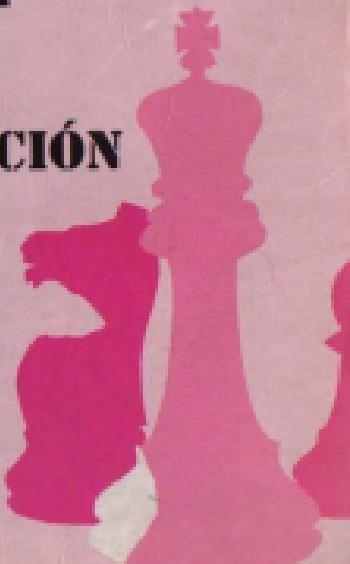
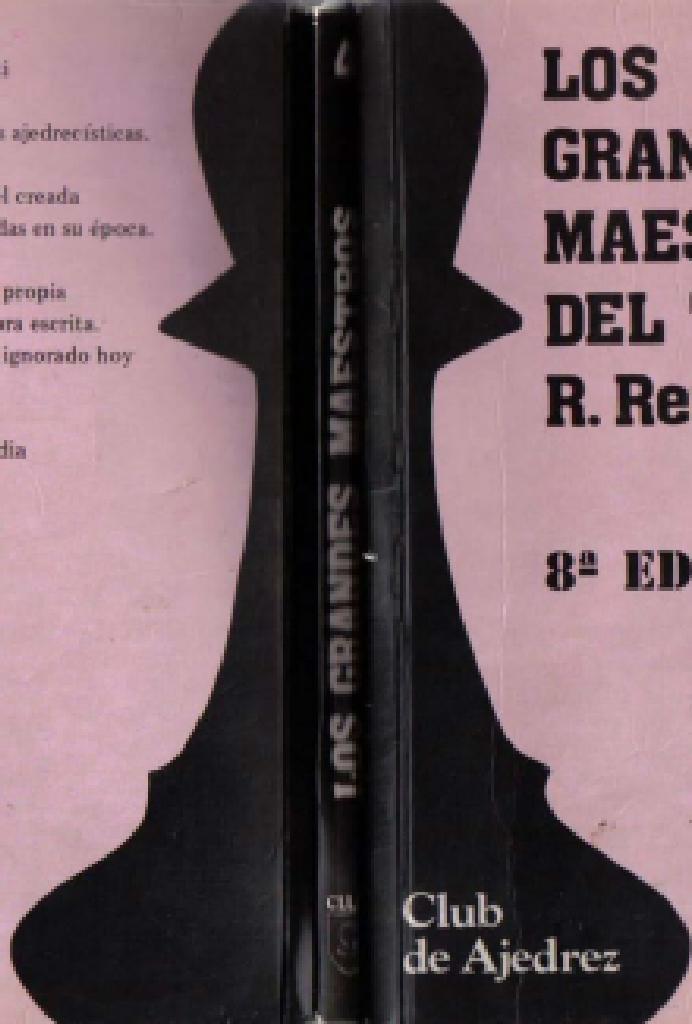
EDITORIAL FUNDAMENTOS

LOS GRANDES MAESTROS DEL TABLERO

R. Reti

8^a EDICIÓN

Club
de Ajedrez



RICARDO RETI

**LOS GRANDES MAESTROS
DEL TABLERO**

EDITORIAL FUNDAMENTOS

Club de ajedrez

Editorial Fundamentos nació impulsada por contribuir con más del 0,7% de sus ingresos a pillar el Desaparición frente a los Pobres en Vías de Desarrollo y a promover el respeto a los Derechos Humanos a través de diversas ONGs.

Este libro ha sido impreso en papel ecológico en cuya elaboración no se ha utilizado carbón gaseoso.

© R. Bell

Editorial Fundamentos

En la lucha equitativa para todos los países
Cáceres, 13. 28010 Madrid. Tel. 91 379 90 12
E-mail: fundamentos@fundamentos.es

Primera edición, 1995

Otava edición, 2007

ISBN: 978-84-249-1029-5

Depósito Legal: MA-218-2001

Impreso en España Printed in Spain
Impresso per Printing Book, S. L.

Diseño cubierta: Pablo Aguilera y Cristina Escrivá

Sólo rigurosamente protegidas, sin la autorización escrita de los titulares del Copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, conocido o por conocer, comprendidas la fotocopia, la microfilmación, el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo público.

primera parte

MAESTROS DE AYER

AUNQUE este libro tiene el aspecto de una colección de partidas, sin embargo es un método, pero no un método al estilo de los matemáticos o de otra ciencia cualquiera. Así como que para saber nadar es necesario tirarse al agua, para saber jugar al ajedrez es necesario jugarlo, pues con libro solamente nadie habrá aprendido a jugar. Un método para este juego, sólo es un acompañante para el aficionado, es un consejero que te guiará en las fases o etapas ideas que de por sí haya adquirido, ayudándole de adquirir otras y, a la vez, le enseñará en sus horas de solas las bellezas y las profundidades del juego ajedrez, dándole alegría que es la premisa más necesaria para el éxito.

Estas son las razones que me han determinado en dar a este libro la forma de una colección de partidas. Las complicadas combinaciones son una sintesis de teorías sencillas. En el ajedrez es todo lo contrario. La teoría es una abstracción, una generalización de experiencias adquiridas en los partidos.

Lo fundamental e indispensable en el ajedrez, es la partida viva, es en su estudio donde se adquieren los conocimientos técnicos.

He ordenado en principio histórico los resultados de los grandes maestros del tablero, por la razón de que, al mismo tiempo, es la disposición más lógica. La técnica moderna del ajedrez, se opone en experiencia antigua y es por esta causa que las partidas modernas jugadas por maestros sólo pueden ser comprendidas por el estudio de los maestros antiguos.

Tanto en la elección de las partidas, como en su análisis, siempre he tenido presente que escribia un método, y me he esforzado en cada caso a tratar el conjunto y no explicar solamente la teoría de los aperturas, sino también el curso del juego medio.

Espero, pues, que este libro será un fiel auxiliar en las proezas de los ajedrecistas, tanto para los que comienzan como para los que ya son fuertes en el juego.

RICHARD RETT.

El autor de la presente obra fue, sin duda, uno de los grandes maestros de su tiempo, y aunque tal vez por modestia, no se incluyó entre ellos, es de justicia situarle en el puesto que le corresponde, al llevarse a cabo esta edición para beneficio de todos los aficionados españoles, ya que posiblemente no existe un método pedagógico de ajedrez que pueda superar la labor didáctica de Reti en **LOS GRANDES MAESTROS DEL TABLERO**.

Ricardo Reti nació el 28 de mayo de 1889, en la ciudad austro-húngara de Pezinék, incorporada después de la primera guerra europea a Checoslovaquia. Y murió a los 49 años, víctima de la escarlatina, en Praga, el 6 de junio de 1929.

Sus padres, judíos húngaros bien acomodados, le proporcionaron los estudios especiales para que a los quince años, terminado el Bachillerato, hablara varios idiomas y poseyera una extensa cultura, además de conocimientos sobre música, pintura y literatura. Comienza entonces en Viena la carrera de ingenieros y frequenta el café donde se juega al ajedrez. Aunque su entrevista con Schlechter le decepcionó y en el Torneo de Viena, su primera actuación, quedó en último lugar, no por eso perdió su afición. Ocurrió esto en 1908, fecha también de su amistad con Beuer de cuyas conversaciones brotaron las nuevas ideas sobre Ajedrez, origen de la llamada "escuela hipermoderna" y que fueron expuestas en el libro de Reti "Las nuevas ideas en Ajedrez", publicado en Viena en 1921, y que tantas controversias despertó.

Ganó primeros premios en los siguientes torneos: Kassa, 1911; Göteborg, 1920; Teplice-Schönau (empatado con Spielmann); Buenos Aires, 1924; Gleisen, 1925; Viena, 1926 y Bruselas, 1928.

Segundos premios en: Hastings, 1922 (con Rubinstein); Mährisch-Ostrau, 1923 (tras Lasker); Hamburgo, 1927, y Dortmund, 1928.

Terceros premios en: Albaiza, 1912; Berlin, 1919, y Scheveningen, 1923.

Ostentó el título de Campeón mundial "a la ciega", pues batió el récord establecido por Pillsbury, jugando en São Paulo, 1929, veintinueve partidas simultáneas a la ciega, de las que ganó 20, empató 7, perdiendo solamente en dos tableros.

El lector podrá ver en el último capítulo de este libro (MI sistema de apertura) los datos suficientes para completar esta biografía.

Team Genius

ADOLFO ANDERSEN

5

Arte de practicar el juego de combinatoria, se debe aprender a combinar. Esta regla se ha establecido en la literatura del ajedrez, y en particular en combinatoria, hasta que la popularidad jocativa.

No comprendo cuando juega con partida de peón de dama y partida francesa, sino con partidas de juego abierto, ganadas. Creo es que jugando juego cerrado el jugador principiante prefiere otras partidas, pero no cuando en el juego abierto aprende a jugar el ajedrez.

En los tiempos antiguos, hubo también popularidad de posiciones. El más grande fue Andoril Béla de Hungría, quien habrá sido el pensador más grande hasta el momento presente. Para él que quisiera ejemplos de su gran conocimiento de posiciones, diré que en posición grande la potencia de combinación del ajedrez quedó más desarrollada para la práctica del juego de posiciones, que Adolfo Andersen.

Andersen nació en Breslau en el día 6 de julio de 1818. La información de la mayoría de su vida es muy escasilla. Estudió filosofía y matemáticas, y hasta el día 13 de marzo de 1855, época que falleció, ocupó el cargo de profesor en el Instituto de su ciudad natal.

Ocuparse del ajedrez en los primeros tiempos de su vida estudiantil, sin embargo, la fuerza de su juego se desarrolló lentamente. Para sus compatriotas alemanes, y hasta para los internacionales, fue la revelación cuando en el primer torneo de maestros celebrado en Londres, en 1851, con el cual comenzó la época moderna del ajedrez, obtuvo el primer premio. A esto siguió, sin duda alguna, especialmente el

de Londres en 1862, y el Baden-Baden en 1870.

Recordadnos si queréis aprenderlo, que se fija en las siguientes posibles de Andersen, no sólo para recordar en ellas, sino para formaros en juego de combinatoria. No hay que creer que el juego de combinatoria sea sólo trato del tablero, y que no se pueda aprender. Los elementos son siempre los mismos que se presentan en soluciones más o menos complicadas, tales como ataques dobles, refuerzos, etc., etc., etc.

Otras más combinaciones se han visto, tanto más fáciles en consideración por su sencillez.

En las partidas que estudiaremos, se vé tratarse de dama, sino que también estableceremos las aperturas. Entre las aperturas, la primera que digo es la de «Gambito de rey». Se entiende por «gambito» una apertura en la cual se sacrifica un peón a fin de conseguir una ventaja en el desarrollo, o bien otra ventaja. El gambito conocido como el más antiguo en la literatura del ajedrez, es el de rey: 1. PdR, PdR; 2. PdA. La idea de este gambito es doble: 1.^a apertura de la columna Al en la cual, una vez obtenido el control, la torre de rey puede entrar rápidamente en acción; 2.^a la posibilidad de formar un fuerte centro de peones, después del abandono, o bien del cambio del peón PR, mediante PdD. La fuerza de un tal centro de peones, la conocemos más adelante. Desde luego las blancas, después de 2. PxPd, no pueden jugar en seguida 3. PdD, sino que

diblos ante todo hacer algo para evitar la amenaza de los negros (B7+).

El jugador que está aprendiendo y también el experimentado, mejorará considerablemente su juego si se adhiere en todas sus aperturas conforme a su idea. Igual, ignorando un plan preconcebido. Por ejemplo, si se juega el gambito de rey, debe tener en cuenta en todo momento los dos objetos principales de esa apertura, que son la dominación de la columna AlR y la formación de un centro de peones.

Sí, al contrario, se dirige guiar por entusiasmo y risión, él mismo quita el sentido de sus primeras jugadas, y entonces la importancia de su juego lo será fatal.

¿Cómo deben ahora considerar las normas el gambito de rey? En los tiempos antiguos, uno usual aceptar cada modalidad que presentaba el contrincante, y, por consiguiente, se podía aceptar casi siempre el gambito de rey mediante R... P x PR procurando defender este peón por PdR. Esta defensa tiene dos fines: uno, material y otro positional. Al defender el peón SA queda abierta la columna AlR y entonces los blancos para corresponder a la idea de la apertura que se tienen sobre la columna AlR, deberán casi siempre sacrificar una pieza para quitar de un medio el peón SA de negro.

Una objeción contra el gambito de rey, es el contratiempo en el centro: R... PdD, a lo cual después de P x PD sigue casi siempre R... PdR. (Sería un grave error L P x PR o cosa de R... B7+.) Ahora son los negros que juegan gambito. Basado esto de Falkbeer, como describió hace el maestro austriaco Eugenio Carlos Falkbeer, nacido en Bélgica en 1819 y fallecido en Viena en 1888.

¿Qué consiguen los negros con este sacrificio de peón? Ante todo, el desarrollo completo de todos los peones que han tomado las blancas con la jugada del gambito. La apertura de la columna AlR les permite que la intensidad de formar un centro de peones, sea impeditida radicalmente. Ahora no se sabe qué objeto tiene el peón A4 en su situación. Atendiendo al peón SA como cierta molestia en la posición de los blancos, y dada su necesidad, con dificultades para su desarrollo. En resum-

idas, los negros tienen cierta preparación en el centro. Por otra parte, en la situación ellos se ha empeñado a establecer el gambito de Falkbeer casi como la refutación del gambito de rey.

Otra réplica: Los negros pueden tanto de ignorar la idea de gambito de los blancos, continuando su desarrollo, y en ese caso, no les es necesario jugar inmediatamente R... PdD, para la defensa, porque restringirán la acción de su alfil de rey. El ataque al peón SA es sólo aparente, porque R... P x P frustraría el centro de B7+. Los negros pueden, por lo tanto, jugar tranquilamente R... A4A y pueden defender más tarde su peón A4 con PdR sin encerrarse al alfil de rey.

Tendremos ganado de volver a mencionar el gambito de rey, pero seguiremos al que estudió que no resulta como palabras malditas los otros gambitos que aquí y más allá expusieron sobre los aperturas. Por desgracia, los más de los veces, los jugadores de ajedrez sólo estiman las variantes exactas, pero lo justo es lo contrario. Se ha confirmado que hay más variedad apreturales en las ideas que en las variantes. El que comprenda el espíritu exacto de las aperturas puede tener confianza en que también sin el conocimiento de las variantes, no perderá ninguna sola partida.

PARTIDA NÚM. 1.

CAMPEONATO FALKBEER

Breslau, 1862

Blancas: Roques
Negras: Andersen

- | | |
|------------|-----|
| 1. PdR, | PdR |
| 2. PdA4, | PdD |
| 3. P x Pd, | PdR |
| 4. A4C +, | ... |

Esta partida es característica del jugador de tiempos antiguos. No es jugada positional, es decir, no es una intervención hasta una fase situacional; se proponga sólo una inmediata ventaja material o el mate. Hoy día se sabe que en el campo

de la apertura el dominio del centro en el centro esencial de que se trate.

Un jugador moderno se asustaría, ante todo, en desembocadura del preámbulo que negro 1R y, por consiguiente, jugaría 1. Pd3. El resultado de los blancos en la primera partida quedaría por, al contrario, tal como mencioné era usual, negarles la inoperatividad simétrica de sus peones, cosa a causa del prelio desarrollado. Juguando para éllo 4. AxC+ para después de TDIC combinar su peón CB que podría llegar a ser débil más tarde.

4. ...
5. PxC,
PxD.

TDAD
CXP

Los resultados de las veces se asentaban a jugar aquí PXP.

6. CxD,
TxD.
...

CIA
...

Aquí era mejor para los blancos jugar el peón dama a fin de recuperarse en el desarrollo que llevan atacado.

En vez de esto, los blancos perdieron una ventaja material, es decir, ganar otro peón, el de rey.

Los negros, y con razón, iban a intentar en defender este peón, sino en evitando su desarrollo. Cuanto más pudiesen desaprovechar del tablero y cuanto más solitarios se diese, tanto más resulta la ventaja del desarrollo.

T. ...
8. CxP,
9. AxC,
10. PdR,
11. A2R,

AAAD
0-0
PxA
TIR
...

Los blancos querían soltar a su rey en seguridad por medio del europeo largo, pero los negros han conseguido soltarlos sin soltarlos también en su flanco de damas.

11. ...
12. PxC,
13. PdR,

CxC
AAA
BBC

Si 13. ..., AxC; 14. DIA, y los negros debilitan también uno de sus flancos.

allos, pero más así que favorable para los negros dado el sistema que llevan los blancos en su desarrollo.

14. 0-0-0. ASD

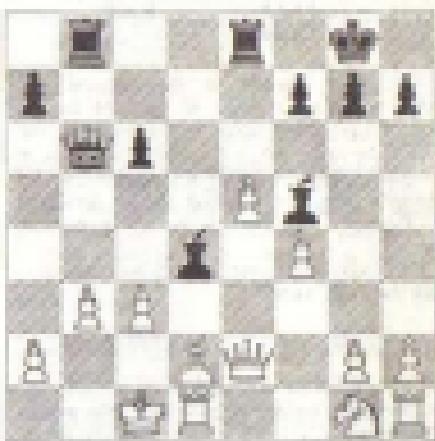
Este causa una debilidad en el flanco de rey que los blancos.

15. PdA,
16. PdD,

...

Situación después de la jugada 16. PdD

Negros: Anderson



Blancos: Reshevsky

16. ... TRDI

Una típica jugada preparatoria de Anderson, principio de una brillante combinación de la cual no resistiendo está completamente ignorante.

17. CIA,

...

Es claro que si juegan 17. PxA, DxDP no tendrían ninguna estrategia. Si hubiesen pensado en el propósito de su contraria, hubiesen jugado 17. RxC, pero los negros con AxC anotando AxC, hubiesen pasado rápidamente.

17.	Bx P
18. P x D.	T x P
19. AxB.	AxB + 1

y mire a la siguiente.

Partida n.º 2.

GAMBITO KISERITZKY

Boston, 1892

Blancas: Roman
Negras: Anderson

1. P4R.	P4R
2. P4R.	P x P
3. CxR.

Con esta jugada se ha formado el gambito conocido bajo el nombre de caballo de rey. Hay otras continuaciones, las cuales se emplean a menudo: 1. AxA. y 2. AxB, en estos últimos tiempos, se ha preferido también 2. DxD (en el gambito de Breyer), aunque no es usado muy a menudo.

En todas estas continuaciones insistiremos más adelante.

4.	P4C8.
---------	-------

Como durante tres siglos ya ha sido recordado, el peón del gambito sólo puede defendirse a la larga si se cubre su separada. De acuerdo con lo que hemos mencionado ya en la primera partida, un intento de sostener la ventaja material obviamente, no, en los tiempos de Anderson, la forma predominante de jugar, dadas las blancas tienen en su juego dos continuaciones diversas. Una de ellas consiste en continuar su desarrollo así mediante 5. AxA. y 6. Q-R.

Esto es una manera inveterada de jugar, propia de jugadores de ataques superficiales, pero no corresponde al espíritu del gambito de pay. La idea de este gambito, como ya sabemos, es el ataque a la columna AxB en la cual los peones AxB y SxB han sido debilitados por la jugada P4C8, pues ya no pueden ser atacados o capturados por el peón ACR ni protegidos

para sacar una pieza blanca que tal vez se coloque en dichos puntos dAxB y SAxB. Si los blancos quieren jugar predominantemente en el espíritu del gambito de rey, deben de todo deber clavar la columna AxB y quitar de su medio el peón SxB. La continuación propuesta en punto 4. DxT, evitando de esta manera la defensa ACR que cubre el peón del gambito. No es por ningún error, que jugadores típicos de posición, como Steinitz y Hohenstein, creían una variante un favorable concepto. Consideraron además que los blancos deben desollar la forma de su continuación en esta misma jugada.

Si juegan 4. AxA, los negros pueden conseguir AxC, y la jugada 5. P4TR ya no puede conseguir su objeto porque las negras tienen la posibilidad de jugar P4TR y con ella pueden mantener intacta su redoma de peones.

4. P4TR.	P4C
5. CxR.

Esta apertura tiene el nombre de gambito de Kiseritzky. Otra continuación es el gambito de Alquier, donde las blancas juegan 5. CSC, viéndolas obligadas, después de 5. P4TR, a sacrificar su caballo con 6. CxP, pero en cambio obtienen un ataque muy peligroso.

5.	CxR
---------	-----

Aquí se presenta una buena combinación dominante el caballo que tiene el haber comprendido el espíritu de una apertura y en el sentido de mecanica de combate militar, que no es tan peregrina. El jugador de caballo, que hace la jugada más precisa para dar ataque, probablemente juega aquí 6. AxA.

Pero también el jugador necesita que se le impida la indicación natural de capturar el caballo mediante de BxR, siguiendo aquellas indicaciones, hará la misma jugada, y por un contraataque de negras, logrará a tener dominio. Se debe de considerar el hecho de que en el sentido del gambito de rey, la idea de BxR contiene numerosas debilidades. Un análisis de resultados, en el curso de los años, lleva a considerar que siempre resulta equivalente

La ciencia de inventar variantes nida en una ciencia aparente.

Aunque el gancho de rey no es ataque posterior moderno, y la mayor parte de las variantes proceden del tiempo antiguo, cuando era insuficiente lo que se conocía sobre el juego de posición. Si se considera ante la vista la idea de la operación, se llega a la conclusión de que se deben hacer desaparecer el peón IA para la liberación de la columna AR. Por lo tanto, la jugada indicada en 6. Pd5, la cual ha sido muy tenida en cuenta por el maestro más antiguo y más grande del juego de posición, Philidor, y más recientemente por el gran especialista Ruy Lopez, que la ha calificado como ventaja para las blancas. Despues de 6. Pd5 Pd5; 7. CxD, CxP; 8. AxP, las negras tienen efectivamente un peón más, pero se hallan en una situación cada vez más a causa de la debilidad irreparable de la columna blanca. No podemos creeremos de que el jugador que controla las blancas en esta partida, hiciera esta jugada más débil, pero aparentemente más ligera.

- | | |
|-----------|-----|
| 6. AAA, | Pd5 |
| 7. P x P, | AJD |
| 8. Pd5, | CdT |

Como ahora se demuestra las blancas ya no pueden sacar tan fácilmente la columna AR, las blancas han debido hacer jugada 9—B, a pesar de la posiblidad contemplada D x PT. Haciendo en esta partida, tal como lo hizo en la anterior, no juega positionalmente, sino a la ventaja material.

- | | |
|-------------|-------|
| 9. AJC+, | PdA |
| 10. P x P, | P x P |
| 11. C x Pd, | C x C |
| 12. AxC+, | RIA |
| 13. Axt, | ... |

Las blancas tienen una torre más, pero sucede una posición peligrosa al final de su rey, y un juego muy mal desarrollado.

- | | |
|----------|-----|
| 14. ... | CSC |
| 14. TzT, | ... |

Los blancas, en vez de colmar este hueco en ST, que servía de comparsa, era más propio que debían reconciliarse con su contrario por el sacrificio de calidad, llevando el rey en RA en esta jugada 14.

- | | |
|----------|-----|
| 14. ... | AAA |
| 15. AxD, | ... |

La efectiva mejor defensa 15. AAA para no permitir el paso de la torre negra a TR.

- | | |
|----------|------|
| 15. ... | RDC |
| 16. CxA, | TIR+ |
| 17. RzA, | DRC |

Las negras amenazan el ataque decisivo mediante ATR.

- | | |
|----------|-----|
| 18. CdT, | DTT |
|----------|-----|

Las negras amenazan mate en cuatro jugadas. Así DTIR+; 20. DxD, TxD+; 21. RDC TR+; 22. RzA, TR mate.

Esta amenaza las blancas no la pueden parar por medio de 20. PAA, porque las negras cuentan con DxC1 y despues de 20. D x D, inmediatamente TR+, etc., y dan mate.

Situación después de la jugada 20. DTIR
Negras: Andújar



Blancas: Rojas

19. C.R., A.R.
20. P.R., —

Los negros anuncian mate en cuatro jugadas.

20. ..., D.R.A. + 1
21. D x R, A x P. +
22. A.R., T x A!
23. R.R.C., —

A esta jugada sigue mate con TR. +.

23. TR. mate

Seguramente que algunos lectores se extrañarán de que no hagamos aparte las demás partidas, Anderssen-Kieseritzky (Londres, 1851), y Anderssen-Dufresne (Berlín, 1851) de las cuales, la primera ha tenido el honor de ser bautizada con el nombre de clásica. La principal causa es que los comentarios de Anderssen juegan flojamente, y hoy día que el sentido ejemplificativo se ha refinado, ya no producen ninguna impresión ilusoria. Los nuevos análisis han demostrado que estas partidas se originaron más bien por la inclinación romántica que tenía Anderssen por las combinaciones, y no por la lógica del ataque.

Sabemos del parecer que estas partidas no tienen ningún valor pedagógico, y, por lo tanto, no son propias para ser incluidas en un tratado. Respecto a la partida clásica en el libro del autor «Las Nuevas Ideas en el Ajedrez» (en alemán y en inglés) se encuentran unas consideraciones críticas sobre el esencial punto flojo de la partida. Respecto a la de Anderssen-Dufresne, el doctor Lasker ha hecho recientemente algunas consideraciones.

Pero de todos modos, las combinaciones de Anderssen en estas partidas, serán siempre una brillante pieza en el tesoro del ajedrez.

Aunque no aportemos en total las dos partidas, queremos, sin embargo, representar lo esencial de la acción clásica de la partida Anderssen-Dufresne, con las consideraciones mencionadas que efectuó el doctor Lasker.

En esta posición, las dos bandas tienen ataques directos contra el rey. Sin embargo, las perspectivas de los blancos son

Siencida después de la jugada 23 de los negros.

Negros: Dufresne



Blancos: Dufresne

muy favorables por una razón general, que en otras partidas ya volveremos a encontrar, y sobre la cual el jugador avispado podrá reflexionar. Los blancos dominan el centro; controlan el ataque en los flancos verticales del tablero.

En cambio, los negros tienen la posición del centro en su enroque, teniendo que cooperar la dama y la torre en el flanco de rey juntamente con los alfiles, éstos atacando desde el flanco de damas.

Si el contrario dominase el centro, una cooperación de ataques en este flanco sería difícil, por la disposición de las piezas blancas. El mismo jugador de posibilidades que racionalmente se refiere en cooperar los alfiles de la posición, y tratar la posibilidad como una posibilidad, para demostrar después su ventaja de posibilidades, en otra situación matriz de fuerza el ataque en el centro del tablero, que con ello impide al propio tiempo las acciones del flanco de damas negro (alfiler) contra el rey blanco.

Así es fácil adquirir la jugada que gana en seguida, indicada por Lasker: 24. A.R. Pero Anderssen optó por jugar

19. TDI B.

En verdad, esta jugada es prueba de su tempranísima combinación, pero puesto que no se apoya en el conocimiento de las variantes posteriores, es más débil que 19. ABD; tan débil que los negros contando con TNC, podrían conseguir tanto mejor los resultados que dieron más tarde una experiencia similar que se detalla. Pero los negros continúan así:

19. ...

DxC

después de esta jugada, la combinación de Anderson vale aplaudir. El lector que sigue con atención todas las variantes, recordará su fuerza de combinación.

20. TxC+,

CxT

Los negros están muertos, pero Anderson da como su cuarto jugada. Sin embargo, la principal variante de la combinación procede después de 20. ..., RID; y seguirá 21. TxC+. Si los negros toman esta torre, entonces se pone la diosa negra, el mate en 22. ABD+. Por consiguiente, los negros deben jugar 21. ..., RID y luego sigue la sorpresa de 22. TDI+.

Una torre se puede tomar de tres formas, pero las negras siempre están perdidas.

A) 21. ..., TxC; PxD.

B) 21. ..., RxC; 22. ABD+.

C) 21. ..., CxT; 22. RID+, RxD; 23. ABD+, mate; 24. ABD++, mate. La partida continúa así:

21. DxC+, RxD; 22. ABD+, RID.

A) 22. ..., RID negrilla muerte por ABD++.

B) ABD, mate;

Con tales conclusiones no queremos inducir al aficionado ajedrecista a que considera la combinación como cosa rematada. Al contrario, la combinación es lo elemental y como lo hemos observado se ha puesto llegar a ser un lenguaje de romanía la combinación. Para hoy que ademas no comprende la posibilidad de su combinación incrementada por el punto de combinación. Cuanto más se admite el detalle

más pequeña, cuando se está seducido por bellas combinaciones, donde viene también a base de partidas de Anderson. Vamos a presentar dos ejemplos que son tanto más demostrativas, cuando nos atrevemos a reproducirlas a memoria, sin que ninguna gloriosa haya suavizado la cruda realidad de la situación. Así obtendremos la combinación. Al mismo tiempo, querremos que este libro sea destinado para el jugador aficionado, para que trabaje independientemente y no se dé dominado de las autoridades.

Continúa después de la jugada 11 de los blancos.

Negros: Anderson



Blancos: Mayor

Anderson había sacrificado una pieza, pero consiguió un ataque decisivo. Anderson, en busca de combinaciones, jugó:

11. ..., A x P

Los blancos continúan con la siguiente:

12. DxC, ...

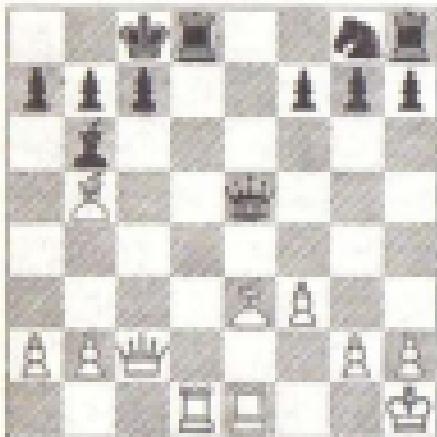
y los negros continúan, continuando con:

12. ..., A x P)

que pudo hacer el mate. A 13. T x A negra 13. ..., DxD+; 14. TxA, TdT+. A la jugada doce de los blancos, el libro de Gotthäll sobre Anderssen, dice lo siguiente: «Las blancas no se defendieron bien; lo justo era, 12. P x A, D x P; 13. DxD+, DxD; 14. CxR, etc». Es curioso que tanto jugadores como críticos pasen por alto el hecho de que las negras en la situación del diagrama, con 11. P x P+, 12. T x P, TdT+ podían obligar a los blancos a abandonar.

Situación después de la jugada 13 de los negros.

Negro: Waller



Blanco: Anderssen

El caso que sigue es más llamativo todavía.

14. AxC,

...

Respecto a esta jugada el libro sobre Anderssen hace un punto de consideración y dice: «Ahora las negras están perdidas».

14.	D x AxC
15. DxD+,	DxD
16. T x T+,	E x T
17. TdT++	

Esta brillante combinación dirige todo el mundo en su sorpresa y nadie pregunta por qué este mestizaje de una dama con su alfil no sólo rápidamente se consigue el mismo resultado que 14. T x T, E x T; 17. AxC+.

Con los años, y conforme la evolución Anderssen también llegó a ver jugadas a posteriori. Así trae una aquí otra partida suya, que completa ese juego de posibilidades dando en el final vuelo a través de la fuerza de combinación de Anderssen la que da un carácter particular a la partida.

Partida nro. 3.

DEFENSA PHILIDOR

Blanco: Anderssen

Negro: L. Paulsen

1. Pd4,	Pd4
2. CxR,	Pd4

La defensa de Philidor. Se tiene por mejor 2. ..., CxR, porque de esta manera las negras preparan la jugada Pd4 y pueden atacar más efectivamente en la apertura para dominar en el centro. La jugada Pd4 es, en cierto modo, una retrogradación de las negras cediendo al blanco, que jugará Pd4, la mejor libertad de movimiento. El hecho criticado por los teóricos antiguos de que con la jugada Pd4 queda vacante el alfil de rcp. es, en este caso, de poca importancia.

3. Pd4,	BxP
4. D x P,	CxRd
5. AxC,	AxR
6. AxC,	AxR
7. CxR,	CxR
8. CxR,	A2R
9. O-O-O,	O-O
10. TR1R,	TIR

Los blancos han terminado ya su desarrollo, en tanto que las negras sólo lo han conseguido en la medida que lo permiten en restringida situación. La posición de los peones blancos en el centro, dR y

o) de los negros HD significa una ventaja considerable de torres para los blancos. Pueden considerar una favorable combinación las blancas, situando sus torres en 10 y en 10, respectivamente, mientras que los negros no tienen ninguna columna abierta para su torre de damas.

II. 8TC.

Situación en la tabla establecida para la presentación en el centro, considerando reyjaque. Anderson hace una trampa propia de experto, y constituye así a la superioridad de su posición. En estos casos como el presente en que se tiene una considerable ventaja de posición, estos jugadas de seguridad con aplicadas han más de un mérito.

II.

8TD

Los negros quieren jugar su 8D o 8B; pero no sólo ofrecen a su contrario la oportunidad de formular una sola moción.

II. AxC1,	AxA
II. PxR1,	ABR
II. CxD,	ATAB

Los jugadores del bando negro son obligados todos, Anderson la posibilidad de pelear 8B, y los negros no deben jugar 1A, P x P, a causa de 1B, C x A+, T x C; 1A, C x P, etc., etc.

II. PxP,

PMF

Un apasionante combate de la Jugaría 1B, introducción de la combinación de Anderson. Si los negros ... A x P; II. C x P y habrían perdido un peón. En los otros obligados a dejar sitiado el peón HD siendo ello la mayor ventaja de la posición de Anderson, que será causada por la ventaja obtenida en el principio de la apertura, en la tabla establecida en peón 8B y el del centro 1B. Sobre el peón sitiado dirámos algo. Toda jugada salvo que sea peón sitiado es una desventaja, pero son los mejores las que se dan cuenta del peligro y de la manera de aprovecharla. La mayoría creen que pre-

de ser tomado fácilmente. Pero esto, cuando la posición es Apocalíptica, torre sobre el filo, para el defensor puede apoyar el peón sitiado con tantas piezas como sea el momento para tomarlo.

La crucial observación del peón sitiado, se hace en el peón, más en la casilla de caballo, por ejemplo, la de 4B. Esta casilla pertenece totalmente a los blancos y éstos podrían siempre establecer una figura conservando una gran eficacia porque habría que mover todos los peones del centro que podrían expulsar la figura establecida, y, por otro lado, el peón sitiado es una pieza de obstrucción y en este caso lo va a parar los peones negros que, de otra forma, podrían atacar al caballo.

La pieza más efectiva en tal situación, es este caballo de los blancos. Los otros peones, los negros apresan a la lejos, pero sólo el caballo es el que lleva una casilla multiplicándose de valer al haber obtenido una sólida posición en el frente del centro.

Durante todas estas exploraciones, está ya bien demostrado que según la apertura que tengan los negros para obtener de nuevo el caballo blanco HD, habrán de pagar con su 8D de damas. Aparentemente parece que Anderson planeó estos tiempos, para su táctica consistente en sostener su caballo en la posición SD y así crearía un instructivo estudio que lo presenta, igual que toda la primera parte de esta partida, a Anderson como jugador de posición.

II. T x T,	AXT
II. CxM,	ABA
II. CxR,	...

Los negros no pueden ahora jugar A x C, porque causaría pérdida en peón de HD.

II.	PAB
II. C(AB)BA,	...

En esta forma, los blancos aseguran la situación dominadora de su caballo.

II.	8D
II. P x D,	...

Tal como en la jugada 11.º reflejamos a ver cómo Anderson juega su ventaja de posición, al hacer una tranquila jugada de espaldas que mejora la situación de su rey.

22. ..., DRAR
23. P4TR, ...

Ahora empieza un nuevo ataque de la partida: ataques de peones en el flanco del rey. En las partidas de ajedrez, es un muy raro fenómeno, pero naturalmente en justificando este ataque en juego de posición.

La predicción antecediólo de un ataque de peones en el flanco en que está bien segura la posición del rey, tal como lo vio en esta partida. Cosa que hace posible una ruptura en el centro, respaldada, en falso el siguiente ataque por el flanco.

24. ..., PSTD

La idea de la situación de los negros es la imposibilidad de jugar P4CR, para robar el alfil en PCR, porque si P4CR, seguiría siempre CRA+. Ahora se reanuda la gran fuerza de CSD. Los negros intentan la preparación de P4CR jugando TIR para después jugarla o IR, anticipando en primer lugar el peón de TIR al ataque de la dama blanca.

25. P4CR, ...

La confirmación del ataque de peones y, al mismo tiempo, la contramedida al golpeo de los negros.

26. ..., TIR
27. PAA, TIR
28. PJC, ...

Con esta jugada se frustra el propósito de los negros, pero tienen por falso el modo de cómo ha sido contrarrestado la última jugada de Paulsen. evidentemente, Paulsen quería provocar P4C, para dificultar la apertura de la columna C3 que interrumpiría los blancos, y que por medio de P4P habrían resultado.

29. ..., P4CD

Los negros, que no pueden comprendido, intentan una desventaja en el flanco de damas.

30. P4TR, TIR
31. DRH, ...

Anderson confunde bien e invariablemente el ataque contra el reyope. La jugada de damas prepara P4T.

32. ..., TIR
33. P4T, P4T
34. P4CR, ...

En el momento oportuno, los blancos cierran la salida a los negros. El peón negro de A6 ahora sobre todo obstruye para el A de D4.

35. ..., P x P
36. P x P, D x P

De este modo los peones blancos irrían desviados fuertes. Los blancos amenazan, por ejemplo: TIR, quitan entre DRAR, ademas PAC; P4T se ote prepara y, cosa que P4CR, evitan CRA+ y DAD.

37. D x PA, RIA
38. DAD, A2D

Tal jugada libera el caballo de DAD, pero los negros no tienen otra jugada en contra de la amonestación de D4. TIR.

39. CAR, DIA

Los blancos amenazan CRA, dominando la casilla SAR y ademas TIR, A3. 40. ..., AAA naturalmente habría seguido CRA+.

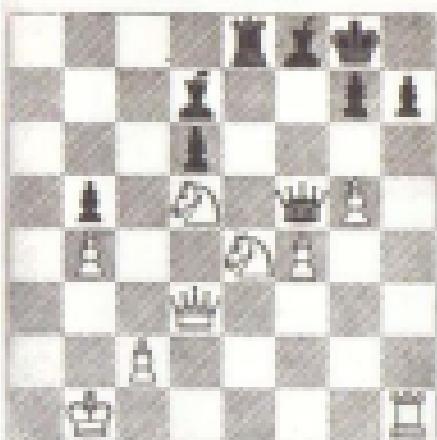
41. TIR, ...

Amonestan los blancos, que condicen el ataque con precisión admirable; 42. CRA, DSC; 43. P4A ... Para impedir esto, los negros casi no tienen otra jugada que la que sigue frente a la cual Anderson nos da otra vez una desventaja de la gran fuerza de combinación.

44. ..., TIR

Situación después de 11. ..., Txa.

Blancas: L. Pastor.



Blancas: Anderson.

14. Cf4—g4+, PxG

15. CxP+, Rxa

16. TxP+, Adc

A Dc, seguidos 17. Dxa8.

17. Txa8+, Ext

18. CxT+, Rta

19. BxD+, And

20. CxP.

y ganan los blancos.

PABLO MORPHY 6

La biografía de este extraordinario jugador, el mejor de todos los maestros de ajedrez, está expuesta en muy pocas páginas.

Pablo Morphy nació en 1837 en Nueva Orleans. En el año 1857, participando en el primer Torneo Americano, ganó el primer premio, durante del maestro alemán L. Paulsen.

Durante los años que siguieron, visitó Europa a fin de probar sus fuerzas contra maestros del continente.

Cuando le fueron presentados torneos variados, los más significativos competencias que tiene fueran entre Löwenthal, Horwitz y Anderssen, siendo el primero en Londres y los dos últimos en París. Poco tiempo después, ya satisfecho de suerte y lucrativa, regresó a su ciudad natal donde murió el 10 de julio de 1884.

Morphy fue burlado por sus competidores de declarar de dónde, igual que los campeones del mundo en anteriores y después de él. Se lo reprochaba que para ganar un miseríble premio, cambiaba las dineras, a su, en principio, lo propio que hoy se resalta a Capablanca, con la única diferencia de que el cambio de dinera para la pensión de un país es hoy un hecho natural una pena jugadores débiles, mientras que en Capablanca se nota de ventaja de posición mucha menor.

Hoy día los tiempos han cambiado, y muchos aficionados que todavía no han logrado a comprender el difícil modo del juego cerrado, admiran, restringentemente, el juego abierto de Morphy.

Un jugador débil, hoy día comprende muy bienmente el juego abierto, pero ya la época de Morphy no era ésta el caso, pues a él perteneciente la defensa, la cierreza.

La superioridad de Morphy sobre sus contemporáneos radica en que ha sido el primero en comprender la esencia de las defensas sólidas que se basan en el pionero Torreón Americano.

Se dice que una posición es abierta cuando han sido cambiados varios peones del centro, de modo que las piezas tengan líneas libres. Las aperturas que emplea por 1. PdR, PdR, son las más predominantes en conducción a posiciones abiertas, porque en la regla debe seguir PdR y el cambio de peones del centro. En las aperturas de 1. PdD, PdD impone todo lo contrario. La jugada 2. PdR, es cambio más débil, porque las blancas no pueden establecer su casilla dR. Las partidas de apertura de peón de dama, conducen casi siempre en situaciones cerradas. En las que son abiertas se da un desarrollo rápido de figuras, y esto era el consentimiento principal de Morphy. Ante todo, se desarrollaba rápidamente en las piezas. Hacía un juego activo y no perdía ningún tiempo. La contraposición al principio dominante de Morphy, consistía en entre los contemporáneos, siempre procurar a poco de desarrollar tempranamente y poco de desarrollar lentamente y poco jugadas superficiales en sentido estricto de defensa.

Lo jugábamos más veces aún en las partidas que sigue.

GAMBITO ESCOCÉS

Móvillo, 1853

Blancas: Black

Negras: Murphy

1. PdR,	PdR
2. CxR,	CxR
3. PdR,	PxP

Quisiéramos decir unas palabras sobre la partida ganada de tiempo por el cambio, pero en este no han conseguido a veces los resultados de Murphy.

La jugada 3. ..., PxP, es verdad no es ninguna figura de desarrollo, pero sin embargo, no es ninguna pérdida de tiempo porque si las blancas quieren ganar un punto en seguida o más tarde tienen de jugar CR x P, que tampoco es una jugada de desarrollo porque juega una pieza que ya ha sido empleada, el caballo CR. Caso que las negras contestan con 4. ..., CxC, ese cambio sería una pérdida de tiempo, porque las blancas con 5. R x C, desarrollan una figura que hasta ahora no lo habían sido.

Si se reflexiona la posición antes de este cambio errado, se ve que por muchas partes se ha desarrollado una figura, las blancas CRd, las negras CRd. Después del cambio, las blancas tienen siempre una figura desarrollada, la de damas o dR, en cambio las negras no tienen ninguna figura en juego. Por lo tanto, se debe considerar por el resultado de este cambio, que ha sido una manzana dirigida a perder un tiempo.

Otra es la cosa, si las blancas, por ejemplo, en la partida anterior, después de 1. PdR, PdR; continúan con PxP. De todas maneras, las negras ganan un tiempo por DxC, porque la dama está expuesta en dR, por lo cual las blancas pueden ganar un tiempo en seguida con 2. CRd.

La apertura 1. PdR, PdR; 2. CRd, CRd; 3. PdR tiene el resultado de partida anterior. Ya que el punto dR está abierto y se prohíbe no bien cubierto,

los negros no tienen mejor continuidad que la ..., P x P.

La continuación más usual es 4. CxPd, para apresuradamente, y gracias al punto dR, las blancas tienen más tiempo en el centro y también un juego libre. Sin embargo, esta ventaja se minimiza como se descubrió, si las negras juegan conscientemente, y en alejar el punto dR ya por ataque ya por evitando, que después de preparación propia se puede alcanzar por mediación del punto PdR.

Con el ejemplo de esta apertura anterior, queríramos demostrar cuál es más ventajosa y comprender el espíritu de una apertura que contiene esa ventaja. Despues de lo precedente, las jugadas mejores para las negras serán las que sean de desarrollo, que son las que abren la casilla dR y dR, pues sólo de esta forma se deriva el punto predominante SR, para posterior lograr PdR.

Por otro lado, las blancas sólo podrán obtener un apparente ventaja si logran robar los puntos dR y SR para dominar la liberación del juego negro por PdR. Ambas partidas se verán compuestas en centro las tales jugadas de desarrollo que ocupan las casillas dR y SR. Así resulta lógicamente las comprendibles combinaciones siguientes: 4. ..., CRd (antes dR y SR); 5. CRd (después dR y SR); 5. ..., AxD (mientras el ataque); 6. CxC (las blancas no tienen mejor continuidad para dejar dR que otra preparación, para la jugada AxD); 6. ..., PCxG; 7. Axd, PdR. Las negras han conseguido su objetivo, se ha sacrificado el punto dR y el juego está equilibrado.

Caso es tal, comprendiendo el espíritu de la apertura, se logra la manera de jugar que en tales los conflictos se resuelven como lo mejor, para aquellas participantes se la habrá aprendido de memoria y sin Mop.

6. AxD.

Esta jugada, puede acontecer sin desventaja porque se sacrifica un punto intermedio, por el más rápido desarrollo. Considera el siguiente ejemplo. Para las blancas consiste la falta que ya vimos, no para jugar el cambio con

rápido desarrollo, sino en el intento de un ataque prematuro contra la casilla T.A., idea propia de aquél Compo, y cuya idea ha sido perfeccionada por Murphy.

4. ...
5. CxC.

Este es un error por dos fundamentos: 1º Los blancos en esta situación obviamente no pierden una pieza por dos casas, la cual se habría sido desvirtuada, por lo tanto, pierden un tiempo, mientras que los negros consiguen una ventaja en el desarrollo. 2º Los blancos olvidan que la operación en una fileta en el centro y, en la jugada del tante, prima cada vez más sobre la propensión al mate. La combinación mejor es aquélla 5. PxD, para continuar después de P x P; 6. A x P+, R x A; 7. DxD+.

6. ...
CIT

Los negros se defienden con una jugada de desarrollo. Si hubieran hecho CxR, es vez de la del texto, que también valdría y ataca, habríanse obtenido de los blancos maneras que lo hicieron los blancos en jugar por segunda vez una figura desarrollada ya. Por esta combinación, y en el resto de la partida, los blancos habrían llegado a una ventaja.

6. C x P+,
7. A x C+,
8. DxD+,

C x C
BxR
...
...

La combinación que han introducido los blancos, probablemente gustaría a los principiantes. Un experimentado jugador, se vería enfrentado de una combinación tal, porque las figuras desarrolladas de los blancos desaparecen del tablero, y las que permanecen están más en sus posiciones que haber sido movidas. Así no puede resultar ningún alivio.

8. ...
PxC
9. BxR,

...

Los comentarios del juego de los blancos han cesado en el año de veinte. Tan sólo una figura está desarrollada, la de-

Situación después de 8. DxD.

Negras: Murphy



Blancos: Meek

ma y, posiblemente, estaría seguramente al alcance del escritor. De esta forma han seguido con rapidez a una decisiva ventaja. Si fuese en la jugada 8. ... en vez de jugar CIT hubieran hecho 8. ... CxR, se verían ahora al contemplar el diagrama, la diferencia de que el caballo 14.R, estaría desarollado en 10.R, a causa de la combinación del juego que habrían sido así: 6. CxP, CxC; 7. A x C+, R x A; 8. DxD+, PxC; 9. xA, etc.

9. ...
10. DxC,
11. DxC+,

PxD

TIR

...

Los blancos, por jugar demasiado con la dama, pierden tiempo. Ahora es el principio de la victoria de Murphy, en una forma sencillamente. Debe hacerse 11. B—d.

11. ...	PxD
12. PxD,	CIT
13. BxD,	F x P
14. F x P,	DxD+
15. PxD,	T x P+
16. RxA,	DEB
17. CxD,	...

Ahora siguen unos lúdicos cambios de situación que establecen que la dama blanca no pone al rey debe abandonar el apoyo de la casilla DR.

17.	...—	TDR
18.	DNC,	FRA
19.	DI A,	ABT
20.	DID,	TRAR

Los principiantes que en el color de la India sólo juegan con las piezas que tienen ya desarrolladas, alrededor de tres horas, pueden aprender mucha de esta jugada.

21.	CIA,	RIR
22.	Abandono.	

Partida n.º 3

GAMBITO ESCOCÉS

New York, 1857

Blancas: Th. Lichtenstein
Negras: Morphy

1.	PBR,	PBR
2.	CIAE,	CIAE
3.	PBD,	PEP
4.	ABAD,	CJA

Como ya hemos dicho antes, en los primeros abiertos, ante todo hay que mover las figuras en juego rápidamente.

En el juego abierto, siempre rápidamente, se puede formar una idea clara de la situación con sólo contar las figuras que ya están en juego.

Es a esto a lo que vamos ahora. Las blancas tienen dos figuras desarrolladas, el caballo de rey y el alfil de rey, ademas han jugado las dos piezas del centro, las reales para el incondicional desarrollo de las figuras es necesario. En la posición de las blancas podemos contar cuatro tiempos; las negras, en cambio, tienen también dos figuras desarrolladas, pero sólo un peón. Esto prueba sólo tres tiempos. Por lo tanto, ¿están las blancas mejor?

No; no es ésto el caso, pero tienen ahora una pieza menos.

Para recuperarla deben jugar CxP, que no es ninguna jugada de desarrollo, porque el caballo de DR ya está desarrollado. Para recuperar el peón, las blancas tienen que devolver el tiempo que antes habían ganado, y así, después de esto, las jugadas quedarán iguales.

3. PXR.

Tomemos ahora de nuevo el caso que ya hemos comentado en la partida anterior en la jugada 5.^a y en la pérdida de tiempo por una jugada de ataque. La jugada 1. PIR, en verdad ataca al caballo DR, pero no continúa el desarrollo. Si las negras estuviesen obligadas en continuar con una jugada defensiva, esa una jugada que no desempeña nada en favor del desarrollo, se igualarían los dos tiempos de partida, y el ataque de las blancas sería justificado. Pero tal cosa en las partidas anteriores Murphy puso continuo a su contrario con una jugada de desarrollo y con esto gana un tiempo.

Lo justo habría sido 5. 0—0. Si ahora las negras juegan CxP, entonces las blancas recuperan ambos peones sacrificados con 6. TIR, PBD.

3. ... PBD
6. ASCD, CDR

Por ambas partes se deberá jugar ahora una pieza de los desarrollados.

7. CxP, ADD

Ahora vamos a contar los tiempos entre. Las blancas no han recuperado ninguna ventaja.

Tendrán tienen dos figuras desarrolladas y jugado las dos piezas del centro, a los cuales antes, sólo cuatro tiempos desarrollados. En cambio, las negras tienen tres figuras desarrolladas, los dos caballos y el alfil de dama, y las dos piezas del centro, en total cinco tiempos de desarrollo. De esta manera, las negras tienen un tiempo adelantado, e consecuencia de la jugada 5.^a de las blancas.

8. CxC,

Los blancos siguen moviendo una pieza de tiempo, para los negros, al mover con el peón, obligan al alfil de rey blanco ya desarrollado a jugar otra vez.

12. ... FHC.

Blancos abren las blancas han perdido dos tempos.

Vamos a ver si los aperturas por tempos:

Los blancos tienen una figura desarrollada y jugado los dos peones del centro, por lo tanto, son tres jugadas de desarrollo. Los negros tienen tres figuras desarrolladas y igualmente dos peones del centro también han sido jugados.

Resulta, por lo tanto, por el examen de la posición, que los blancos tienen dos pérdidas de tiempo.

9. A1D, ABD

10. A x C, BTT

11. BCR, Fx A

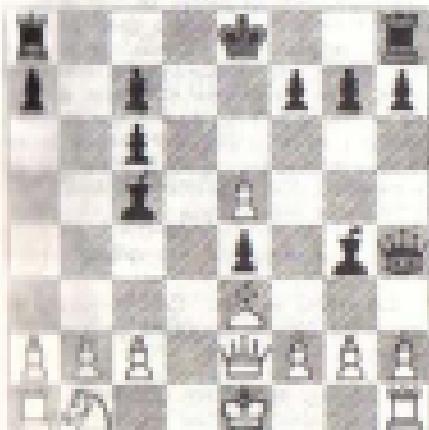
12. ABD.

En la situación abierta se debe, especialmente, cuando se lleva retranqueado el desarrollo, ante todo poner a salvo el rey. 11. R - R es lo más indicado.

11. ... AJCR

Situación después de 12. ..., AJCR

Negras: Murphy



Blancos: Lichtenstein

13. DSA,

Los blancos buscan la salvación con el matestíquico, para 13. DSD, pierden en seguida por TID. Así pues se lleva una pieza de condonación, ofreciendo las mejores posibilidades de combinar a aquella parte que tiene más figuras en juego.

13. ... A x A.

14. FxCR, ...

Serie buelte: 14. D x PAD+, ABD; 15. D x T+, RBB; 16. FxRBT, ACP+; 17. B x A, PxR+; 18. BBR (o 18. BIC, sigue FxR); 19. ... DSCD+; 19. FxR, D x PC; 20. D x T, AJCR, con mate inminente.

14. ... DSD

15. F x A, DSD+

16. RRA, DSA+

17. BIC, AST

Los blancos ya no pueden defender el rey.

18. D x PAD+, RIA

19. D x T+, RBB

20. Abandono.

PARTIDA NÚM. 5

GAMBITO FALKBECK

Nuevo York, 1887

Blancos: Schulten

Negras: Murphy

- | | |
|------------|------|
| 1. Pd2, | Pd2 |
| 2. PdA2, | Pd2 |
| 3. F x PD, | FxR |
| 4. C1AD, | C1AB |
| 5. F1D, | A5CD |
| 6. A1D, | PCB1 |

Aquí tenemos el caso típico en Murphy, del sacrificio del peón, no en busca de posibles rendiciones, sino con fines puntuales.

Murphy, después de reconocer que en la situación abierta, ante todo hay que apoderarse de desarrollo, que tiene que

ir más lejos, a vez, concesión de la negrada de tener una posición lo más sólida posible, cuando en otras resulta en el desarrollo, consiguiendo pronto, rompiendo la orden de peones, roque y cosa semejante al fin, a su competencia particularmente fuerte, y los de obtener suficiente libertad para su plan.

En el presente caso, los negros sacrifican su peón de rey, porque así obtienen mucho más rápidamente la columna de rey que en su mal desarrollado contrincante.

- | | |
|-----------|-------|
| 7. A x P, | B—D |
| 8. ADD, | A x C |
| 9. F x A, | TIR+ |
| 10. A2R, | ASC |
| 11. P4A, | ... |

En esta y la próxima jugada, los blancos no devuelven al rey sus posesiones a la mayoría de sus peones. Pero si con mejor juego era sostenible la partida.

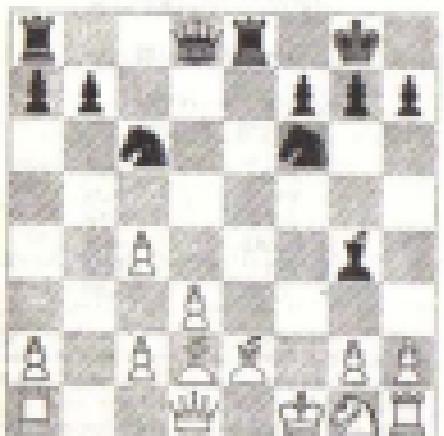
- | | |
|----------|------|
| 11. ..., | PIA. |
|----------|------|

Nombrando el principio de abrir el juego, dado el mejor desarrollo.

- | | |
|------------|-------|
| 12. P x P, | C x P |
| 13. RIA, | ... |

Situación después de 13. RIA

Negro: Morphy



Blanco: Schleifer

- | | |
|------------|--------|
| 13. ..., | T x A+ |
| 14. C x T, | C5B |
| 15. DIC, | A x C+ |
| 16. RIA, | C5C+ |
| 17. RIC, | ... |

Caso de 17. RIR, sigue DST+, y luego DIR. Tras la jugada del texto, los negros dan mate forman en este jugada.

- | | |
|------------|----------|
| 17. ..., | C6A+ |
| 18. F x C, | D5D+ |
| 19. R2C, | D7A+ |
| 20. DST, | D x PA+ |
| 21. DST, | CET |
| 22. DICR, | C4A+ |
| 23. RSC, | D4T mate |

Partida nro. 3 ✓

PARTIDA FRANCESA

Nueva York, 1857

Blancos: Murphy
Negros: Mock

- | | |
|---------|-----|
| 1. P4R, | PIR |
|---------|-----|

Puntual que los negros van sitiados en su tiempo, deberían tratar, desde principio, de entorpecer la acción de los blancos para abrir el juego, ya que si el juego abierto favorece siempre a quien está mejor desarrollado. Es extraña que este hecho sólo se haya recordado en las ótimas edades, y en las mejores modernas, después de la jugada 1. PIR, se ven muchos más a menudo defensas cerradas que no la rápida extensión ..., PIR. Entre las defensas cerradas, la partida francesa 1. ..., PIR, es la más antigua.

- | | |
|---------|------|
| 1. P4D, | PIAD |
|---------|------|

La única es PIAD. Con la jugada de texto, los blancos consiguen prepondérselo en el centro.

- | | |
|---------|-----|
| 1. P5D, | PID |
|---------|-----|

En lo general, Morphy no tardaba los partidas cerradas tan bien como las abier-

no, para la jugada del turno que es posible de tiempo lo da suficiente para obtener el juego con ventaja.

- | | |
|---------|-----|
| 4. Pd4, | Pd5 |
| 5. Cda, | Cdc |
| 6. PxP, | AxC |

Una pérdida de tiempo innecesaria, y en verdad, es el caso que no hemos tratado anteriormente. La pérdida de tiempo, por el cambio, porque las blancas no realizan una desarrollo simultáneo. Antes del cambio, las blancas tienen una figura en DAR, las negras una figura en CDR. Después del cambio la figura negra ha desaparecido, mientras que la blanca queda remplazada por otra.

- | | |
|-----------|-------|
| 7. D x A, | P x P |
| 8. AxC+, | Cd5 |
| 9. Cda, | Cba |
| 10. Axc, | Adb |
| 11. Pd4!, | |

El sacrificio de peón típico de Morphy, con la intención de obtener una columna, donde aquí en seguida.

- | | |
|------------|-------|
| 11. | A x P |
| 12. Q-Q=Q. | |

Abandonan, para perder una pieza.

Partida nro. 8

GAMBITO EVANS

Nueva Orleans, 1858

De seis partidas simultáneas a diez.

Blancas: F. Murphy
Negras: Albermarle

- | | |
|---------|------|
| 1. Pd4, | Pd5 |
| 2. Cda, | CDd |
| 3. Aa4, | |

En los partidas que hemos tratado hasta ahora, sólo se ha mencionado la continuación 3. Pd4, partida necesaria. Con la jugada del turno las blancas continúan

su desarrollo y se unen más con la forma de obtener el juego cuando quieren, o con Pd4, o después de la preparación Pd4d, o también después de B-Q y algunas jugadas de preparación con Pd4. La jugada del turno, tiene para el jugador la ventaja de no ser consciente. Despues de 1. Pd4, el imposible peón PR de las negras es objeto del ataque de las blancas, cosa muy rara, y más tarde con PAD o Pd4d, se puede obviar el juez, dando ocasión de hacer valer la iniciativa que tienen las blancas.

Con 2. Cda, las blancas tienen en seguida el ataque p. despues de CDd de las negras pueden continuar conscientemente con PAD o con la fuerte jugada 3. Aa5, que en la partida española. Con 3. Aa5 las blancas continúan su desarrollo, pero en el ataque al peón PR. Esta es la causa de que en las series modernas haya desaparecido casi del todo.

Las negras resistían la mejor con la jugada 3. Cba, con la cual, en cierto modo, las negras tienen la iniciativa mediante el ataque a PR. En forma segura 3. Aa4 (partida italiana), porque de esta forma evitan de inmediato la rápida PAD, las blancas pueden probar 4. Pd4 y luego continuar (jugada PAD con ganancia de tiempo. Padría probar 3. Aa5 (partida italiana), cuya jugada es bien menor cette iniciativa a las blancas.

- | | |
|---------|------|
| 3. | Aa4 |
| 4. Pd4, | |

Otro intento de aprovechar la iniciativa del alfil PAD para lograr la iniciativa.

Las blancas quieren, como en las anteriores variantes, jugar PAD además de Pd4. Pero quieren una ganancia de tiempo con la jugada Pd4d y atacar el alfil a SC + el C por medio del sacrificio del peón. Esta apertura se llama, según el nombre de su inventor, «Gambito Evans». El tiempo de Anderson y de Murphy han muy jugado.

- | | |
|---------|--------|
| 4. | A x PC |
|---------|--------|

El gambito Evans se puede obtener muy bien con Aa5. El sacrificio peón

4C, muy a menudo no manifiesta ventaja alguna. Sin embargo, el alfil en 3C es muy eficaz, lo propio que si está en 5A8, pero mucho menos. Por esto, no es de recomendar el gambito Evans.

5. P3A, AST

Este es mejor que A3A, porque más tarde estaría expuesto al ataque P1D.

6. P3B,

— La continuación en el estilo de gambito. Los blancos quieren poner a los negros ante la alternativa, o bien dejar intacto el centro blanco, o bien optar por la ganancia de peones. En este caso, los blancos tendrían una excelente ventaja de desarrollo por su juego tan abierto, una ventaja al paso estilo Murphy. En la presente partida, los negros se decidieron por la última.

6. P x P

Aquí están muy bien 6. P1D, para sostener el apoyo del centro y el del peón dR, o bien si los blancos juegan 7. P x P, simplificar el juego.

7. Q—Q, P x P
8. AST, ...

Probablemente la ventaja del desarrollo de los blancos no puede equilibrarse de ningún modo los peones sacrificados. Aquí se debe jugar 8. D3C, después de lo cual los negros deben calcular con D3A, perdiendo continente los blancos el ataque en 8. P3B. Pero los negros tienen a su disposición la clásica jugada C3TR, que puede seguir a D3C.

8. P1D
9. D3C, C3T
10. G x P, A x C

Este cambio facilita a los blancos una posibilidad de ataque.

11. B x A, Q—Q
12. TD1B, ...

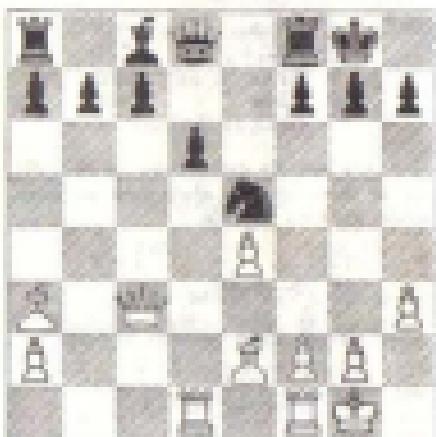
Para hacer valer su ventaja de desarrollo, los blancos deben tratar de abrir el juego. La jugada de ataque es P3B, para los negros la impiden con habilidad.

13.	CSC8
14. P3B,	C3B
14. C x C,	C x C
15. A3B,	...

A 15. A3C los negros, para la simplificación, jugarían A3B. Ahora los blancos continúan con P3A para la preparación del juego abierto.

Situación después de 15. A3B

Negros: Afincamiento



Blancos: Murphy

En esta situación los negros tienen una serie lógica. Puesta que los blancos tienen ya fuerte desarrollo, los siguientes deben mantener el juego cerrado. Los mejores, por ejemplo, P3B, permiten C3B, a fin de dominar la file 3B, para los blancos con P3B, amenazan abrir el juego. Probablemente los lleva a los negros más ventajoso, debido a su ventaja material. En vez de esto, abren el juego, probablemente, con la falsa idea de libertar su movilidad, y solucionar así el difícil problema que su mismo enemigo no puede solucionar, de abrir el juego.

15. ...

PIAR

Con esto se abre 1^a la columna R: 1^a la diagonal TDTR, y 2^a la diagonal TTDI que ya no puede ser abierta por PIAR.

Con sus jugadas 17, 18 y 19, Murphy se apodera de estos tres elementos.

16. PIAR,

CIA

17. AAA+,

BIT

18. AIC,

BDB

19. TDTR,

TIA

20. P x P,

BIA

Los Blancos tienen ahora una ventaja para decidir la partida mediante una brillante combinación.

21. TDTR,

B x T

22. B x T,

BDB

23. B x P+,

Bx D

24. PIAR,

B x P+

(Desarrollo) A 18 ..., DIA, los Negros dan mate forzoso con 25. PIA+, CAR; 26. P x C, PATR; 27. PAT+, RCT; 28. AIDP+, RCT; 29. TIA+, EAC; 30. TEC+, RIA; 31. RIAT, etc.

25. R x B;

Blancos

Partida nro. 9.

DEFENSA PHILIDOR

París, 1858

Blancos: Murphy

Negros: Diogo de Brunschwicg y Condé-Louard

1. PIR,

PIR

2. CIAE,

PID

3. P4D,

AJC

Este juego sigue una pérdida de tiempo. Después de P x P para evitar la pérdida del peón, los negros deben jugar AXC. Esto es, la pérdida de tiempo de que ya se ha hablado. Véase la partida número 7.

4. P x P,

AXC

5. D x A,

P x P

6. AAD,

CIAE

La pérdida de tiempo de los negros se deja entrever claramente en la situación. Los Blancos, con estrategia consistente, tienen desarrolladas dos figuras, los negros sólo una. La última jugada de los negros es, además, un error que permite el siguiente ataque sencillo de Murphy.

7. DICB,

B2B

8. CIA,

...

La consideración de la gran ventaja de su desarrollo, Murphy no se conforma con la ganancia de un peón. Para tener la situación, véase que la dama en 28 no se puede considerar como desarrollada porque está obstruyendo el camino del alfil R, perdido además, los negros, un tiempo para cubrir el peón CD.

9. ...

PIA

10. AJCB,

PAC

Esto da acceso a los Blancos a la única combinación de sacrificio, pero de nuevo los negros sólo obtienen más desventaja.

11. C x P,

P x C

12. A x P+,

C1B

13. Q—Q—Q,

...

El ataque contra el caballo 2D es el objeto principal de la combinación.

14. ...

T1D

15. T x C,

T x T

16. T1D,

B2B

Situación después de 14. ..., Df1.

Segundo Diagnóstico de Rosenthal y Cuadra
Treser



Mate en: Murphy

Ahora los blancos pueden ganar de varias formas, la más fácil es 15. Axf2, Bxf2, con Axf2+, Murphy prefiere un camino más elegante.

- | | |
|-------------|-----|
| 15. Axf2+, | Cxa |
| 16. Bxc2+, | Cxb |
| 17. Tcb1+ # | |

GUILLERMO STEINITZ 10

Guillermo Steinitz nació el 10 de mayo de 1848 en la ciudad de Praga. Como maestro se presentó en Viena a la edad de 22 años, comenzando su carrera de ajedrecista en la "Wiener Schachgesellschaft", que fue sede la escuela de muchos maestros de ajedrez. En el año 1862, en representación de su país, tomó parte en el torneo internacional de Londres, donde obtuvo el sexto premio y mencionándose como la mejor partida del torneo una de las que jugó.

Establecióse en Londres viviendo allí hasta 1888. En el año 1866 jugó un match contra Anderssen, quien, después de la retirada de Murphy, había vuelto a ser el gran maestro. Steinitz ganó por seis a seis partidas sin empates alguno.

Con esta victoria, y aunque el título de campeón del mundo entonces no se había establecido todavía, Steinitz lo alcanzó en realidad. Los numerosos resultados en los torneos internacionales en que tomó parte fueron: Baden-Baden, 1870, segundo premio; Viena, 1871, primer premio; Viena, 1872, segundo premio. En este último torneo, J. H. Zukertort ganó el primer premio, y junto con Steinitz formaron los dos dominios y sin contratiempos de nadie las guías del ajedrez. En el año 1886 tuvo lugar la primera lucha para el campeonato del mundo, entre ellos, y como ya Steinitz, habiendo establecido en los Estados Unidos, los numerosos torneos jugar en la ciudad de Nueva York, St. Louis y Nueva Orleans, alcanzando Steinitz el título oficial por 16 a 3 y 5 tablas.

Posteriormente defendió su título en cuatro luchas y con gran éxito, entre las cuales las entre Tchigorin en 1890 y

1892 fueron las más interesantes, resultando ésta tercera, en 1896, entre el doctor E. Lasker. Como Lasker mismo dice, el campeón fue suspendido por el juez árbitro.

Después que Steinitz perdió su título de campeón mundial, procuró aún varias luchas, no consiguiendo ya ningún primer premio más. Murió en 1900.

Hemos nombrado primero a Murphy como el más célebre de los maestros del ajedrez. Para el gran público es efectivamente el halcón del ajedrez. En cambio, los conocimientos del juego van en Steinitz al jugador más profundo, la más significativa personalidad ajedrecista.

En el análisis de Lasker, no tanto ha levantado un gran monumento a su autor, señalando las ideas ilustres base del juego de Steinitz. En este libro, dado a su objeto, vamos a dibujar la manejabilidad de aquel juego a base de partidas prácticas de Steinitz.

Menciono que Murphy practicó el análisis del juego abierto, Steinitz se dedicó en mayor medida las fijaciones de los sistemas cerrados.

No es con una elevada fortuna al natal, pues en ajedrez cada maestro progride por aquél estilo que mejor se adapta a su carácter.

El juego abierto de Murphy nos demuestra el carácter de un hombre de rápida libertad de acción que dota el éxito rápidamente. Steinitz es todo lo contrario, se basa en la lentitud y la regularidad de la acción, sobre el valor duradero. Así le viene a menudo extraviarse en larga defensa, sólo por conservar la más ligera ventaja de posición.

Esta fue la cualidad de su carácter que

busto de las situaciones corrientes se comprende. En la posición cerrada, los peones están limitados por ambas partes, salvo de una larga lucha; en posición abierta tienen más ventaja. En el centro de esta lucha de posición se resalta la idea principal de Steinitz y la base de todo lo técnico ajedrecista moderno.

Partida n.º 18

PARTIDA ITALIANA

Londres, 1862

Blancos: Dubois
Negros: Steinitz

1. P-K4,	P-K4
2. C-KB3,	C-B3
3. A-A5,	A5A
4. Q-Q2,	...

Siguiendo los métodos modernos se nota considerable expectativa en ambos, a fin de reservar la posibilidad de ataque largo. Es de notar que esta tardanza en el comienzo no se encuentra en las partidas anteriores al tiempo de Steinitz, por ejemplo, Morphy, el cual para facilitar el avance rápido de los peones centrales, debía acelerar el juego, y es evidente que para volver a su vez en seguridad debía entregar pronto peones.

4. ...,	C-B4
5. P-B3,	P-B3

Contraataca el juego de Steinitz con el de su contrario, en que responde para el ataque.

6. A5C.

Los Blancos no sospechan lo que preparan sus ojos. Los Negros convendrá más desarrollar su alfil en fil.

6. ...,	PTR
7. A5T,	P4C

Estas son las consecuencias del ataque de los Blancos y del resultado en el centro

que de los negros. En Morphy, el jugador de negro no consideraba tales ataques, que hoy son parroco los ajedrecistas.

Un avance así en el flanco, sólo es admisible en tanto se tiene asegurada completamente la posición en el centro y desde luego, avanzando, sabiendo que Morphy always juega en el centro y desafía rápidamente.

En el fondo del ataque de esta partida, se ve el modo preventivo de los de Steinitz, centro cerrado, seguro y una prevista de攻撃 en el flanco de rey.

R. ANCR.
R. PTR.

PTR

...

Habíase resultado una combinación admirable después de R. CxP; R. ..., PTR; 10. CxP, PxA; 11. CxD, ASCR; 12. TDd, CxD; 13. CBA, Cdx+; 14. PxC, ATxP y mate en leche.

R. A5C

Supongamos que se juega 18. PxP, seguiría PTR; 19. ATx, CTx y las negras alcanzan ventaja. Los Blancos tratan de contrarrestar el ataque del flanco negro con la apertura del juego en el centro, que indudablemente sólo es posible con el sacrificio de peones.

10. PIA,	B3D
11. PBD,	PxPQ
12. PSR,	PxPR
13. A x PR,	CxA
14. C x C,	DxR

Con este jugado se ha evitado el contrajuego que tenían los Blancos en el centro, refrenándose el ataque de las negras.

15. CxA,	PxG
16. AxD,	D4D
17. P4C,	...

Intentando capturar después de ADC con 18. PxAQ y PxDQ. Los negros sacrifican su alfil sacrificando, a preventiva de que el ataque contra la columna TR sería decisivo. El eje de la combinación está en la jugada 23 de los negros, para Steinitz,

a pesar de la pérdida de una pieza, cambia las damas para quitar la casilla de salida TIR al rey blanco.

17. ... 0—0—0
18. PxA, ...

Relativamente es la mejor. Los blancos quieren quitar a la dama negra el dominio de la casilla TIR y de la grua diagonal. En esta última cosa los blancos tienen la posibilidad de poder jugar PxC. En el transcurso de la partida ya veremos la importancia de la casilla TIR.

19. ... RIA
19. PxP, TRP

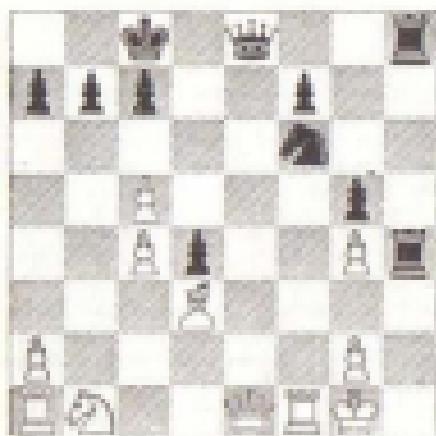
Alarga la situación de los negros con 20. TDHT; 21. PIA, PxC; 22. AIA+ (en el intento AIT), DIR! y un mate próximo.

20. PIA, TDHT
21. PxC, DIR

Naturalmente, si se juega CxP, habrá sido un error, por la continuación de 22. AIA+.

Situación después de 22. DIR

Negros: Steinitz



Blancos: Dubois

22. DIR,
Si 22. TIR, seguiría TET+; 23. RIA, DXT+; 24. DxD, CxP+; 25. RIR, TIR+.

22. ..., DIR+
23. QxR, PxR
24. PxC, TET+
25. RIC, T(ET)TT+
26. RIA, TXT+
27. A+T, TRA+
28. RXP, TRA

Por la trascendencia de las piezas blancas en su situación, esto finaliza en inmediato. Despues de pocos jugadas ganan los negros.

Parece nota. 31)

GAMBITO EVANS

Campeonato de Londres, 1862

Blancos: Blackburne
Negros: Steinitz

1. Pd4, Pd4
2. CxR, CxR
3. AIA, AIA
4. PxD, AxC
5. PIA, AIA

Como ya en otra ocasión lo hemos mencionado, es mejor la jugada AIT, porque el alfil no queda expuesto al ataque por PxD. Segun los métodos de apertura de aquel tiempo, ambas eran consideradas como equivalentes.

6. Pd4,

Si el alfil quedara en 4T, los negros no tendrían otra necesidad de abandonar al centro con PXP, algo que podrían jugar 6. Pd4. Si los blancos juegan 1. Pd4, Pd4; 2. DxD+, CxR; 3. CxP, quedan en desventaja por la mala posición de sus peones al intentar recuperar el peón del gambito.

6. ..., PXP
7. Q—Q,
Pd4

Sería malo PxD, porque seguiría el A x P+, EIA; o DxD+.

10. FxP, AxC

La situación presenta una consideración como la normal en el gambito de Evans, porque las jugadas que se han jugado hasta ahora por ambas partes, se corresponden como las mejores.

9. CxA,

Es significativa que este lance que parece cosa comprensible jugada de desarrollo, lo introduce Murphy en la práctica del juego. Antes de él, preferían el ataque directo, como, por ejemplo, 9. PxD aunque se ve claramente que tal jugada tiene también una revista. Por un lado, limita la ofensiva de AAA; por el otro, beneficiará los peones blancos del centro.

9. ..., AxC.

En verdad que los blancos tienen un peón menos, pero en cambio un desarrollo mejor y, además, un centro de peones. Esta formación de peones, QR y sáb blancos, y KB de los negros, le convierte en favorable. La ventaja para los negros es que dominan el centro, dándoles la posibilidad de poder llevar las figuras de uno a otro flanco. En cambio, las negras están estabilizadas, sus flancos de rey y damas tienen mucha comunicación entre sí. Tercio, por ejemplo, AxC, que sólo puede ser llevado con grandes dificultades y con pérdida de tiempo al flanco de rey.

De estas consideraciones se deduce la forma en que ambas partes han de continuar, dado el orden spadai.

Los blancos pretenderán llevar el ataque contra su flanco, a la mejor, naturalmente, contra el de rey, porque pueden presentarse con una superioridad. En cambio las negras, tratando de atacar el centro blanco, tendrán su táctica hasta el centro, a consecuencia de la desproporción de sus fuerzas, que una vez resuelta es el resultado único que pueden practicar. Además, las negras no darán por muy satisfactoria, dada su situación estabilizada, de lo al cambio de figuras, si este puede res-

lucir, pues es evidente que todo el intento de los blancos será opuesto a mismo punto.

Con la jugada del texto, Steinke se nos presenta con una fuerte posibilidad para emprender un ataque contra el centro de los blancos.

10. AxCB,

...

En una partida Murphy-De Riviere, que siguió libremente hasta esta posición, los negros, para detener la ofensiva PxD, no encontraron nada mejor que AxD, con lo que abandonaban el ataque contra el centro de sus contrarios. Con la jugada siguiente, Steinke nos demuestra que lo que se impone más es la revista del juego principal, un primer principio, y acepta, lógicamente las pujantes dificultades que se presentaban, para lograr su intento.

10. ..., EIA
11. AxC, PxA
12. Axf, ...

Es difícil ahora encontrar un plan mejor para los blancos, que el de preparar el ataque del centro, a fin de possibilitar la explotación de la mala situación del rey negro.

12. ..., AxC.

Aparentemente esto es peligroso, porque el abierta la columna CR, beneficiando el ataque de los blancos, pero Steinke continúa rápidamente en su juego de finalización del centro del blanco y el debilitamiento del peón QR.

13. PxA, DxC+
14. Rf1, CxR

Para conseguir el ataque, los blancos deben avanzar antes de todo su peón A; por lo tanto, deben aspirar a la posición de la casilla SAR.

15. CxR, CxC
16. TxC, DIA
17. DxD, RIC

Alma se apodó PIR, interactuando con PTH y RST, confiere la ventaja de las negras para la continuación del ataque contra el centro de los blancos.

18. A1A,	PIR
19. P1A,	RST
20. P1A,	C2B
21. A2C,	...

La dificultad del peón TD es manifiestamente sensible. Los blancos lo cubren con el A1A, para amenazar C2B-1A-ST.

21.	P4D
----------	-----

Continuación del ataque contra el centro Manz.

22. P1A,	TD1B
23. C4A,	TR1C
24. C3T,	D3T
25. P1A,	...

Con su ataque, los blancos recobran su peón del ganadero.

25.	D3xC
26. P x C,	T2D
27. P x P+,	F2C
28. TD1B,	...

Las últimas jugadas de los negros, nos dan la impresión de que Blackburne sintió impotencia y que Strelitz agarró su delantal, desvelando el peón. En el fondo, se vio la cosa. Mientras que Blackburne andaba en el mar de la combinación, Strelitz concentró, en la característica de su estilo, lo excepcionalmente positivo, y, a pesar de las dificultades de la defensa, no tuvo medida de vista ni por un momento el objecto de su partida: la ganancia del dominio del centro.

Parecía, por ejemplo, más indicado jugar en la jugada 28. TD1B, y no T2D, porque esta tiene en TD, quedaria expuesta al ataque mediante P x P+, pero la siguiente jugada de los negros nos demuestra la previsión de Strelitz, queriendo poseer la casilla TD para la otra torre.

28.	T2B
----------	-----

Ahora está claro que las negras, después de 28. P x P, TD x PB, por el dominio de la casilla H, y por la fragilidad de los peones blancos, quedarían en ventaja. Pero Blackburne evita la liquidación y continua magistralmente su ataque, que fructúa finalmente por la inevitable derrota de su contraria.

29. TSB,	D3T
30. T1A,	...

Muy good!

Las negras no pueden tomar la torre. Tampoco gana amenazante TD x PB, por la continuación: 31. T x P+, y 32. D x P+.

30.	D x PB
31. P x P,	T2-1D
32. A1T,	...

Desde luego los blancos no pueden apartarse de la columna H con 31. TSB, porque las negras matan la torre blanca.

32.	D3B
33. T1A,	P1A

Las negras ya no pueden salir la columna E, impidiendo sobre T1B y amenazando además D x PA.

34. T1T,	...
----------	-----

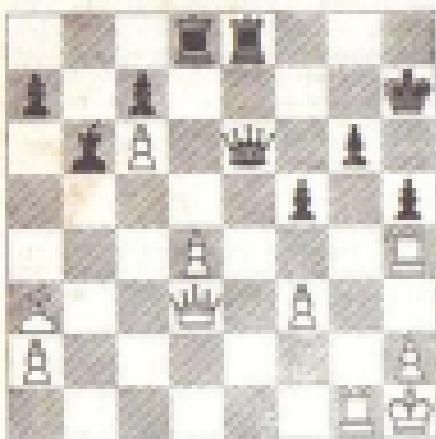
En la continuación, Blackburne ostenta una fuerza de combinación tan dura como inusual. Caso de 34. D x PA, los blancos ganan con 35. A1A, P1H, P1B; 36. T x P+ L, P x T; 37. D x PA.

34.	P1H
----------	-----

Muchas veces habíamos visto aquí en la distólica trampa de Blackburne, haciendo la aparente desventaja jugada 36. D1H, pareciendo que después del cambio de damas el final es perdido para los blancos. Pero la continuación habrá sido 37. A1A H, y si las negras toman la dama, los blancos obtienen un empate por el juego continuo, pero si se intenta 35.

Situación después de 34., PdTB

Negras: Stoltz



Blancas: Blackburne

PdTB, sigue sacudiendo el sacrificio de la torre en ST.

35. AxC, Td0

Cabre AAB, y recorre la carretera de tomar DcP.

36. BxA, DTA
37. DcC, DBC
38. Bxa, TTB

Ahora es evidente que la cosa ya está ultimada. Pero Blackburne presenta aún otra trampa.

39. PdA, ...

Si P, ..., A x P; sigue 40. T x B + 1 DcBL, A x T; 42. DcC mate.

40. ..., T x PD
41. DcAR, ...

Amansa el sacrificio de torre o de dame en ST.

42. ..., DdD
43. Abandona.

Partida fina. ✓

FLANQUETTO DE KEY

3

Londres, 1863

Blancas: Stoltz
Negras: Mongredien

1. PdR, PdC

Este desarrollo de flanco del alfil, que más desgarrante con la palabra italiana «flanchetto», tiene desde luego la ventaja de colocar al alfil sobre la gran diagonal donde domina efectivamente el centro; para lo cual también el incremento (especialmente cuando lo juegan negras) de mayor dominio libertad de movimientos en el centro es el centro. Por lo tanto, siguiente desarrollo de flanco pío puede hacerse cuando se apoya con otras jugadas de más fuerza inmediata sobre el centro, tal como ocurre haciendo en los aperturas modernas.

2. PdQ, AxC
3. PdA, ...

La posibilidad con que los blancos amazcan en posición en el centro, es característica de Stoltz. Si hubiesen hecho jugadas agresivas, como, por ejemplo, 3. PdAD o PdAR, las negras habrían probablemente conseguido el establecimiento o la ruptura del centro blanco, en poco tiempo.

4. ..., PdC
5. AxB, ...

Los blancos juegan con gran precisión. Quieren que después de AxC el peón dK no sea devolviado por ABD, para que el alfil esté mejor colocado en AAD, más por CxD. Y para poder hacer esto, desarrollan primero el alfil de dama.

6. ..., ADC
7. CxD, PdD
8. CRdA, PdE
9. P x P, ...

A primera vista parece que con esta jugada los blancos abren la posición de los

negras. Para la claridad en que de estos hechos los blancos impiden la liberación de las piezas negras, que habrían sido posible mediante $P \times P$, $F \times F$, $PA \times A$. Esta posibilidad de liberación demuestra claramente cuál es la posición de amenaza blanca al su largo agotar los posibles resultados que destruyen el castillo.

7. $P \times P$
 B. ADAD, CIR
 B. DIA, ...

Nuevamente se repite aquí la combinación expectativa de Steinitz para el enroque, reservándose la posibilidad del enroque largo. La esencia de la posición puede verse claramente; las piezas del centro, blancas KR, KAD y el negro SR, impiden la invasión de las piezas negras al centro, protegiendo, sin embargo, las blancas alineando el Reino. Esta formación de piezas, coincidiendo con el natural desarrollo de la diama en 2R, del caballo de diama en 2D, y para culminar el enroque largo, se vio favorablemente vista en numerosas partidas de ajedrez jugadas por Steinitz contra jugadores de fama como Blackburne, Tchigorin, Lasker, etc. Esta partida pierde mucha de su belleza del desenrolamiento del ataque desastreño.

8. 0—0
 B. DIA, ...

Aquí hay que hacer la misma observación que en la partida 9. El ataque al rey negro, que nos parece como natural en la teoría de Jugar de Steinitz, pero lo sostenemos que lo desastreño, ya lo recomendó en Murphy, quien correcta siempre rápidamente a fin de penetrar en el punto. Steinitz completa su fino ataque en este momento una estrategia suya, intentar, para de la posterior rendición negra, ganar defensiva la casilla ATB con la ayuda del caballo CDR y CIR.

10. CIR
 11. PTD, CIR
 12. P x P, C x P
 13. 0—0—0, PIA.

Evidentemente la posición de los ne-

gros es muy mala, y apenas pueden hacer otra cosa, porque en el tiempo necesario de recubrir el alfil del rey de la gran diagonal, con la combinación de PTD+ seguida de PxC y PIA, y, al mismo tiempo, participar en contrahope contra la posición del reyero blanco.

14. CSC, PTD

Situación después de 14. ..., PTD

Posición: Negras



Blancas: Steinitz

Si PTD, las blancas proseguirían con 15. C x F, T x C; 16. A x PT, obteniendo ventaja.

15. C x PT, ...

Otra combinación extraordinaria y bella.

15. C x C
 16. T x C, R x T
 17. PTD+, RIC
 18. TIT, ...

Si en vez de esto se juega 18. D x C, no bastaría. Los negros obtendrían ventaja con DIA.

18. TTD
 19. D x C, DIA

20. A x Pd.
21. TBT+.
22. D x B. Abandona.

Los negros anegan tragan dos torres por la dama teniendo blindados con alfil y en vista de que los peones blancos son en mayoría, ya no se pueden defender.

PARTIDA NÚM. 18. ♦

DEFENSA PHILIDOR

Dublin, 1863

Blancos: Socialista
Negros: MacDonnell

Este partido es un buen ejemplo para el manejo de posiciones cerradas. Es todo el método de los fundamentos que crea Socialista, y que fue popularizado por los excelentes trabajos pedagógicos del doctor Tarrasch. En este libro no correspondemos a ninguna controversia teórica. Espliquemos en las partidas claramente lo esencial.

1. PBR.
2. C1AB.
3. ABA.

- PBR
PBD
...

En anteriores partidas vimos claramente la jugada 3. PBD, de impresiva energía. Pero Socialista se limita a una construcción característica negra, más bien defensiva del centro. Por la simétrica formación de peones (los blancos en 1D y 4B; y los negros en 2D y 4B), las perspectivas favorecen a los primeros, porque en alfil de rey está desorientado sobre la cadena de peones, mientras que el de negros queda orientado. Esto genera gana, pero responde al importante fundamento que todo jugador que quiere adquirir tales aptitudes, y en que hay tanto más probabilidad de obtener una ventaja, cuando más pequeña sea. A una ventaja grande, sólo puede aspirar si el contrario ha cometido ya graves errores.

3. ...
4. PBA.

- ABA
...

No para jugar PBD, sino para conquistar la situación central de la partida anterior (introducción de peones 3AD, 6D), la cual protege el centro contra el ataque del rey negro.

4. ...
5. PBD.
6. Q—Q.
7. PITE.

- C1AB
Q—Q
ABC
AxC

Las dos últimas jugadas de los negros, no las habíamos jugado en nuestra misma, pero previamente por Steinitz. Yo demuestro la ventaja de dos alfiles sobre alfil y caballo.

8. D x A.
9. ABC.
10. DAB.

- PBA
C1BD
CIA

Ahora se comprende el fin de la aparentemente trivial jugada 9. ABC. Si el alfil estuviera todavía en 4AD, los blancos no podrían impedir el cambio del mismo.

11. AIA.

Los blancos están dispuestos a emprender ataques de peones contra el flanco de rey, con PAB.

11. ...
12. PSCR.

- C1B

Los blancos quieren romper los alfiles, por eso no juegan en seguida PAB.

12. ...
13. PAB.
14. C1D.
15. CIA.

- DIA
TEB
TDIB
ETT

Los negros, ante su evidente situación, no tienen ninguna jugada buena. La siguiente jugada, solucionará aún más la ventaja de los blancos.

16. PSAR.
17. PSCR.
18. PBC.
19. C x PC.
20. ETT.

- CIA
PTEB
P x P
ETC

La suerte de la victoria de los blancos se basó en el momento en que el peón de ataque cruzó la columna CR y costó la partida TCR.

Los blancos quisieron triplicar sus piezas en la columna CR, lo que les es fácil. Todo el terreno de que disponen.

Los piezas negras se desplazan en su propio camino, situadas muy difícilmente en adecuada forma la defensa del punto NC.

20. ... C8-27
21. CRA, T2B

Los negros deben emprender a preparar la defensa de NCR, lo cual puede hacerse solamente de un modo muy penoso.

22. TICR, A1D
23. A8T, P1A
24. TIC, P4D

Situación después de 24. ..., P4D

Negros: MacDonnell



Blancos: Steinitz

Se comprende que los negros quieren de este modo liberarse, pero Steinitz tiene por esta jugada la intención de aprovechar la desventaja característica de la situación: solidez de las figuras negras que se detienen momentáneamente. De todos modos

los negros o la larga ordenan perdida.

25. TD1CR, TR2B
26. P x P, P x P
27. A8T, T1D

Ya no hay sitio para que la torre quede en la fila dos de defensa,

28. T x P+, T x T
29. T x T+, Q x T
30. A x B

y los blancos ganaron.

Puntaje: 6/6 ✓

PARTIDA DE LOS TRES CABALLOS

Blancos: L. Paulsen

Negros: W. Steinitz

1. P4R, P4R
2. CRA8, CRA8
3. CRA8, ...

Lo que podemos decir de esta jugada, es parecido a lo dicho de 2. A4AD (ver partida 8). No es la continuación continuación al steque el peón SR que empieza con 2. CRA8.

Por lo tanto, los negros tienen más libertad de acción que en la partida española, después de 2. A4G. La mejor continuación para los negros es 2. CRA, llegando así a la partida finalizada de estos caballos. Si los negros exceptúan esta jugada en 2., entonces la apertura se dirige sólo los tres caballos.

2. ..., P4CR

El fianchette al alfil de rey, es una particularidad encontrada muy a menudo en Steinitz. Murphy prefería el juego abierto, no jugaba el fianchette, porque llevaba rápidamente sus piezas en acción. Steinitz daba más valor a las circunstancias creyendo y sabiendo que las figuras allí dispuestas más tarde aguantarían mejor que si se corría el riesgo de perder tiempo.

4. AAA, ...

Es más tarde el PxD, pasa sobre el jardín. Paulsen evita esta continuación sin duda porque con ello aliviaría la gran dificultad el salto de rey de los negros. Por otra parte, los blancos también podrían de esta manera llegar a aprovechar la debilidad creando al punto del R, mediante PxCB, aprovechándola con la siguiente continuación: 5. PxD, PxP; 6. CxD1, AxC; 6. AxC, y los blancos con una sola pieza, consideran el peón, por ejemplo, después de PxA; 7. AAAE, o bien después de CRB, con 7. AAA.

4. ...	A2C
5. PxD,	PxD
6. AxC,	B2d
7. PxD,	...

Para no dejarse cambiar el AE con CxR:

7. ...	PxR
8. AAA,	PxCR!

Este avance de peón en el Banco de rey, aparece como un deshilachamiento de la posición negra, y posiblemente si más si recuerda que una impresión desfavorable. Pero una idea, no es más que la introducción de un verdadero plan que tiene a ganar la partida.

9. AxC,

CRB

El propósito de abajo es jugar PxDR y por la ausencia de PxAE, obligar a los blancos a cambiar PxDxP. Las consecuencias para los negros, son la preparación temprana de peones en el centro y la posibilidad de hacerla. Esta es la idea del plan de Steinitz. Paulsen intenta saltarse el paso, pero no es tan:

10. PxDL,	PSC
11. CxD,	PxTR

Impidiendo que los blancos deshagan su AxC con su PxT.

12. CRB,	CxC
13. AxC,	CRB
14. AxC,	PxAR

Los negros han logrado su plan. Es evidente que los blancos han de cambiar, porque no pueden permitir la estrecha penetración de su alfil por PxDR.

15. PxC,	CxP
16. CIA,	...

Una triste jugada, pero los blancos no se dejan doblar en peones en el Banco de rey, poseen ya quedarán en el centro con su peón negro, después de CxA; 11. PxC, y en el Banco de rey no tendrán ningún equivalente, porque el peón blanco carecerá de valor.

16. ...	PIA
17. ...	PIA

La formación del centro de peones por PxD, está preparada. Tanto de hacer la figura PIa, facilita más, sobre la realización de su desarrollo, porque el resto de peones sería débil por la inmediata posibilidad de poder volviendo otra pieza.

17. PIAD,	PIAD
18.

Los negros continúan a su diosa a la figura malva PCD, donde donde puede dominar todo las direcciones.

18. BIR,	BC
19. AxD,	AxD
20. O-O-O.	O-O-O
21. PIA,	CxA
22. CxC,	PxD

El centro está formado, y ahora se recordará lo que se procedió cuando hemos mencionado sobre el punto de peones.

Los negros, con la posición de su reina, apresurada a dirigir el ataque contra el Banco.

No enough para ello el Banco de dama, aunque allí se halle el rey, sino el Banco de rey, porque allí se situó los blancos dan muestra de debilidad.

En este caso los blancos no tienen más remedio que avanzar contra el centro de los negros, porque las figuras blancas están dispuestas en consideración a su situación exhibida en el centro y no pueden

lizar mejoramiento el juego. Considerar lo difícil que sería, por ejemplo, llevar el A de T7 al flanco de rey o al C al flanco de dama.

22. R4C,

Las Blancas, ante todo, responderán en rey, porque quieren avanzar contra el centro negro, con P4AD.

23. ...

A1A

El alfil se traslada al espacio entre el flanco de rey que es siempre el flanco derecho de blancas, aunque éstas hayan avanzado en el otro.

24. R1T,

A2B

25. C1A,

T2IA

26. C2D,

T1T

27. P4AD,

A1R

28. C1C,

—

Con esta jugada, las Blancas anuncian dominio el centro de los peones negros, véase: P5AD, AxP; CxA, DxC, DxP.

29. ...

PCxP

30. PxPA,

A2AD

31. C2D,

T3-IA

32. T1AD,

—

Se anuncia PxP y los negros no podrán contestar Pxp, a causa de 33. DxP.

33. ...

B2P

34. PxP,

P1P

35. T1T-IC,

A2B

36. TBC,

A2AB

37. C1C,

—

La última tentativa para impedirme el centro negro con C1A.

38. ...

B3D

39. C1A,

P1T

Sería un error DxP, porque 37. TxPB, AxT; 38. Dxa+, R1T; 39. AxP, daría una contrajugada completa, por ejemplo: T1R; 40. Cx.

37. TPC,

Las Blancas quieren sacudir la calidad en TAB, luego AxP haría más temible su ataque.

37. ...

A2B

Situación después de 37. ... A2B

Negro: Steinitz



Blanco: Paulsen

En este punto se pierden las blancas por infracción de tiempo. De todos modos, la partida no se pone costosa. En primer lugar los negros anuncian la siguiente decisión: T xP. Si se cubren TAB blancas por P1R, si M. T1AB, anuncian los negros su intención con mayores probabilidades en su situación y pueden ganar un punto con AxP.

Partida n.º 13.

PARTIDA DE LOS TRES CABALLOS

Viena, 1873

Blanco: Rosenthal

Negro: Steinitz

1. P4R, P4R

2. C1AD, —



Una apertura, que ha sido analizada por numerosos vascos, ha sido beneficiada con el nombre «partida vascos». Todas las continuaciones después de 1. PAR, PAR, si quieren parecerles una ventaja a los blancos, deben salir al juego, ya sea por PAR, o por PIAR. Para la partida PAR, la preparación CIAD no es problemática, más bien es prejudicial, porque impide la posibilidad de PIAR. La jugada 2. CIAD solo hacece en preparación de PIAR. La importancia de la jugada CIAD consiste en que, como ya sabemos, la contestación más sencilla es permitir de rey inmediata PIAR en Pd6 (marchita de Faldibar).

La comprensible, por lo tanto, la sortie de 2. CIAD, permite a la de 2. AAD (juego de sdB), mucha más frecuencia para preparar PIAR. La mejor contestación contra la partida vascos, como también contra el juego de sdB es 2. ... C4R, lo cual evita la salida sdB, permitiendo así la contestación PAR o 2. PIAR. En la partida que sigue, resulta por la inserción de jugadas, la que concuerda con el nombre de «partida de los tres caballeros».

2. CIAD
3. CIA,

Siguió el espíritu de la partida vascos, después de las consideraciones apuntadas, sería lo más natural la jugada inmediata PIAR, o continuar el desarrollo por 2. AAD, además de PAR y CRB (M) y para más tarde PIAR.

La preparación de PIAR por PCCR, y además AxC (restituyendo la posición sd) y CRB, en ciertas variantes parece que es muy aplicable aquí.

2. PCCR
3. PAR, PxP
4. CxP,

Aquí recomendábamos 3. CSD (revisa la partida anterior).

3. ADC
4. PAR, CRB

5. AAD, PBD
6. Q-Q, Q-Q

Las blancas, gracias a la situación de su peón sd contra sdB, tienen el juego más libre. Véase las consideraciones de la partida 3a. La jugada que sigue de los blancos es, sin embargo, precipitada.

7. PIA,

Las blancas tienen dos buenas posiciones el centro, pero no las duran mucho.

8. C4T
10. ABD, PBD
11. PxP,

No pueden jugar 11. PAR, porque las negras ganarían una pieza con PIAD.

11. CxP
12. CxC, BxG

El peón sdB está sin motivo alguno en sd y ofrece un obstáculo para el ABR. Los sdB mucho más apropiado a los blancos tener todavía el peón en sdB porque sobre la columna R se sitúa mejor.

13. PIA, TID

Amankan ganar una pieza con PIAD.

14. DIA,

Para poder contener con 15. ABR, a la de las negras PIAD.

14. CIA

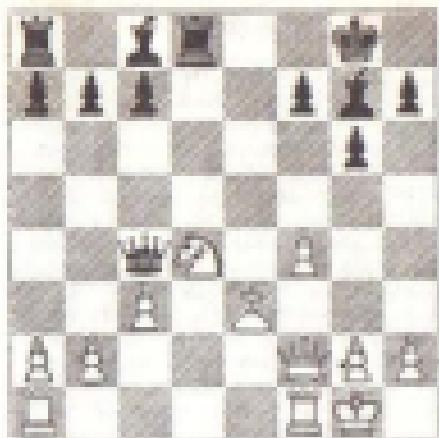
Consiguiendo a la fuerza la ventaja de dos alfiles unidos contra caballo y sdB.

15. AxC, BxA
16. D2A,

Las negras amenazaban AxC, AxA, TxA.

Situación después de 16. DIA

Regras: Steinitz



Situación: Rosenthal

La presente partida es la más antigua, en la cual venían la creación de Steinitz, de la ventaja de los dos alfiles, nació. Gracias a las representaciones y las partidas de maestros, los aficionados saben en su mayoría que dos alfiles son más fuertes que caballo y alfil. Pero son pocos los que saben el porqué de esta ventaja y cómo puede ser superada. A fin de que puedan comprenderla mejor, diremos algo sobre la diferencia en la aplicación del alfil y del caballo. Consideremos el alfil, de largo alcance, el caballo, para sus alfiles, debe situarse cerca de las fuerzas amigas. Entonces el caballo sólo puede lastimar, no pena de ser expulsado. Podrá situarse así en cualquier, en casillas cercanas por sus propias posiciones, porque las demás plazas se pondrán a lo largo interiores en apoyo del caballo. Esto claramente visto que en las situaciones dadas donde no existen posiciones, el alfil es más fuerte que el caballo, lo que queda confirmado en los resultados de la teoría de Steinitz.

En las posiciones dadas, el caballo ejerce una superioridad al alfil, por una parte, porque los peones son obstruidos

para los alfiles, mientras por otra, son posiciones de apoyo para los caballos.

El método consiste por Steinitz, de aprovechar la ventaja de dos alfiles, sólo vale para posiciones que no estén cerradas, temporales tienen ventajas de complemento de alfil, como lo es la presente partida, pero que temporalmente poseen como posiciones de apoyo para el caballo, por ejemplo, las casillas 4D y 5R.

Este método consiste en adquirir las posiciones negras a fin de que sean inaccesibles para el caballo estos puntos de apoyo. De esta forma se le reduce a una completa perdida, casi nula.

Aquí venimos, tal vez también el alfil puede ser utilizado por idénticas jugadas de los peones.

Este método también puede emplearse en la lucha de un alfil contra un caballo, pero es mucho más raro, porque el avance del peón debilita a menudo la situación y da ocasión de que pierdan las figuras rojas. Con un par de alfiles, que pueden cubrir casillas de ambos colores, se puede, por regla general, proceder sin grandes riesgos a estos avances.

16. ... PRAD

Quitando el caballo la casilla 4R.

17. CIA. PRD

Ahora se ha formado una cadena de posiciones negras la cual impide al alfil blanco de todo modo hacia el Reino de negro, y en la otra dirección queda debilitado por la posición de su propio peón 4RE.

18. CIR.	DIB
19. PIA.	AJTO
20. TIR	...

Ahora considera las jugadas de peones que van reforzando el caballo.

20. ...	PIA
21. CIC.	PAT
22. CIA.	EIA

Para jugar AJT. Las dos posiciones blancas se ve cómo están cumpliendo

mentes consideradas. Presiblemente se aprecia el siguiente intento de Steinfort, de los blancos, que por cierto es bien diferente.

23. PJA,

Es notorio que los blancos no han querido que este original sea difícil pelear.

Pero a Steinfort no le importa este detalle y con ello sigue jugando para el punto, lo que no es más que una consecuencia de la inferioridad de los dos Ejércitos Blancos.

23.	P4CB
24. T2ID.	A2C
25. P4C.	T4D
26. T4T.	DxT
27. T1D,

A. 27. D5T, sigue PSC.

27.	DxPA
28. DTA,

Una desvergüenza introducción de contrapuntas, que desde un principio son jugadas sin tacto, porque los pocos movimientos blancos no pueden impedir.

28.	A4D
29. P5CD.	T1E
30. PJA,	A2A
31. A1A,	T2E
32. T1A,	DTA

Amberes TNC.

33. P4C,	DxPT
34.

y los negros ganaron.

Partida nro. 34

ESPAÑOLA

Londres, 1878

Blancos: Steinfort

Negros: Blackburne

1. P4R,	P4R
2. C1A,	C1AD
3. A5C,

La partida española, la cual, como ya hemos mencionado, es la conocida continuación del juego entre SR, que principia con R. C1AD. A decir verdad, uno no hay ataques; si los negros no hicieran ninguna jugada, no sería ventaja para los blancos A x C, PDX A; 1. CxP, porque si continúan así, los negros ganarían el punto, quedando con muy buena pieza, con DxD, o también, Dxc. Si ataques contra SR se multiplicaría ya con la sola continuación del desarrollo.

4.	P1TD
5.

Esta defensa tiende a desdibujar el alfil, hoy día es la más usada.

4. A4T

Hemos visto ante que, 4. AxC no tiene ningún punto, sino que anticipa el desarrollo de los negros, después de PDX A. No obstante, en las llamadas tablas, AxC, la llamada variante de cambio de la partida española, con la idea de obtener ventaja en el final, a consecuencia de la supuesta situación de los pocos negros.

4.	CIA
5.

Perceñíamos, jugar en seguida P4CD, defendiendo concretar los blancos con 5. AxC, pero podría proponerse quel objetivo tienen los blancos en jugar a la española, defendiendo algunas la italiana con 5. AxA. La contestación es, que después de 5. AxA, la situación es más favorable a los blancos que en la partida italiana después de 5. AxA, por dos motivos: el primero por-

que el alfil en D, está cubriendo y más seguro que en A, estando mejor protegido contra posibles ataques mediante PTD o CTRD o ADR, ataques que en la partida italiana juega que contorlar predominantemente ADR.

El otro motivo consiste en aprovechar la posibilidad de un ataque con PTD, por la debilidad que producen en el flanco negro de dama los peones avanzados ITD y ACD y el más adelante, para la liberación de su rey, las negras juegan PTD, al punto AAD, que ya no puede ser desbaratado por ningún golpe negro, puesto, en cambio, que la puesta abierta al ataque de las blancas.

Por otra razón, las negras evitan por el mayor tiempo posible la jugada PTD, hasta que sea necesaria para defender la casilla t1.

S. PTD,

...

La partida española de hoy día, se juega con la idea de desarrollar predominantemente PTD, como ya vemos en partidas posteriores.

Para Sostello aquí siempre por su partida corriente, con sus peones en IAD, ID y AD, para luego intentar tranquilamente el flanco de rey. No podemos admitir que con ello Sostello renunciaba a la ventaja de iniciativa de las blancas.

Ahora, con la continuación del ataque contra el punto RR, las negras se ven forzadas en jugar S. ..., PTD, obteniendo una pequeña ventaja las blancas, pues su alfil de rey queda libre mientras que el de rey negro queda establecido por la propia cadena de peones (véase la anterior, en la partida 13), pero si las negras quieren, en segunda S. ..., PTD, o ADR, AAAD; obtienen la ventaja de blancas en que su alfil de rey queda más seguro que el de las negras (véase la nota anterior) y que los peones del flanco de dama negro están debilitados.

S.

PTD

S. PTD,

...

Sostello contruye su característica posición defensiva en el centro.

S.

ADR

T. PTD,

...

Una jugada si la tienen los jugadores poco expertos, resulta casi siempre una pérdida de tiempo y desventaja, pero aquí es sin embargo accidental. La idea no es impedir ADR como en el principio de los jugadores novatos. Porque, cuando juegan PTD, que impide mediante PTD el intento de liberación de las negras, una vez sacadas, PTD. Además, PTD es el mismo. Creo el principio del proyecto de ataque al Reino de Rey.

T.
S. PTD.

B—D
CSR

Pueden jugar PTD. Pero las blancas ya lo han preventido.

Entonces la posición jugada, dice la impresión de que las negras no pueden encontrar ningún plan alternativo.

S. PTD,
10. AIA,
11. CDR,

PTCD
ADR
...

Las blancas quieren tener el caballo a ID o SAR, pasando por IAK y DK o SCR. Esta maniobra del caballo, jugada aquí por primera vez por Sostello, se vuelve a presentar con regularidad entre las partidas modernas.

11.
12. CSA,
13. CSR,
14. CSA,

BID
C1D
CIR
...

Es comprendible que las negras no quieran dejar aquí este amazónico caballo y lo quieran expulsar con PTD. Un jugador moderno que conoce las posiciones debilitadas por el maestro Sostello, habría preferido jugar antes AID.

14.
15. CX A+,

PIC
Bx C

Por primera vez, mismo aquí las blancas apuntan Bx C. Motivadas por esta figura, la casilla que no puede defendirse ya por medio de un peón, y en la cual puede establecerse una figura del contrario, es siendo explicable por una propia figura. Tales casillas son en este caso, SAR y STR, por lo demás

mejor de que las negras no tengan el rey negro. En particular de un alfil en especialmente para la defensa de D.R., las negras no tendrían por qué mover. Sin embargo hacen algún esfuerzo a Blackburne por no haberse valido en épocas anteriores. Hasta en Murphy se habría considerado si lo digo que a los dos jugadores siguientes las figuras blancas en A4R y B7R serían insuperables.

16. A1R, C1C
17. Q—Q, ... P1AD
18. P1D, ...

Con las últimas jugadas que han eliminado las blancas, han suspendido la conquista de la diagonal (A1D8), para retomar de nuevo hacia las posiciones debiles de las negras.

19. ..., PRxP
20. P1F, PSA

Este facilita el intento de las blancas, pero las negras intentaban un contrataque que contra el rey blanco.

21. P1D C2A
22. B1D, ...

La dama quiere ir a B7R; el alfil a A7R.

23. ..., P1TD,
24. A1D, P1A
25. P1T, P1C
26. P1C, P1A
27. A1A, ...

En este conseguido. Gracias a la posición dominante de las blancas, éstas pueden precipitar la decisión mediante una bonita combinación.

28. ..., B2A

(Ver diagrama siguiente.)

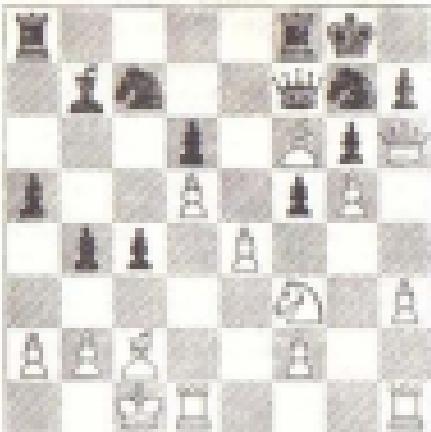
29. P1xP, P1xP

A CxP1: 30. A2xC, TxA, y 31. PxC, ganan en seguida.

32. P1C, BxP

Situación después de 29. ... B2A

Negras: Blackburne



Blancas: Staunton

Caso de P1P, sigue entonces 30. C1C.

30. AxG, ...

Ahora con esta jugada las blancas ganan una pieza, pero en caso de BxA, seguiría P1xT1C.

31. ..., BxG+
32. AxG,

y las blancas ganaron.

PARTIDA NÚM. 37

ESPAÑOLA

Londres, 1863

Blancas, English

Negras: Staunton

1. P1E, P1E
2. C1A, C1AD
3. A1C, P1C8

Esta defensa propuesta por Staunton y más tarde por Philidor es conocida

nomo insuficiente a salvo de la partida Marca-Pálissy en Viena, 1898. Los blancos dominan la debilidad del PdR, por la combinación: 8. PdR, PxP; 9. AxC. Parece que los negros en la apertura de peón de rey, (1. PdR, PxP) no pueden permitirle al blanco, porque los blancos tendrían ventaja de controlar una ventaja de tiempo en juego abierto.

4. PdR,	PxP
5. CxP,	AxC
6. AxC,	CxA
7. CDd,	Q-Q
8. Q-Q,	...

Abre el los negros en combinación de su desarrollo juegan CxC; 9. AxC. PdR; los blancos tienen la ventaja de posición del peón (R contra el peón TD), el rodi, segura, buenas ideas, parecen a los blancos mayor libertad de maniobra.

En punto conocimiento de la posición, Staunton asegura, atrozmente, la jugada PdR.

9.	CxB
---------	-----

Vemos aquí que Staunton tiene una idea, que resulta más tarde en la modernización la defensa Albin-König. El quien prefiere 9. PdR, CxR; 10. PAAR para apresurar con PdR en bien de su propio desarrollo, el avanzado peón blanco. A punto de esto, creemos que la combinación de los blancos debía haber sido 9. PdR, pues después de CxR, segura 10. AxA, y habrían conseguido un buen juego.

9. BdB,	PdR
10. PxP,	C2 x P
11. CxC,	DxC
12. AxA,	CxC

Entonces proponemos la proposición de los dos alfiles.

10. AxC,	AxA
11. CxC,	...

De la contraria, los negros aumentan su presión con TDdD.

12.	BxQ
----------	-----

Después de todo, la ventaja de los negros es la menor posible, pero lo bueno de ella es la iniciativa que resulta en la continuación de la partida. Era más fuerte 14. DdA, pues los blancos deben saltar su peón Cd y después las negras podrían combinar con TDdD, con ganancia de tiempo.

13. C x D,	TDdD
------------	------

Entonces 14. AxC; y si 15. TDdC, se presiona contracon con AxD; (si AxD; a veces de Rd. CdR).

16. PdR,	...
----------	-----

Una jugada que parece sin importancia, y sin embargo debilita la posición de los blancos. El peón dA, por su indecisión crea dominancia del rey del Afil, porque puede situarse en cuadro, y por otra, queda debilitando la casilla dD porque no puede cubrirse él por persona, si por el dA. Por lo tanto, ya la situación, tal vez en el final, los blancos tendrán dificultades para impedir la penetración de los figuras negras en sus filas por el punto dD. Aquí se observa la regla general que viene a manifestarse en las partidas de Staunton, de que no se deben traer las piezas en los cuadros del rey de su dAfil. Nos contentaremos ahora con este finito la atención sobre esta regla general, que es de una gran importancia para el manejo efectivo de las posiciones cerradas o medio cerradas. Volvremos sobre ella.

16.	TRR
17. CGC,	PdC

Los negros forman la cadena de presión como en la partida anterior, TDd; TDd; AxD.

La cual, por otra parte, facilita la acción del alfil TR al Reino de Reina, y, por lo visto, quita la casilla dD, que es la que más debilitada que está cubierta por un peón propio. (Véase las consideraciones anteriores sobre el aprovechamiento de los alfiles nulos.)

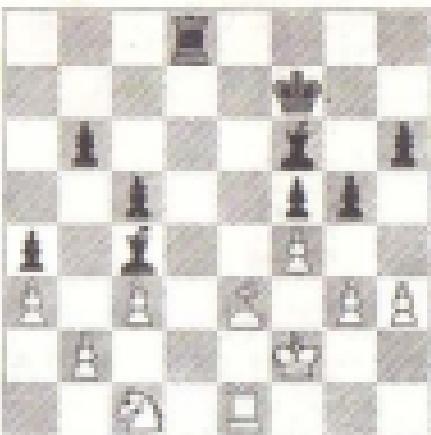
18. PdR,	AIR
19. TRR,	PdA

10. ABC,
11. AIA,

PIA.
RIA.

Situación después de 10. R2A

Krasenkow - Steinburt



Steinburt - English

Vemos ahora que las ventajas de los dos alfiles son mucho más amplias. Las negras ya pueden sacar la rey al centro para la operación del final. Los blancos con sus figuras entorpecidas, no pueden hacer lo mismo, porque su rey está en el campo el ataque de las figuras del contrario.

12. PIA, PACE

El alfil queda entorpecido en el flanco de rey, por la cadena de peones de cara directa.

13. T x T, ...

Los blancos quieren sacar contraataque la columna abierta. Pero no pueden jugar de esa manera; con 13. AIB se pierde una pieza.

13. ..., T x T
14. AIB, PITE

Abriendo la cadena de peones en el flanco de rey, y presentando PIA con la cual se deshace el ABC y se impide el ataque el punto 18 por parte del caballo blanco (C1B, C4B), ya que este punto (4B) queda atacado por un peón negro (A3).

15. TIR, PIA
16. PIAA, ...

Un intento de liberación comprendible.

17. TIR, AIA
18. PIA, PATO

Continuando la presión sobre el caballo.

19. CIA, PTT,
20. PTT, ...

Debil impotente PTT.

21. ..., AIA
22. R2A, ...

10. ..., P x P
11. A x PAR, ABC

Anotarse cambio de alfiles y TTB+

12. A x A, ...

A la jugada inmediata de RBB, salen las negras con TIR+; 11. RIA, T x T; 12. R x T, RIR; presentando el rey negro en el campo de los blancos por A3 y TB.

12. ..., RIA
13. RIR, RIA
14. PTT, ...

A 14. TIR, las negras fueran, con RIR y PIA+ la penetración de su torre hacia TB.

14. ..., P x P
15. P x P, TIR+
16. RIA, T x T
17. R x T, RIA

Como que el caballo no puede jugar sin ser tocado por el alfil, las negras obtienen un final de peones, en el que las negras, gracias a la posición de su rey, ganan, porque las blancas temen la ventaja del distancia peón pasado.

38. CLR,	AxC
39. R x A,	RJA
40. PdA,	RJC
41. RIR,	RJA +

Si B.M.P. los blancos aun ganarían con 42. RIA. Se ve bien claramente que las negras calcularon en buena hora el final antes de emprender el ataque.

42. RIA,	PJB
43. RIR,	RJC
44. Randa.	

Partida n.º 18.

ESPAÑOLA

Habana, 1897

Blancas: Solido
Negras: Trípicio

1. PdR,	PBR
2. CxR,	CxD
3. AxC,	CJA

La llamada «defensa Berlínense» de la partida española. Basada en principio las negras emprenden un contraataque contra SR, en vez de ocuparse de la defensa de AR.

Si ahora las blancas, como suele ocurrir, juegan a la española con la esperanza de abrir ventajosamente el juego con PdD, no pueden llamarlo contrario con PdD. Tampoco es indicado en este caso 4. CxA, porque las negras pueden contener el contraataque a SR con AxC, obligando a las blancas a contentarse con la defensiva jugada PdD.

Tampoco es recomendable 4. DSR, si quieren llamarlo contra PdD, porque quitan una defensa a la casilla dD. Si las blancas quieren conducir abierta la partida

recomienda con PdD, en primer lugar han de ganarle el peón en forma indirecta mediante el ataque (4. CxR), para así recuperar rápidamente su peón mediante el ataque a la casilla R, jugando lo mejor 5. PdD después que las negras hayan matado el peón con 4. CxP. Pero como ya sabemos que Solido no juega para abrir el centro, adopta 4. PdD.

Después de esto, las negras quedan obligadas a cobrar su peón de rey, y para esto emplean PdD, las blancas consiguen rápidamente ventaja porque quedan libres su alfil de rey, mientras que el de las negras quedó molestado por sus propios peones.

Repetimos nuevamente que el mejor trucar las peones en casillas de otra color que el del propio alfil. (Véase la nota a la jugada 16 de la partida 17.)

En las aperturas de peón de rey que temprano citamos anteriormente, las posiciones características son para las blancas, los peones en AR y tal vez ID y para las negras, los peones en ID y dR. De esto resulta que el mejor alfil de las blancas es el que saca por casillas negras y el mejor de las negras es el que saca en casilla blanca, o sea, por ambas partes el alfil de dama. Hemos visto que el alfil de dama es libre por ambas partes y sólo causa peligro de quedar encerradas las alfiles de rey.

En la apertura de peón de dama, pasa lo contrario (1. PdD, PdD), en la cual los alfiles de rey son más fuertes, mientras que los de dama permanecen cercados. Miratnos que en la apertura de peón de rey el peligro de las negras consiste en el cierre del alfil de rey, por la caída de peones ID y dR, en la apertura de peón de dama es el buceo amplio del alfil de dama el principal problema.

4. PdD,	PBD
5. PIA,	PBCR

Aquí, donde Solido ha respondido a queriendo su típica «defensa cerrada en el centro», es más favorable esta jugada que una «abierta», cuando las blancas con peón abren rápidamente el juego.

6. CxD,

Las blancas establecen la posición de la misma forma que en la partida 16.

6. ...	RxC
7. CxR,	Q-Q
8. Axc,	-

Las blancas quieren conservar su alfil de rey. En 16, estaba expuesta al cambio por CxD y Cxa, que efectivamente juega Tschigorin además de PTD.

9. ...	CxD
10. CxR,	Cxa
11. Axa,	Cxb
12. PTD,	-

El ataque de blancas por el peón, que ya conocemos de varias partidas de Steinitz, empieza con esta jugada.

13. ...	CxR
14. PTD,	PxD
15. PTxP,	PAxP

Si se juegan PTxP, las blancas con 14. DTR, habrían mantenido la ofensiva firme del centro, análogamente como en otras partidas, para el ataque a la señora TR, mediante el probable mateque luego más tarde.

Pero después de PAxP, aparece otra peligrosa flaqueza en el flanco de rey negro, recuperada por la idea del peón A. Si bien en avance PTDxR, esto muestra aún por la posición avanzada del peón en A. Esta flaqueza consiste en el debilitamiento de las diagonales STD-RCR y TTD-STR, que ya hemos visto en la partida 8. Esta debilidad es la causa que a menudo da brillantes combinaciones. Es evidente que Steinitz, en el robo de brillantes combinaciones, no salió todo el éxito al gusto del maestro ruso, sino que supone que tal brillante combinatoria tiene su fundamento en alguna debilidad de la posición de su contrario. Así, probablemente, se ha creado una teoría de combinaciones. Juguando y hablando la velocidad, existen otras debilidades de posición propias a repeticiones, y las correspondientes combinaciones a que dan lugar. Así venimos, pues, que

Steinitz, en vista de la debilidad de Tschigorin producida por la jugada PAxP, establece en seguida una doble amenaza de posición (ofensa de un centro cerrado) y trata sistemáticamente de aprovechar el debilitamiento de la diagonal de que hemos hablado. Pero para ello es necesario que se abra el centro, para que la amenaza destruya las diagonales.

16. PxD,	GxP
17. CxG,	BxG
18. Axc,	DIA

Las blancas ya han recuperado una diagonal, ahora van por la otra STD-STR.

17. BxR,	AxD
18. AxB,	BxT
19. Q-B-Q,	TDTB

De esta forma, las negras impiden desde un principio el intento PTD.

20. DIA,

Aparece inmediatamente, para llegar PxD, lo que las negras no pueden impedir; pero la combinación va mucho más lejos.

Con esta jugada, Steinitz plantea ya la cuestión de la jugada 21.

21. ... PTD

Tschigorin, que está inconsciente al borde de la ruine, quiere introducir un contrataque.

21. PxD,	PxP
22. CxP,	AxC

2. 22. ... CxG; con 23. TxP+, BxT; 24. DTT+ ganan en seguida.

23. TxA,

La gran diagonal ha sido también conquistada, y Steinitz tiene a su alcance la rápida y brillante victoria.

23. ... GxT

Situación después de 22. ..., CxT

Negros: Tschiggen.



Blancos: Steinle.

24. T x F +, E x T
25. BxT +, E2C
26. AxB +, BxA
27. BxT +, E4E
28. E x C + Abandono

Partida nro. 99

10

ITALIANA

Helsing, 1895

Blancos: Steinle.

Negros: Von Bartholden

1. P4R, P4R
2. CxR, CxR
3. AxA, AxA
4. PxA, ...

Los blancos quieren utilizar la situación del AxA para formar un centro de peones, con Pd5, PxP, PxP.

Sin embargo, si los negros resisten bien, no lo logran, así es que este antiguo continuación no puede ser calificada

de absoluta correcta, siendo mejor continuar con 5. Pd5, más CxR y AxB, y finalmente PxP (salvo después de Ead5 y 6—d—Q). No obstante, los negros han de prepararse a contrarrestar el intento de formación del centro de los blancos. Si estos no logran su propósito, tienen, desde luego, ventaja.

La jugada que destruye el centro de peones es PxP. Los negros deben jugar a este fin y deben continuar con 4. ..., CxR.

4. ..., CxR

Después de la dicha, sería mejor jugar 4. ..., Pd5, porque los blancos formarían su centro con 5. PxR, PxP; 6. P x P y después de 6. AxC, obtendría el paso de CxR y PxP con CxR.

5. PxR, PxP
6. P x P, ...

También se intentó aquí 6. PxR, pero los negros contestaron con PxP y llevaban una ventaja de tiempo.

6. ..., AxC +

Para el ataque al centro de los blancos, el B4 estaría mejor en BC, pero después de 6. AxC, los blancos podrían impedir la intención jugada liberadora de los negros, PxP, con 7. CxR.

7. CxR, ...

La más sólida continuación es aquí 7. AxB, y después de AxA +, 8. Cd x A, los negros podrían jugar PxP, invadiendo los blancos al jugar 9. P x P, CxP, un punto sitiado en d6, en vez del proyectado centro. Como ya hemos mencionado (véase la partida 3), la ventaja principal de un punto sitiado sitiado consiste en que se puede ocupar rápidamente la casilla que está delante de él (en el presente caso la casilla d5), permitiendo colgar allí una pieza sin temor a que sea salvada por un peón.

Este plan, los blancos no lo pueden intentar con éxito en el curso de la partida, por ejemplo, 10. Dxc (para sacar Rb e

(impide ABR); 18. ..., CBR; (dadas las jugadas de negras llevan la ventaja del empate desarrollada en la construcción del alastra 4D, no por efecto del ataque al peón sitiado), además PIAA, RIC (para dar juego al AD) y una ABR.

Sustituye entonces aquél, en vez de T. ADD, la jugada de gambito 1. CDA, la cual ya se habla en la obra del antiguo maestro italiano Greco (principios del siglo XVII), y ha sido considerada ataque de Moller, en consideración al criterio del teórico danés Moller que lo consideró. La idea de este gambito es la misma que en la mayor parte de los gambitos: las blancas no hacen cosa del atacado peón, sino que mantienen solamente su desarrollo. Si las negras pierden tiempo para tomar el peón de un fuerte juego abierto, consiguen las blancas la ventaja de su desarrollo, por el juego abierto, que a veces puede ofrecer una compensación por la desventaja material. La variante principal del gambito de Moller empieza con 1. CxP R 2. B-B, AxC (sería motivo de combinaciones desfavorables para las negras jugar 2. ..., CxC; 3. PxG, AxF; 3. BxC). En cambio, se puede jugar 2. PxR; 3. PxR; o 3. PxR, las negras se colocan en superioridad con PxD. Es muy difícil encontrar fundamentos para el juicio y tanto de estos figuras gres, todo debe aceptarse un gambito, si se ha hecho un estudio del mismo. Bartelsdorf, en esta partida, ha obrado muy bien en permitir la distracción del centro blanco mediante PdD.

T. PdD
2. PxR, CxP

Con semejante a la variante anterior que empieza con T. ADD, las blancas tienen en vez de un centro de peones un peón sitiado en dR.

La forma de juego 4. PIAA, excepto en esta partida en aquél reflejada por no dar la ventaja aparente, para las blancas tiene perspectivas de ataque por el juego de sus piezas, más blancas que por la variante T. ADD. Si las negras fortalecen con empate en punto 4D los ataques blancos ocasionados por sus rechazadas por este lastre.

9. Q-Q, ABR.
10. AxCB, ABR

Con el cambio que sigue, Sustituye impide el escape de las negras y luego que no escape en modo fuerte.

11. AxC, ABKA
12. CxAc, BxC
13. AxA, CxA
14. TIR, PIAA

Puesto que las negras no pueden escapar, quieren poner esa taza en consideración por RIA.

15. B2B, B2B
16. TBA, ...

Esta jugada debe indicar a las negras al abandono de su B2B más CAD (compensación del punto fuerte); y TIR, con la real burlona rechazando el ataque de las blancas, y efectivamente, Bartelsdorf se sincroniza.

16. PIA.

Por lo visto las negras tenían que después de 16. RIA, rendir el sacrificio de la calidad mediante 17. DxC+, BXD; 18. TxD+, Rxt; 19. TxP+ y las blancas todavía ganan otro peón por la calidad y aparentemente tienen un buen juego con la entrada de la torre en la linea séptima.

Todo esto no es más que apariencia, porque las negras pueden contener con 19. RxD; y después de 20. TxP+, a través TxD, ganar un tiempo con TIAA por la amarrada de mate, para luego con TIA renderizar la torre blanca o rechazarla. Los dos peones blancos no ofrecen entonces compensación por la calidad, puesto que en las blancas perdidas, además un caballo frente a una torre es bastante importante y el rey negro está más de la jugada del resto, Sustituye consigue la victoria en forma admirable.

17. PdD, ...

Un sacrificio positional de peón que cambia totalmente la situación. El resultado

3D, que hasta ahora ha sido fuerte, en el cual se observa la perspectiva de que las negras amenazan una intercambio figura, quedando por su propia pieza negra y, por lo tanto, inválida para las demás figuras de su bando. Por otra parte, el peón negro que en este va a 4D, será un peón sitiado y las blancas recobrarán el punto fuerte 4D, con la posibilidad de tener un caballo para que pase por 4E, antes de que las negras abusen la posibilidad de disipar a los blancos la posición de la columna mediante RIA y TIR.

17.	PXP
18. CxD,	RIA
19. CxR,	TIRAD

Dobla impedir 20. TTA.

20. DSC,	FICR
21. CSC+,	RIR

Situación después de 21. RIR

Negros: V. Steinitz



Blancos: Steinitz

22. TxC+, RIA

Las negras no pueden tomar la torre. Si DxT sigue 23. TIR+, RRD; 24. DSC+, RIA; 25. CSC+, RDC; 26. DRA y ganan.

La probabilidad de la combinación está en que después de la jugada 22. RIA, todas las figuras blancas quedan sitiadas, y además, las negras amenazan mate, así es que los blancos, a favor de una figura más apresuradamente, están perdidos, pero Steinitz le ha calculado mucho más allá.

23. TTA+, RIC

Es evidente que el rey no puede retroceder, y la dama no puede tomar la torre, porque seguiría TxT+.

24. TxC+, ...

La torre continúa la persecución del rey. Los negros no pueden contestar 24. RIA, porque 25. CxP+ sería decisiva.

24. Ridas

La continuación habría sido la siguiente: 24. RIT; 25. TxC+, RIC; 26. TIC+, RIT; 27. DcT+, RxT; 28. DTT+, RIA; 29. DTT+, RRD; 30. DSC+, RIB; 31. DSC+, RRD; 32. DTA+, RRD; 33. DAA+, DRR; 34. CIA+, RRD; 35. DcP mató.

SIEGERT TARRASCH

Siegert tiene rivales como Anderssen, más tarde Blackburne y Zukertort que por su talento ejercerán la ventaja suya, pero por la profundidad de su teoría general en todas las luchas los venció. Siguió después Lasker, la tendencia de Siegert parece darse algo mucha más grande que el ajedrez, y en la misma raya multiforme, de lo que el ajedrez es un deporte. Así se desarrollaron en las tablas las teorías de Siegert. En primer lugar, por el lado filosófico, considerando para ello el ajedrez un buen ejemplo, y por el otro lado ejemplificando donde se necesita de dar una forma a la teoría, que forme lo más adecuada para el manejo práctico de una partida de ajedrez.

El primero consiste, desarrollando apartada de la partida de ajedrez para poder hacer espacio, lo siguió Lasker y al otro lo siguió Tarrasch consagrando a dar una forma científica a la teoría, siendo el motivo de la presentación de los maestros de ajedrez posteriores a Siegert.

El doctor Siegert Tarrasch nació el 5 de marzo de 1852 en la ciudad de Berlín. Estudió Medicina, ejerciendo durante muchos años en Hamburgo, y después en Múnich. En estos últimos años se ha ocupado exclusivamente en materia ejer-citativa.

Sus mejores dotes han sido los siguientes: Primer premio en los torneos internacionales de Breslau, 1889; Manchester, 1890; Dresde, 1893; Leipzig, 1894; Viena, 1895; Montevideo, 1898; Octubre, 1897, y además sus aplaudidas victorias sobre Waldersee en 1894 y Marshall en 1895.

Tarrasch ha reunido todo lo notable en el terreno de ajedrez y como la mejor de sus obras, expone en libro «Dreihundert Schachpartien» (Trescientas partidas de ajedrez), en la cual expone sus fundamentos principales.

La partida que sigue consiste a una situación bastante curiosa, después de la apertura, caracterizada por los peones del centro, los blancos a11 y b11, y los negros a10 y b10 que están parados. Mientras en los otros seis son los peones a10 y c10, así como f10 y g10, todos del blanco de diam.

En esta partida podemos aprender dos estrategias, repetidas a menudo, que hacen mucho ya las buenas maniobras, pero que otras específicamente habrían sido.

La primera consiste en que en las situaciones expuestas el a11 que se mantiene en cuadros del mismo color que los propios peones blancos viene a resultar una pieza de muy buena valor si se encuentra dentro de este cuadro. Es de mencionar tales que están a10 o caballo. En la partida que sigue, tenemos un semejante a11 negro de diam, que se encuentra encajonado por la cadena de peones b11, d10, e10 y f10. La desventaja de este a11 no está sólo en el reducido campo de acción que tiene, sino en que no puede contribuir a colgar los peones débiles de los negros, como, por ejemplo, a10 y b10 por dentro de su propia cadena de peones, así es que estos cuadros negros están protegidos a ser débiles, en el sentido interpretado por Siegert.

En tales situaciones, se dice que los negros son débiles en los cuadros negros.

3) La otra estrategia, que podemos aprender en esta partida, es el típico trámite de una situación normal del juego. En lo general, la dificultad en una situación normal no permite sacar ventaja alponente, algo que se debe a que la posición ya da estrategia. De esto forma la victoria sólo puede ser obtenida mediante un ataque de flanco del que está mejor dotado, con el objeto de abrir el juego. Loencial de esto es, aparte de la estrategia, aprovecharse de la libertad de movimiento que se tiene, a fin de colmar las flancas en propias condiciones para capturar o sacar presencia del juego abierto.

Partida n.º 20.

FRANCESA

Hamburgo, 1883.

Blancas: Tarrasch
Negras: Steinitz

1. Pd4,

PIR

En la lucha de la apertura para el dominio del centro, casi no es posible conseguir el equilibrio para las negras. Despues de las jugadas 1. Pd4, PIR, la mejor continuación de ataque la tienen las blancas, que ya venían más tarde, en la partida española se logra con Pd6, mientras que las negras han de contentarse con Pd5.

2. Pd6,

Pd5

Abrirán las blancas tierra abriendo un peón. ¿Qué deben hacer con él? En el tiempo del maestro Philidor la influencia era dominante sobre la consideración. Justo de los peones, y en jugada 3. PIR, considerando los blancos una preparación de terreno, pensó erróneamente que con la jugada de peón habían perdido tiempo, pasando la iniciativa a las negras en jugar 3. PAAD, además de CIAD y DRC, y más tarde con PIR podrían sacar el control de peones blancos.

Resulta de todo que las blancas no pueden, a la larga, defender su columna de

peones, y ante sistema de apertura, a pesar de los intentos del maestro alemán Luis Paulsen, ha sido definitivamente abandonada.

No obstante, esta idea se salva si el sistema general de que se forman y defienden conjuntamente columnas de peones que cubren el centro.

La jugada 3. PIR, a veces segura una victoria, las sin embargo introducidas de nuevo por Steinitz. En estos últimos años Niemcewitsch ha desarrollado ampliamente esta idea de Steinitz, y en muchas partidas la ha llevado a cabo con éxito. En el capítulo correspondiente, véanse más detalles sobre este particular.

Horwitz, el maestro del juego abierto, consideraba una 3. P x P equivalente éxitos contra sus contemporáneos, quienes carecían de comprensión de la práctica del tiempo; en cambio, hoy día, esto varía de todo de empate; en la variante del cambio, la variante de las tablas. Despues de 3. P x P, P x P, sólo hoy una columna abierta, la columna B. Como que ninguno de los dos jugadores pueda obtener el control del dominio de este dominio abierta sin llevar desventaja inminente se llegará a la apertura y al resultado de piezas en ella.

A esto hay que añadir que si negras si blancas pueden jugar dos peones en peón AD, para seguir abriendo, sin llegar a desventaja, por quedarse sitiada en peón de dama después del cambio de peones.

Al principio de obligarse lo más tarde posible a un cambio determinado, corresponde la variante 3. CIAD, de Paulsen, que es la más interesante, más resolutiva.

3. CIAD,

CIAR

Otra veces hemos dicho ya que en las formaciones de peones controlados procedentes de las aperturas de peón de Rey, el peón blanco CB, contra el peón negro BD, da a los blancos mayor libertad de maniobra. Sólo cosa análoga después de 3. ... P x P; 4. C x P (blancos tildes, negro BD).

No obstante, este cambio agud, o más bien en la próxima jugada fue realizado a menudo por Lasker, Ruykestein, Tarrasch y Albinson. Naturalmente, que las

negras han de esperar para más tarde a P4A.D., o P4B, para dejar el prematuro giro 4B y así desvirtuar el juego.

4. P4B,

Es preferible dejar para más adelante la decisión sobre el empleo del peón 4B, jugando aquí 4. A3C.

5. ...,
6. C3A,

C3D

Para mantener intacta la cadena de peones, después de P4A.D., o de P4A.B. Sin embargo, este plan es errado del todo.

Los blancos deben seguir el ejemplo de Steinbiss y continuación con 7. P4A.B., y después de 7. ..., P4A.B., jugar 8. PxP, y contentarse con mantener el peón 4B. El intento de mantener intacta la cadena de peones, a 8A., de seguir solidificando el juego de negras, es contrario al principio que dice que no conviene hacer una ventaja grande mientras que no la justifique alguna falta del contrario o propias ventajas poco a poco acumuladas.

5. ...,
6. P4A.D.,
7. P4A.B.,

P4A.D
C3A.
PxP

Para dar un ejemplo de la forma perfecta e instructiva de cómo el doctor Tarrasch explica sus partidas, damos desde aquí hasta el final sus propias anotaciones de las «Trescientas partidas». Las negras sujetaron mejor la ventaja que les produsieron las jugadas propias del caballo Manzana a 3B, si dejaron para más tarde este cambio de peón que rompe la tensión demandada pronto, continuando aquí con 10C, P4A y 8—0.

8. PxP,
9. A3D!

A3C +

Calculando bastante ampliamente, la jugada más ligera, 9. C1A.D., conduciría al sacrificio de calidad en 10A. perdida o muerta en la partida francesa, quedándose luego las negras con una fuerte posición de ataque, o sea:

9. C1A.D., 8—0; 10. C3A, P3A.; 11. A3D, PxP; 12. P4xP, TxC3 13. PxC7 (para no perder los dos peones del centro), D1T+; 14. R1A, C4P(D); 15. P4A, D1T+; 16. R1A, A4A(D); 17. A3B, CxC7; 18. PxC, A3D.

9. ...,
10. C3A,

D3C
...

Las blancas quieren dejar encerradas las negras sobre una acotada el gancho de fuerza, porque para el final sería conveniente desvirtuar la situación del rey negro.

11. ..., 0—0
11. AxA, DxA+
12. DxD, C3C
13. C3A, T1D

Para informar la situación de la jugada anterior C3A, pues después de AxC, PxA, el peón blanco de dama quedaría debilitado.

14. CxC1

Para abstraer la Dama de torre en 8D.

14. ..., A3D
15. C3D, T1C
16. T1P(A), IPxD+

Las blancas se han pasado media de treamar las damas dejando que lo haga el contrario, porque el rey blanco queda en una posición vulnerable.

17. BxR, C1A.
18. C3C0, F1T0
19. C1A, ...

Contra las negras no han explotado la debilidad del rey blanco en las resistencias de la apertura, sobre todo muy fuerte, comprendiendo considerablemente la situación de sus contrarias.

19. ..., C1-2B
20. A3D, T1C-1A
21. F1C0, ...

Para jugar el caballo 2AD a AC por el 4T9 lo que estos habrían sido las

conviene a veces de $CxP\ddot{B}$ o $CxP\ddot{D}$ y AxC . En la lucha que sigue en el flanco de dama, intenta principalmente de la posición del punto hA ; así como hA , por los caballos. (Puede indicarse aquí que en esta lucha los blancos tienen las mejores chances para el establecimiento de un caballo en hA , cosa en AB , si finalmente está en el fondo que ya hemos indicado en la introducción de la partida, o sea, que los blancos tienen un toro AB y que así colocando en cuadros diferentes a los de sus propios peones, evitan en cambio los negros tener un mal alfil que corre por cuadros del mismo color que sus peones. Por eso los blancos pueden capturar el caballo contrario, si se figura hAD , que en el último caso es preferible perder el alfil, ya que se producen de esta forma los cuadros hAD y hD del fondo negro más verdaderamente difíciles, porque el alfil no los puede defender, pero con el alfil se reduce a un caballo bien colocado. (Anotación del autor.)

21. CxC
22. PxP , ...

Con el movimiento de que para la realización de la victoria, los caballos tienen importancia que los alfiles, los blancos ofrecen el cambio, y los negros lo rechazan por el motivo expuesto.

23. $Cg3-hA$.

El caballo amenaza ahora la lucha hT .

23. PxP , ...

Sería inconveniente CxT , porque: 23. CxT ; 24. Cxh , TxG y $CxP+$.

23. PxT
24. PxP , ...

Por una parte, para impedir PxG , que sin duda también sería ventajoso para los negros, y por otra, como una preparación para el ataque al flanco de rey.

24. CxG

No seguiría ni TEA , ni cosa de GT .

25. RxR , ...

Para dejar sitio al caballo.

25.	$T2A$
26. TEA ,	$T1-1AD$
27. $T1-1AD$,	$E1A$
28. PxG ,	$A1R$
29. CxD ,	$C1D$
30. CxG ,	CxG
31. Cxh ,	...

Por fin el caballo ha conseguido una decisiva victoria.

31. Cxh +

Esto no es favorable para los negros, pero a otra jugada igualmente los blancos habrían procedido al ataque contra el flanco de rey, ya que la columna AD está cerrada por el caballo hA , y las torres ya no son necesarias en la misma.

32. $A \times C$,	FxA
33. Cxh +,	...

Con esto, el caballo queda mejor aún cada vez: Cxh , sería mejor a causa de $Cxh+$ y Axh .

33.	FxG
34. Cxh ,	TIC

Situación después de 34. TIC

Blancas: R vs



Blancas: Torrelich

Rompiendo el proyectado ataque contra el flanco de rey.

1. EJ.	AJD
2. T2A,	C4D+
3. C x C,	F x C
4. PxC,	P4T8
5. T1-TAR,	R1C
6. PxC,	P3A
7. T2R,	A3A
8. T1-TR,	T1D
9. R4A,	PxP+
10. T x P,	R1A
11. C7A,	T1B
12. C3C,	T2-3B

Un error, pero que ya no era necesario; el juego de las negras ya no puede defendido porque a 13. ..., T x T; sigue 14. P x T, T2E; 15. PxA, P x P; 16. P x P, T x T; 18. C7T+, R1B; 19. PTA+; R2D; 20. PRA-D, TRA+; 21. R3C, T4B; 22. CHT+; R2B; 23. PTC, R2A; 24. RxT, R3C; 25. C6C y ganan.

43. C7T+, Abandona.

Partida nro. 21 ✓

BUSA

Blancas: Tarrash
Negras: Marras

1. P4E,	P4E
2. CIAB,	CIAB

Esta jugada caracteriza la llamada apertura russa o bien alemana de Petroff.

El hecho de que las negras, a pesar de su desventaja en tener que jugar en segunda linea, se arriesguen a situarse en vez de defendiérselo, tiene que parecer un pochazo de astucia; a todo jugador reflexionador que cosa en la justicia y logica inquebrantable del ajedrez.

3. C x P,

En el intento del que tiene la mano, la mejor explotación de su ventaja es

abrir al juega, si esto puede hacerse sin perder la iniciativa. Por este motivo preferio entonces preferir la jugada 3. Pd3, muy usada por Steinitz.

La desventaja de 3. ..., CIAB frente a 2. ..., CIAB, se demuestra en la partida rusa que puede seguir 3. ..., PxP; 4. PBR, R1 + 5. Pd3, las negras contestan con CxP, las blancas pueden continuar: 6. AJD, Pd1; 7. CxP, AJD; 8. 0-0, 0-0; 9. Pd1, trabajando para abrir el juego.

4. ..., Pd1

La variante 3. ..., CxP; 4. PBR, demuestra el peligro a que se exponen las negras, si quieren mantener en simetría la apertura del juego.

4. CIAB, CxP
5. Pd3, AJD

En general se juega 5. ..., Pd1; y entonces las blancas pretenden iniciar la posición con jugadas como AJD, Pd1D, CIAB, etc. El problema esencial de la defensa rusa consiste en saber si las negras pueden sostener el punto avanzado o si tendrán que conformarse con la pérdida de tiempo al retroceso o al cambio. En la presente partida las negras no se conforman en la solución del problema, sino que lo resuelven rebatiendo la fuerza por fuerza. Poco con ello abandonan dando un principio a su contrario mayor parte de la libertad de acción, resultando inevitable el doctor Tarrash en la explotación de esta suerte que se le presenta: tan grande como el mismo Andorran, cuando como lo hace Steinitz, descubre un punto débil en la posición contraria y la posibilidad de un ataque de maza.

6. AJD, CIAB
7. 0-0, 0-0
8. PdT8

Esta jugada se encuentra casi seguramente en las partidas de peón de rey del doctor Tarrash. El objeto de la misma es molestar al alfil B, y la preparación del ataque al enemigo con PdT8, para maza tanda.

8.

A1B

Una de las jugadas que siguen, el doctor Tarrasch confiesa en una forma extraordinariamente instructiva el retroalineamiento de la posición material que ha preparado con 8. PTD.

9. PIA,
10. C5C!PIA
....

El peón A1B debe capturar también.

10.
11. C1A,C1T
....

Esta vez no sólo una jugada de desastre. Los blancos quieren reservar la casilla BC para relogio de su alfil de ataque, después de C5C.

11.
12. PIA,
13. C1A!,C1A
PTD
....

Ta de los partidos de Strelitz conocemos la regla que se menciona evita el cambio inicial de peones, cuando el blanco tiene este control.

13.
14. D2A,D1A
TIC

Los negros, que no pueden emprender nada en el centro ni en el flanco de rey, intentan un contrataque en el flanco de dama.

15. P1A,
16. A4A,
17. P1C5,
18. P1D,
19. C2A,
20. P1C,
21. P1F,A2B
PACD
P1A
P1C
PTD
C1T
....

Las jugadas de peón con los cuales los blancos terminan la compresión de los ejércitos negros, preparan, al mismo tiempo, la ruptura decisiva que debe abrir el juego en flancos opuestos. Esto es un aspecto del manejo político de Strelitz, restringido del contrario y, por lo tanto, sistemáticamente unido con el ataque Bl-

anco al rey. En la partida de Andorran-Petrossian ya hemos indicado que tal ataque de peones en el flanco de rey sólo es justificable cuando se impide al contrincante del centro o en el centro, o sea, cuando se tiene en el centro una ventaja positiva. En la partida de Andorran-Petrossian el punto fuerte está en 10. Aquí está en la formación central de los peones, garantizando la mayor libertad de acción. En otras partes, no sólo no justificando el ataque al flanco de rey, sino que se pierde la única manera de hacer proactiva la ventaja.

21.
22. A3C,
23. H1T,
24. TD1E!D1D
PTT
TTT
....

Pasa a continuación de negro. Véase la nota en la jugada 13.

24.
C1B

Los negros cubren B6 para mantener una AJAB; la demostración contra el flanco de dama.

25. C4A,
AJAB

Situación después de 25. AJAB

Negro: Negro



Blanco: Tarrasch

Este caballo no puede ser tomado por las negras porque después de 26. ... P x C; 27. P x P, el caballo BT no puede jugar ni ser defendido. Un ejemplo clásico de ésto en las situaciones derivadas las propias piezas suelen establecerse entre ellas.

- | | |
|------------|-------|
| 26. ... | P x P |
| 27. P x P, | BxG |
| 28. C x T, | R x C |
| 29. P x C! | ... |

El ataque final, que decide rápidamente en vista de la débil situación de las piezas negras.

- | | |
|----------------------|-------|
| 29. ... | P x P |
| 30. P x P, | C x P |
| 31. BTxP, | R x C |
| 32. C x C, | A x C |
| 33. P x A, | P x C |
| 34. A x P!, Abandona | |

Sobre la teoría de la partida española

Encuentramos ésta tratada Sólo en la partida española y también la defensa de Philidor. No basta Sólo una correspondencia de temas en el centro, sino que formula la posición sólida de las piezas RR, RD y RAD, para asegurarse el centro contra posibles ataques del centro y poder ser agresivo en el flanco. En cambio, en la partida Anderssen-Paulsen, las blancas, después de 1. Pd4, Pd5; 2. CIAR, Pd6, corresponden con 3. Pd4 la correspondencia de temas en el centro.

La experiencia demuestra que la jugada Pd4, la cual obtiene más espacio en las aperturas de peón de rey, es sólo una jugada fuerte, si las negras han jugado antes Pd6; una regla que hay que recordar siempre. La razón está en que las negras de este manera, toman el ataque contra Pd4, con CIAR, se apoderan de la iniciativa y van sin dificultades a la libertad jugada Pd6, lo que sólo se posible con un tiempo menor, con grandes dificultades si se ha jugado ya Pd6. La for-

ma moderna para el trato de la partida española, en la cual el doctor Tarrasch ha prestado excelente servicio, se basa en que mediante el ataque indirecto a RR por las jugadas 1. CIAR y 2. A x CIAR, se induce a las negras a jugar Pd6, para luego ganar terreno con Pd4, segun ya lo visto en la partida Anderssen-Paulsen.

Por esto en la defensa moderna de la partida española las negras se resisten todo lo más posible al tal proyecto de las blancas. Véase, por ejemplo, la partida Dufresne-Ballmann 1. ..., CIAR. Las negras no ceden en peón RR, sino que responden un ataque contra el peón RR. Como ya lo hemos dicho en la partida 18 (Steinitz-Tartakower), las blancas deben jugar 4. Q—Q y abandonar el peón RR, si quieren obviar definitivamente el intento de Pd6. Si ahora las negras cedieren su peón RR con 4. Pd6, las blancas consiguen su intención de jugar 5. Pd4. Si las negras quieren evitar su caída, deben jugar 4. ..., C x P; aunque se ve claramente que las blancas resuelven su peón y en la situación que resultara, que será clara, quedarán en ventaja gracias al adelanto de su desarrollo. Claramente que la ventaja es muy estrecha y cuando menos decisiva y como que el no tener iniciativa implica necesariamente un perjuicio para las negras esta forma de jugar, de la que volvemos a hablar, debe considerarse como parte integral de la teoría de apertura.

Partida n.º 22.

ESPAÑOLA

Moscú, 1908

Blancas: Tarrasch
Negras: Lasker

- | | |
|----------|-------|
| 1. Pd4, | Pd4 |
| 2. CIAR, | CIAD |
| 3. AxC, | CIA |
| 4. Q—Q, | C x P |
| 5. Pd6, | ... |

Si las blancas después de ocupar el peón quieren mantener una ventaja de desarrollo, deben tratar de robar el

pela con ayuda de jugadas de desarrollo y ataque, sin con TIR y CxP.

11. ... AxB
12. DxB, ...

Esto es mejor que TIR, porque así se previene la libertad de la torre en darle la casilla TD.

13. ... CxD
14. AxC, PCx A

Sería una jugada muy natural PxDxP; y habría sido posible también si en 8 las blancas habían jugado TIR, en vez de DxB. Ahora sería malo PxDxP, porque las blancas minimizan su ventaja en jugar 15. PxP y TIR.

15. PxP, CxC
16. CxA, 0-0
17. TIR, ...

Si las negras quieren libertad, deben pensar de jugar PxD. La jugada del texto tiene por objetivo impedir esta jugada. Por esta razón las negras confiaron al momento en caballo a TD.

18. ..., CAA
19. Cxb, CIR
20. AxB, CxC
21. AxC, ...

Parce aparente jugar ahora 21. ..., PxD, porque después de 16. DxP, AxC, las negras, en compensación de peones, habrían tenido con dos alfiles blancos, pero en la partida Philidor-Tarrasch (Véase, 1899). Philidor descubrió la eficiencia de la jugada PxD, desvirtuando rápidamente SAD en punto débil de ataque, y aprovechando su rapidez con 16. CxT, situación habría sido buena 14. PxD). Para no dar lugar a dicha debilidad, en la presente partida se coordinó así:

22. ..., PxAd
23. AxB, PxD
24. PxP a. p., AxC
25. CxR, ADC

Esto impide que las blancas jueguen 21. CxP, por la amenaza de mate con DxC o Ad.

22. ..., CxA,

Las blancas desdibujan las posiciones ante la amenaza de sus alfiles, restando en la situación que queda una pequeña ventaja por el ataque del peón TD. Pero gracias al valor difensivo de los respectivos alfiles, las negras tienen buenas probabilidades de tablas.

23. ..., PxC
24. TDxD, DIA
25. PxA, TIR
26. DxC, ...

Con esto las blancas se apoderan de la iniciativa, que de lo contrario la habrían conseguido las negras con DxC o TIR y DIA. Las blancas obtienen amenazas 21. DxD. Si se juega 21. ..., DxCxP, sería malo por 21. TIC, DIA; 22. TIAD, DdT; 23. AdT, PxC; 24. DIA y ganarían las blancas.

27. ..., AxA

Pérdida de tiempo, así es que la posición de las blancas pronto será muy superior. La jugada exacta para ganar la partida era TIR.

28. TIR, ...

Las blancas impiden TIR, puesto que si TIR; 22. AxC y 23. TxT ganaría un peón.

21. ..., TIR
22. DxC, DxD

En este y en la jugada siguiente reproducimos las anotaciones del doctor Tarrasch en su obra *Der Schachweltkampf Lasker-Tarrasch* (1899).

«Una jugada sorprendente que tiene cifras muy interesantes en el curso de la partida. En general era esperado 21. ..., TxP; con la continuación 22. TxP, TIR; 23. TxT+, DxD, pero las blancas obtendrían ventaja después de 23.

PRB, con tablero doble para el peón de dama, o sea, 1. ... PRD. Esto es la apertura del peón de dama (1. PRD, PRD).

En un principio podríais imaginar que es un reflejo de la apertura de peones de rey, 1. PRB, PRB, pero si se medita más a fondo, se ve que en la lucha de aperturas del centro implica condiciones muy distintas.

Recordaremos que en la apertura de peón de rey las blancas, después de 1. PRB, tienen en principio dos métodos variados para apropiocharse de que tienen la mano de la salida y para abrir el juego. Uno de los dos métodos es PRAB, la cual es una jugada para abrir el juego (ganador de rey o partida vienesa, más tarde PRAB'). El otro método es PRD, por ejemplo, la partida conocida o la partida española con el conocimiento PRD. Hemos mencionado que en las partidas de peón de rey los métodos de ataque con PRD son más fuertes que con PRAB. En esto hay varios fundamentos, por ejemplo, PRAB debilita la situación de su propio rey, mientras que después de PRD, el peón D queda suficiente automáticamente por la dama, y el tablón, desde un principio queda desvillado.

Análogamente tenemos en la apertura de peón de dama, después de 1. PRD, PRD, también dos métodos para conseguir la apertura del juego, siendo las jugadas de apertura de peón PRAD o bien PRB. Pero, contrastando con la apertura de peón de rey, es la jugada de flanco (PRAD) la que es más fuerte que la central PRB. La diferencia de PRAD en el juego de peón de rey, es evidente que no existe con PRAB. Por otra parte, no es tan fácil abrir el juego con PRB, en la apertura de peón de rey, porque al peón A le falta la automática defensa de la dama, y el tablón,

Por eso, en el juego de peón de dama, el gambito de dama (PRAD, o también 1. CAA, y luego 2. PRAD) es la continuación más sencilla mientras que otras variantes de apertura, en las que las blancas pretenden la ruptura con PRB, son más raras.

Partida n.º 24

CONTRAGAMBITO ALBIN

Berlín, 1928

Blancas: Tarrasch

Negras: Tarrashow

1. PRD,	PRD
2. PRAD,	...

El gambito de dama no es un verdadero gambito, porque las negras no pueden tomar el peón y conservarlo. A 2. ... PxP, las blancas juegan 3. PRB, y rápidamente pueden recobrar su peón y, como se que las negras quieren robar con 3. ... PRBD, la ventaja de sus maneras hace de 4. PRBD y si se continua con 4. PRAB; 5. PxP, PxP; 6. Dd1! ganando una pieza. Si 4. ... AxD, sigue 5. PxP, A x P; 6. PRCD, etc. A 1. PRB, las negras pueden, sin embargo, liberar su juego con PRB en vez de proseguir la conservación del peón de gancho, pero ésta es tan débil, que las blancas no tienen ninguna prisión considerable, cosa que tranquilamente juegan 2. CAA para impedir 3. ... PRB. Así y todo las negras no tienen la posibilidad de defender su peón del gambito, por ejemplo: 3. ... PRAD; 4. PRB, PRCD; 5. PRBD, PRB; 6. PxP, PxP; 7. PRCD (ya en esta posición siempre resulta como jugada característica); 7. ... AxD +; 8. AxB, A x A +; 9. CxR A, y las blancas, al obtener nuevamente su peón, se quedan con un juego superior.

2. ...	PRB
--------	-----

Esta contradiccción que se considera con el nombre de «Contragambito Albin» presenta la analogía del gambito de Falange. Pero, como ya hemos mencionado, la apertura del peón de la dama no es ninguna simetría de la apertura del peón de rey, y las variaciones temporales difieren sistemáticamente. El gambito de Falange es tan fuerte, que estamos dispuestos a considerarlo como refutación del gambito de rey. No obstante, en cambio, el contragambito Albin aparece en resumido,

De diferencia similar con el gambito de Falkbeer, en que la situación del rey blanco no queda debilitada. Pero hay más. Por ejemplo, en el gambito de Falkbeer, el peón blanco del gambito va a KB, y está en una casilla controlada por la dama negra, mientras que el peón blanco en el gambito de Albin desciende de R. PDxP, PdD, donde un principio está atacado. Al inverso de esto, el peón blanco negro en el gambito de Falkbeer, no queda sitiado en KB, mientras que el de Albin está sitiado por la dama blanca en la casilla KB ya desde un principio y después de CxR, además de CxD y CxC queda débil muy a menudo.

R. PDxP, PSD

Análogo al gambito de Falkbeer, ahora se podría jugar 4. PxR. Pero la analogía es sólo una apariencia. En 4. PxR, las negras obtendrían una ventaja con 4. ... AxC+; 5. AxB, PxP+; 6. AxA, PxP+; 7. RxB, PxC=C+. O bien 6. DxD+, CxA; 7. AxA, PxP+; 8. RxP, BxP+, etc.

4. CxR, PxAd

La corriente jugada aquí es 4. ... CxAd con la continuación 5. CxD, además de PxCR y AxC. Si las negras no contestan a CxD, juegan 5. ... AxA; las blancas están obligadas a jugar 6. PxAd para evitar el saque del caballo negro a R.

La jugada 4. ..., PxAd es ampliada muy a menudo por Tartakower, y se para evitar que se debilite el peón D. La jugada no da nada si para el desarrollo al ala mayor y no cae dentro del repertorio del gambito.

5. PxR,	CxD
6. PxP,	PxP
7. AxB,	CRxR
8. CxD,	AxC
9. BxC,	BxA
10. Q—Q.	Q—Q—Q

Las negras tienen sobre el débil problema, el golpeo conseguir la conquista, de juez, o bien por la conquista

del peón R, o por afilar el peón D. Para realizar la conquista aquí tan necesaria, apenas tienen mejor jugada que el saque, largo. Pero después de esto, Tartakower aprovecha los resultados de esta que se lo presentan en una brillante forma.

11. TIR,	CxC
12. PIR,	AxB

Las negras podrían recuperar su peón con AxB, 13. CxR, CRxP, pero las blancas con 14. AxB obtendrían su gran ventaja de los dos alfiles que son muy fuertes, habiendo incrementado la situación del rey negro. Por eso Tartakower retrocede su alfil, ya que el peón DR no puede defenderse a las negras.

13. AxB,	CxCxP
14. CxC,	BxG

A 14. ..., CxC, las blancas progresan con 15. AxP+, DxA; 16. TxG, y luego, en vista de la compensación suficiente de su rey, las negras deberían devolver al caballo de damas. Despues de 16. ..., DxG; 17. PxD, RxC; 18. Tb-TD, el juego sería paralelo totalmente para las negras, en el final.

Verdaderamente que después de la jugada del texto las blancas, con ganancia de un peón, podrían cambiar las damas 11. DxD+, RxD; 12. AxC+, RxA; 13. TxD, pero la buena posición, en dos alfiles y el peón pasado, darían un buen contrajuego a las negras.

13. CxA,	SDxAd
14. AxB,	...

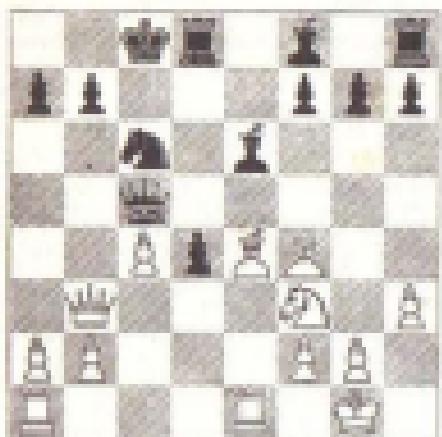
Una hermosa jugada. A 14. AxA+, las blancas podrían contestar con 17. DxA, DxG; 18. AxA+, TxD; 19. TxD+, CxD; 20. CxR.

16. ...	AxD
17. AxC,	PxA
18. AxA,	TxA
19. CxR,	Tl-TD

Finalmente las negras no pueden juzgar a la conquista del peón Ad, a 18.

Situación después de 16. ..., AIA

Negros: Turturinev



Blancos: Turturinev

..., PIA, los blancos conservan una ventaja 2R. C1D, DxD; 21. DST.

20. DST,

—

Algunas blancas amenazan ganar rápidamente con PxD, y después PIA. Los negros poseen en dichas esperanzas su propia parada y, para dar valor a ésta, abandonan la calidad, para perder más por la mala situación de su rey.

20. ...,	PID
21. P4CD,	DSD
22. CxPAB,	TNC
23. D x T+,	BSC

24. PIA,

PTD

25. TxD,

AIA

A AIA, sigue 26. PNC, ATB; 27. PdC, en caso de 26. ..., AAD; 27. PTD; DxD; 28. T x P, si los blancos conservan con 26. PNC, los negros contestan con ACD; 27. DSTD, DxD.

26. BSC+,

E2A

A estos jugadis del rey, los blancos quedarían con ventaja al jugar 27. PIA. Si los jugadas blancas podrían contestar con AIA, y el peón PIA quedaría sitiado.

27. DST+,

RIC

28. PSC,

AIA

29. PSC,

T2D

30. P x P+,

...

PIA, sigue naturalmente P x P.

31. ...,

R1T

32. PIA,

T4D

33. PTA,

A4A

34. PIA = D+,

A x D

35. PTA,

...

Los negros deben abandonar en 35, quedando sitiada la partida.

36. ...,

T4CD

37. D x A+,

BxP

38. PTD,

T4AD

39. D4C,

D x T

40. T x D,

TIA+

41. DxD,

Abandona

Manuel Lasker, nació en 1849, en Berlínshain (Neumark) un año se ha distinguido como maestro de ajedrez, otro licenciado como matemático y filósofo.

Esperemos por tener sus mejores datos ajedrecísticos. Los más importantes son: Los victoriosos campeonatos contra Steinitz en 1886 (10-6 y 4 empates); Marshall, 1892 (10-6 y 7 empates); Tarrasch, 1894 (8-6 y 5 empates). Al venir a Estados Unidos, Lasker consiguió el título de campeón del mundo, que anteriormente no conseguía ninguno contra Capablanca (Havana, 1921). En los torneos, sus dotes mayores han sido el primer premio en la gran manifestación de Filadelfia, en 1886; Londres, 1895; París, 1898; San Petersburgo, 1909 (empatado con Rubinstein); San Petersburgo, 1914; Marsella-Cádiz, 1913; Nueva York, en 1916. Lasker, desde que el ajedrez ha llegado a ser internacional y desde que los torneos personales pueden competir favorablemente a base de torneos internacionales, en, sin duda, el maestro que mayor riqueza de datos ha ofrecido.

En el capítulo correspondiente a Tarrasch, ya hemos hablado sobre la homologación del juego de Lasker, para la cual de sobre todo diré que Lasker, aunque no haya apropiado de la teoría de Steinitz, tiene un estilo de juego más parecido al de Morphy. Al igual que Morphy, en las posiciones cerradas no es tan favorable como en las abiertas, teniendo en aquellas mayor peligro de perder. Pero, puesto que ninguna partida cerrada puede ganarse por una estrategia, pero a la larga siempre tiene que haber una ruptura en algún punto, ningún campeón de Lasker puede desfacer esta parte abierta

de la partida. Esta es una de los motivos porque Lasker ha logrado tantas veces tanto éxito, ocuparse la iniciativa en una posición que para él ya habría llegado a ser desfavorable.

Lo esencial, lo nuevo, que Lasker ha llevado al juego del ajedrez, no es todo técnico pero, es el juego psicológico.

El autor de este libro lo ha señalado en un artículo, después del torneo de ajedrez de Nueva York. A continuación se detallan más brevemente:

Al estudiar las partidas de Lasker, quedan en los torneos, necesariamente que, a primera vista, en el juego parece tener una suerte increíble. Hay tantas en las que quedaba primero y durante las cuales ganó casi todas las partidas, a pesar de que la mitad de casi todas ellas se había encontrado a punto de perder, de modo que, muchos daban de ese influyente hipótesis de Lasker sobre sus adversarios. ¿Qué es la verdad? Me adoro sinceramente a discutir el sentido de sus partidas, señalo el por qué de una victoria. Es un hecho que no se puede negar: Lasker establece siempre con sus partidas, cosa rara ya, la potestad y, sin embargo, las gana. La hipótesis de tanto suceso es incorrecta. Un hombre que consigue tantas victorias debe de poseer una fuerza sorprendente, por qué tantas veces una situación tan mala de potestad? Sencillamente queda una contradicción que parece una paradoja el jugarse específicamente Lasker, a medida, lamentablemente juega mal.

La cosa no está tan lejana. El doctor Tarashov ha señalado la paradoja que aquí nos vale de argumento:

«Una partida se gana siempre por vicio taita, ya sea propio o sea del contrario. Es un juego correcto que siga en esta forma en todo su curso, casi todas las partidas dan empates. A fin de evitar esto, Lasker lleva la partida por juego totalmente llenamente lleno todo el fondo del tablero; y cuando el número seis presta atención, es adversario, que crea en cierta forma, anche por bandido a causa de la mayor potencia de Lasker. Así luego la victoria que no la habrá podido conseguir con juego completamente correcto.

Así se ve que ya habrá comprendido el juego de Lasker por más estúdios. En los últimos torneos internacionales (Moscú, Ostrava y Nueva York), tuvo ocasión de poder contemplar directamente su manera de jugar, todo frente a los maestros campeones que ya mismo había tenido, de los cuales ya conoceía anteriormente el juego, y entonces no fue posible comprender en mejor forma, esa forma y su juego, y así pudo descubrir el por qué del respeto inusitado de sus adversarios.

Cada partida de ajedrez se acompaña de una fuga de nervios. El juego de un torneo no es ninguna competición en la calidad de la habilidad, donde se trabaja y se está en disposición de atacar, y si se está cansado se defiende, en una lucha espontánea, sacudiéndose hasta el extremo, ante un público numeroso, a pesar de hambre y con restricción de tiempo.

Cada uno de los maestros tiene muy en cuenta su profesión, cada uno tiene la necesidad de fijar en cada jugada lo que da en vida. Es, pues, explícito, que la mayor parte de los maestros de ajedrez, al conocimiento de una posibilidad dada correspondiente una partida perdida les produce una gran impresión nerviosa.

Yo he visto maestros de ajedrez, que después de una derrota, han permanecido todo el día en su habitación, se cubriendo capas para tomar alimentos al recorrer rincones de ninguna manera.

El secreto de Lasker consiste en lo siguiente: loencial es para él la lucha de los nervios. Basta, por el medio de la partida de ajedrez, situar en primer lugar la psicología de su contrario. Basta producir en éste el descontento nervioso que se muestra después de una falta cometida, ya sea de conciencia, y basta que

este descontento sea precisamente el origen y la causa de una primera falta. ¿Cómo lo consigue? Estudia las partidas, la forma de jugar, la fuerza y la debilidad de los maestros con los cuales ha de luchar. Dejando las mejores jugadas, sino las más desagradables al contrario, golpeando la partida en una dirección que no sea la que apunta a su contrincante. Dejar este camino, desorientado por su oponente, y con jugadas malas, confundiendo al rival, Lasker se convierte a menudo hacia el ataque, tal como se habla despectivamente. Así, resulta que encontrando siempre nuevos problemas en su campo, llega el momento en que el tiempo apremia, luego que jugar una partida es particularmente difícil, se entra en truenos de agua y estuque en donde Lasker apunta con todo su fuerza marcial, viendo el descontento nervioso del contrario, la estatística psicológica, y con ella la partida en el tablero.

Comparan con esto lo que Lasker mismo dijo, en una entrevista publicada en «*Le Telegramme*, en Junio de 1934.

Se le hizo la siguiente pregunta: «¿Se me ha dicho que si usted estudiaba seriamente algunas partidas de su contrario, conocería bien su fuerza y debilidad?»

La contestación de Lasker fue la siguiente: «Eso es natural y cabe en un total dentro de mis opiniones teóricas sobre los bordos. Una partida de ajedrez es una lucha en la cual deben aprovecharse todos los factores. El factor de más valor, es el conocimiento, por ejemplo, las partidas de Reti nos enseñan que este jefe nace con las blancas que crea los negras. De Maroczy, que se defendió con valentía y coraje atáca, es porque se ve presionado por fuerza; Janczky, tendrá la partida ganada por más veces pero dice que la partida haya de terminar y acaba por perder con seguridad. En esto los bordos lo increíble es el torneo de Nueva York. En unas pocas partidas del contrario se muy bien conocer quéda uno».

Con estas palabras, Lasker ha confirmado nuestra opinión. A no ser así, qué importaría que, por ejemplo, Maroczy se gubara de atacar el sollo se llevase la mejor jugada en el tablero, basándose como causa del conocimiento psicológico del contrario? Por esto se comprende que Lasker

no haya tenido discípulos, no haya fundado una escuela propia, al contrario de Tarrasch, que es el creador de todo una generación de maestros. Lasker fue admirado por sus datos; pero no fue comprendido el fundamento de estos datos. Sólo en estos últimos años se empieza a comprender la complejidad del juego de Lasker, evidentemente que esta forma de juego es el rejuvenecimiento del antiguo juego del ajedrez.

La siguiente partida nos ofrece nuevamente la lucha de dos ajedrecistas blancos y negros. Reconocemos al doctor que juega una vez más las partidas de Steinitz que pertenecen a este tema. Vemos el mismo orden de peones, que por una parte protegen los reales blancos, y por otra, forman una barrera contra el alfil blanco. Vemos también que en aquél cae como el jefe Lasker ya dominaba las teorías de Steinitz, pero sobre todo particular viene algo nuevo.

El mismo orden de peones que presenta la continuidad de los doctores blancos, introduce al ataque al rey. Comienza el rey blanco, de modo que la respuesta negra no coincide, como en las partidas de Steinitz, a una política de falso parada, sino a una tristeza constante de ataque contra el rey blanco.

Partida n.º 31

CAMINO DEL CENTRO

Londres, 1882

Blancas: Blackburne

Negras: Lasker

1. Pd4, Pd4
2. Pd5, ...

Como ya hemos dicho, el plan de abrir el juego con Pd5, parece ser el intento efectuado de conservar la ventaja de móvil en la apertura de peón de rey (L. Pd4, Pd4). Pero no permite jugar tan rápidamente Pd5, sin preparación alguna. Hemos visto ya que la mejor preparación consistía en el ataque al peón dR, o sea la partida seguida, para llevar a las negras a la jugada defensiva

Pd5. Sólo entonces podrán hacerse con gran fuerza Pd5. Aquí, sin embargo (en la jugada del texto), las negras, después de cambiar peón en d5, podrán tener la iniciativa mediante el ataque a PR, consiguiendo una finalmente Pd5 y con ello, al menos, igualar el juego.

3. ..., PxP
4. DxD, ...

Si las negras se contentaran con Pd5, los blancos habrían conseguido la tan deseada ventaja de la posición del peón dR, contra dR. Pero las negras van sin duda alguna a la liberación jugada Pd5.

1. ..., CxAd
4. Dd8, ...

La mejor medida, porque es la mejor manera de dificultar la jugada Pd5.

4. ..., Pd5

La continuación más sencilla, sería la conocida preparación de Pd5 con 4. ..., CAd; 5. CAd, AdC y 6-0-0 y TdR; por lo cual los blancos ya no podrían impedir Pd5. Pero la continuación que ha elegido Lasker, es correspondiente a su juego poco claro y particularmente poco comprensible para su oposición, p. ej. en bando, bastante buena. Las negras, en su desventaja, dan la gran diagonal a su dR, que queda libre después del cambio de PxP. Las negras, al desarrollar su dR por el flanco, pierden tiempo, y los blancos podrían jugar para impedir la jugada Pd5, pero deben calcular que son espontáneos, después de una jugada de preparación, posiblemente pagar Pd5. Es una posibla, la tesis de los blancos es obvia mente, y difícil admitir que con la continuación descrita anteriormente, habrían sido más fuertes, porque el plan de las negras se habría multiplicado con mayor claridad. Esto lleva de vuelta a su adverario este difícil problema, p. ej. con las más características cualidades del estilo patológico de Lasker.

5. AdB, ...

Pedidamente, Blackburne no jugó S. CxAD, porque tenía CxC.

S. ADC
S. CxAD, CxA
T. QxQ-Q, QxQ

Algunos los blancos ya no pueden impedir la jugada PxD después de TdR, y por esto preparan contra PxD una amenaza de ataque en casilla de combinación.

S. PIA,

La defensa del peón dR es necesaria para la continuación PxD, como en seguida veremos.

S. PxD

Es probable que Lasker ha visto de antemano el plan de Blackburne, pero también ha hallado el punto débil del mismo.

S. SxA, PxP
D. AJC, DxD

Este es obligado. Hasta aquí, el plan de ataques de Blackburne se habrá llevado bien.

D. AxC, AxA
D. CxP, ADC
D. AJC,

El plan que se ha traído Blackburne, lo ha calculado con la certeza de tener un buelto Juego libre, para lo cual sabe que los negros, con su jugada siguiente, perderán muchas damas (obligado) y quedaran con la ventaja de los dos alfiles.

D. QdR
D. DxD, CxD
D. CxR, TxdR

Los negros cumplen las típicas pautas de partida que exhiben caballo y alfil. Observan que los blancos tienen su peón dR en la casilla TdR, que es del mismo color del alfil, y de consecuencia, la casilla TR es fuerte a la defensiva.

D. AxD, PxAR

Quita al caballo la casilla más adecuada y defendida por un peón (R), y permite la salida de peón TdR, que saca que saca el alfil blanco, el cual resulta siendo completamente indefenso.

T. CxR, AxB
T. RIC, TRdR
T. CxA, AZA
T. AxB, CJA

Sistemáticamente, los negros van penetrando en las débiles casillas negras de la posición blanca. Hasta ahora, el caballo estaba fuerte en dR. Punto rovente cuando la casilla TR, y lo desvanece la trayectoria del rey.

Nuevamente se puede contemplar la complejidad del arte de Lasker, que lo reduce todo, al típico agravamiento de los dos alfiles, la típica explosión de la mala situación del alfil blanco y finalmente el ataque directo contra el rey.

T. T x T+, T x T
D. TdR, TdR

Para la explotación de la ventaja de los alfiles, y en lo general para la explotación de una ventaja similar que entre otras claramente mediante ataques o ataques de presión en una fila, se tienen que tener a la mano una serie de posibles cambios de fila.

La torre coloca detrás de los peones avanzados, a veces facilita la ruptura que decide la partida.

D. AxA,

Las torres avanzadas proveen una pieza con AxC y PxCR.

D. PxCR

Continúa la marcha del peón para atacar caballo y alfil, y la preparación del ataque contra el rey. Los blancos, además, consiguen peón torero con D-CxSD, pero sobre los negros con Dc-PxR; D. CxR, AxC; D. TwA, CxD; T. CxA, TRdR. Repetirán a una ventaja perdida.

24. C1D.

AJD

Las negras comprendieron una estrategia de ataque final. El alfil que comandaba PCD, cubriendo los casillas negras del flanco de rey negro, les permitió sacar de campo a su rey blanco. Por lo pronto, se impuso C2A. En la misma forma, el alfil de peón al rey para llegar a A6, por D6. Y entonces por los partidos de Steinitz que una ventaja que tienen los dos alfiles, se que acompañan y protegen al rey, permitiendo sacarlos al centro del tablero, ya antes del ataque final.

Si el punto A6 está defendido por el rey, las negras pueden elegir su caballo de A8, sin miedo, para acercarse a la débil casilla A6 de los blancos, pasando por B8 y A8.

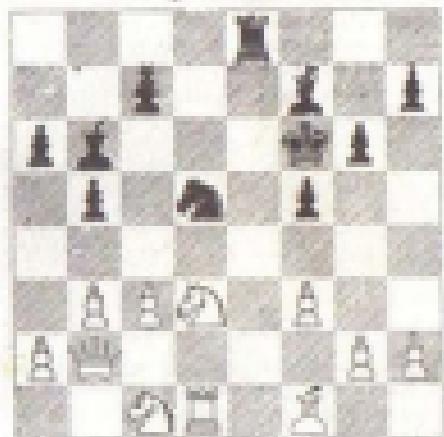
25. C2A.
26. PBCD.AJC
...

Es comprensible el ataque de los blancos de conseguir más terreno.

27. ...
28. PBA.
29. B2A.
30. G1-A.
31. B2C.RBC
BAA
C1B
GAD
...

Situación después de 30. ... RBC

Regras: Lasker



Blancas: Blackburne

Ahora, la respuesta no es hacer en forma sistemática como vimos en los partidos de Steinitz, sino con el sacrificio de un peón, que es el que introduce una combinación posible por la desprotección causada de las piezas blancas.

Esta posibilidad no es debida a una casualidad, pues la desprotección causada de las blancas es precisamente la condición necesaria de estos Lasker o partidos de los dos alfiles, inspirados en Steinitz.

32. ...
33. CxP.

34. 31. P x P, negra ABD+; 32. RBT, CBC, etc.

31. ...
32. TBR,
33. A x C,
34. A x P,
35. PBC,
36. RBT,C2B
C3A+
T x T
TBC
TBC+
T x PTR

Tan lejos debió Lasker de calcular su combinación, que el final esté grande sin dificultades.

37. C1R,	TBC
38. C1A,	P4C
39. ABD,	P4T
40. PBC,	ATA
41. P4T,	PAA+
42. B2C,	A x PCD
43. P3T,	P3AD
44. A x PAB,	A x C
45. P4T,	ABD
46. C4D,	A x C
47. P x A,	A x P
48. PBD,	ATA
49. A x A,	T x A
50. PTT,	T2TD
51. Abandono.	

Partida nro. (2)

SICILIANA

Cambridge Springs, 1904

Blancos: Lasker.

Negros: Napier

1. P-K4, P-K4

La partida siciliana, si los blancos meten a negro pronto juegan PxD, con el fin de lograr un juego abierto, los negros obtienen una superioridad dentro de su apretada situación al jugar PxP, en virtud de un peón más en el centro, porque habrán cambiado un peón de alfil por uno de caballo.

2. C1d4, C1d4
3. C1a,

Además de esta preparación de PxD, en estos últimos años ha sido cada vez a menudo la forma corriente de la partida siciliana, en la cual por PxD no se pretende obtener ninguna ventaja. Se observa la PxCB después A3C, C3B, PxD y oportunamente PdR. En oposición a esta preferencia de blancos de obtener mayor ventaja de terreno en el flanco de rey, los negros habían llevado en buenas ocasiones al flanco de dama y avanzando más tarde con los peones del flanco de dama. Como que así los blancos no pueden conseguir ni la superioridad del juego ni tampoco ventaja de terreno, esta forma de jugar no es peligrosa para los negros.

4. ... PdC

Este es, a simple vista, continuación lógica. La posible continuación 4D, que combina con 1. ..., P-K4 y 2. ..., C1d4, se continúa por el desarrollo del alfil en fianchetto. A pesar de esto, si se quisiera corresponder al espíritu de la partida siciliana, sería mejor combinar con 2. ..., PxD, para entonces la masa de los peones centrales negros es digna de ser tenida en cuenta y aparece como un factor defensivo muy fuerte.

A. PdD,
B. CxP,
C. A3C,
D. PdR.

PxP
ADC
PxD

La jugada más temida y más natural es aquella, T. A3C. Con la jugada del toro, Lasker prepara un ataque de peones al flanco de rey, con lo que casi siempre ha logrado el éxito en las partidas del centro.

Esto es naturalmente, porque un ataque en trámite, tan pronosticado y ya habiendo ocurrido de hacerse el centro al centro mismo, contradice las reglas del ajedrez. Muy en la «Wiener Schachfreunde» (edición de 1903) los puntos de vista en esta forma de juego en contradicción con los principios que Lasker ha popularizado en su libro «Etimonos Sobre la Chess» (El sentido común en el ajedrez).

¿Por qué, pues, Lasker escoge esta continuación? Creemos que, así todo, en Lasker el principio quiere jugar. El opina que estima la defensa siciliana, tiene en perspectiva una larga y pronta defensa, que le sirvía como premio, gracias a la preparación de peones en el centro, el mejor final. Poco ya sabemos que contra una tentativa de ataque de blancos, y tan anticipada como aquella lo comprende Lasker, la única parada es un estrategia contrataque al centro. Pero prácticamente, es extremadamente difícil el manejarlo rápidamente en favor de otro ataque de peones y respuesta en el centro — una estrategia ya adoptada en preparación anterior y con la cual se han logrado éxitos en partidas similares anteriores.

Después de todo, venimos en la presente partida que Napier comprende rápidamente el cambio de situación, pero su espabilada sorprendente no precipita demasiado sus giro de navellos, frenando al perro, pero insuficiente.

T. ...
B. PdC, C1a
C—Q

Habrá sido mucho peor si los negros hubieran dejado de esperar por tanto al ataque de peones que amenazaba. El resarcimiento de negros debía tener lugar en el centro, segura ya explotación, y para ello

dobra, cosa solo poseer a su rey en seguridad.

9. PSC,	C1B
10. PSTR,	C2A
11. PAA,	PAB
12. C4-AE,	PBD

La jugada anterior de Napier, de la que ya hemos hablado, no era de fortuna tranquilamente se juega con AxC, con el sacrificio de peón, quiere romper el centro rápidamente. Frente a continuación que Napier ha calculado, pero aún no lo suficiente.

13. PRxP,	C3D
14. CxG,	...

Después de 14. AxC, PxA; 15. CxP CxP la situación de los blancos evidentemente quedaba derrotada.

14. ...	CxP
15. CxG,	...

La partida suspendida 15. CxG, las negras adquieren ventaja con PxC.

15. ...	CxG
16. DxG,	TxG
17. CTB+,	...

Sorprendente que Napier ha previsto suspender la jugada de Lasker, porque si no perdía una figura.

15. ...	CxG
16. DxG,	TxG
17. CTB+,	...

Puede verse cuán lejos han calculado de antemano las negras, que por el hecho de que al concesionar jugada 15. CxG, pierden las blancas conseguida ventaja material. A CxA las negras consiguen con 17. C4D; 18. 0-0-0, AxC, quedando con ventaja.

17. ...	BIT
18.

Ahora también queda justificable el caballo negro. Si 18. PxG, la ventaja de los blancos se va con 18. PxF; 19. AxD, AxA; 20. PxA, TIR. Si 18. CxG, a fin de tener más tarde el caballo 19., las negras se salvan con ventaja con 19. ... Gd8.

18. PSTT,

En las posiciones tan súbitas como la presente, Lasker tiene una vista extraordinariamente precisa. No se daje dudar por la posición del caballo del, del tenedor de torre en el que los blancos pueden tener mayor fuerza, o sea, del blanco del rey.

Por lo tanto, los blancos amenazan: 19. PxC, PxP; 20. CxP+, BIC; 21. AxA+, CAD; 22. AxC+, TIR; 23. CTB+. El caballo sitiado RA continúa siendo una amenaza, con lo cual los negros deben contar siempre.

18. ...	TIR
19. AxA,	...

Manteniendo la amenaza.

19. ...	PCxP
20.

Sorprendente, pero bien calculado. A la jugada PRxP los blancos quedarían con ventaja en 20. PxC, PxC; 21. AxA, amenazando AxA.

En cambio, ahora los blancos se hallan ante un problema mucha más difícil. Tendrán que perder tomar el caballo, porque las negras, gracias a sus fuertes alfiles y la despareja posición de los blancos, recuperarían su juego favorable después de 20. PxC, AxA; 21. AxC, TxC; 22. AxC, AxA; Lasker podría entonces el ataque contra el rey.

20. AxA,	PRP
21.

Napier juega también a la finalización de su contrataque. Jugadas defensivas serían poco satisfactorias. A 20. ... AJR, blancos podrían apurar su final favorable con 21. AxC, PxA; 22. PxG, AxA; 23. TxG, AxC; 24. AxA, TIR; 25. PxP, TIR; 26. 0-0-0, TxP; 27. Pd6. Es bien posible que el juego de los blancos se deba fortalecer aún más en esta variante.

21. AxC,	C5B
22.

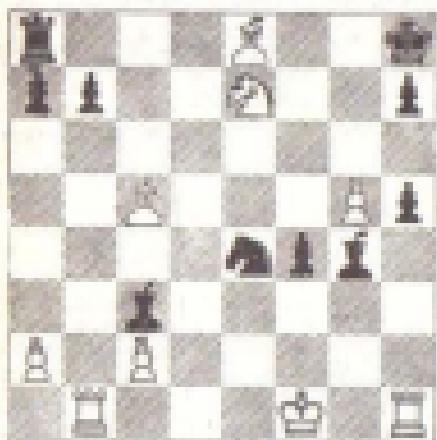
Con este golpe satisfactorio de torre, Napier aprovecha su mejor asalto, con la

que y contra no jugaba como pro-
ducido, cosa habíera conseguido ganar la
partida.

- | | |
|------------|---------|
| 22. A x T, | A x P |
| 23. T x C, | A x A + |
| 24. R x A, | A x C. |

Situación después de 24. ..., A x C.

Blancas: Capablanca



Blancas: Lasker

Antes que las blancas jueguen una torre más, las negras no están nada favorables para ellas.

Las negras tienen cuatro amenazas dif-
rentes: T x A, C x A, CTB+, CxC+. Ademáis, en poco tiempo el rey blanco está seriamente amenazado, y las negras se han apoderado totalmente del tablero, salvo que el ataque blanco parezca per-
tenece al pasado. No se podría creer me-
nos que en la posición que presenta esta
partida, las blancas pudieran decidirlo a
su favor, más que negras previamente por su ataque contra el enemigo negro
lealtad al principio.

25. A x PTB, ...

Con esta jugada las blancas abandonan
toda ventaja material, pero suavemente
disponen del ataque que a pesar de las
admirables medidas dispuestas conduce a
la victoria.

- | | |
|------------|--------|
| 25. ..., | A x A. |
| 26. T x A, | CxC + |
| 27. R x C, | C x T |
| 28. T x P, | PxT |
| 29. T x C, | A x C |
| 30. T x T, | CxC |
| 31. R x A, | ... |

El primer dato positivo. El peón RA
no se puede defender porque a ATB sigue 32. CxC+, una amenaza que era
constante durante todo la duración del
ataque.

- | | |
|------------|-------|
| 31. ..., | TxT |
| 32. R x P, | CTB + |
| 33. R x A, | CxA |
| 34. PxT, | CxT |
| 35. A x E, | ... |

Ahora es decisivo el ataque de los blan-
cos. Las negras están indefensas contra
PxT y por esto abandonan.

Partida nro. 27

ESPAÑOLA

Nueva York, 1947

Blancas: F. J. Marshall
Negras: M. Lasker

- | | |
|-----------|-------|
| 1. P x R, | P x R |
| 2. C x A, | C x A |
| 3. A x C, | C x A |
| 4. P x B, | ... |

Ya hemos dicho que el objeto de la
jugada PxB, que si permaneciera un juego
más libre en las aperturas de peón de
rey, sólo se consigue cuando las negras ya
han jugado PxB. En esta partida, se per-
manece, y por eso las negras pueden ha-
cer sin dificultad la jugada liberadora
PxB, más adelante.

- | | |
|-----------|-------|
| 4. ..., | P x P |
| 5. Q—Q, | A x B |
| 6. P x B, | ... |

El avance de este peón daña profundamente
el tablero. Véase la anotación a la jugada
8 de las negras en la partida 17 y la
jugada 8 de negras en la presente partida.

6.
 7. CxP,
 8. CxA.
 C5B
 Qd5
 Pd5

Un blanco consigue la formación de peones blancos KB y negro d5. Muy a menudo puede conseguirse otra disposición del tablero del peón blanco de dama (Pd5 x Pd5) y las negras juegan la liberadora jugada Pd5 y los blancos contestan con Pd5.

El peón d5, puede apoyar a veces y en forma decisiva el ataque contra el enemigo de las negras, y es también para ello que no pueden tener ningún caballo en 1AR para defender 2TR. Si las negras tienen que hacer la jugada defensiva Pd5B, entonces la casilla SAR, gracias al apoyo del peón d5, será uno de los puntos decisivos para las figuras blancas. El peón d5, a veces, facilita combinaciones de auxilio con CBAR o ABAR, si se que las negras han errado. Por otra parte, el peón d5 puede ser ventajoso para una contratacto si ésta lo pueden utilizar para abrir la columna d5 para su tiro con PIAR. Sucedía también a veces que el peón d5, es un objeto de ataque para las negras, provocando que los blancos lo cubran con PIAR, obstruyendo entonces el camino del d5B de dama blanca. Véase la introducción de la partida 20.

Los campos blancos de la posición blanca, por ejemplo, d5 y SAR, pueden ser tanto realmente difíciles y ser punto de entrada para las piezas negras.

Por lo tanto, el resultado de esta consideración es que el peón d5, igualmente puede ser un elemento de fuerza tanto de respuesta. En efecto, si los blancos están en un desarrollo mejor, y también el tienen ataque. Pero si el desarrollo es igualando o si tienen la iniciativa las negras, el peón d5 es más bien favorable a éstas últimas.

Se deduce de todo esto que la jugada Pd5 sólo se debe hacer si se tiene buena posición y si proporciona una garantía de triunfo.

9. AxC.
...

El cambio de d5B por el caballo, al cual ataca el peón d5, demuestra que

Marshall tiene la sensación de que su peón d5 es más bien un punto débil.

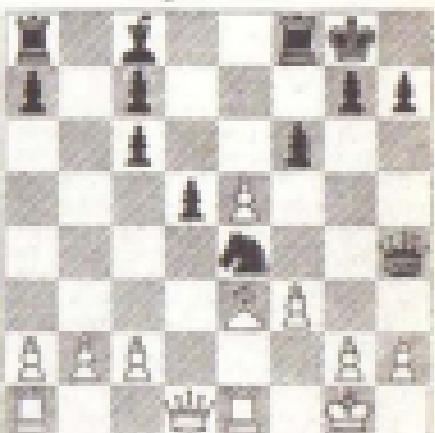
9.
 10. CxA+,
 11. TRB.
 PxA
 DxC
 BST

La necesidad positional de esta posición es Pd5, y lo más sencillo es jugarla en seguida. El ajedrecista hoy día ha llegado a un grado de tal desarrollo, que es muy difícil ganar una partida con las jugadas más claras y mejores. Por cierto que entre las combinaciones de un Anderson, contradicitorias a la posición, poco antes podrá lograrse hoy día. Pero Lasker sabe numerosas complicaciones y combinarlas con las necesidades posicionales. Es el motivo con el que Alekhine y Nimzowitsch han logrado sus éxitos.

En la presente partida, Lasker se ha formado la idea de que los blancos han jugado TRB para cubrir SAR, entendiéndose una defensa al punto SAR, y por otra parte se imagina que las negras juegan Pd5B, para atristar la columna AR, y esta consideración trasciende en su mente, la apresurada Lasker para iniciar un complicado ataque contra el punto SAR.

12. AxB.
PJA.
13. Pd5B.
...

Situación después de 13. Pd5B
Negro: Lasker



Blancos: Marshall

13.
14. PxC.

FxF
PSD

15. PIC.

TSC

Si los Blancos no pueden jugar 13. AxD (que es más malo que 13. ADC, por la combinación de TIA+; ADC); 13. ... ADC; 14. DIA, TIA; 15. ADC, TATP+; 16. DxT, ATB+; 17. HIT, DIA, y ganan.

Marshall por ese expulsa la dama blanca. Pero no ha pensado en la profundidad de la combinación de Lasker.

Si hubiera pensado que no podía salvar su alfil ni con la jugada siguiente, lo habría devuelto ahora mismo con 13. BxT.

Después de 13. ..., PxA; 14. DxP, las negras habrían tenido un juego algo mejor, y los Blancos una situación de peones claramente superior.

13. PICR,
14. AxB,

DIA
...

Los Blancos deben decidirse a devolver la pieza. Si 15. AxD, sigue DCA+; 17. HIT, ATB; 18. TIC, PATR! (el punto más sensible de la combinación).

Contre la amenaza ADC, los Blancos no tienen defensa, pues, tanto si 18. DxPT como 19. ATB, las negras con el sacrificio de dama DxT+ dan mate.

14.
15. TIAB,
16. DxD;
17. BxT,

PxA
DxT+
TIC+
TIC

Porque Negros principia aquella desventaja con la ganancia de un tiempo con ATB+ más TIAB. La mayoría de las jugadas lo habrían jugado gana,gana, pero Marshall, que al jugar una pieza se juzga en función solamente de su posición en la tabla, no considera que el punto de vista de la pieza habla también sobre de la jugada. Es la posibilidad que las resultaría, el A tiene dos posibilidades de pelear: hacia TTD y ATB. Y, efectivamente, ambas se resultan con dato más adelante. Esta es la causa de que Lasker, que no consideraba de si misma, desearía la ganancia de un tiempo con ATB+.

La torre deviene totalmente la quinta figura.

11. PAA,

Después de esto, el peón de la dama está libre, pero si los Blancos hubieran llevado la jugada más ligera 11. CDB, las negras quedarían con ventaja por TdT; 12. RxC, TAD; 13. TIAb, ATB, anotando AxD.

Aquí es, pues, donde se demuestra la posibilidad de acción del A en dirección a TT. Esto, o sea, el desprecio de la jugada 13. ..., ATB+, es lo que ha llevado a los Blancos a jugar 11. PAA, incurriendo así el peón de dama negra, lo que definitivamente trae la derrota de la partida.

11.
12. RxC,

TdT

Si PdT, sigue PxC; 13. FxF, TdT+ y los Blancos quedan definitivamente vencidos.

11.

PAA

Alude el peón queda cubierto, y aunque la torre está atajada en la quinta fila, lo queda en cuadra libre la sexta. Obsérvese que las negras tienen un alfil más allí que hace más campo de moverse al de los peones negros parados en el centro.

11. CDB,

RIA

Desarrollando a su vez, antes de que los Blancos lo intercambien con TIAB.

14. TIAB+.
15. PdT,
16. PATR,
17. TIT,
18. RIA,
19. PAT,
20. RxC,
21. TIR,

RIR
TIT
TIT
ASC
RIA
RIR
TIR
PSD

El peón, apoyado por el rey, saca la desdicha.

12. TIAK,
13. TX T,
14. R2A.

R1D
PXT

Las figuras que dominan filas, alfiles, torre y dama, pueden hacer jugadas sin tener que abandonar posiciones necesarias de apoyo. Pero las figuras de lento avance como son el rey y caballo, esto ya es otra cosa. Por esto, en amenazantes blancas, siempre hay que contar con jugadas obligadas.

La posición de los Blancos se encuentra en este caso, para, a jugadas del caballo, sigue R x P, y a una jugada de rey puede seguir R1D. Las jugadas que hacen los negros, no son más que jugadas de espera para aprovecharse de las jugadas obligadas de sus contrarios.

15. R4.
16. PTD,
17. CIA,
18. R1E,
19. C1D+.

R1A
PTD
R x P
A1R
B1R

Movernientemente se encuentran los Blancos en la situación de tener que hacer una jugada por obligación. El caballo debe pelear y poder así rescatar la casilla 1AR al rey contrario. Los negros no se dan prisa por eso y sólo ocupan dicha casilla con jugadas sueltas.

20. C1C,
21. C1B,
22. C1C,
23. Abandona.

P1A
P1T
R1A

LA DEFENSA DE STEINITZ EN LA PARTIDA ESPAÑOLA

Este defensa, de la cual queremos discutir algo más en otras páginas, tiene una gran importancia histórica, porque predominantemente ha sido usada por tres grandes maestros: Steinitz, Lasker y Capablanca.

Además tiene mayor importancia en la teoría de aperturas, pues representa el intento de defenderse contra la apertura española con las jugadas de desarrollo más claras y lógicas.

Nuestros conocimientos teóricos han progresado tanto hoy día, que es posible decir que no es suficiente del todo este sistema de defensa. La partida española sirve para las negras tan difíciles problemas de defensa, que éstas no pueden considerar con tales las jugadas de desarrollo claras y sencillas. Por lo tanto, si las negras quieren evitar la posición cerrada que resulta con la defensa de Steinitz, deben aplicar a estos medios que a la larga sólo les producen una debilidad razonable, por ejemplo, el rechazar el A1C por P1TD y más tarde P1CD; o contradecir el sentido fino del ataque con el desarrollo contrapuesto R ... C1D o L ... P1AR.

En tales consideraciones, la fuerza que tiene la partida española está clara. Es también la figura apertura del juego de peón de rey, pues, como ya hemos dicho, representa el consecuente ataque al peón H que desde la jugada primera está incluido en esta casilla central, siendo el objeto de ataque en esta forma de apertura. Como se ve, la partida española pretende ser la refutación tridicta de la jugada L ... P1H de los negros. El plan de refutación se traduce con especial claridad en la defensa Steinitz, en la que los negros no se obstinan en hacer devia. La forma de ataque de los blancos ha sido especialmente perfeccionada por el doctor Tarrasch. La idea del ataque es la siguiente: los blancos, en virtud del ataque contra P1R, quieren obligar a la jugada de defensa P1D. Si los negros hacen jugada P1D, la confirmación del ataque contra SR será la jugada de los Blancos P1D. Si los negros juegan ahora P1C, no considerarán haber conseguido la formación de peones de la casilla ya llamada devia, recordando que es favorable para los blancos: peón Blanco 4R, y negro 5R. Por varias razones, los blancos tienen un juego R1D, para los dos torres Blancas tienen a su disposición las columnas E y D para su desarrollo, mientras que las torres negras tienen tan sólo la columna E. Los alfiles blancos tienen total libertad, y en cambio el alfil negro de rey queda contenido por el peón 3D. Los caballos son piezas lentas, y para que sean eficaces han de llevarse cerca de la posición contraria. Para esto, los caballos

dientes que evitar en cuadras que están defendidas. Los caballos blancos, por la formación de los peones que ya tienen establecido, tienen las cuadras defendidas 3D y 5AR y en cambio, los peones más avanzados para los caballos negros son 4R y 6AD. Se ve, pues, que los caballos blancos pueden ser llevados más cerca del fondo negro que los negros del fondo blanco. Verdad es que los negros pueden impedir el caballo blanco de 5AR, por PxCB; y de 3D por PxDAD, para la jugada última debilitar el peón 3D sobre la linea abierta R, y la jugada primera, hace flaquear la situación del rey negro, dejando de correr hacia el reyero blanco.

Hasta aquí hemos bosquejado el plan de ataque de los blancos. Ahora desarrollaremos también las fases del plan de defensa para los negros, en la defensa de Steinitz. En primer lugar, los negros deben evitar la jugada FxF, que Tarrasch ha calificado de abandonado del centro, y deben de evitarla por medio de un contraataque contra SR. No obstante, si los blancos realizan este contraataque, por ejemplo, al estilo de Tarrasch (que ya vimos más tarde), por las jugadas C1AD y T1R, entonces los negros están en la necesidad de hacer PxF.

Después de eso los negros tienen dos alternativas.

Pueden tratar de conseguir la famosa jugada PdR o tal vez PdAR, para impedir el peón SR, cuando así la posición resultaría de negro. Si los negros no tienen ninguna posibilidad de liberación total, deberán tratar de adoptar el desarrollo de una figura al margen de las de que disponen. Esto podría suceder más fácilmente en planteaciones combinadas, convirtiendo todo al revés con los blancos, que deben evitar todo contacto inicial, vista la ventaja de fuerza que tienen.

Volvamos en el juego siguiente:

1. PdR,	PdR
2. C1AR,	C1AD

Puesto que el primer intento de los blancos consiste en obligar a jugar PdR, como defensa al ataque SR, los negros, al hacer la defensa PdAdier 3. ... PdR,

se harán más que cumplecer a los blancos. Estos pedirán entonces jugar en respuesta 3. PdR. Si cambian las negras PxC, entonces los blancos consiguen la formación de peones allí contra SR. Sin duda alguna, los negros pueden producir de nuevo PxFP y defender la casilla SR. Si juegan 3. ... C1AD, no es a propósito. Los blancos, por el cambio de damas, pueden destruir el ataque negro, consignándole una ventaja clara, aunque pequeña, o también trastocar con la defensa Steinitz de la partida española, jugando ASC, en la cual los negros, como recordamos, están obligados a renunciar al centro (PxF). En cambio, los negros pueden defenderse con 3. ... C1BR. Esta defensa, conocida bajo el nombre de defensa de Hanham, ofrece algunas alzas muy de media, pero a la larga ha resultado no ser muy satisfactoria. Para los negros es un difícil problema mantener el equilibrio en el centro, con la evidente posibilidad de sus piernas.

3. ASC, C1AR

Steinitz contestaría jugar en seguida 3. ... PdR, que por lo demás lo mismo. Naturalmente que la contestación de los blancos sería inevitable 4. PdR.

4. Q—Q,

La única contestación justa si los blancos quieren jugar PdR. Véase la nota de la jugada de defensa PdR.

4. ... PdR

Si los negros no quieren jugar 4. ... CxF, están forzados a hacer la jugada de defensa PdR.

5. PdR,

Los negros tratan de evitar el abandono del centro, mediante contrataque a SR.

5. ... A1D

Si los blancos juegan ahora 6. AxC para capturar SR, después de AxC el

para 4R queda claramente atascado. Para hacer efectiva la威胁 al punto 4R, o sea, para hacer la jugada $T \times P$, las blancas deben poner dos defensas al punto 4R.

6. CxP, ATR
7. TR, ...

La antigua combinación, que elimina del tablero Tarrash, naturalmente se presenta 1. AxC, AxA; 2. DxD. Siguió la jugada del texto, 4R, queda sitiado en cuadro TR, queda sitiado y las negras, finalmente están obligadas a abandonar el centro con PxP, entregando a las negras el libre juego que pretendían.

Para la teoría de esta demostración, es de gran importancia según lo precedente, dar la prueba de que las negras están efectivamente obligadas a renunciar al centro.

Esta demostración fue llevada a cabo en la partida Tarrash-Marcz, Dresden, 1892, la cual recordé al comienzo.

7. ..., 0—0

Este no es ninguna demostración, sino una combinación efectuada cumpliendo. Las negras creen que si las blancas ganan el punto 4R, conseguirán plena compensación.

Para esta combinación se señala por Tarrash, para este sistema más lejos que Marz, y con ello queda probado el hecho de que las negras se ven efectivamente obligadas a la jugada 1. ..., P x P.

8. AxC, AxA
9. PxP, P x P
10. DxS, ...

A la imitación 10. CxP, las negras abandonan las damas y quedan en el punto 4R blancos.

11. ..., TDxD

Preciso veremos por qué era necesario para la intentada combinación de Marz, tomar con la torre de damas y retener la torre de rey en 1AR.

11. CxP,	ATP
12. CxA,	CxG
13. CxD,	PRR
14. PxR,	AAA+

Alora parece como si las negras se hubieran salvado de la amenazante pérdida de piezas y consideran su punto con un juego equivalente. Caso de que las blancas jueguen 13. Rxa, para ganar la pieza, entonces las negras continúan con AxC; 14. PxC, P x P+; 15. CxR y quedan con un libre juego. Se comprende ahora por qué las negras no pueden jugar TRxD en la jugada 10.

15. CxR, ...

Percebo ahora que las negras hacen malas todas las dificultades, pero ahora viene una pequeña sorpresa, las tres jugadas que Tarrash calculó de más que su número.

15. ..., CxC
16. AxC, TdS

A otras jugadas de torre, las blancas, igualmente, ganan la calidad con 17. ATP.

17. ATP, ...

Las negras a lo mejor pierden la calidad, porque a jugadas de torre, sigue 18. PRR.

Con motivo de la partida que sigue, y en particular recordar, resumimos los principios del ataque y de la de esta variante tan importante en la teoría, después del obligado abandono del centro por las negras con P x P.

PARTIDA NÚM. 28

ESPAÑOLA

Match de Düsseldorf, 1903

Blancas: Tarrash
Negras: Lasker

1. PR,	PR
2. CxR,	CRD
3. AxC,	CIA

4. D—D,	FID
5. P4D,	A2D
6. C4B,	A1B
7. T1B,	F×P
8. C×P,	D—D

Los negros, que han quedado completamente despojados del alzamiento del centro, tienen la elección de dos planes de defensa. Uno de ellos es el que sugiere Lasker, y consiste en romper la liberación jugada F1B, eventualmente también P4R, a fin de detener la formación de peones blancos en el centro, lo cual es muy favorable para obtener igualdad. En la partida 37, ya hemos visto el dudoso valor que tiene la continuación P2R a P1B.

El otro plan defensivo es mucho mejor y consiste en no jugar para obtener una igualdad total, sino en conformarse con su posición situación, pero permaneciendo en lo posible dentro de ella. El que sugiere posiblemente anterior, hará bien en cambiar pronto este figura mejor. Si los negros siguen el segundo plan, empiezan, pues, con el doble cambio de peones: C×C y ademas A×A.

9. C×C,	...
10. A×A,	...

Todos los continuaciones en esta posición se basan en la idea de evitar el doble cambio de figuras que podría deshacer la estrategia situacional de los negros. Bajo este fundamento, se puede jugar aquí a bien C×C o A×C, esto es, cambiar una figura para no tener que cambiar dos, o bien no retirar una de las dos piezas mencionadas de cambio, jugando 9. C×B1 o A1A. El retiroso de este tipo, hoy en día pasa por ser la continuación más fuerte del alzador, porque los negros tienen entonces las más grandes dificultades en libertar su juego.

Con la continuación que Tarrasch ha escogido aquí, consiguió una brillante victoria contra Szczesny en 1898. Desde entonces esta continuación es considerada como muy dudosa, pero en la partida presente Lasker la refutó en una forma fácil. No quiere decir al establecer que los negros quedan con ventaja, sino que pueden vivir con relativa facilidad las dificultades de la apertura, que les han, segun-

temente, creído las blancas que tienen la ventaja de la apertura.

9. ...,	A×C
10. ...,	...

En la apertura mencionada perdida, Blauvelt jugó F×C, aunque era menos bueno. Después de la jugada del tanto los blancos ya no pueden impedir a lo largo la jugada P1B. Si 10. A2D, seguiría en seguida P1B.

10. A×A,	F×A
11. C2B,	...

Puesto que no puede impedirlos P1B, los blancos empiezan a hacer diligencias. Los negros no pueden jugar ahora C×P, pues no obtendrían, con 12. C4B, ademas de C×P, quedarían con ventaja.

11. ...,	B2B
12. ...,	...

Es más sencilla jugar en seguida P1B, pero cosa es el complicado ataque de Lasker, lo primero que quiere es desarrollar las torres para jugar con más fuerza aún la jugada P1B, que los blancos de todas las maneras no pueden impedir. El plan en sí era bueno, pero en su ejecución, Lasker cometió una falta. Debía haber desarrollado las torres no a TD y LR, sino a TCD y TD a fin de mantener libre la casilla LR para la retirada del caballo.

12. C4C,	T1TB
13. F1C,	T1TD
14. A2C,	...

Ahora se percibe en qué consiste la desventaja del desarrollo de la torre hacia LR. Los negros se han entregado la actividad jugada P1B, puesto que de hecho, los blancos podrían condonar con la ventaja de P1B, y el caballo se sigue siéndole peón bonito a su dispositivo. Los negros se encuentran en una posición estratégica, sin ninguna posibilidad de liberación, precisamente enfrento de Tarrasch, que tenía con singular maestría las situaciones coyunturales de esa confrontación.

Seguidamente que abre que no hace Lasker habría perdido esta partida, pero Lasker abre por el camino psicológico

en la valorización de este situación. La siguiente jugada aparece como un desafío. En el fondo, hay la tentación de obtener un peón, pero evitar el pedrapero. En la partida T (Tarrasch-Tarrach), hemos visto y decemos la estrategia del peón sitiado, y la ventaja principal que concede un peón contrario sitiado, no es el número ataques contra ese peón, sino que es la medida que así defiende de ese peón, muy sencilla viene a ser un peón fuerte en que se puede colgar una figura, y esto es lo que sucede.

Como que en el curso de este análisis, el peón blanco de rey queda sitiado, el punto QR resultaría también un fuerte punto para las negras, donde podrían colocarse y conseguir un contraataque.

Pero no es precisamente una posición tan sencilla y sencillamente la que convierte al resto de Tarrach. Este prefería pararse poco a poco al contrario y finalmente sentarse en su sencilla colocación cuando ya no hay contrataque posible. Así es que Lasker con su jugada siguiente, que realmente hay que tactuar de mucha, ha jugado más o menos bien bajo el punto de vista psicológico.

Diagrama después de 14. RxC

Negras: Lasker



Blancas: Tarrach

14. ... CSC
15. A x P, C x PAI

En 15. ... Rxc8; sigue 16. Cxh4+, Caso la jugada del rey se ha sitiado el peón de rey.

16. R x C, ...

En vez de ir por la posibilidad de peón las blancas podrían iniciar un ataque con 16. DxD que a la larga no se perdería punto. Contra una jugada de ataques, Lasker habría pensado la partida, o mejor dicho, contra una jugada de ataques. Lasker, al juzgar psicológico, seguramente no habría aceptado el riesgo de doble CSC.

16. ... EMA
17. CSA +, RIT
18. DxD +, FIA
19. D x PT, ...

Ahora podría creerse que las blancas ganan un peón más, y a causa de la posición desfavorable de las negras, conservan todavía el ataque. Pero esto no es más que una apariencia. A causa del sistema de peón. Es la sencilla d5 un fuerte punto para las negras, que el ataque de su reystra no puede sobre.

19. ... AIA?
20. DxD, TAE

Con esto se anuló el ataque blanco. Las blancas en el fondo de dama tienen un peón pasado, aunque su realización está lejos. Pero en el centro, las negras son más fuertes. Objetivamente las blancas están todavía mejor, pero en esta situación difícil, Lasker juega con más escrupulo que Tarrach. Dejando a la victoria la venganza, mientras que el peón pasado de las blancas no desempeña ningún papel.

Dijo de haber especificado tan detalladamente los hechos generales de esta partida, porque algo nuevo extraevo en la continuación.

21. TDxP, TI-TR
22. Dxa, D2A
23. CxR, ...

El agresivo caballo Blanco que hasta ahora estaba quieto, se retira para defender, y el alfil negro que permaneció callado, se apresia para el ataque. Se nota que todo esto con los efectos del peón sitiado.

23. ...	AST
24. RIA,	P4D
25. PxP,	ASB+
26. RIA,	PnP
27. TTD,	...

Tarrash opina que aquí se presenta la última ocasión para conseguir la victoria con la ventaja material de blancos, jugando 27. CxA.

27.	DSE
28. T2R,	P4AE
29. TTD,	P1A
30. C1T,	P3D
31. C1A,	...

Albert Lasker hace la decisión con dos bautas y bien calculados jugadas de dama (31. y 32).

31.	DTD
32. C1A,	T4C
33. T1T,	...

Basta por 32. PTD, porque para devolver al rey, en la jugada 33 deberá devolver a TD.

33.	DJT
----------	-----

El peón TD ya no puede defendiendo más, pues al 34. PTD, las negras conseguirán el sacrificio de dama en DTB por TAC.

34. TD,	DxP
35. TD,	DTC+
36. C1R,	T4-BE
37. DSA,	...

Para poder contestar a AIA con 38. DxT+.

37.	T4-BR
38. DxP,	T1-BR
39. DED+,	R2C
40. PTD,	PRA!

Ese sacrificio de peón facilita la salida del alfil a 4C; y las blancas no tienen más que cambiar la dama por las dos torres.

41. PxP, ABC

Las blancas abandonan porque al 41. TxT, las negras conseguirán 42. ... TxT; 43. DTD+, TIR.

LA VARIANTE DE CAMBIO EN LA PARTIDA ESPAÑOLA

Después de las jugadas:

1. P4R,	PR
2. C1A,	C1AD
3. A5C,	P4TD
4. A X C,	PO X A
5. P4D,	PX P
6. D X P,	D X D
7. C X B,	

resulta una posición en la cual las blancas tienen la mejor situación de peones. Recomendamos especialmente al que considera que luego la prueba siguiente: Si se quitan del tablero todas las piezas salvo las reyes, naturalmente, el final de partida que resulta es rotundamente ganado por los blancos. Estas consecuencias por fin se pone patente en el Reino de rey, mientras que las negras con sus cuatro peones contra los tres blancos del Reino de dama, de ninguna manera pueden ganar, si los blancos se colocan bien.

(Después de 8. ..., PCxA, las blancas no podrán temporalmente jugar 8. CxP, por la contramedida D4C; en cambio, con 8. PTD, PxP, conseguiría un juego muy liviano. Esto es un tema donde excepcionalmente es mejor desarrollar pronto la dama, para dar en el tiempo una posición muy fuerte y modesta para el desarrollo de las negras, al tiempo que no explota con ganancia de tiempo.)

Las situaciones favorables en tales desarrollos, son las situaciones de peones, TTD, TCD, JAD, T4TB, JCD, 4AD. Si las blancas adquieren una posición en tal forma más difícil hacia casa del enemigo de peones que las negras en el Reino de dama, que en

negras sacarán un punto conque no pierdan. Otra forma formidada, dada en la edición de posiciones FIDE, N° 21, 221.

En todo, los blancos sólo deberán cuidar de combinar en seguida el peón negro que adquiere a D4, para de lo contrario las negras desdibujarían su peón debilitado. En todos estos casos, las negras no pueden sacarle de su mayoría en el flanco de dama y las blancas, en cierto modo, juegan su final con un peón más. Naturalmente, la situación de las blancas en el final es, igualmente, superior al iniciante una o otra figura sobre el tablero. Si las negras tienen un alfil, entonces las blancas procurarán robarse los peones del flanco de dama en campo color distinto al del alfil enemigo.

Se considera, pues, que esta variante, llamada la del cambio en la partida española, de tesis perspectiva favorable para el final a las blancas. Estas pueden limitarse a simplificando todo y a combinar muchas figuras, y deben tener la paciencia. ¿Con todo eso es favorable esta variante para las blancas? Despues de la jugadísima de las negras, juegan sin intervención, con blancas jugadas de cambio, para lograr una ventaja que se approxime a una ventaja material (de posiciones). Pero un sentido más fino en ajedrez, se resiste a creer que con tales jugadas resulta, sin duda, al profesional, posible obtener una ventaja. En realidad, la comprensión de las negras es un par de alfiles, por la situación mala de sus peones, consecuencia de la variante de cambio. Tampoco han demostrado la experiencia que si se ha comprendido el espíritu de las principales de fórmula para dar validez a los dos alfiles, más bien otras perspectivas favorables a las negras. Es por eso que la teoría de cambio no cumple necesariamente el criterio de amplia generalidad. Sin duda, las lograron un maravilloso resultado, pero el doctor Lasker, aunque no a menudo, ha tenido grandes éxitos con ella en situaciones decisivas. ¿Cómo se explica esto?

No es aceptable que Lasker considerase variante como fórmula, pues como ha sido mencionado, la emplea raramente y, por regla general, prefiere la AIT.

Hay que suponer, por lo tanto, que uno naturalmente motivo psicológico sea que los laskerianos a emplean esta variante en momentos transitorios. Si se examinan las circunstancias se encuentra que Lasker ha elegido esta variante siempre que puede esperar en su contrario la intención de ir solo por tablas. Si se juega una partida con la firme intención de no comprender un ataque y de no arriesgarse, de todo simplificar, si se ha tomado ya determinada esta determinación, habiendo llegado a un estado de datos partidos, entonces es muy difícil combinar de manera eficiente la partida y jugar repetidamente a base de taludes ataques. Resulta que en la variante de cambio, las negras deben jugar al ataque y a la victoria, no a tablas, pues si se determina la simplificación, ésta va a lo que las blancas han pretendido: un final perdido para las negras.

Pero es el motivo psicológico por el cual Lasker adopta la variante de cambio en partidas decisivas, cuando crea que desde un principio se contraría juega con intenciones de haber tablas.

Partida nro. 28.

PARTIDA ESPAÑOLA

Petersburgo, 1914

Damas: Lasker

Negras: Capablanca

1. P-R,	P-R,
2. C1-A1,	C1-A1
3. A5-C,	F1-D
4. A x C,	F2 x A
5. P-R,	F x P
6. B x P,	B x D
7. C x D,	A-B

El alfil está muy bien. Si las blancas hacen el cambio del alfil, con el fin de arrebatar a las negras el armazón de los alfiles, anotarían F1-B1 toro y la situación de los peones negros mejoraría.

8. C-P1,	C1-B
9. 0-0,	0-0

En una partida posterior, Schlechter jugó contra el autor de este libro, A.M.D., mucha mejor y 0-0-0.

11. PxA, TTB

En más o menos A4A4, lo que Lasker impidió por la costumbre jugada siguiente:

11. CIC, PIA

Una jugada defensiva inconsciente del autor, para el PIA sería más apropiada para las negras, porque evita las casillas dD y dA8 para sus peones. Por el juego temerario de Capablanca, se ve claramente que éste, vista de su buena actuación en el torneo, tiró a tablas, lo cual, precisamente en la variante de cambio de la partida española, es lo mismo inadmisible para él.

12. PIA,

Una sorprendente jugada. A primera vista parece que el peón se quedaría atrapado y obbligado a caer dR. Pero mirando con más atención, se ve que esta derrota dejaba a blancas sitiadas, para su vez, enfrentar las blancas, jugadas mejores.

En primer lugar, el alfil blanco obtiene más campo de acción que las blancas blancas, coloradas en TR y SA, están en casillas de diferentes colores al del alfil. El alfil negro de dama, y el caballo quedan sitiados igualmente en su casilla.

Hay que señalar a esto que las blancas devolvieron al autor, confundidamente, el punto 28, lo que puede considerarse una respuesta por la debilidad del punto 28.

12. ..., PIA

Al tener Capablanca la tabla más desfavorable el alfil blanco de la defensa de la casilla dR, él es un punto mucho más débil que el de las blancas dR. La casilla sitiada era el desarrollo de ABD, y después TTB. Caso que las blancas continúan en 13. A4A, como en la partida, las negras pueden cambiar los alfiles y traerse a el caballo por TAB a dR.

También es digno de tenerse en cuenta

12. ..., P4CB, para impedir 13. A4A y seguir la fuerza potencial del alfil dR, y si las blancas 13. PxP a. p., CxP; 14. TxP, las negras contienen con A4B además AxC y TxP, recuperando el peón y conservando disponibilidad de alfiles.

11. A4A, A3C

Las negras deben cambiar. Despues de A. A3C, P x A, el peón cambiado de las negras queda sitiado, pero débil el peón dD, lo que es de mucha pena en la batalla entre el desarrollo deseable de las negras.

11. A3A, PxA 12. C4B, TTB 13. C3B, T2D 17. T2D, C1A 11. T2A, PCD 18. T2-ED, T2-DR 22. P4CB, ...

Impidiendo la liberación por PIA.

20. ..., RIA 21. PTTD, A3T 22. RIA, T2T 23. P4C, ...

Muy curiosamente venían la partida tipo en que se realizó una ventaja de blancas. El centro está cerrado, y las blancas que disponen de más terreno, preparan la ruptura por el flanco de rey. Las negras intentan la contraruptura por el flanco de dama, que no tiene éxito. Las negras no pueden avizorar en la columna que muy pronto será abierta, y rápidamente retroceder hacia el centro. Mito tanto cosa favorable beneficiará a las blancas. En este caso, es lo que se repite a menudo. Es bien comprendible que en una situación similar, se aprecie cada posición de liberación en la ruptura de columnas, pero es a veces mejor disminuir esa dependencia a la liberación. Si el intento entre un aparte la pérdida del centro, como sucede por ejemplo con P4D en la variante de Sicilia de la partida española, más que sólo condice a la apertura de una columna en un terreno de lucha apretado, cada más perdiendo bien ante. En cambio,

si con la apertura de columna se consigue un fuerte contrajuego que distorsiona el contenido de su propio ataque y así le daña de él, entonces merece devolverlo a este. Pero si la apertura de una columna no proporciona un contrajuego deseable, tal apertura secundaría más bien un beneficio del contrario que dispone de mayor libertad de acción, como ocurre en la presente partida.

23.	TBT
24. TJD,	P4TD
25. P4TR,	PxP
26. PxP,	T2-TR
27. RJA,	TDC
28. DRA,	FDC
29. TDC,	FDC+

Con tal jugada, los blancos obtienen la decisiva apertura de la columna TR. Era mejor abrir la columna CR con 29. ... FxP. Si los blancos toman con el peón de rey, entregarán las negras mayoritarias en situación con PxD. Si toman con el peón de caballo de rey, entregarán las negras mayoría torres y consiguirán rápidamente la columna CR con la otra torre. Después de la jugada del texto, no es posible desviarla ninguna salvación contra el desgaste final de Lasker.

30. RIA,	CDC
31. FxP,	PTxP
32. TIT,	...

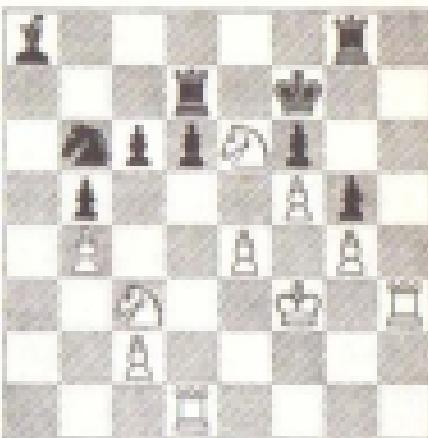
Los blancos juegan conforme a su plan de penetración en el flanco de rey. Si 32. T x P, los negros conseguían una fuerte posición con TIT, CDA.

32.	TBD
----------	-----

Más ligero, pero inferior, era CDA. A causa de la conseguida apertura de la columna TR, el caballo es necesario en DC para la defensa, como lo demuestra el siguiente alzó: 33. CDA; 34. TBT+, RIB; 35. TITD, A2C; 36. C2A+, RIB; 37. T x T+, R x T; 38. TBT, y los negros logran a una desventaja material, porque TILD fueran por 38. CBT.

Situación después de 32. TBD

Blancas: Lasker



Negras: Capablanca

33. RIC1,

Una fase jugada de preparación para la combinación final. Después de planteado FRI, el rey no debe estar expuesto al jaque de alfil por PIA.

33.	RIR
34. TI-TB,	A2C
35. FRI,	P0xP
36. C2R,	C4D
37. C8-DA,	A1A

Los negros deben dar la alfilada, para el hacer jugadas de torre: 38. CxA, TxC; 39. CxD+ y perderán una torre blanca. La desventaja material, justamente con la posición, condice rápidamente al descalabro.

38. CxT,	AxC
39. TTT,	TIA
40. TITD,	EID
41. TBT+,	AIA
42. CDA,	Abandona

JUEGOS DE DAMA.

Buenos Aires

Blancas: Rubinstein
Negras: Lasker

1. PxD.	PxD
2. PxD,	...

Si las negras quieren contestar 2. ..., CRAR, como lo hacen hacer jugadores más prácticos, las blancas, jugando 3. PxP, consiguen una considerable predominancia en el centro. Si 2. ..., CRAR, puede seguir en seguida 4. PAR. Admita para 2. ..., DdP, para las blancas continuando con 4. CRAR, igualmente consiguen su baza PxD. Resulta de todo esto que las negras han de defender su peón dR por otro peón y éste sólo podrá ser 2. ..., PAR. 2. ..., PxD (ganado de dama reñido).

Fue más natural 2. ..., PAR, para contrarrestar al desarrollo, admitiendo que 2. ..., PxD, al contrario, arroja la esencia del desarrollo del caballo de la dama. Si se responde bien la esencia de la formación de los peones en el juego de peón de dama se encuentra con otro detalle en contra de la jugada 2. ..., PxD.

Para facilitar la comprensión, queremos recordar el factor que no consiste en el juego de peón de dama, una analogía del juego de peón de rey. En seguida, después del cambio PRxPD, el peón blanco resulta modesto para el juego negro, y éste sólo puede liberarse si logra capturar este peón, lo que, por regla general, se obtiene mediante PdD o PAR.

En el juego de peón de dama, anulándose el peón dD, anularía la situación de las negras, y éstas deberían trolear a la liberación de su juego, que se puede apreciar ante peón. Los juegos liberadores de las negras, que corresponden a los juegos PdD y PAR en el juego de peón de rey, son aquél PdD (PdD-dD) y PAR. La jugada más normal, anulando a dD en el juego de peón de rey, es PdD, para la casilla dRD que resultaría desde un principio por el dR de rey de las ne-

gras, mientras que la jugada dR es más difícil, y por uno sólo por excepción, se lleva a cabo, por una parte, porque la casilla dR desde un principio, no es dominada por las negras, y por otra, porque las blancas, por el desarrollo natural de CRAR, lo dominan rápidamente.

Puesto que en la defensa del gancho de dama se tenderá a la jugada liberadora PAR, el jugador experto opina que hasta PAR se pierde un tiempo.

Continuando queremos notificar a los jugadores ciertas particularidades que desgraciadamente consideraciones no evidentes que se convierte obviamente el resultado de peón dR en el gancho de dama, no desarrollando el caballo de dama antes de haber jugado PAR. Pues esto sería tan bonito como por ejemplo jugar el dR negro a 3D, antes de haber jugado el peón dama. Debe luego, la fuerza de apreturas como ya la defensa de Tschigorin 2. ..., CRAR del gancho de dama. La idea de esta defensa es lograr a todo trance y con sangría la jugada liberadora PAR. Pues si las blancas cometen bien, las negras no logrará hacer jugada, y más tarde tendrán menor probabilidad aún de desatascar su juego. Así es que esta defensa ha pasado ya a la historia.

Es comprensible que 2. ..., PdD sea la consternación más grande en el gancho de dama, pero siempre se sigue manteniendo PAR, pues ésta jugada, aunque tiene sus perjudiciales, también ofrece algunas ventajas.

Los juegos de peón de dama tienen en la general más ventajas de posibilidades encajadas que los de peón de rey, porque las casillas dR y dD, siendo un principio, están defendidas en mejor forma que dR y dD siendo, por lo tanto, más raras las rupturas totales en el centro, en las cuales desaparecen totalmente los peones controlados. Por eso es más importante aquí la diferencia entre un dR bueno y uno malo. Los dudosos blancos, los que tienen libertad de acción, son aquél los dudosos de rey; los malos, que están limitados en su libertad por la posibilidad de los peones blancos dR, dR, negro (dR, dR, dR) son los dudosos de dama.

El dR negro de dama en la defensa 2. ..., PAR está encerrado por la cadena

de juntas, mientras que el blanco con 3. C1AD, C1AR; 4. ADCR y 5. P1R, sería desarrollado fuera de la redoma de piezas. En verdad los blancos tienen así dentro el principio una pequeña ventaja, y el juego de los negros sobre a menudo por el desarrollo de su alfil de dama, y por eso las dichas varias veces que el problema de la defensa del gancho de dama, consiste en el desarrollo del alfil negro de dama. En este problema de alfil, la defensa 2. ... P1AD es más efectiva que la defensa 2. ... P1R. En primer lugar porque 2. ... P1AD, el alfil no queda encerrado y se puede confiar en poder jugar ADAR o ADCR antes que en acceder P1R. Por otra parte, los blancos deben contar con que después de 2. ... P1AD, los negros sacan el peón d1AD ($P \times P$) y defienden luego el peón del gancho con P1CD. Una vez probado que los blancos pueden sacar obligadas cosas, por ejemplo, en esta partida, a defender el PAD mediante P1R, antes de poder jugar su alfil de dama que así queda encerrado.

2. ... P1AD 3. P1R.

Para no tener que contar con el ataque de la arquivista del gancho por $P \times P$, y para no encerrar el alfil de dama, los blancos vuelven a sacarle jugar aquél $P \times P$, pero entonces, después de $P \times P$, el juego negro es más libre, por la apertura de la columna AD.

2. ... C1AB 3. C1AD, P1R.

Los negros anteriormente también su alfil de dama, pero después de 4. ... ADAR; 5. $P \times P$ y 6. ADCR, sería muy beneficiado para los negros.

El que anterior debe tener en cuenta otras posibilidades de ataque que se observa a menudo después del desarrollo prematuro del alfil de dama negro.

2. C1A, C1ID 3. ADR, $P \times P$

Con este cambio y el siguiente avance del peón de dama de los negros, empieza

el sistema de defensa que ha sido visto Rabinstein y empleado por primera vez en el torneo de Múnich de 1924. Este sistema de defensa, que hoy día es muy probable, ha tenido el nombre de «variante de Múnich».

2. A1R, P1CD

Rabinstein evita la tan discutida y no del todo satisfactoria variante principal 2. A1R, y persigue otro plan presentando particularmente los negros para llegar a un juego libre debiendo contener una P1AD. Por eso quiere Rabinstein desarrollar su alfil de dama a BC para que después de P1AD, $P \times P$, este alfil domine la gran diagonal blanca. Siendo probable que los negros reaccionen a $P \times P$ con $C \times P$, a fin de no perder su tiempo, Rabinstein se coloca el alfil encendido a RA, algo a DR. Contra también con la posibilidad de operar su alfil de dama negro directamente oportunamente a BC, donde éste sería muy fuerte después de P1AD. Para seguir veremos, el plan de Rabinstein frenado por una bazaada.

2. A1R, 3. Q—Q, 10. P1CD, 11. A1C, 12. C1R.

Esto es lo más interesante. Después del esperado P1AD, el alfil blanco de rey debe poder operar en seguida al alfil negro de dama. Eso hoy día hacerlo también para que el alfil DR vaya a la dama en mejor tiempo de desarrollo, que es DR.

12. ... P1A 13. A1R, 14. C1C.

Existe aquí los blancos para abrir la gran diagonal al AD jugando $P \times P$, entonces los negros toman con caballo y la flaqueza de los casillas 3B y 4R no es tanto aprovechable para los blancos.

Por eso se explica la siguiente jugada, cuyo objeto es combinar también el caballo en A1D.

15. CAR,

TRID

D4. ABC,

CBC

25. PTT,

...

El desarrollo natural de las torres era TDIA y TRID. Pero Lasker jugó aquí con cierta ofensiva TDIB, y planteó a schindler un tiempo con la posterior reagrupación de las torres. La idea es una torre debida colocarse en seguida en 1D, para impedir la inmediata de blancas FxP. Pero Lasker no quería jugar TRID, pues se preparaba para refutar la dama 1CD, o la jugada siguiente, no queriendo entonces abandonar la torre de dama.

16. TDIA,

DNC

17. D2R,

PxP

Con el alfil los blancos no pueden mover bien, pues a 18. A×P seguiría PAB, 19. ABC (mejor 19. AIA, pero temporalmente); 19. ... PAB; ademas PAB, con ganancia de pieza. Por lo tanto, los blancos están obligados a jugar 18. T×P, por donde resulta errada la disposición de Rubinstein en la apertura. El alfil de dama ya no tiene la bonita perspectiva de conseguir la gran diagonal, más bien esto intenta quedarse atajado por el peón situado 4D.

18. PxP,

TIA

19. PTC,

Rubinstein no se siente a sus anchas en su situación algo mala y juega temeroso. Debe tratar en absoluto 21. CDA, para conseguir algo de contrapeso.

21. ...

D4AD

24. D2B,

...

Los blancos están algo peor, no sólo por su peón sitiado, sino porque el control del AD por el ABC es inevitable a la larga, a causa del desequilibrio que los negros ejercen sobre la gran diagonal TDID-ST. Además, los blancos no quedan con el mal alfil en 2C y el peón 4D, cosa rara en situación al de su alfil, teniendo ventaja los negros con su fuerte alfil 2B. La casilla 1D es un fuerte punto para el caballo negro, y en el final para el rey negro. Pero todo estas ventajas sonria, demasiado insuficientes para obtener la victoria. Lasker, sin embargo, sacaenter la manzadura que divide todo. En primer lugar previene con 24. ... CAD la capturación 25. PTT, luego retrocede el caballo para dar sitio al alfil (AxD), para obligar, cosa que sea necesario, PXCd o PxP por el control del peón a 4TD-ST. Los peones blancos del flanco de dama están entonces todos en casillas negras desfavorables, y otros muchos blancos en la posición blanca. Repetido o por débil, en especial 4AD.

24. ...

CAD

27. PTT,

CBC

28. R2T,

Apresé

28. ...

AxD

29. R2C,

DIA

30. C2D,

PTTD

El peón debe ir a ST para el objeto del ataque PTTD, y también para dejar el peón AxD que defiende el campo 4AD, sirviendo así este punto para la penetración de las figuras negras.

31. DIA,

19. ...

DIT

20. R2C,

TRID

21. T×T,

T×T

22. TIA,

T×T

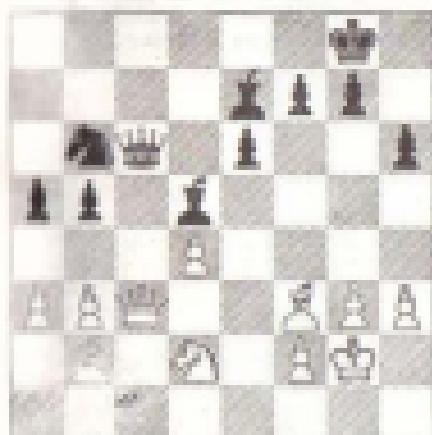
23. A×T,

PTT

En el cambio de damas, Rubinstein habría podido oponer una más larga resistencia.

Posición después de 27. DxD

Jugador: Lasker



Jugador: Rubinstein

Above Lasker liquidó la contienda en forma ampliamente calculada. Podría presentarse la situación presente como un estudio de finales: los negros juegan y ganan.

31. AxA+!

Alejando el caballo blanco del amazónico filo de damas. Si hubiera podido cumplirlo, damas enemigas en el cambio de alfilio podría tomar el rey.

32. CxA.

A 32. DxD, DxA, sin no habría servido la desdicha, a causa de la fuerte amenaza 33. DxA. Los negros, sin embargo, responderían a 32. DxD, con C4D, y entonces los blancos dentro de la amenaza DxA no tendrían ninguna defensa más, por ejemplo, 33. DxB, PxA; y la dama blanca debe ir de nuevo a Dc.

32. DxD
33. AxD, PdT

Caso de 34. PxD, naturalmente para GIA. Caso de 34. AdT (para devolver el C de AxD y entonces se jugaría PxD). Lasker tendría la bonita forma de ganar 34. ..., PxD; 35. AxC, AxC!!

34. PxD, PxD
35. RIA,

Los blancos se apresuran en sacar su rey. Caso 35. AxC, RIA; 36. PxA, PdT; 37. CxD, PdT; 38. CxC, RIA, etc., sin predominio más significativo.

35.	AxC
36. R2R,	RIA
37. R3D,	C4D
38. A1R,	AxD
39. R4A,	RIR
40. CxR,	AxC
41. PxA,	R2D
42. AxD,	PdT

Caso 43. RxC, los blancos podrían ahora recuperar el peón toro; en cambio, su dama de rey sería perdida. 43. RxC, PdT; 44. A1A, CAA+; 45. RIA, PdT; 46. AxC, CxR; 47. RxC, CxPxA, etc.

43. A1A,	RIA
44. AdT,	CIC+
45. E4D,	RxC
46. AxA,	C3A
47. RIA,	PIC
48. PxA,	CxR
49. E3D,	C4D

Amenaza PdT. Si los blancos pierden con 49. PdT, los negros van con su caballo por cualquier camino a A4R, y ganan fácilmente. Por eso Rubinstein busca otra salida.

50. AdT,	PdT
51. PxD,	CxP+
52. R4B,	C4T

Caso de CxP, entonces 52. RIA, y a conservación de RxC, RIA, RxC, RIA, el caballo es sacado siempre.

SR. RIA.

SR. RIC.

R7A

SR. RIC.

R7D

El último intento debe ser una muerte
del rey. RIA, RIC, SC, AT, TI, RC. Lue-
go lo impide muy prudentemente.

SR. RIA
SR. ADC. RIC
SR. AT. PST

Para salvar al propio rey en ATI
cuando el rey blanco hace prende el peón
alTI. El caballo tiene tiempo para moverse
con total tranquilidad los peones blancos
de tanta y finalmente también el alTI.
Por eso los blancos abandonan.

CARLOS SCHLECHTER

3

Allí por el año nuevo del siglo pasado, los maestros de Staunton no eran más un bien público, al igual que los maestros ajedrecistas. Así fue que los que las casas editoriales ofrecían, finalmente a organizaciones norteamericanas; sin dar de sí todo lo que podían, vendían a los más débiles, y entre ellos solamente se limitaban a tablas. Así nació el estilo de aquél tiempo, poco iniciativo y limitada al número de los jugadas finales que hicieron aquéllos que no estaban versados en las teorías posiciones de Staunton. Este estilo llegó hasta coincidir con el estilo personal de los maestros, a los que posteriormente bautizó Schlechter. En el estudio de sus partidas podemos ver a menudo, a través de la evolución de las epítopos técnicos de su tiempo, los interesantes perfiles de su personalidad.

Karl Schlechter nació en Viena el día 2 de marzo de 1873. Sus mejores éxitos en torneos fueron: 1900, en Múnich, donde compitió el primer y segundo premio con Pillsbury. En 1905 ganó el primero en Orense; en 1907 obtuvo el segundo en este mismo ciudad. En el año 1908, el primero, segundo y tercero, compartidos en Viena; en Praga, 1908, compitió el primero y segundo. Ganz el primero en Hamburgo en 1910; en Colonia compitió el segundo y el tercero, en 1911. Ganz en Zurich e Jassovitz el año 1912 por 1/1 y 3 empates. Tercero en encuentro con Lasker (en Viena y Berlín) en 1918, y otro contra Torrebad (Colonia, 1913), quedando empatado. Los resultados fueron por el primero 1/1 con 8 empates, y por el segundo 2-2 y 10 empates.

Schlechter murió en Budapest el día 17 de diciembre de 1918, a consecuencia de la mala alimentación que sufrió el invierno de Europa durante y después de la primera guerra mundial.

Páginas: nota. 21.

GAMBITO DE DAMA

Monteverde, 1904

Blancas: Schlechter

Negras: Miles

I. P4D, P4D
II. PAAD, PRB

Este es la contestación más usual en el gambito de dama. Las negras están almorzadas, en particular porque permanecen ocupando su alfil de dama.

I. CIAB, CIAR

En vez de esta jugada podría preferirse en seguida la liberadora 2. ..., PAAD, que especialmente ha sido recomendada por el Dr. Tarrasch. Fallemente, si ejercita su caña Rf1 como apertura, y difiere jugada finalmente Dama 2. ..., PAAD, las blancas; con 4. FAxP puede iniciar el peón negro de dama realizando una romería en la posición La justa defensa de las negras consiste más bien en jugar PRxP, y sólo entonces lanza la liberadora jugada PAAD, PRB. Por medio de la jugada PAAD se desbarata el alfil de

dame a BC, tal como lo hemos visto en la partida Blundstein-Lasker. Con el cambio $P \times F$, los negros aún deben esperar, para que no pueda ocurrir pérdida de tiempo, hasta que las blancas hayan desarrollado su alfil de rey. De otro modo, las negras corren peligro de desventaja de desarrollo en el juego abierto que nace en el centro después del cambio de peones. Por eso deben continuar su desarrollo.

4. ABC, ABD

Puede jugarse también 4. ..., CxD, porque las blancas no pueden continuar con 5. $F \times F$, $F \times P$; 4. $C \times F$, para ganar el peón e evitar de que las negras con $C \times C$; 5. $A \times B$, ABC+, ganarán una pieza.

5. PRR,	0—0
6. CIA,	CB2D
7. TIA,	...

Después de 7. ABD, las negras podrían responder en seguida con $P \times F$. Con la jugada del texto, las blancas presentan a su contrario un difícil problema, porque como las negras no quieren cambiar su SAD en tanto que las blancas no han jugado su alfil, no tienen ninguna jugada buena de desarrollo. De todos modos, las negras pueden calcular que si las blancas no se deciden por ABD, también encontrarán muchas jugadas para seguir en el juego.

7. ..., PTTD

En años anteriores se jugaba PTTD. Actualmente, la continuación usual es de PIAB. La jugada del texto parecerá refutada por este partida, pero evidentemente ha sido incorrectamente admitida. Henneberger, al comienzo utilizando rules, la empleó en una partida contra el Dr. Alkalman, el cual le dio ventaja de tiempo, y dice, al jugar un match contra Capablanca, la empleó e su vez, pero seguramente después de un desarrollo bueno.

8. PJA,

Si los blancos quisieran jugar aquí ABD, los negros conseguirían un bonito juego con 8. $P \times F$; 9. $A \times PA$, PTTD, ademas de ABC y PAA. Si los negros, en vez de 7. ..., PTTD, hubiesen elegido la jugada 7. ..., PIA, que en la nota usual en esta variante, habrían tenido un tiempo menor por el peón, que daba la v. ABD. En cambio, al despegar de 7. ..., PIAB, se habría jugado 8. PIA, una jugada de compresión habida visto más, porque las negras, al contestar inmediatamente PTTD y eventualmente después de PTTD, habrían perdido el flanco de damas de blancos con PIAB. Sin embargo, en esta partida las negras no podían jugar en seguida 8. ..., PTTD, porque las blancas continuaron con 9. PIA y 10. con CIR.

8. ..., PTTD

Ahora el juego queda cerrado en el flanco de damas, y las negras podrían elegirlo bajo su situación estrechada y su falta de tiempo necesario. Por lo tanto, las negras deben a todo trance de haber jugado a la negra una victoria, aunque fueran con pérdida de tiempo, experimentando con 8. ..., PIA, como preparación para PTTD.

9. PTTD,	
10. ABD,	PIAB

Las negras pueden obtener así la columna TD. No obstante, con la forma ya dada (PIAB, ademas PTTD y eventualmente PIAB) habrían llegado a la apertura de la columna CD y también a la de TD. La experiencia muestra que la columna TD sola no da ninguna ventaja que satisfactoria contra una columna similar en el flanco de rey, porque se encuentra demasiado lejos del campo de batalla principal. Véase la partida Lasker-Capablanca.

11. PTTD,	
12. 0—0,	CIR

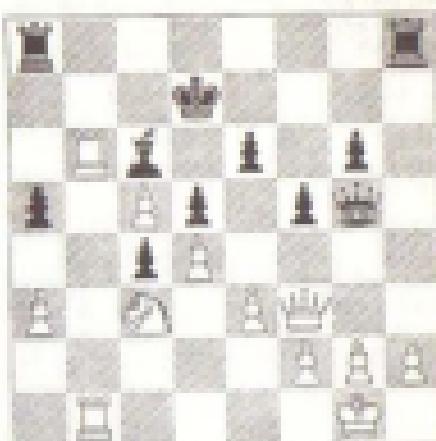
Una idea que Schlechter aprobaba en una forma muy bonita para ganar un peón. Las negras deben elegir entre el peón SAD con ABC,

11. A X A,
 12. CxR,
 13. A X P+,
 14. B X C,
 15. AxD,
 16. A X C,
 17. PxC,

B X A
C x R
BIA
CIA
BIA
PC x A
AxD

Situación después de 17. ... PxD

Negras: Moros.



28. P x P,

Con 28. PxC, la situación habría permanecido tan tensa, que no sería posible evitarse una ruptura si una derrota por ningún lado. Los blancos se habrían visto obligados, finalmente y con mucha trabajo, a dar valor a la posibilidad de sus peones en el flanco de rey.

29. ..., A X P
 30. T1C,
 31. DcT+,

A x P
PxC
R1R

- TD1CD
 R2D
 T x T
 B x T+,
 Pxa,

Abandona

Pronto se manifestó que el rey en el centro, a pesar de los peones que lo guardan, no está en seguridad. Pero con DcT los negros habrían tenido que abandonar más esperanzas de continuidad.

32. T1C,
 33. DcT,

R2D
DcT

Fuerza blanca, 22.

GAMBITO DE DAMA

Roman, 1963

Huesca: Schlechter
Negras: John

25. T1-RC,
 26. Bxa,
 27. ...

T1T
PxA
...

1. PxD,
 2. PxD,
 3. CxD,

PxD
PfR
PfR

La formación de peones que han ocupado aquí las negras TD, DR, 4AR, que quedarán terminada en la posición jugada con PxD, se lo ha bautizado con el nombre de posición estoniana (nombre de pionistas).

No sólo es jugada por las negras, sino también por las blancas (formación TD, DR, 4AR y también 3ADP). El objeto pa-

29. T x A,
 30. C x P,

EKT
...

Caso de PxC, decide 29. Txc+, R2A; 30. DxP,

este resultado: restarán de un buque grande de apoyo para el caballo en SR (en las blancas en el de RR). Preparación de un eventual ataque al enemigo con un muelle suspendido, mediante el avance PXR (PXR). La debilidad esencial de la formación Sunterwell no es tan clara, porque resultaría notablemente en el resto de la partida. Consiste en que el alfil de diamante que se encuentra dentro de las posiciones permanentes sería inútilmente quitado en otras debilidades del gran buque de diamante. Este alfil muere en la sola característica de la presente partida. La formación Sunterwell es más aplicable para las que tienen muelle que para las negras, porque dan las más de las veces un menor tiempo de desarrollar su alfil de diamante antes del cierre de la columna de presión del mismo color.

4. C8A,	P8A
5. A8A,	AJD

Las negras ofrecen al comienzo de su buque alfil con la esperanza de que después de 6. A x A, DxD, con la jugada de CRD, y pronto PxD podría continuar la liberación de su alfil de diamante.

6. PxD,	...
---------	-----

Este impide el intento de las negras. Caso de que éstas cambien a A x A, es evidente que después de P x A, la caída SR permanecerá siempre en poder de las blancas. Además, las blancas, en la columna abierta R, ejercerían una fuerza probable sobre RR, y sobre el punto sitiado CR.

6. ...	C8A
7. AxD,	B2A

Las negras quieren obligar a A x A, pero Schlechter sigue defendiendo su estrategia.

8. PXR,	O—O
9. O—O,	C8R

Un buen punto, pero con ser un buque pequeño para un caballo, no es ninguna caída fuerte, porque las blancas tienen a su disponibilidad la jugada PxD.

10. BxR,

Con esto, las blancas anotan 11. P x P, ya que después de P x P podrían tomar por dos veces en RR, por otra debilidad el punto SR. La anotación 11. ..., P x P queda impeditida, pues hay más débil de pieza que 12. CRD.

10. ...,	BxR
11. TDxA,	A x A

En consideración de la anotación 11. P x P más 12. CRD, las negras pierden la posibilidad y hacen a las blancas el favor de obstruir la columna R con ese caballo.

12. P x A,	DxR
13. CRD,	...

Continuamente a RR, sobre la ruta en la jugada 9, esto sería un fuerte punto. Hecho conseguido una típica posición en la cual las negras, que sólo poseen el mal alfil, están debilitadas en los cuadros de color negro.

14. ...,	BRB
----------	-----

Se separaría que Schlechter quiere ocupar el caballo del enemigo pronto con PxA, y conseguir la incontestable victoria sobre la columna R.

Por esto, es muy sorprendente, a primera vista, el siguiente cambio. Pero después de la jugada 15 se ve que las blancas en esta forma logran mejor aún su intención de abandonar la columna R, y además, se deshacen de su punto débil. Tal sistema es aplicable, algunas veces, pero si no se cumple no es fácil de hallar. Sirve esto de información para el jugador que estudia.

14. A x C,	PxN A
15. PxA,	Px x P
16. TDxR,	DLAD
17. BxT,	...

La dama blanca dominó desde este punto los puntos débiles de las negras y difundió su dominio normal. A 17. CRD, las blancas con 18. BxR, quedarían con ventaja.

18.	...	BSC
19.	T x P,	CST
20.	PSC,	---

En blanco han cumplido su obligación y en negro deben ser llevadas nuevamente las piezas de raya.

19.	...	DSD
20.	PTAD,	CDA
21.	BSC,	A2D
22.	BLAD,	B2R
23.	T1-AR,	T2TR
24.	PSC,	A1A
25.	TPT,	---

Un momento importante. Los blancos tienen con este PSCR, creando otra figura de los medios negros, un paralelo de AAB y BTR.

19.	...	PSCR
20.	PAC,	---

Estos avances en el flanco de dama resultan correspondientes e inesperados. Es consecuencia del estilo de Schlechter, quien, al igual que todo tanto Doppelkönig, guarda el secreto en formas sencillas por todo el tablero. Puntual que los blancos, dando la primera jugada del centro, tienen más libertad de acción, porque que se complementa con la iniciativa del alfil de dama de los negros, lo mejor que pueden hacer es preparar la respuesta en el flanco, porque la victoria en otras partidas. En la presente partida, los blancos preparan la respuesta en ambos flancos para, finalmente, realizar en aquel flanco donde tienen las mejores condiciones, según la defensa que hagan los negros.

20.	...	DIA
21.	T1-RA,	T2R
22.	PTBD,	PTD
23.	C1D,	---

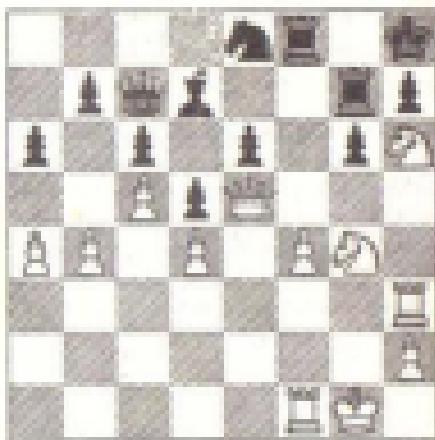
Los blancos quieren jugar PSCR, para fortalecer el medio a los gastos T2R y TPT. Como preparación, se lleva el caballo hacia DR, porque a la inmediata 21. PSCR, seguiría DAA.

24.	...	T2C
25.	C1B,	B2R

21.	PSCR,	A2D
22.	CL-4C,	A1E
23.	CST+,	B1T
24.	B2R,	D1D
25.	CS-4C,	A2D
26.	D2R,	C1R
27.	T1TR,	D2A

Situación después de 27. ... DIA

Negro: John



Blanco: Schlechter

28. DIA, pasa 28. DAA.

28. C4-D4,

La estrategia de los blancos ha conseguido su punto culminante. Las figuras blancas se establecen en todos los medios bajos de la posición negra.

28. ... DxD

Los negros no pueden seguir el combate de dama, pasa el DIA; 28. CxPTD y pasa.

29. PAxR, T2R
30. TI-DR,

Los negros deben rendir sobre el C, porque de otro modo con 31. CxPDI fueran el mate.

42.	CNC
43. TXC,	TXT
42. PNT,	...

Finalmente las blancas han ganado la casilla RR, donde puede situarse en primer lugar el caballo, y en el final también el rey.

42.	TTR
43. CTA+,	RIC
44. CTR,	TID
45. RIC,	...

Antes de la ruptura decisiva, las blancas sacuden al rey lo más posible, para poder ganar el final con seguridad. Este método es característico del aprovechamiento de la ventaja de terreno en algunas partidas que no se hayan decidido ya por ataques anteriores.

43.	RIA,
44. PIAT,	ATA

Las negras evitan en este a la defensa contra la ruptura con PTTR, en el flanco de rey. Por esto, Schlechter sospecha la posibilidad de la ruptura en el flanco de dama, ya preparada a media partida.

43. RIA,	ATA
44. RIA,	TRR
45. TICD,	RIA
50. PSC,	...

Conocedores de su situación desesperada, las negras abandonaron la partida. La continuación, en la cual el punto RR es la clave de posesión del rey blanco y demás piezas, habría podido ser así: 50. ... PTxP; 51. PxP, ATR; 52. PxP, AXP; 53. CNA, PxC; 54. RIR, etc.

PARTIDA NÚM. 33.

CAMBIO DE DAMA

Viena, 1915

Blancas: Schlechter
Negras: Schlechter

1. PBD,	PIAD
2. CIAE,	...

Esta jugada puede servir de introducción a varios sistemas de desarrollo, en los cuales en el cambio de dama. Sólo aquí la jugada característica de cara propia PIAD, se hace un poco más tarde.

2.	PIAD
---------	------

Las negras juegan también pronto su dama y consiguen con ello un juego libre. No es recomendable para las blancas optar el peón del gambito con 1. PxP, y en todo caso, es imposible conservarlo. Pero aunque las negras consigan en la libre juego, al jugar de cara frontal, la jugada es insuficiente. El resultado de las aperturas con muestra la regla general de que las negras, en virtud de que son segundas mano, si las blancas juegan libre, aquéllas no pueden igualar el juego del resto. Tienen la alternativa de dos modos: deben de resistirse con una situación establecida para ellas, que es la desventaja de terreno, o hacer prematuramente la liberadora jugada PIAD, que evita la estabilidad anterior, y en este caso las blancas siempre lograrán tener posiciones difíciles en la posterior contraria de posiciones. Tardando con sobre que es mejor crearse un libre juego de figuras, aun a costa de algunas de espuma. Confirme a este principio, en la partida española, recordando la defensa de 3. ... PTTR; 4. ATB, CIA; 5. Q-B3 CxP; en el gambito de dama la más fuerte posibilidad, PIAD, ya sea como apoyó en la segunda jugada, o bien si las blancas juegan 2. PIAD, después de 2. ... TRR y 3. CIAE, en la tercera jugada.

Hoy día, el parecer casi general es que son más fáciles de defender las posiciones establecidas que las posiciones débiles. Las defensas recomendadas por Tarrasch han caído en desuso.

Aquí las negras tienen una ventaja de tener el alineamiento de su peón de dama y de conseguir posición dominante, jugando 1. PAxP; 4. PxP, C1A,B (en 4. ...xP, porque las negativas consecuencia no quita ventaja de desarrollo con 3. CAA). Pero como que el juego es muy abierto, la ventaja es menor aún para los que salen (blancos), así es que esta forma de juego no se recomienda para los negros.

4. PAxP,
5. CAA,

PExP
C1AB

Algunas las negras tienen el rebote para rebote de dama, del cual tanto pa blancos como. En lo general un peón del centro en la 4.^a línea es una ventaja, porque es la linea para el predominio del centro, aunque como un alfilado más especializado porque crea los puntos avanzados de caballo BB y AAD. Sobre esto particular pueden compararse las autorizaciones en las mejores líneas del peón AB, sobre todo del peón BD en la defensa Steinitz de la partida española. Pero el peón BD no sólo tiene la ventaja de ser un peón central, sino también la desventaja de estar solitario. Por otra parte, esto significa que los peones negros estarán siempre sujetos a ataques, y por otra, que la casilla de rebote del peón, por lo tanto, la casilla AB, es un punto muy fuerte para los blancos. Este punto será más fuerte para los blancos que los puntos BB y AAD para los negros, porque las piezas negras en estos puntos pueden ser expulsadas por PAAK, respectivamente, por PGAB. Si se realiza ventaja y desventaja, se puede sospechar que en tales circunstancias el peón central del centro, antes que una dama, es más bien una flaqueza.

Pero no es la posibilidad de recuperar. Considerando el riesgo ventajamente, recordar la ventaja de las piezas negras en blanca. De modo resulta que luego perdida de tiempo en el juego el alineamiento de un peón central del contrario. Pero en la situación previa, el alfilado peón de dama seguramente es perjudicial.

6. P1C0,

...

Este combate del alfil de rey, adaptado a la posición, fue jugado primero por Schlechter y obtuvo especializado por Rubinstein. En lo general, esta forma de juego es llana variante de Rubinstein del combate de dama, y vale tanto hoy día como la refutación de la defensa de Tarrasch, PAAK.

6.	CIA
7. A1C,	AIR
8. O—O,	A2R
9. A5C,

El alfil no está bien aquí, porque el peón PGR le quita las posibilidades de retroceso. La ampliación mejor de la debilidad del peón alfilado no consiste en el ataque al mismo peón (como, por ejemplo, A5C), sino como ya se mencionó por muchas veces, en el dominio del flanco grande debajo del peón AB. Por esto, Rubinstein recomienda la forma de desarrollar P1C y A1C, para la más fuerte es la que previene del autor de esta obra: 9. P1xP, A x P; 10. C1TB, A2R; 11. C4D.

9.	O—O
10. P xP,	A x P
11. T1A,	A2R
12. C4D,	P1TB

Con esto las negras aprovechan la mala situación del A5C. Si los blancos no le quitan casillas, por lo menos de que el desarrollo del contrario quedaría favorecido, deberá centrarse a BB.

13. A1R, C3C0!!

Esas partidas que son un error, porque los blancos pueden ganar dos peones. En el fondo, la jugada no es más que la introducción de una combinación muy bien pensada.

14. C1A,

...

Los blancos deben aceptar la combinación, pues de otra manera caen en desventaja posicional.

Situación después de 11. Axf.

Magnus: Schlechter



Fischer: Schlechter

14. ..., FxG
15. Axf, Cxa
16. AxP+, Rxf
17. PxG,

Los blancos ahora no pueden evitir el peón 18 por 18. BxD, para los negros

ganarlos con TIR. Están forzados en todo el peón 18. El resultado de 18. TxT+, sacudidamente no habiendo cambiado la situación. (Véase la nota a la jugada 17 de los blancos.)

18. CxP, BxD
19. Axf, TxT+
20. Rxt, TxD

Esta decisión trae en la mesa de la combinación de Schlechter.

21. Axc, GxR
22. Pxf8,

Si 22. Cxa, Dxa+; ganan. Si en la jugada 18 los blancos habiesen cambiado las torres dfa, en vez estaría en 18. y por lo tanto, la jugada 22, por la respuesta A xP+, Cxa también podría ganar.

22. ..., CxG
23. AxG,

A 23. Dxc, Txa+ y ganan.

22. ..., Dxc
23. Txa,
23. Rxf8,

HARRY NELSON PILLSBURY 3

Harry Nelson Pillsbury nació el día 3 de diciembre de 1856 en Somerville (Estados Unidos). A la edad de diecisiete años comenzó el juego de ajedrez. En el año 1874 cuando tomó parte por primera vez en un torneo internacional en Hastings, y dentro de los grandes maestros de su tiempo, como Tschigorin, Lasker, Tarrasch, Steinitz, etc., consiguió el primer premio. Aunque Pillsbury en los demás torneos no encontraba quien le venciera, en su primer duelo fue también el ganador de su carrera.

En Madrid, 1890, también llegó a la élite, partidiéndole con Schlechter. En los años siguientes los resultados que obtuvo fueron desastrosos a causa de la tuberculosis pulmonar que padecía, y consecuencia de la cual murió en el año 1898, a los treinta y cuatro años de edad.

De entre todos los maestros de su tiempo, impacientes en las cualidades de Steinitz y Tarrasch, la personalidad de Pillsbury se destaca por su energía y su agresión dentro del juego. El tipo ideal de la partida ganada con personalidad era: una gran estrategia, la jugada rápida, en la cual los defectos de la apertura, o bien otras equivocaciones del contrario, eran aprovechadas para su progresivo avance. Juego seguido, en general, mediante una serie de攻撃 en una flanca. La flanca preparada rápidamente dejaba el juego y daba ventaja a aquél que mejor maneja las tablas en ellas.

La ruptura que cambia el juego cerrado en abierto era la parte que brindaba mayor fomento a la individualidad, a la potencia de iniciativa del jugador. Tal ruptura no sólo podía lograrse por el gran atrevimiento de pensar, jugar, caminar rápidos, sino también por series de攻撃 a hasta punto, y a medida tanto importante violando todo el orden establecido en la pautabilidad del juego y las tablas. Esto fue el terreno donde Pillsbury, con su voluntad y su fuerza combinatoria, pudo crear bellas individualidades en este juego, donde su personalidad sobresalía por encima del ambiente de su época.

EJEMPLOS DE RUPTURAS INTERESANTES

Todos conocemos los dramas películas americanas donde entre peligros de vida, ya sea el hielo, ya sea la tempestad, intentan al propio tiempo principiar una escena de salvación.

El público sigue la acción y la contracción con el alma en un hilo, en la impensable de que la salvación llegará tarde.

Sólo en el último momento, cuando se habrá abatido todo esperanzas, la situación se salva.

Tal drama ocurren en la partida ver en la partida que sigue (Hawkins, 1885). Después de la jugada 28 de las blancas quedó la siguiente posición:

Negras: Tarrasch



Blancas: Pillsbury

Tarrasch jugó

28. ... BST

Que parece decisivo, porque después de 29. CIA. BxR, el flanco blanco de dama quedaría roto. Pero Pillsbury ató a su contraria por medio de:

29. C4C,

Amenazando el sacrificio de caballo en h8 y presentó la jugada de apoyo CED.

30. ... CED

30. T4xR,

No pudieron las negras jugar DxC, pues los blancos ganarían con la matadama:

31. CIA. A2A; 32. CxG+, AxC; 33. PxA, CIA (d. ... PdT; 34. CxP, PxG; 35. DxP+); 36. TRA); 38. CxP, PxG; 39. TxP, RxC; 40. Txa, etcétera. Por esto siguió:

30. ... RIC

Con esto Pillsbury pidió tiempo para presentar la más poligrama nota:

31. CIA,

que ahora ha quedado impeditido DTA.

¡Qué cosa de utilidad deservida! Las negras continúan con su ataque al flanco de dama con:

32. ... PSA
32. PxCB, PSA
DIA

Amenazando destruir el flanco de dama y ganar立即mente con P-PTD, P-TT, P-P, T-TT y T-VT. Contra esto, lo que pueden hacer los blancos? La defensa, en vista de las fuertes posiciones pasadas de los negros, parece ser de poco efecto a la larga. Por eso Pillsbury intenta ahora su maniobra dentro el flanco muy negro.

33. PdT,

Pillsbury ha calculado con exactitud matemáticamente el tiempo que tiene a su disposición, y con toda tranquilidad prepara su salida.

33. ... PdT
34. CxT,

A los que siguen la partida en el tablero tienen ver cercano el peligro en el flanco de dama, y los aconseja esta jugada, que les pone lejos en extremo.

34. ... PdT
35. PxC, PnP
36. P xP, TTT
37. PxC, TST
38. CxG, A x P

Puede ocurrir ahora que las blancas sitúen peones, que la salvación llega tarde, pero en el último instante sobreveniente la rotación, que devolverá las trágicas fuerzas negras.

39. T2CB,

No sólo amenaza PnP, sino también CxP.

40. PnP, RIT
PnP

Si CxP, 41. CIA, lo decide todo.

41. C x A. T x C
42. CxT. TxC

La dama jugada.

43. T x T. R x T.

Mientras las negras asesinan P7 y P8 pasan que el ataque de las blancas llega a su fin. Pero ahora, precisamente en el último momento, viene la estocada sorprendente ya de largo tiempo.

44. BxG+, R x C.
45. BTxT. ...

Asesina sobre 48. TxC. Las negras solo pueden presentar el mateulado mate, con grandes matificios.

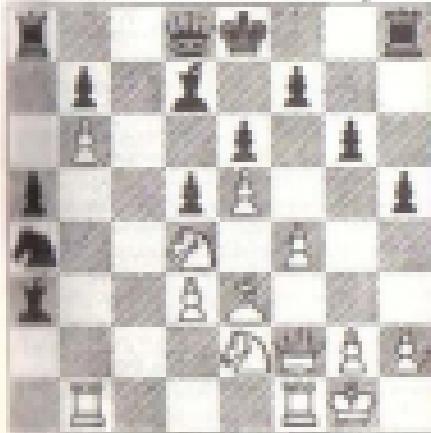
46. ..., DxD
47. TxC. D x PA
48. BTxT. BT
49. DxD. DxC
50. DxD+. BT

Solo así puede jugar el rey, para las blancas, o tomar el caballo con juego a cambio de mate, por lo tanto no hay tiempo para P1A.

51. BxC

y ganaron.

Negros: Lasker



Blancos: Pillsbury

En el torneo de Nuremberg 1896, a la jugada 28 de las negras, consiguieron la anterior situación.

En el fin de este las negras tienen ventaja. En el de rey, por la caída de peones KCR y CTR están impidiendo las posibilidades de captura con PACR y PSA. Por otra parte, también hay que decir que la situación de las negras está apoyada en este blanco, tanto que en estas circunstancias una acción de los blancos que evitara la captura sería de graves consecuencias.

Pillsbury tenía la necesaria astucia, empeño y fantasía para interceptar una jugada tal y llevó rápidamente a cabo.

21. PSAxP. PC x P
22. CAA. PST

Para impedir DxC y DxC.

23. TTT. A2R
24. TxC. ...

Con este sacrificio de calidad, los blancos devuelven al AD de la posibilidad que da al blanco de rey.

25. A x T
26. CxD x PR. P x C
27. C x PR

Casi que las negras retiran la dama blanca, tal vez a DIA, entonces sigue 27. D x PA con lo que se completa la captura y desvanece toda la posibilidad de las negras la cual, como es fácil comprender, a pesar de su ventaja material no tiene defensa. Lasker prefirió perder la dama y jugó 26. AxD lo que bien puede prolongar la partida, pero sin una victoria.

Negras: Cawley



Blancas: Pilbally

En la precedente posición, que se planteó en una partida del torneo de Montecarlo, TMSL, Pilbally introdujo la respuesta con el mismo sacrificio de peón, tal como en la partida anterior.

- | | |
|------------|------|
| 19. PIA, | PCxP |
| 20. TIT, | TIA |
| 21. DIT, | AIA |
| 22. T x P, | FxT |
| 23. CDA, | AICD |
| 24. TIC. | ADC |

Si TIC, ganan las blancas con 25. CAR, DCD; 26. CxT, AxC; 27. AAT. Si las negras, en vez de esta variante, hubieran jugado 21. ... BCD, las blancas hubieran respondido en la jugada 27. D x PA.

25. TIT,

En vez de esto, las blancas ya podían ganar aquí con 25. DycPA, análogo como en la partida. Si 25. DCD, seguiría 26. CxT, BxP; 27. CTB+, RIT; 28. CxD y las negras deberían perder la caballo, porque en tanto, colocada en la fila diagonal, quedó atacada siempre y las negras quedan en desventaja de posibilidades y con un peón de menos. Puesto que

Pilbally supuestamente ha visto esta combinación y la excepto con la posición j-6-pa, debemos suponer que por la ejecución de ésta quiso ganar tiempo o bien a su contrario la oportunidad de ganar por impedir la repetición y con el empate aún más se preocupa.

- | | |
|-------------|-------|
| 25. ... | AIT |
| 26. D x PA, | BBD |
| 27. C x C, | A x C |

Si DxD; 28. CTB+, RIA; 29. CxR TIA; y gana en seguida con 30. TR.

- | | |
|------------|------|
| 28. D x A, | Bx D |
| 29. A x D | |

y, por su preponderancia de peones en el final, las blancas ganan.

Partida nro. 24.

GAMBITO DE DAMA

París, 1909

Blancas: Pilbally

Negras: Masso

- | | |
|----------|------|
| 1. PBD, | PDG |
| 2. PABD, | PRR |
| 3. CxAD, | CxAR |
| 4. AxC, | AzR |
| 5. PRR, | O-O |
| 6. CMA, | PRCD |

Este desarrollo de alfil de dama al final no era la defensa más usada en aquel entonces. Hoy día se habla en dama, más que se habla, más solitaria del todo. Es más pronto en dama el orden de jugadas que aquí han elegido las negras. Antes de jugar PRCD, y como parte del ataque, se juega CDAD, porque las blancas podrían iniciar un poligrano ataque con la combinación que empleó Marshall en este mismo torneo (véase el resumen anterior). 7. PxP, PxP; 8. AxC, AxA; 9. AID, AxC; 10. PATR (quemando el conocido sacrificio de alfil en TR). Observe además que después de 8. ... CDAD (en vez de R-R), 9. CxR, el desarrollo inmediato del flanco con PRCD

Los blancos, con una potente fija-
gada, le impide la partida adictiva
Pillsbury en el torneo de Londres
1907.

Blancas: Pillsbury

Negras: Los

1. P-K4,	P-K4
2. P-KB4,	P-B3
3. C-KB1,	C-KB3
4. A-S4,	A-S2
5. P-B4,	C-B3
6. C-B4,	P-KB7
7. P-K P.,	P-K P.
8. A-S2,	A-S2
9. C-S4,	O-O
10. A-S4,	A-S4
11. Cx A.,	B1R
12. Cx A+,	Bx C
13. Cx A+,	Bx C
14. Cx P.	

Los blancos han ganado un peón, que las negras quieren recuperar en una posición jugable, para ello realizan la jugada de la partida: 15. ... DSA; 16. Cx C, PxC; 17. A-S7, Dx PC; 18. DIA!!

Y sigue la partida Pillsbury-Nunes

7. A-S2,	A-S2
8. P-K P.,	—

Este cambio se hace siempre si las negras han amenazado en alfil de dame, pero no tiene que suceder siempre con la amenaza de este alfil mediante P-KP. Naturalmente las negras deben decidirse a ganar el peón, bloqueando en alfil, de lo contrario los blancos podrían en hacer jugar P-B3 y crearse así un centro muy fuerte.

8.	P-K P
9. C-S4,	—

Este sistema de caballo, que en la partida Jaqueo-PNA quedó constituido, es la introducción del caballo ataque de Pillsbury, que este maestro ha llevado a cabo con brillante estilo en muchas partidas.

Después del avance sacrificado por Teichmann para despegar de la mesa de Pillsbury, es muy dudosa si este ataque es correcto. Hoy en día se veía combatir el desarrollo del flanco de alfil con un contraataque positional en el flanco de dame. (Véase la partida 19: Marshall-Kline).

9.	CBD
10. P-A4,	PNA

Las negras juegan para crear una superioridad de tres peones contra dos en el flanco de dame por PNA, mientras que se mantiene la superioridad blanca en el flanco de rey por el peón avanzado, que queda en DR. En numerosas partidas, Pillsbury ha demostrado que mientras las negras tienen ventaja en el flanco de dame, los blancos en el flanco de rey abundantemente consiguen un fuerte ataque.

La idea del contrajuego, recomendada por Teichmann, consiste en un ataque directo contra el peón blanco situado en DR, ..., CIR, lo obliga a los blancos a cambiar en DR. Entonces las negras abren la columna E mediante CxG, PxE, PNA.

11. Q—Q,	PNA
12. A-A4,	PNA

Las negras preparan el avance de sus peones del flanco de dame, pero antes de que esto suceda el ataque blanco se hace irresistible.

13. D-B4,	PNC
14. D-B7,	PNC

Situación después de M. ..., PxC

Negras: Muerte.



Diseño: Philidor

Ahora viene una respuesta típica del Philidor, la cual arranca con sorpresa y rápida la situación de las negras.

- | | |
|------------|--------|
| 15. Pxa, | Pxc |
| 16. P x P, | PT x P |
| 17. DxT, | P x C |
| 18. C x C, | D x C |
| 19. T x C, | PTT |

Para posibilitar la defensa TTTT, que sigue tarde.

- | | |
|--------------|----------|
| 20. TDxR, | TTT |
| 21. A x P, | PxA |
| 22. T x T +, | A x T |
| 23. T x A +, | R x T |
| 24. D x T +, | R2A |
| 25. DTT +, | Abandona |

segunda parte

MAESTROS DE HOY

PRÓLOGO

A razón de ser de este método está basada en la creencia de que ninguna actividad intelectual puede ser bien comprendida si no es que la hayamos pasado a través de las diferentes fases de su desarrollo histórico, aunque sea de un modo general. En la primera parte hemos intentado describir a los viejos maestros y sus ideas. Sin embargo, no debe entenderse que nuestro objetivo fue hacer una completa historia del ajedrez, ya que hemos omitido a una serie de antiguos maestros de primera magnitud, tales como Staunton, Paulsen, Zukertort, Bird, Blackburne, Tschigorin, Burn y otros. En cambio, nunca hemos perdido de vista el hecho de que estaban escribiendo un libro de enseñanza y ninguno de los maestros arriba mencionados, a pesar de sus grandes éxitos y valiosas ideas, fundaron escuela duradera de jugadores; el desarrollo del ajedrez no siguió el camino indicado por ellos. Blackburne y Tschigorin, por ejemplo, fueron los antípodas de Steinitz y su concepción del juego de ajedrez. Esto no implica, naturalmente, una consideración de tan notables maestros; es un hecho histórico imparable parcialmente a la circunstancia ajena de que Steinitz ostentase el título de Campeón del Mundo. Y debe ser así si consideramos que la presente generación de maestros de ajedrez, en muchas de sus ideas, se acerca a aquellas de Tschigorin y también a algunas de las aperturas del repertorio de tan gran maestro —su defensa en el Ruy López, por ejemplo—, las cuales están otra vez de moda.

Antes hemos hecho una selección entre los antiguos maestros y estamos solamente a aquellos que, en nuestra opinión, influyeron en la evolución del ajedrez. Pero ahora no nos consideramos tan competentes para hacer una selección similar entre los maestros que son más prominentes en nuestros días. En esta segunda parte, por lo tanto, presentaremos a todos aquellos maestros que han obtenido éxitos de primera clase en los años recientes, y hemos realizado grandes esfuerzos para ser objetivos y hacer justicia a sus ideas, aunque no estén de acuerdo con las nuestras.

El Autor.

Giza Maroczy nació el 3 de marzo de 1878, en Szeged (Hungría). Durante veinte años se dedicó a estudios teóricos y matemáticos.

Aprendió a jugar al ajedrez a la edad de quince años, y pronto adquirió la pericia de un maestro en fuerza con los mejores jugadores de Budapest, pero no obtuvo el reconocimiento oficial como jugador de calidad hasta el torneo internacional principal de Hastings, en 1895. Desde aquella época hasta 1902 Maroczy tomó parte en la mayoría de los grandes torneos internacionales, figurando siempre entre los resultados premiados, excepto en el torneo Caen-Viena, de 1903. En el período comprendido entre el torneo de Montevideo, de 1902, hasta el de Viena, de 1908, inclusive, Maroczy fue el jugador de más éxito, no obteniendo nunca un lugar inferior al segundo puesto, con la excepción más cercana mencionada. Gana el primer premio en Montevideo, 1902; Montevideo, 1904; Oporto, 1903; Berlín, 1905 (compartido con Jusztaki), y Viena, 1908 (compartido con Duras y Schlechter). A partir de 1908, Maroczy tomó parte poco numerosa en torneos internacionales. Cuando terminó la primera gran guerra volvió a jugar, y una vez más pudo alcanzar altos lugares al compartir los tres primeros premios con Albinón y Bagolyiuk en el torneo de Corfú, de 1923.

Las estrategias del ajedrez no habían una frecuencia normal de las partidas de Maroczy en los maestros de ese entonces, porque, en general, no son brillantes partidas de ataque. Es en la defensa donde resulta principalmente su fuerza y, co-

mo se podía esperar de tan hábil vencedor de torneos, en sus finales de partida. La habilidad defensiva de Maroczy ha tenido una gran influencia en el desarrollo suelen por diversas rutas para no verdaderamente sólidas aperturas que habían estado en boga en estos tiempos, y, por otra parte, ha contribuido a hacer más general el uso de ciertas defensas conocidas —la Francesa y la Siciliana—, que antes no habían gozado el favor de los maestros, debido a la demanda que de ellas hace al jugador defensivo.

PARTIDA NÚM. 51

CAMBIITO BLANCO

Montevideo, 1902

Blanco: Maroczy

Negro: Maroczy

- | | |
|---------|-------|
| 1. P-R. | P-R |
| 2. P-D. | P x P |
| 3. PIA, | — |

El llamado «Cambiito Blanco», que no se muy usado por los maestros de hoy. Es dudoso si el sacrificio de peón es correcta y, además, se indica si las negras sufren el ofendimiento y juegan profesionalmente. Porque, igual en el principio de 3. PIA!! evidentemente, intentar una sucesión de peones en el centro por P x P. Pero las negras pueden prevenir este sacrificio capturando en dama, al registrar una 3. ... PAD! Despues de 4. P x P, B x P; 5. FxP, las

blancas tienen el PB sitiado en lugar de la intentada concentración de peones en el centro; la ventaja de la apertura no existe y ha de seguir para sacar. Además, en lugar de 8. ..., DxDP, las negras podrían haber jugado mejor 8. ..., CxR; y CxP, para prevenir el ataque a que está expuesta la dama en 12.

8. ...,	PxP
9. AxB,	...

Una anterior novedad en el tablero abierto y usual procedimiento.

9. ...,	PxP
10. AxB,	PxD

Schlechter recomienda la siguiente defensa que sigue: 10. ..., Pd1; 11. AxC, Qh4; 12. PxP, las negras continúan con CxR, y mantienen su superioridad de peones sin ninguna dificultad especial). 8. ..., CxR; 9. AxC+, RxD; 10. DxD, AxC+, la cual da una igualdad material, si bien las negras tienen la ventaja debido a su superioridad de peones en el flanco de dama.

10. CxR,	...
----------	-----

Es difícil determinar qué jugada ofrecen las mejores perspectivas de ataque. Además del movimiento federal, han sido también recomendados 10. CxR, 10. DxD y 10. PxR.

10. ...,	CxR
11. D-Q,	AxD
12. AxB,	CxR
13. DxD,	DxA
14. CxR,	AxA
15. PxR,	CxR

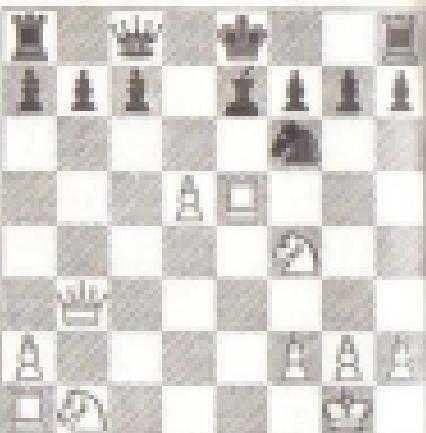
Un típico ejemplo de corriente defensiva contra el juego de Gambito. Las negras no intentan mantener su superioridad de peones, sino que dan a los blancos la oportunidad de recuperar primero uno de los peones y luego el otro. Poco al tiempo que amplían las blancas su recuperación de peones lo utilizan las negras para completar su propia desventaja, de tal manera que finalmente se convierten en atacantes.

Esto no es accidental, sino, como más tarde se dice, típico, pues es ésta de tal que, como regla general, se paga un tiempo al sacrificar un peón y costarles el desarrollo. Por otra parte, se pierden varios tiempos en recuperación.

12. TxB,	AxD
13. AxC,	PxA
14. TxP,	...

Posición después de 14. TxP.

Jugador: Morphy



Jugador: Nunn

14. ...,	DxD
----------	-----

Las negras devuelven su segundo peón. Poco después de 15. DxD, 0=0, las blancas están en muy mala posición. Mismo, por ello, sigue el ataque PC, la cual no mejora la situación. Morphy se decide a avanzar largo y a no defender el peón.

15. DxC,	0=0—0
16. DxD,	...

Ambas bandas están ahora iguales de material, pero las piezas blancas no tienen una organización efectiva. El flanco de dama de las blancas está sin desarrollar. Aquí el viejo sistema subviene al afirmar que, cuando un ataque ha sido rechazado, el contrataque es definitivamente decisivo.

16.

BDB

17. BSC.

Por tanto, porque después de 17. TIA, el siguiente movimiento BSC, reorienta todo el centro. A 17. CED, la más simple jugada de los negros sería CED y AAA.

18.

TRR

Los negros amenazan CED y los blancos quieren impedir por más tiempo la pifia de la cabalgada.

18. CED,

C2D

19. TXA,

DXT

Naturalmente, la partida es de los negros de todos formas; no obstante, la situación complicada que impone es terrible.

20. BSC,

BSC

21. CIA,

....

Finalmente con 21. CIA, quitan los blancos haber evitado la pérdida de una pieza.

21.

TIC

22. B4T,

....

Naturalmente, a 22. CMC habría que poner PTC.

22.

BAA

23. TIC,

DXC

Y ganan.

PARTIDA N° 36

DEFENSA SICILIANA

Schwerzingen, 1923

Blancas: Maroczy
Negras: Ewert

1. P4R,	PHAD
2. CIAE,	CJAD
3. PHD,	PxP
4. CxP,	CIA

En la Defensa Siciliana, los negros obtienen el peor desarrollo, como ya hemos dicho, en la condición de poner más tarde la ventaja de posiciones por medio de su superioridad de poseer el centro y de una posición sobre la columna de AD. Por esta razón, 6. ..., CIA en la jugada indicada para presentar 5. CJAD, prueba que de esta forma los blancos podrían jugar 3. PHAD?, logrando una fuerte posición que convenciría en disminuir las expectativas de los negros.

5. CJAD.

FBD

Anteriormente nos recordamos jugar en esa posición 5. ..., FBD, seguido de PTD, con objeto de aumentar la superioridad de posiciones en el centro. De tal suerte, se juega 5. ..., FBD, seguida inmediatamente de 6. ..., PHD. Pero el resultado de esto fue una partida abierta con el FD negro sitiado, lo cual no está de acuerdo con el carácter cerrado de la Defensa Siciliana.

Asimismo, este avance no es tan sencillo, y es de preferencia a la blanca suavemente Schwerzingen, lo cual fue usado por primera vez en esta partida por Ewert. Despues de 5. ..., FBD, el juego se desarrolla como sigue: 6. CxG, AGC; 7. PTD (7. CAD+, RERI, también el blanco ataque con una penetrante derrota de posición); 7. ..., AGC; 8. CxG, PAB; 9. PxP, PxP; 10. ADH, B-B; 11. B-B, y las blancas tienen una excelente partida.

Similar a la Variante Schwerzingen es la de Paulsen, la cual fue usada brevemente en el partido: 1. PHD, PTD; 2. CIAE, PIR; 3. PTD, PxP; 4. CxP, PTD y DAS, con lo cual los negros aplican los dardos del desgaste de su lado de diamante. Este método fue otras veces las blancas restituían el desarrollo simple de sus piezas con 4. CIAE. Pero jugadas posteriores —vean el resumen a la jugada 4 de esta partida— 4. PHAD! Jugada efectuada por primera vez por el autor contra Tortakowski (Münchener, 1914), de a las blancas la superioridad de tal manera que la variante Paulsen es naturalmente jugada hoy día. Por ello, la Variante Schwerzingen puede significar un mejoramiento y modernización del viejo método de Paulsen.

8. A2R.

FDR.

Desde la partida Lasker-Napier, ya comentamos la jugada 8. FDR, la cual tiene la desventaja, sin embargo, de dejar demasiado expuesto en el medio juego a las blancas, ya que después del desarrollo del alfil por DCR la jugada FDR debilita extraordinariamente el filo negro y la casilla d8 negra será un punto fuerte para las blancas.

9. Q—Q.

A2R.

10. R1T.

....

Los negros necesitan jugar Pd8, si puede comprenderse, pues de otra forma su partida es dominada rota. Pero aquí, como generalmente otras veces posiciones de la Defensa Stein-PD no se buceo si las blancas replican con PDR. Las blancas dominan el lado de rey y tienen un profundo ataque, y en el lado de dama las propias fuerzas pisan, debido al dominio ejercido las blancas sobre el punto vital d4.

11. D2R.

F4D.

12. P5R.

C5R.

Murphy, que frecuentemente jugó la Defensa Siciliana, también sabe cómo manejar posicionalmente. Los negros esperan atacar rompiendo la columna de AD con una pieza marrón y entonces llevan el C a dR y el A a C a dR y el R. Murphy se aboca a impedir esto; posicionalmente, con Pd5 evita el salto del C a dR. Pero como inmediatamente R. PAA está contestando con DDC, la jugada preparatoria 8. R1T es necesaria.

8.

Q—Q.

9. PAA,

D2A.

10. C3C,

....

Relativamente mejor sería C2D.

11. A x C.

P x A.

12. D1A,

F4D.

Los negros defienden su peón con dureza. Si el blanco tiene ahora d5 en su mano en SCD, los negros obtendrían el Pd8 como compensación.

13. P x P,

F x P.

14. C4D,

A3AD.

15. B4C,

....

Las blancas demuestran ahora su dominio en el lado de rey y amenazan PAA d8.

16.

T x T.

17. T x T.

TIC.

Para defenderse, los negros tienen que mover la casilla b8 para el d8L. Es fácil comprender que la jugada TIC sirve a proteger el P de dC, pero, sin embargo, parece aparente que la tiene un estúpido aspecto.

11.

F4D.

12. A2A,

A2C.

13. A2R,

C4C.

12. PAA,

P x P.

13. C x PA.

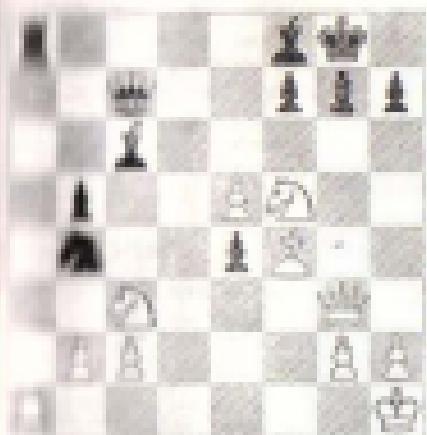
A1A.

14. A2A,

T1T.

Puntaje después de 24. TTT

Jugador: Biurov



Aluciona: Morozov

25. TIAE!, —

Un buen movimiento moviendo peón. Ahora los negros no tienen defensa contra la amenaza PAR-TK, puesto que la dama negra no debe abandonar su importante posición. De otra manera el peón blanco de CTR saldría a ATB, sería devorado. Una jugada inferior sería 25. TxT, A xT!; 26. PAR, a lo cual replicarían los negros con DdT, anotando DTT también 25. TIAE no sería tan coherente como la hecha en la partida, ya que los negros podrían jugar 25. CxD; 26. CxC, AxC; 27. PAR, DIA.

25. PTC
26. PAR, B2C
27. PTR, AJC

A. A xP, seguiría 28. CxA+, DxD;
29. ADD.

28. CxA, RxC
29. DdT, PTA
30. DdT+, RIC
31. ADD, Abandono

FRANK J. MARSHALL

Marshall, que nació el 21 de agosto de 1877, en Brooklyn, desde la muerte de Pillsbury, ha sido el indiscutible campeón de los Estados Unidos. En sus primeros años de juvenil actividad arrasó por completo, lo que explicó su designación formal en los torneos; en estos quedó mal clasificada, en otros: Cambridge Springs, 1901; Newburgh, 1903; Bismarck, 1906 y en el primer premio. Los aficionados creen en los partidas de Marshall el resultado de las maniobras de los viejos maestros, pero en los análisis que ha jugado con los grandes maestros de su época, después de su éxito en los iniciales inferioridad de su estilo frente al juego posicional de aquéllos quedó demostrado. En 1901 perdió en forma decisiva frente a Tarrasch (8 a 1 y 8 tablas); inclinó peso tras su derrota frente a Lasker (10 a 8 y 7 tablas), y, finalmente, en 1906, fue batido por el joven Capablanca (9 a 1 y 14 tablas). Fue probablemente consecuencia de estas desdormentadas experiencias, por la que Marshall adoptó un estilo más sólido, con el resultado que, aunque no pudo a ganar ningún primer premio durante mucho tiempo, si obtuvo buenas puntuaciones en los torneos.

El resultado que las partidas de ataque de Marshall (que alternaban en combinaciones) abreviadas de tiempo en tiempo, con su posición inferior, por medio de tablas o tablas cortadas, producían una gran tensión constante al concepto que de ellas se trataba después de Steinitz.

Fuente: vols. 12

GAMBITO DE DAMA

París, 1900

Blanca: Marshall

Negra: Baur

En lo que se refiere a la apertura, véanse los comentarios sobre la calidad de la partida 20.

1. P-K4,	P-QB4
2. P-KB4,	P-B3
3. C-B5,	C-B4
4. A-C,	A-B3
5. P-B3,	B-QB3
6. C-B4,	P-QC3
7. A-B3,	A-B3
8. P-KP,	P-KP
9. A-B3,	A-B3
10. P-KT3,	P-KC3

Se anotarán el conocido sacrificio del alfil en 17 seguidas de CxR+, si las negras se defienden con 18. ..., PTB, Inmediata continúa el ataque con PxCxR+.

11. P-T3, T-B8

En la partida Marshall-Baur, del mismo torneo, las negras empujaron, en lugar de este, jugada defensiva, PxA; pero el ataque blanco a las pocas jugadas se hizo muy poderoso.

11. P x P, P x P

Una hora perdida rápidamente después de una jugada, es fácil comprender que rápidamente desvirtuado de todo lo que era que PA x P era mejor. Es difícil decir si esta cuestión está justificada en la que el se siente en que, en cualquier caso, los blancos alcanzan una superioridad de ataques sin necesidad de nubes de material.

12. RIA, C1D

Possible después de 12. ..., C1D

Negras: Burn



Blancas: Marshall

13. A x P!, P x A
14. P x P+, AX

Después de 14. ..., RIA, también ganan los blancos con 15. C1C, A x C; 12. TTT.

16. C1C, RIA
17. TTT+, R x T
18. DTT mate.

Partida nro. 20

GABRIEL DE DASIA

Nueva York, 1913

Blancas: Marshall

Negras: Kline

1. PBD,	PBD
2. P1AD,	P1E
3. C1AD,	C1AB
4. C1A,	A2R
5. A2C,	CD2B
6. P1E,	D—O
7. T1A,	PCED
8. P x P,	P x P
9. D4T,	—

Ya mencioné la táctica adoptada por Philidor contra esta defensa del Gambito de Dama, oponealla completa en rey con AD8, BxG, C1B y P1A, con alijo de ataque por el lado de rey. En esta partida venimos con una de los más modernos procedimientos que tratan de obtener una ventaja de posición en el lado de dama, especialmente usando el débil punto AD8 a través de la columna abierta de AD. A este fin, Marshall juega aquí D4T AD8 para combinar el AD negro. Otros procedimientos que persiguen el mismo objetivo se indican con 9. ADC.

En la presente partida, las negras no se defienden bien, pero por otra razón: Marshall tiene la oportunidad de demostrar, de una forma muy instructiva, cómo se debilita el flanco de dama negra.

9. ...

ADC

Como los blancos combinan este débil por medio de AD8, es natural que se considere ADC como una posibilidad de respuesta. Sin embargo, si el negro trata inmediatamente de responder a la presión blanca en la columna de AD con P1A, los blancos pueden ganar un peón con RIA. Pero como los blancos pierden mucho tiempo de esta manera, las negras obtienen ventaja de desarrollo como compensación por el peón perdido. Por esto, Marshall ha recomendado 9. ..., P1A, a pesar de la posibilidad del peón. Esta no es «elección de

Trichman se hace particularmente aplaudida en el match Capablanca-Lasker, aunque no se ha obtenido suficientemente la solididad del sacrificio de peón.

12. AxB, A x A
11. B x A, PxA

PxA es más fuerte, pero después de 12. Q-Q y TD el PD negro es débil.

12. Q-Q, QxR

Eso pierde un peón. La partida negra es ya bastante difícil.

13. A x A, Q x A

Ahora los blancos obtienen una decisiva ventaja material por medio de tres mataduras vigorosas.

14. BxG, TxaA
15. C x P, QxD
16. T x P, Abandona

Posición después de 12... QxR

Negro: Keres



Blanco: Marshall

RODOLFO SPIELMANN

Rodolfo Spielmann nació el 5 de mayo 1885, en Viena. Aprendió a jugar solo tenería un año, y tan rápidamente un prodigo, a pesar de la cual más tarde llegó a ser un gran maestro. Nervioso y de temperamento impresionante, no muy dispuesto en sus resultados. Estocolmo, 1911; Alhambra, 1912, primer premio; San Sebastián, 1912, segundo y tercer premio compartido con Nimzowitsch; Pisa, 1913, segundo premio; Torneo Carlsbad, 1914, primer premio; Pisa, 1915, segundo y tercer premio, compartido con Alekhine; Tegel-Schönebeck, 1916, primer y segundo premios, compartidos con el autor; Semmering, 1916, cuarto premio entre estos cuatro jugadores entre todos los maestros de primera fila, con la excepción de Capablanca y Lasker; Magdeburg, 1917, primer premio.

La más moderna tradición se aprecia, en la cual tenemos algo que añadir en nuestras páginas, ha sido calificada favorablemente de nuevo estilo moderno. Esta denominación es errónea, porque que no se puede por más tiempo tratar en los torneos utilizando la teoría técnica durante que los principios de Steinitz se consideraron y observaron generalmente y las más modernas maneras consideradas a desarrollar la teoría en estrategia y en profundidad, mucho más allá de donde la dejara Steinitz. Spielmann, por otra parte, muestra realmente el calificativo de nuevo romántico. Basó la cultura del ajedrez en el retorno al estilo de los viejos maestros utilizando los principios de Steinitz, que se habían convertido en esenciales para la teoría.

Sus maestros fueron Andersen y Tschigorin.

Spielmann es el último porto de los partidas de calidad, de las cuales queremos revisar especialmente la de Gambito de Rey. Actualmente sus ideas y sus presentes pueden ser ya valoradas desde el punto de vista histórico. Aparte a sus errores el necesario dice: no solamente gran imaginación y talento para las combinaciones, sino también indudable dominio en las situaciones complicadas, en las que se sentía en su elemento, debido probablemente al hecho de haber aprendido el juego siendo niño (el caso de Capablanca), lo que explica su triunfo. Pero en su actividad aspirativa se encuentra contrariado. Obtuvo sus mejores resultados contra oponentes más débiles que él, que perdían la cabida en las posiciones complicadas. Las partidas que ganó en viejo estilo son muy interesantes, pero no convincentes, nada por la cual se puede creer en ella. El mismo, en el curso de los años que vivió en su vieja Viena, desapareció poco entusiasmado.

El pasado ha reservado, pero en la historia del ajedrez Spielmann tendrá su lugar de honor como último mantenedor de la tradición romántica.

VARIANTE DEL GAMBITO EN LA APERTURA TIENEZA

Como ya hemos hecho notar en otra parte, la variante del gambito de rey que basaría en el contraataque Palkire. Por ello, lo que hay que ha-

en preparar la jugada de ganales PdH con una jugada de desarrollo que atienda PdG de las negras. A esto ha podido considerarse 2. AtAD tan fuerte como la de la partida vienesa 2. CdAD. En ambos casos la respuesta negra 3. ... CdAB sigue siendo más objeto de discusión PdH. Despues de 1. PdR, PdR; 2. AtD, CdAB; 3. PdR, PdD; 4. PxPd, las negras obtienen por medio de una alteración en el orden de las jugadas una fácil victoria del contra-gambito Zukertort. Por esto, la jugada de alfil es un elemento para preparar la jugada efectiva de ganales.

El caso es distinto en la partida controvertida. Desarrollando 1. PdH, PdH; 2. CdAD, CdAB; 3. PdA, PdG, creemos, que las blancas no están obligadas a 4. PxPd. PdR, entrando así en la misma posición Zukertort, en la cual el P de CdB permanece obstruyendo la columna que intenta de alfil, cosa que puede ser alterada por medio de 4. CxPd. Despues de la continuación 4. ... CxP; 5. CdAB — se ha conseguido también aquí 5. QdA, permitiendo desarrollar posteriormente de la dama un peón complementariamente —, todas las posibles jugadas de las negras han sido examinadas y analizadas, por ejemplo, 5. ... CdAD; 5. ... AdCD; 5. ... AdCD; 5. ... AtAD. Pero las jugadas no sirven para nada, salvo las otras posiciones. De este modo, en contradicción con la práctica y análisis final establecida hasta hoy Dreyer en 1912 como la dura alfil y dama. Esto es, el punto material a considerar es preparar una operación, en la formación del centro y en este caso el P blanca en Cd, que muestra su mucha más poderosa que en la antigua posición del Ruy López, que ya se ha discutido anteriormente, a causa de que aquí puede ser efectiva el ataque por medio de PdH. Si se le presenta a las blancas una completa su desarrollo sin ser alteradas, este P en Cd, en conjunción con la columna de Ad alterna, ejercerá una presión sobre la partida negra, especialmente en el flanco de rey. Como complementario por la columna de Ad alterna, las negras no tienen nada más que la columna de rrey, la cual no puede minimizar ninguna base de operaciones si el

P de Cd es convenientemente apoyado y se hace insalvable. De estos consideraciones se deduce que si las negras juegan bien, deben presentar inmediatamente a desplazar el P de Cd, preparando para ello PdH. Así llegamos a la correcta partida negra, con 5. ... AtD, cdAD y PdH.

De conformidad con lo anteriormente expuesto, la moderna variante de la partida vienesa es como sigue:

1. PdR,	PdR
2. CdAD,	CdAB
3. PdA,	PdG
4. PxPd,	CxP
5. CdA,	AdR
6. PdD,	QdD
7. AtD,	PdH

Esta jugada tiene el mismo objeto que CdAB, y las blancas deben jugar P x P en cualquier caso. De esta forma, la posición del C en CdB sería dominada fuertemente, por otra parte, las posibilidades de piezas blancas en la columna de Ad serían mínimas si el PA negro permaneciera en CdB.

6. P x P np., Ad x P

Esta jugada con la idea de contratar sobre el PdG blanco, da a las negras una partida más difícil que si juegan Cd x P.

6. Q—D, CdA

Y las negras no tienen alternativas.

Partida nro. 39.

Blancas: Spilmanus
Negras: Fleischberg

1. PdR,	PdR
2. CdAD,	CdAB
3. PdA,	PdG
4. PxPd,	CxP
5. CdA,	AdCR
6. QdD,	

Esta excelente jugada de Spilmanus es la séptima partida a la dama jugada de

los negros. Frente a la doble amenaza 11. Cx C y 12. DxC+, los negros deberían jugar 11. ... Cx C, y el blanco recuperaría con el PxD.

6.

CIA

En la asunción de que aquí no sería ventajoso para los blancos la jugada PxD, por el cambio que sigue:

7. PxD.

AxC

8. DXA,

DxT+

Los negros esperaban 9. DIA, con la posible continuación 9. ... Dx D+; 10. A x D; CxR; 11. CxP; PxD; y CxP, después de lo cual los negros habrían tenido mejor final. Pero Spassky se quiso apoderar una tan favorable oportunidad de robar el castillo de Murphy. Encuentra en lo mismo que su maestro haría, un reflejo de sus propias ganas por parecerse a los campeones soviéticos, para obtener una partida clásica. En la posición resultante, la ventaja blanca en desarrollo tiene su correspondiente efecto.

9. PxCB,

DxP

10. AxB,

DxP

11. Q—O—O,

PxD

12. C x P,

....

Con este procedimiento de caballo, Spassky abrió definitivamente la posición y protegió el inmediato ataque de la parte negra.

12. ,

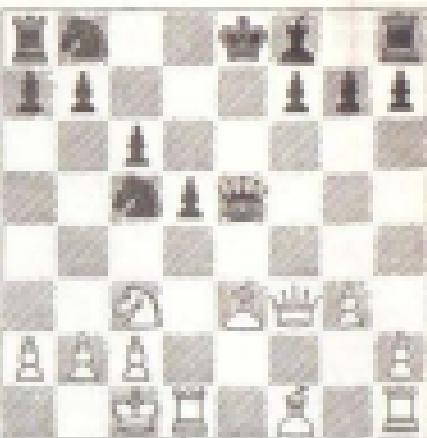
PxC

13. T x P,

DR

Posición después de 11. ..., PxD

Negros: Plaskov



Blancos: Spassky.

No suspendía una mejor jugar DR, después de lo cual los blancos terminarían la partida con 13. AxC+, CIA; 15. A x C, D x D; 16. TxB+.

14. AxA

Mucha más fuerte que 14. AxC, A x A; 15. T x R, Q—R.

15. , DR

16. A x C). Abandono

Después de D x D, los blancos terminan el mate con 15. TxB+.

MILAN VIDMAR 1.

Vidmar nació en Lubbock, en 1887. Completó sus estudios en la Escuela Técnica de Viena y es actualmente profesor de la de Lubbock. Ha ganado cierto renombre en el campo de la Ingeniería eléctrica.

Jugando en el colegio, como todos queríen Viena, alcanzó la categoría de maestro. No ha tenido tantos éxitos como la mayoría de los maestros que figuran en este libro. Nunca ganó un primer premio en los torneos internacionales más importantes y casi nunca un segundo premio. Probablemente, su mayor éxito fue compartir el segundo y tercer premio con Rubinstein en San Sebastián (1911), cuando perdió detrás de Capablanca. Sin embargo, Vidmar está incluido entre los más apreciados maestros de la actualidad, por la calidad de sus partidas desarrolladas. Con una casi invariante regularidad, está arriesgándose a obtener el tercer lugar, incluso en los más fuertes torneos. Estos resultados uniformes indican que siempre juega con ciertas calmas y que posee todo su fuerza en la partida. Ha demostrado ser poco original; no obstante, sus partidas son extremadamente interesantes para el estudio a causa de su gran claridad y precisión técnica.

PARTIDA NÚM. 48

(DEFENSA BUDAPEST)

Berlín, 1918

Ribas: Rubinstein.
Negras: Vidmar

1. Pd3, CxR
2. PR4D, PR

Esta defensa Rubinstein, inventada en 1917 por Almáyi, Bartha y Breyer, se caracteriza por su ataque contra las casillas negras centrales, que se han debilitado en 2. PR4D. Sin embargo, desde otros puntos de vista, no deja de tener una desventaja en la impresionante agresividad de las negras.

3. P x P, ...

Si se ve más preferible deshacer el sacrificio, se pierde jugar muy bien 3. CxR, BxPd5 + una situación análoga a la anterior (aparte 1. PR4D).

3. ..., CSC

Los blancos tienen ahora varias continuaciones.

1. El intento de conservar el peón. La desventaja de este procedimiento se revierte en la presente partida.

2. La impetuosa y agresiva continuación 4. PR, CxPR; 5. PIA. Esta continuación presenta una sola clara refuta-

ión de la defensa Budapest, y para conservar el tablero presuponer la incorrectitud de la misma. Se puede decir que el tablero de este intento es incompleto, pues sobre una posición avanzada de que, aunque por una parte, coloca al primer jugador frente a la defensa Budapest, no aquélla justifica la refutación de 2. Pd4D; por otra, dicha defensa no es tan efectiva si fuese de dominio. Se tendría que buscar métodos que impidan al primer jugador, si no una decisiva ventaja, por lo menos, la pequeña ventaja que se debe esperar.

La tarea para los blancos de mantener la ventaja de salida es más fácil en la defensa Budapest que en la usual defensa India, a causa de que la temprana apertura de la partida despierta en los blancos bien definidas ideas estratégicas. El intento de la mala jugada de esta partida sugeriría igual es, para lo mismo, un simple y conveniente método, si no el más fuerte.

4. AAA,

...

Si 4. C1A8, los negros podrían recuperar el peón sin ninguna dificultad por medio de AAA; 5. PdR, C1AD.

4. ..., C1AD
5. C1AR, A5C1+
6. C1A,

...

Si Rubinstein no jugara con el propósito de conservar el peón, habría preferido la jugada más natural 6. C1CD, como haría otros más tarde. La retrocesión en este caso sería 6. ..., D1B; 7. PdTB, C1xP1; 8. CxC, CxG; 9. PdR, AxC+; 10. DxD, y los blancos con sus dos alfiles tienen la partida más fuerte.

6. ..., D1B
7. DxD,

AxC+

Es muy dudoso si el ataque aquí indicado por Vlaminck habría sido efectivo contra un juego mejor de su oponente. Veá el comentario a la jugada 11. Una decisión a favor de un intento 7. ..., P1A, en condiciones posibles de ganarla, habría sido probablemente mucho más fuerte.

8. PxD,	D1T
9. T1A,	P1A
10. PxD,	...

A 10. PdR, la siguiente jugada sería simplemente PxD; 11. DdT+, P1C; 12. DxC, PdR, recuperando la pieza con ventaja.

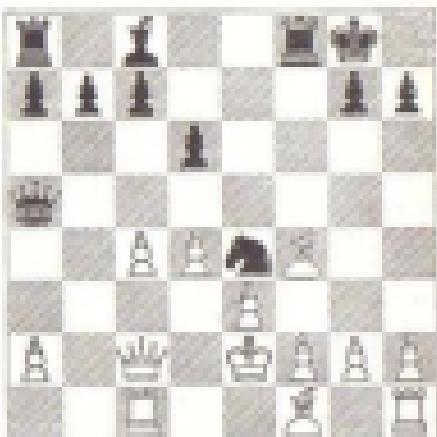
10. ...,	CxP
11. PdR,	P1D
12. CAd,	0—0
13. PdR,	...

Este es el error decisivo. Con 11. P1A y 12. PdR, los blancos obtendrían una segura posición.

13. ...,	CxC
14. PdxC,	C1B
15. D2A,	DdT+
16. R2R,	...

Posición después de 26. R2R

Negro: Vlaminck



Blanco: Rubinstein

Después de R2R, los negros continúan el ataque con AAA; 17. ABD, CxP+.

14. ...,	T1A!
15. PxD,	AAA

18. RxC.
19. RxA.

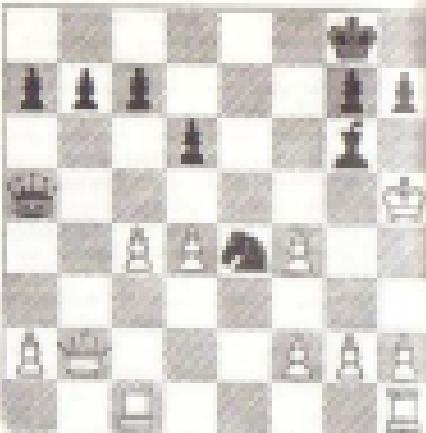
TIE
CTB+

Las negras podían también hacer la
matadura con PdT: 20. PxR, PxT. El
rey blanco sería incapaz de liberarse de
material. En lugar de esto, Vélez con-
sigue hacerlo con Biel capturando su úl-
tima pieza, y al intentar evitar una mi-
perdida de jugadas, Bobadilla elige una
malla redonda menos favorable para su
rey.

20. Bxc,
21. BxT,
22. AxB,
23. ATxT,
24. BxT,

CTB+
TIE
THT+
TxA+
AIC+

Posición final



Y sigue a lo siguiente.

Tartakower, como tantos otros maestros de ajedrez, ha tenido una vida errante. Nació en Rostov, sobre el Don, en 1887. Su larga carrera es la cosa, pero era nómada austro-húngara, y a partir de la primera gran guerra pasó a ser ciudadano polaco. Residió en educación primaria en la ciudad de su nacimiento, obteniendo una media grada en Ciencias y complementando sus estudios de Leyes en la Universidad de Viena. En lo demás que pertenece a la primera guerra mundial, fue probablemente Viena la ciudad donde se vivieron la mayoría de los momentos de nota, especialmente los plácidos más distendidos, como no habrá recordado en ninguna otra ciudad en un largo año tiempo.

Fue en este ambiente en el que Tartakower recibió su instrucción ajedrecista. Bien pronto (1906) triunfó entre cincuenta competidores, ganando el primer premio y el título de campeón de la Liga Alemana de Ajedrez, en el torneo principal internacional en Nuremberg. Poco meses después compitió los segundos y quintos premios con Masaryk y Vilman, en el torneo de maestros organizado bajo los auspicios del Club de Ajedrez de Viena. Sin embargo, no llegó a rebasar la expectación que despertó en el ajedrez mundial por estos triplidos progresos. Hasta después de la primera guerra mundial no obtuvo éxito que le collocara entre los más eminentes maestros. Solamente mencionaremos los más importantes: segundo premio, La Haya, 1921; segundo premio, Viena, 1922; primer premio en el torneo memorial de Schlechter, de la Asociación Austria de Ajedrez, Viena, 1923; primer y segundo premio, como

partidista en Prussewitz, en Noviakow, 1927, y otro vez en Londres, 1932.

Tartakower es, además, una personalidad probada en sus múltiples aptitudes. No solamente es doctor en Leyes, maestro y profesor autor de libros de ajedrez, sino que también ha ganado una reputación en la literatura mundial escribiendo para el cine, y es particularmente conocido por sus traducciones de la moderna poesía rumana al alemán y al francés. Frente su brillante inteligencia habla expresión en alemán y parísio, poseyendo una impresión fascinadora. Al presentar hoy datos de que todo esto era artificial, para el fin se comprueba la verdadera bondad de Tartakower, que hace difícil aprehender el fundamento real de sus dotes. Hay que concentrarse en su admirable capacidad para el trabajo y en una infatigable investigación de la verdad, con la cual resulta un encantamiento inato que impregna una y otra vez.

Entendemos la patología del jugador de ajedrez desde el punto de vista del báculo. Tartakower lo sabe todo, porque juega las aperturas que sería consideradas más fuertes. Quiere ganar el placer de elegir aquellas que se tienen por más débiles, para dominar los efectos de la teoría hasta donde sea posible. De esta manera ha contribuido mucha a la revisión de los viejos dogmas.

HOLANDESA.

Entre las aperturas que Tartakower bien revisó están el ataque holandés (J. Fréderic y la defensa holandesa (J. —

PIAR). Los intervinientes del ataque holandés son el de desenrollar las propiedades del primer jugador y el de correr en juego. Así, por ejemplo, es evidente que el PIR, para no quedar reducido a una inactividad por la situación del PIAR, tiene que ser desarrollado en Baudelaire, facilitando entonces las jugadas PIAB y ACAB. Tales consideraciones facilitan la defensa del segundo jugador, que puede acallar un juego corrido, sin desvirtuar su espíritu, obteniendo así una igualdad. El llamado Grandioso Front, 1. PIAR, mediante el cual el segundo jugador, sin suficiente justificación basada sobre la parcial violencia, sacrificando su peón, evita su consideración como la figura, y por ello es poco correcta. Las negras pueden recuperar el peón, pero tendrían que final.

Más allá de consideraciones que el ataque holandés, opone tanto en la actividad, es la defensa holandesa 1. PIR, PIAR. No debiera sorprender que una jugada buena como primera movilización de los negros sea esa recomendada como base para las blancas, que tienen un tiempo de ventaja. La gran diferencia consiste en el hecho de que las negras, debido a esta desventaja, facilitan sistemáticamente por la igualdad y deben quedar satisfechas con un sistema que la garantice, mientras las blancas, naturalmente, buscan un plan de desarrollo que les asegure una ventaja, siempre sea mínima. Ahora, la jugada 1. PIAR, probablemente tiene la misma desventaja que 1. PIAR principalmente porque desvela el plan de los negros y significa su contrarresto. La misma objeción puede hacerse a 1. PIR, después de lo cual la posición del peón tiende a convertirse en Rja. De esta forma la defensa holandesa tiene de combinar con 1. PIR y también con la defensa India 1. CIAR, que todas ellas, de acuerdo con las exigencias de la lógica, atacan la casilla 4R blanca, que se ha debilitado con la jugada 1. PIR, y así se entra en un tipo de defensa corrida, mientras que una temprana apertura del juego facilitaría la tarea de las blancas, que tienen la ventaja de salida.

Durante algún tiempo se creyó que se podía refutar la defensa holandesa alrededor de la partida inmediatamente, jugando en este de gambito 2. PIR el llamado posible Stanssen. Pero en cualquier caso se debaten la posibles de sacrificio un peón contra tan pronto, razón por la cual se parece muy correcto el sacrificio de peón. Despues de

- | | |
|----------|-------|
| 1. PIR, | PIAR, |
| 2. PIR, | PxP |
| 3. CIAB, | CIAR |
| 4. AJCR, | ... |

las blancas no avanzan más, porque no esperar el peón por R. & XC y CXP no constituye una amenaza; en efecto, las negras tendrían la ventaja, debido a sus dos alfiles. Por consiguiente, de cualquier forma que juegue el negro — naturalmente, no se puede jugar 4. PIIR, a causa de CXP — las blancas deben obtener un resultado ganadero con 5. PIAR. Las negras no pueden preparar contra esto. Tendrían necesariamente 6. PIAB; 7. PIAR, PxP; 8. CXP, PIR, contra lo cual Albrecht opone 8. PIIR, sin que de ninguna forma constituya una condicioneable defensiva del ataque. No parece que una buena continuación sería

- | | |
|---------|-----|
| 4. | PIR |
|---------|-----|

con el doble propósito de avanzar en el centro con PIIR y preparar el ataque largo.

- | | |
|---------|-----|
| 5. PIA, | PxP |
| 6. CXP, | AJC |

en cualquier caso, la posición de las negras no es mala.

Sin embargo, con objeto de evitar los complicaciones de este gambito, la defensa holandesa se inicia con 1. PIR, seguido de 1. PIR, 2. PIAR, o 2. CIAR, PIAR. Si las blancas juegan 2. PIR, hemos llegado a la defensa flamenca.

El gambito Stanssen está basado en una idea positionalmente correcta, aunque a veces toma formas absurdas. El objeto de la defensa holandesa es el de an-

obligan un punto avanzado en la casilla 4R de las negras, por lo general, 1.AB, P2CD, A2CD y la casilla del 4R blanco por 3.RC tratan de realizar ese plan. Si las blancas consiguen, sin perdidas de tiempo y sin peligro atacar posiblemente en las casillas AB y eventualmente 2D, el sistema de desarrollo de las negras ha fracasado y la partida se favorable al primer jugador. La casilla blanca 4R es, por ello, el punto estratégico más importante de la defensa holandesa, y, como regla general, desde la apertura en sí misma la batalla por su posesión. Si las blancas renuncian a la lucha por 4R y permiten a las negras con la defensa holandesa obtener una inconejorable partida con muchas posibilidades.

Para la batalla positional por 4R, las blancas tienen a su disposición dos estrategias que proceden de Steinitz. Una consiste en el desarrollo P4D, P4R, C4B, A4D, C4R, de tal manera que si en ese intervalo las negras han hecho las típicas jugadas mencionadas más arriba para dominar 4R, las blancas pueden combinar con P4R, y si se presenta la oportunidad, obviamente también con P4L. Sin embargo, este método de desarrollo no es libre de confianza, como todos los sistemas que buscan una gran ventaja sin la justificación de un error serio por parte delponente o de una acumulación previa de pequeñas ventajas. La posición de las piezas blancas en AB, A4D, AB y 3.RC puede ser arrancada por P4L o P4L.

El otro procedimiento, que ha sido adoptado en las últimas años por Göttfert, consiste en el desarrollo en fianchetto por 2. P4C. Este sistema es defendido para las negras, porque hace más difícil el desarrollo de su AD por 2.CB. Si las negras juegan ahora P4D para oponerse al A de 2.CB, las blancas obtienen un ataque contra el peón fijo negro con P4D, Según Göttfert, la mejor política para las blancas es desarrollar el CB a 3.RC y AB. Pero si las negras inician la defensa holandesa con P4L, esto es, después de 1. P4D, P4R, las blancas están obligadas a hacer la modesta jugada 2. C4B, si siguen este sistema. Naturalmente, la jugada 2. P4CB no tendría sentido, porque

las negras replicarían, no con la defensa holandesa, sino con P4D, y 2. P4AD no estaría de acuerdo con el espíritu del sistema que solamente utiliza el PAD como ataque, después que las negras han jugado P4D.

PARTIDA NÚM. 41

HOLANDESA

Tegel-Schoonman, 1932

Blancas: Masonry

Negras: Turtkowicz

- | | |
|----------|------|
| 1. PAD, | P4R |
| 2. P4AD, | P4AB |
| 3. C4B, | C4AB |
| 4. P4TB, | |

Una jugada que es característica del estilo defensivo de Masonry. Trata, naturalmente, de evitar A2CD. Vemos aquí que de lo que se trata es de la dominación del punto 4R, de acuerdo con la idea de la defensa holandesa. Aunque P4TD tiene esta explicación positional, no parece demasiado precisa para explicar la ventaja de calidad.

- | | |
|---------|-----|
| 4. | A4R |
| 5. P4R, | Q—Q |
| 6. A4D, | P4D |

Las negras eligen la formación Stewar-
well, que ya hemos visto en la partida Schlechter-Johner. La diferencia esencial entre las dos partidas radica en el hecho de que en este último caso las blancas podían desarrollar su AB a 4.R, y cambiarlo por el AR negro, después de lo cual las casillas negras del segundo jugador quedarían muy débiles. Sin embargo, si las blancas han cambiado su AD con P4R, la formación Stewart para las negras no tiene grandes inconvenientes, especialmente si tienen ventaja de desarrollo, como ocurre en la presente partida. Lo mejor de que disponen las blancas ahora es darle cuenta de que no han obtenido ventaja de la superior y superioria Stewart para igualar, por P4AB.

combinada con CIAR y continuas más tarde con CIR, o primera, como en otra posiblidad 7. CIAR y 8. 0—0, continuando entonces con 9. CIR y PIAR.

7. CIA,

PIA.

Observase aquí la posibilidad de hacer un error muy frecuente en esta formación: 1. ... CIR; 2. PXP; PXP; 3. DDC, y las negras, a causa del doble ataque contra AD y SR, tienen que decidir por CxC.

8. 0—0,
9. D2A,
10. PIAD,
11. ADC,

CIR
AID
C1D
...

Precisamente la primera taza de las blancas debería ser poner en juego enemigo AD. El desarrollo por CxD sería mejor si las blancas continúan con CIR. Sin embargo, Manasay no juega tan bien y elegíca continuamente, cosa que constituye su aburrida defensa.

Manasewich resuelve el problema del AD en tales situaciones con PXTD y ATT.

11.
12. TRR,

TIA
TET

Asesinando el sacrificio de A en 12.

13. PTC,
14. AIAA,

DPA
...

La posición blanca es ya bastante desagradable. La jugada que más nos habría gustado hacer, 14. C1D, habría sido refutada por las negras con el sacrificio del C en TAI. Las blancas habrían hecho mejor continuando la estrategia defensiva iniciada con la jugada del rey con 15. ADC y 16. C1D.

14.
15. TDIB,
16. CxC,

PACB
PTC
...

Formada. Después de 16. C1D, el sacrificio del caballo negro sería otra vez decisivo: 16. ... CxPA; 17. BxP, TxD+; 18. ADC, AxP+.

16.
17. C1D,

PAXC
...

La posición del rey Manas parece bastante comprometida; pero, por otra parte, el flanco de diosa de las negras está retrocediendo en su desarrollo, y si las negras resisten al ataque rápidamente, las blancas ganarán el tiempo necesario para su consolidación. Ver, por ejemplo, la siguiente plausible continuación sugerida por Tartakower: 17. ... CIAH; 18. ADC, CIC; 19. CIA, AID; 20. TIR, TIAR; 21. PAC, etc.

En lugar de esta luciosa continuación del ataque, Tartakower demuestra la superioridad de su posición invocando un tipo de combinación sin precedentes en la literatura del ajedrez. Sacrificando primera torre para desbaratar la manilla de peones que protege al rey, y entonces, rápidamente, rompiendo el desarrollo de enemigo de diosa, a pesar de su gran desventaja material. La posibilidad de hacer esta combinación es dada al hecho de que, aunque las piezas blancas parecen estar bien situadas en el flanco de diosa, como lo demuestra Tartakower, han de realizar una larga y pesada maniobra para proteger su flanco de rey.

Como las negras, después de su sacrificio de torre, se confundían con su inmediato ataque, sino que completaron su desarrollo, las blancas no se van limitadas a hacer jugadas formales, sino que tienen muchas más elegir. No es el propósito general pedagógico de este libro examinar todos los detalles de las posibles variantes. El haría en que, a pesar de los numerosos análisis, no se ha encontrado una defensa satisfactoria para las blancas.

17.
18. RxD,
19. RTI,

TxP
DxP+
...

Una jugada débil sería ADC. Las blancas deben reservarse la opción de jugar su torre a TTR vía DR.

19.

CIAH

La elevada del C blanco en 2D constituye el elemento esencial de la combinación.

caso de los negros. Después de 18. ..., B x PC, seguiría 19. CIC, y la dama blanca podría acceder a la defensa del Flanco de rey.

18. TIR,	B x PC
19. CIC,	CxT
20. RID,	AxH
21. TJA,	BxT+
22. RIC,	AGC

Este obliga a las blancas a entregar la caballo. Pregunten si 22. TJA, entregarían des-
pues de 23. ..., TJA; 24. RID, TJA;
25. AIA, ABD (amenazando TBT); 26.
AIR, PGC; 27. CED, DSC, no llegaría a
una situación en la cual las blancas, a
pesar de su gran superioridad material,
estén completamente perdidas contra la
negra C—D—A.

23. AIA,	...
24. AIA,	...

Esto es el punto crítico de la atmósfera
máximo. Como el mismo Tartakower afirma, las blancas deberían jugar 24.
TBT. Tartakower hace notar que con tal
los negros continuaron dando vueltas de
la situación con 25. ..., AXT+; 26.
DxA, DHC; 27. AIA, PGC; 28. DHTL,
BTT; 29. ABR, CIA; 30. TJA; TICB;
31. TAA, PAB; 32. PxPR, D x P; 33.
DHT, TSC; 34. ACD, PRB; 35. P x P,
PxP+; 36. RIC, DTC, pero para por
ello la favorable combinación de las blancas
37. TNC, TBT; 38. B x T+,
BxG; 39. ABD.

Naturalmente esta demostración no
quita la impresión de la combinación.
La totalidad de la variante es mucha
menor y no es lo suficientemente convin-
cente.

25. ...,	Axt+
26. BxA,	PGC
27. RIC,	TIR

Las negras completan su desarrollo y al
mismo tiempo amenazan TJA; 28. DHT,
TBT, ganando la dama.

28. AIR,	...
29. AIR,	...

Las blancas espesan almidones a su
vez dividiendo la pieza. Así, si 29. ...,
BxT+; 30. D x D, P x D+; 31. R x P,
T x A, las blancas, a pesar de su des-
tajo material, observan una fuerte pa-
sividad con 31. CID y 32. AAT.

30. ...,	T x A+
31. AAT,	...

Las negras terminan la partida con
esta.

32. R x T,	PAB
33. RIC,	...

Tartakower sugiere aquí, las diez al-
gunas continuaciones: 1.º 30. A x P,
Cx A+; 31. RIA, AGC; 32. TIR,
CTR+; 33. RIA, BxT+ y AAT; 34. RIC,
AGC+; 35. RID, BTI, etc.

36. ...,	AGC
37. A x P,	...

Después de 31. TIR, las negras estable-
cen su ventaja simplemente con 32. ...,
P x PD; 33. P x PD, AIA; 34. A x P,
Cx A; 35. BxT, D x D+; 36. T x D,
CTR+ y C x P.

37. ...,	C x A
38. TIR,	CIA
39. RIA,	DHC
40. P x PR,	...

Las blancas han perdido la energía para
defenderse. Pero incluso después de su
mejor jugada 34. RIA, la combinación in-
evitable se habría tardado mucho. Des-
pués de esto las negras podrían continuar
el ataque con DHT o PTK.

34. ...,	AIA+
35. RIA,	CDC+
36. Abandono,	

Dmitri Bogoljubow nació el 14 de abril de 1889, en el Gobierno de Kiev (Ucrania). Otros resultados muy dignos son los torneos y campeonatos. Sin embargo, algunas de sus victorias fueron lo suficientemente buenas para que hoy día sea considerado uno de los principales aspirantes al título mundial. Estas victorias fueron: primer premio en el gran torneo de Petrovaradín, 1922 (defensor de Alekhine); Corfú, 1923 (compañero con Alekhine y Maroczy); Moscú, 1923 (defensor de Capablanca y Lasker); Berlín, 1928, y Krasnogorsk, 1928 (defensor de Capablanca).

Como resultado de estos grandes éxitos debió sin duda Bogoljubow ser incluido, en numerosas entre las principales revistas de la actualidad, sino entre los más frívolos de la historia del ajedrez. En lo que a este libro se refiere, nos interesa bien todo lo contrario de si ha contribuido o no en algo esencial al perfeccionamiento de la teoría y al mejoramiento de la técnica ajedrecística. Bogoljubow mismo ha dicho una vez que antiguanteriormente jugaba de una manera más moderna; pero que, recientemente, en sus partidas había adoptado una forma más clásica. ¿Dónde nos sitúamos qué sobre resultados de clásicos, ¿El de Murphy? ¿El de Steinitz? ¿O el de Lasker?

Como hemos dicho antes, Bogoljubow es un jugador experimental, que juega muy desigualmente, pero que arrolla a todos sus oponentes cuando ya completa dieciocho años. Y así en juegos nos da la impresión de ser más bien un loco-

so de la naturaleza que el resultado de consideraciones técnicas; una corriente salvaje que rompe todos los diques. Así, la conducta de Bogoljubow en sí misma, su infinito optimismo, debe ser un factor crucial en sus éxitos. Desde que todos los maestros de primera clase han perfeccionado su técnica hasta el máximo grado, el elemento psicológico tiene una importancia mayor que en el pasado, y la credencia en sí misma es extraordinariamente importante. Además, esto habrá sido establecido científicamente. A este respecto nos podemos referir a las resultados de las pruebas psicológicas hechas por los profesores rusos de Universidad con los maestros que tomaron parte en el torneo de Moscú de 1923.

En los últimos años ha sido constante general juzgar una posición dinámicamente, en contraste con otra, propiamente hablando, explicando el punto de vista en términos de fuerza, de una posición (punto débil, etc.). Podemos pensar, naturalmente, pueden ser buenas si son espacios de desarrollo planas. Por el contrario, una buena posición, despejada, que parece mejor, puede ser mala si no es capaz de desarrollar ningún plan que la haga más fuerte. El juego de Bogoljubow, en particular, está caracterizado por su fuerte dinamismo. Es posible que las fuentes de la fuerza de Bogoljubow pase en otra fase de la partida, la cual ha sido apurada extenuadamente hasta hoy, de tal forma que la última palabre acerca de él debe ser reservada a los generaciones venideras.

INDIA

Platyn, 1922

Blancos: Bogoljubow
Negras: H. Wolf

- | | |
|----------|------|
| 1. Pd2, | C1A2 |
| 2. Pd4D, | PB2 |
| 3. C1A2, | PA4 |
| 4. C1A, | |

La probabilmente la mejor respuesta para las negras es 4. Pd2 el espacio abierto por las negras en su última jugada. Pero Bogoljubow decidió evitar el desarrollo que se derive del gambito Blauenthal 4. Pd2D+ cuando el capitán correspondiente... que habría sido intranquilo en la práctica de los maestros en el torneo de Platyn por Alchimov, apertura no bien conocida entonces.

- | | |
|-----------|-------|
| 4. | P x P |
| 5. C x P, | A5C |
| 6. A2B, | |

En tales posiciones de la Defensa India, los blancos tienen al principio del medio juego mayor ventaja en espacio. Para los peones negras que no han sido movidos y que tienen la partida negra, pueden representar una ventaja en el D-III cuando un espacio robarán en those hasta importancia, de donde se deduce que las negras deben simplificar todo lo posible. Esta simplificación es posible aquí por la réplica inmediata 6., A x C; 7. N x A, C5B. Despues de lo cual los blancos no pueden retener los dos alfiles con 8. AxC, por la réplica C7T; 9. A2T, DdT+. En la presente partida, las negras continúan su desarrollo simplificando:

- | | |
|---------|------|
| 6. | P1CD |
| 7. Pd2, | A2C |
| 8. A2B, | Q—Q |
| 9. Q—Q, | C7T |

De acuerdo con el principio espacio más amplio, según el cual las negras en posiciones restringidas, deben simplificar. La jugada C3A es preferible. No tiene alcance para las negras confirmar la premisa sobre el punto SR, ya que los blancos

tienen a su disposición la jugada P1A, que haría caer en 12 movimientos.

- | | |
|-----------|-----|
| 10. P1TB, | A1B |
| 11. T1A, | C4A |
| 12. P1A, | |

Si examinamos el tablero en su totalidad resulta evidente la inferioridad de las negras, debido a su espacio espacioso. Todas sus piezas se encuentran unidas entre sí. Por ello se halla comprendido que las negras tratan ahora de trastocar a todo costo con sus peones centrales, para obtener el espacio necesario donde moverse, pero ya es demasiado tarde. Al mismo tiempo, la jugada natural Pd2 daría al primer jugador una clara ventaja de posición después de 13. Pd2D, C2B; 14. P x P, C x P; 15. C x C, A x C; 16. Caa. Esto daría a las negras a jugar Pd2, preparándose con PdC para impedir el avance del caballo blanco a SAR. Normalmente PdC debilita la posición de su rey, siendo esta consecuencia de su posición retroagida.

- | | |
|-----------|------|
| 12. | P1C |
| 13. Pd2D, | P-d2 |

De cara hacia el C no tiene una retirada deseable. Las negras esperan sitiando en SR.

- | | |
|--------------|-------|
| 14. P x C, | P x C |
| 15. Pd x PD, | P x P |
| 16. Pd2, | Pd2 |

Ahí, la partida ha pasado del estadio ultramoderne, con un centro de peones móvil, a una de las posiciones consideradas por los partidistas antiguos, donde los peones están fijos. La situación se pone económica más claramente. Los blancos tienen una clara ventaja de posición, primero por su mayor control de espacio, y segundo por la debilidad del flanco de rey negro. El camino natural para recuperar un ataque contra este lado sería 17. P1A. Sin embargo, las negras se defienden con A1A; 18. A1B, A2C, combatiendo con Dd2. Como esto es frenético, Bogoljubow sabe coordinar las posibilidades en ambos flancos con su plan general.

- | | |
|----------|-----|
| 17. T1C, | D1D |
|----------|-----|

Bogoljubow podía contar con una rápida victoria porque que AIA habría dado al primer jugador una clara ventaja en el flanco de dama, que habría podido mejorar con DdT.

18. PdA,

Ahora AIA no obtiene una prolongada defensa. Esto es el significado de la previa jugada de los blancos.

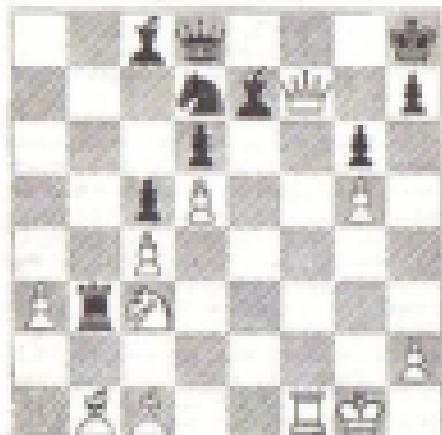
18.	TIC
19. PdA,	AIAO
20. AIO,	DID
21. DIA,	TXT
22. AXT,

Blancos creían que su ataque en el flanco de rey no era lo suficiente fuerte para ser decisivo, abandonan a los negros y proponiéndoles en el flanco de dama.

22.	TIC
23. PdC,	TPC
24. AIA,	TIC
25. PdC,	CIO
26. P x P,	PAxP
27. DTA+,	RIT

Posición después de 27., RIT

Negro: H. Wolf



Blancos: Bogoljubow

28. AxPL,

Bogoljubow estaba decidido a hacer este sacrificio hace varias jugadas. Había sido un error jugar 28. AIA, porque los negros no habían tenido oportunamente en AIA, puesto que tienen a su disposición la jugada CIC.

28.	PHA
29. DpP,	DIC
30. DDT+,	DTT
31. DBB+,	CIA
32. TPA,	DTA
33. D x A,	D x A+
34. TIA,	TXC

El sacrificio de dama es el único procedimiento de evitar su mate rápido.

35. D x C+,	RIT
36. DTA+,	RIT
37. TXD,	T x T+
38. RIA,	Abandona

Partida n.º 41

DEFENSA HOLANDESA

Baden-Baden, 1923

Blancos: Bogoljubow
Negros: Miles

Esta partida nos da otro ejemplo del uso de Bogoljubow de maniobra, en un momento crucial, manteniendo en marcha más que el peón en su lucha relativa entre él. El efecto es más sorprendente, porque el centro se encuentra completamente bloqueado por peones.

1. PdB,
2. PHCR,

Este tratamiento de la Defensa Holandesa, original de Steinitz, es de uso general en la actualidad. Su principal objeto es ejercer presión sobre la larga diagonal, y así impedir el desarrollo en flanco corto del Alfil negro, ya que el peón de d4 le impide hacerlo en esta dirección. Para oponerse a esta presión, los negros están obligados, como en esta partida, a adoptar la formación Steinitz.

L.	CIAR
R. ABC.	FIR
4. CIAR,	FAD

Las negras podían esperar para hacer esta jugada con objeto de no facilitar el plan de desarrollo del primer jugador. Se advierte que la formación Steinitz esfuerzo en establecer cuando posible un segundo el A11, porque en cambio crea puntos débiles. Las negras han debido esperar a que el primer jugador haya recaído en AD con FIR, para jugar FAD.

5. BxG2,	AJD
6. PxA,	FIA
7. CIA,	CD2D

Si las negras hubiesen tomado el PAD, los blancos no habrían recuperado con CD2. Aunque así se preferentemente daría la primera jugada se pondrá recuperar el peón, las negras no deben expresarlo, ya que entonces la disposición de sus fuerzas no tendría sentido y conduciría a un rápido colapso frente a la superioridad de las blancas en el centro para obtener caminos.

8. D1A,	C5B
9. B1T,	...

La columna CB tiene que ser mandada al ataúp.

9.	DJA
10. A4A,	...

Véase el comentario a la cuarta jugada de las negras.

10.	AxA
11. PxA,	B1T
12. FIR,	CD1A
13. C1B,	C1D
14. T1C,	CxCB
15. PxxC,	CxC
16. Px'C,	...

Más natural sería 16. DxC. Para desgajarse sobre conservar la opción de recuperar con PxC y probablemente está pensando también en un ataúp por la columna de CB.

La posición negra es inferior, debido a su inadecuado alfil y a la debilidad de sus casillas negras. Sin embargo, no es fácil ver cómo en posición tan desequilibrada pueden penetrar los blancos.

16.	AJD
17. TxD,	PCD

La mejor jugada, que destruye todas las posibilidades de penetración de los blancos en el flanco de dama, y que además permite dar al segundo jugador una posición superior, puesto que después del cambio en AD negro o ACD, el peón blanco de 2AD se debilitaría. Por otra parte, el flanco de rey está tranquilo y las negras no tienen nada que temer por aquí.

18. DDC,	O-O
19. B1T,	...

La debilidad de las casillas negras se hace sentir, es cierto; pero las negras se pueden proteger todavía adecuadamente contra una invasión directa de la dama blanca.

19.	TxD
20. PxC PC	

Como se advierte más arriba, esto parece malo a causa de la persistente debilidad del PAD, por cuya razón se podía esperar PxD, con una clara tablas. Sin embargo, el objeto de esta jugada se veía en seguida.

21. B1T,	...
----------	-----

Esta jugada, aunque parece sorprendente, abre el lado de rey, donde la amenaza 22. AxC, PxC A1; 23. DxD. Ademáis, el flanco de dama está amenazado por 22. A1A, debilitando las negras en la columna principal con 21. B1T.

21.	D4T
----------	-----

Después de D4T, Raspailhove tendría a su disposición una no menor elegante continuación de ataúp que en la presentación, principalmente: 22. T x P, P x T; 23. A x P+, y entonces:

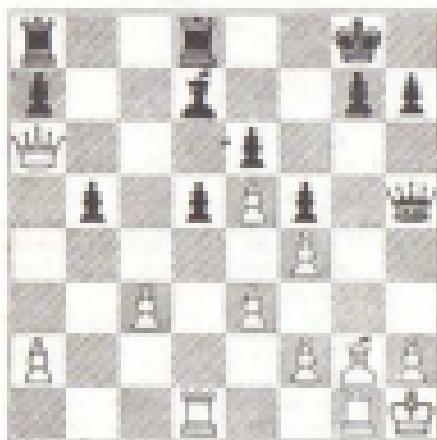
A) 23. ..., R1T; 24. A'NT, TKA;
25. TIC, T1B; 26. PdL, etc.

Para evitar esta variante las partidas que jugó Mieses R1T, puesto que ahora con 23. ..., DIR, ganaría.

B) 23. ..., R1A; 24. TCA —una jugada magnífica; todas las demás, tales como 24. DdD+; o 24. PdL, conducirían automáticamente a tablas; 24. ..., R1T; 25. PdL, y las negras no tienen defensa.

Posición después de 22. ..., DGT

Negras: Mieses



Blancas: Bogoljubow

22. ANPL, —

El imponentable centro en apariencia es abierto, y la diosa Blanca, situada en el punto más alejado del flanco de damas, obtiene la victoria en el final de toro.

22. ,	PxA,
23. TxC+,	R1T
24. DdA+,	R1C
25. T1C+,	DQC

Evidentemente, Mieses esperaba este sacrificio de damas y no consideró pertinente la combinación de los blancos, puesto que él quería tener una torre y tablas por la diosa. Sin embargo, la clave de la combinación pasa en el centro de pos-

iciones blancas. Haciendo ahora, el mal, de aquí en adelante, tomaré parte decisiva en el ataque.

26. TxD+,	FxT
27. PxA,	T1AD
28. PdL,	ADA
29. DdA+,	R1T
30. PxA,	T1CB
31. DdA,	T1AD
32. DdA,	PdL+
33. R1C,	A4D

Una colada. Si los blancos intentan el A en seguida, las negras se salvan por P x PA.

34. PTA+,	T1C
35. D x A,	Abandona

La partida que sigue es extraordinariamente característica del estilo optimista de Bogoljubow. No muestra con qué facilidad en el centro y retrasado realiza sus planes, incluso en una posición donde él, al mismo tiempo, desecha las maneras de su oponente. Este estudio no es del todo recomendable objetivamente, pero desde el punto de vista psicológico hay mucha que hablar de él. Esta lógicamente ligada a la escuela en ejercicios. Sérvicos de Bogoljubow, lo sabrán que Lasker, en una de las mañanas que ha tenido una excepcional buena suerte, Esta suerte no es insuperable, no obstante, sino una consecuencia del método de juego.

La mayoría de los jugadores en una posición peón por peón cometen el error de intentar impotenciar a todo costo, sin reparar en las respectivas posibilidades de la situación. El resultado más frecuente es el de precipitar la pérdida de la partida. Para comprender esto es necesario imaginarse la psicología del jugador que se da cuenta de su ventaja. Su principal emoción será negativa: la ganada, evitada, desplazada, desaparecida y, sobre todo, deshecha. Así es natural que los desesperados ataques de su oponente fallen casi siempre. Al objeto de jugar correctamente en posiciones peón por peón, se deben conocer y usar pacientemente las habilidades psicológicas del jugador que tiene la ventaja. Estas habilidades consisten en el hecho

de que deben evitar complicaciones y simplificarse; que la guerra ganar de la manera más simple, sin expender ninguna mayor energía y, especialmente, sin hacer ninguna sacrificio.

Por consiguiente, el procedimiento más sencillo correcto para un jugador que se encuentra en esta posición es como sigue: debe fortalecer su posición lo más posible y extender sus posiciones fuertes y débiles que así, posiblemente, obligará a establecer, de tal manera que en adversario, que ya ha realizado un cálculo y que espera ganar con violencia partidas, encontrar verdaderas debilidades en su enemigo que no son fácilmente visibles. En tales casos, el referido sencillo posicionamiento de la partida tiene mayor importancia que imaginarse posibles ataques y complejas combinaciones contra un adversario que ya tiene ventaja y que, como se ha hecho antes más arriba, sólo piensa en simplificar.

Un bonito ejemplo de esta manera de salvar la situación lo tenemos en la segunda partida del match Tarrasch-Lasker (la número 28 de este libro). Allí la impresión que da después de la apertura es que la posición de Lasker se ha hecho insostenible, y posiblemente Tarrasch se sentiría ya seguro de ganar la partida. La idea de Lasker no es, sin embargo, de defensa de la posición de su rey, sino la creación y ocupación de un punto fuerte de su KB, y en este punto fuerte Tarrasch se detiene, porque, demandando jugar, no con el mayor vigor, sino por los medios más sencillos, hace por poco, ciertamente, varias buenas jugadas defensivas.

La siguiente partida se desarrolla en esencia de la misma forma. La posición negra parece muy débil, porque tienen un peón sitiado y bloqueado en 6CD y, además, el blanco desbloquea y negro está expuesto al ataque. Exactamente igual que Lasker hizo en la partida anterior mencionada creando un punto en KB. Bogoljubow, con la mayor conservadura, se aprovecha de las verdaderas posibilidades de la posición. Estas son la columna de roya, que ha sido debilitada por la jugada blanca P4R y la debilidad de

la otra diagonal que va de 1TR blanca a 6CD, dando especial importancia al punto donde se crean las dos blancas, es decir, el KB blanco. Las dos partidas tienen todavía una conclusión posterior, ya que lo mismo Lasker que Bogoljubow, en una refutación para utilizar las verdaderas posibilidades de la posición, se hacen caso de los ataques de su adversario, permitiéndole la devolución de la posición de su rey por A×PBR.

La muestra de Lasker en el tratamiento de posiciones inferiores es débil, o sea psicológica tendencia a pensar sobre el tablero. En el caso de Bogoljubow es evidentemente la consecuencia de su optimismo, de su fe en su estilo.

Partida n.º 44

DIFENSA SICILIANA

Berlín, 1926

Blancas: Von Reichenau

Negras: Bogoljubow

1. P4R,	P4AD
2. C3AR,	P4R

Muchos analistas consideran mejor en este momento 2. ... C1AD, en el sentido de que las blancas deben obtener la mejor partida si pueden jugar P4AD, puesto que la posición de las negras en la columna de AD es uno de los principales factores de la defensa siciliana. Comparto con el comentarista de la partida Masserey-Keres, después de 2. ... C1AD; 3. Pd1, PxP; 4. CxP, las negras pueden con C3AR forzar la devolución del PAD al jugar el blanco 5. C3A, mientras el enemigo de 2. ... C1AD lo juega en 2. ... P3R, como en esta partida, las blancas pueden defender en PR en la 3.ª jugada con A3D. Como muestra la presente partida, ninguna de las adversarias considera fuerte la jugada 5. A3D. Bogoljubow prefiere 2. ... P3R, porque le más importante para él es poder desarrollar en CD a TD o a 2AD, según las circunstancias.

1. Pd5,	PxP
2. CxP,	Cd8
3. Cd6,	f10
4. Ad2,	Ad2
5. 0-0,	0-0
6. Rf7,	Rf7
7. Pd5,	Pxd5
8. PxP,	A1C

Se puede observar que las blancas se guían en su desarrollo por el famoso ejemplo de la partida Maroczy-Duras, Schenzenberg, 1923. Pero evidentemente Duras en esta partida permitió que los apuntaran bastante. Bagolyjew se aprovecha de la ligera desventaja que impone la de otra forma magnífica jugada Pd5, en donde él misma ante todo explota la debilidad de la gran diagonal blanca que va de Tf8 a Tf1 y especialmente la casilla A8, para obtener contrachances.

11. Ad4, Pd6

De dos filas, pero sólida.

12. ..., PxP

Después de PxP, las negras responden con Cd8.

13. ...,	PxP
14. Dd2,	Cd8
15. CxG,	AxG
16. Ad2,	...

A esta situación se le que nos referimos en la introducción de esta partida y en la cual todas las chances parecen estar del lado de las blancas. Pero ahora las negras comienzan a oponerse en la cuestión de rey y en la gran diagonal blanca.

17. ..., Tf8
18. Td8,

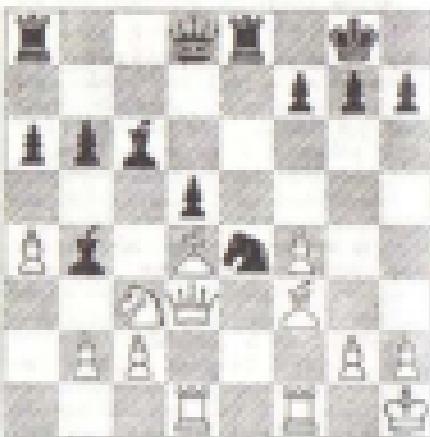
AxG

Con objeto de debilitar el punto d8 con la ausencia del caballo en d4D.

19. Ad4, Cd8

Posición después de 17. ..., Cd8

Negras: Bagolyjew



Blancas: Fox-Nakamura

Este parece un error y, sin embargo, ha sido profundamente bien meditado. Es compañero de la jugada Cd8 en la segunda partida del match Tarrasch-Lasker, mencionada más arriba.

En esta posición, dirímos y al parecer decisivas continuaciones, están a disposición del primer jugador. Pero es un hecho, sin embargo, que las negras tienen algún contraataque en cualquier caso, por ejemplo: 18. AxG, PxA; 19. Dd4, Tf8; 19. Ad4, AxAd; 21. Td8, Tf8; T, y las negras con sus dos alfiles y en fuerza propia podrán tener una preventiva compensación por su pérdida de material; o 18. AxG, PxA; 19. Dd4, AxG; 20. Dd8, PxR; 21. AxP, Dd8. Las negras han perdido un peón, evidentemente, pero han obtenido una gran presión en la columna de rey y en la gran diagonal (BCCD), y, puesto en la peor, definitivamente perderán el duelo, a causa de los alfiles de diferente color.

18. Ad4, Cd8

Esta es la mejor y más peligrosa continuación de que disponen las blancas.

que los negros no han pasado por alto, sino que han tomado en consideración, como se verá en seguida:

14. RHT
15. RICP ...

Los blancos, pensando que la victoria estaba ya en sus manos, desconfiadamente hacen la jugada que resta la pérdida de calidad de que estaban amenazados por QxC1 y CT1. Deben entregarse la calidad y devolver con ello los nuevos peones fueros adquiridos por los negros. Con dos peones y una buena posición por la calidad habrá novedad posibilidades de ganar la partida; por ejemplo: 16. CxP, QxC+; 17. RIC, CT1; 18. TxC, AxA+, etc.

16. PFAI

Con esta jugada los negros ganan una pieza y la partida.

20. PIGR, ...

Si en este momento o después juegan los blancos RxC, para continuar después de PxA con DRA1, los negros hacen fracasar este plan interponiendo la jugada AxA+,

20. RCT
21. CxG, PxC
22. D4A+, RxA
23. DxAAA, AAA+
24. RHT, PxA
25. DxPRA, TRR

Una fuerte terminación. Los blancos no pueden tomar la torre de TRR, porque pierden mate con TRR.

26. DTC+, RHT
27. Abandono.

Fuente obra: El

GAMBITO DE DAMA

Berlín, 1928

Blancas: Jolser
Negras: Bagolyjew

1. PAD,	CJAR
2. PIAF,	PIA
3. CAR,	PBD
4. PIR,	PIR
5. AID,	...

La idea es esperar un tiempo en el desarrollo del CR, con objeto de llevando a D2 o a DAD, según las circunstancias. Como se verá en seguida, esta premisa permite la variante Mieses. Los negros podrían realizar una formación Gambito con CR, en la cual el mejor sitio para el A blanco es DR.

5.	CGBD
6. O—O,	A2E

La única posibilidad de ataque de los blancos reside en el C de DAD en combinación con PIR. Anticipándose a esto, Bagolyjew coloca su A en DR y no en el aparentemente más seguro D2.

7. CIA,	O—O
8. PIR,	PxPR
9. CxP,	PIGD
10. DRE,	A2C
11. TIR,	...

No podíamos negar el desarrollo del AD. Al mismo tiempo, como hay un gran número de casillas para él, no es tan fácil elegir. Más de acuerdo con la posición parece ser PIID y AIC. Como más pronto o más tarde los negros tendrán que hacer la jugada liberadora PIA, el A tendría en una bonita diagonal de ataques. Como Jolser se pone lógica su idea y debería intentar reservarse todas las posibilidades, eligió la jugada del adverbio, que no es completamente mala, visto luciendo P en otraca, por cierto.

Tales jugadas resaltan la diferencia entre Bagolyjew y la mayoría de sus ope-

así, Bogoliubow tiene siempre adictiva confianza en la ejecución de sus planes, no teniendo por ello vacilaciones ni pérdidas de tiempo al realizarlos. Aquí también, a pesar de ser el segundo jugador, gradualmente toma la iniciativa.

- | | |
|-----------|-----|
| 11. ... | B2A |
| 12. A2C, | T2B |
| 13. CxC+, | ... |

Los blancos tratan de luchar en C o SR. Habría sido mejor concentrar ya a todo tipo de ataques y hacer todas las preparaciones posibles para combinar y simplificar después de P4R de los negros, que era de esperar.

- | | |
|----------|------|
| 14. ... | CxC |
| 15. C3R, | P4A! |

Los blancos desean evitar esta jugada realizando en C o SR. Los negros podrían replicar a 15. PxC con DxCP, porque los blancos pueden sacrificar su A en TT después de combinar en SR.

- | | |
|----------|------|
| 15. PxC, | PxC! |
|----------|------|

Superficialmente podría parecer que los negros están en inferioridad a causa de que su peón es casi completamente seguro, y por otra parte, la mayoría de piezas blancas en el flanco de la dama se desvanece valor, porque el PCD nunca podrá pillar de A2. Así resulta evidente que Bogoliubow tiene un peón de ventaja en el centro, la movilización del cual es el difícil problema de la continuidad de la partida.

- | | |
|----------|-----|
| 16. P4A, | ... |
|----------|-----|

Los blancos están esperando en volcar su centro del punto RR, con objeto de hacer posible a los negros la realización de su peón de más en el centro. Hay que tener notar que el sacrificio de A en TT no tendría éxito, porque los blancos podrían obtener tablas con 16. AxC!, ExA; 17. TxD, CxT; 18. DxD+, los negros tienen una mejor línea de juego en 16. ... CxA; 17. TxD, DxD+; 18. CxD, CxA, y conservan más de lo equivalente a una dama.

- | | |
|-----------|------|
| 16. ... | TxD |
| 17. A2A, | TxT+ |
| 18. TxD, | TxD |
| 19. TxD+, | DxD |
| 20. DxD, | DxD! |

En vista de la amenaza A2A y de la falta de protección del PTD, los blancos deben ahora dejar la posesión de los dos alfiles a los negros mediante el cambio en SAB. Aparentemente Johnse piensa que los negros no podrán hacer efectiva esta ventaja, debido a la fuerte posición de su C en SR. Pero como Bogoliubow menciona la manera de demostrar la superioridad de sus alfiles, 21. DxD habría sido preferible, ya que los negros no habrían podido tomar el PTD; por ejemplo, 21. ... PETR!; 22. AxC, DxDP; 23. AxC, PxA (si AxA, entonces 24. DxD); 24. DxD, PAA; 25. DxD, etc.

- | | |
|----------|------|
| 21. AxC, | DxD+ |
| 22. S2A, | DxD+ |
| 23. RxC, | AxA |
| 24. PxC, | PTR |

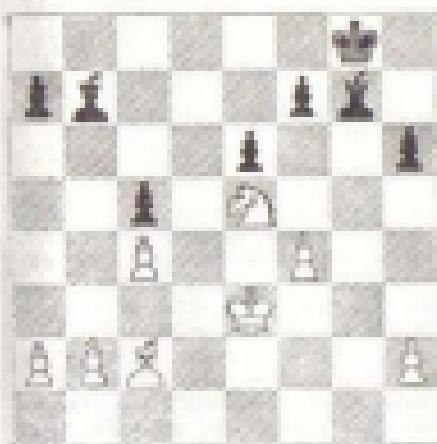
Algunas más tarde la fuerza de los dos alfiles se hace sentir más fuerte, no se debería considerar este final como ejemplo típico de la superioridad del par de alfiles. En tal caso los negros deben aspirar, sobre todo, a restituir el peón del C con PAA, y los blancos, en su jugada 23, han debido tomar con peón en lugar de AxA. Ahora, como antes, la ventaja principal de los negros consiste en un peón de ventaja en el centro, que el PCD no compensa, puesto que no puede avanzar.

- | | |
|----------|------|
| 25. R2R, | PAC |
| 26. R1R, | PxP+ |
| 27. PxC, | ADC |
| 28. PxC, | ... |

Al parecer la buena jugada 28. ADC habría resultado a un final de queen ganado por los negros después de AxC; 29. RxA, PAA+ con AxC. El peón de ventaja de los negros en el centro se convertiría en un peón ganado y protegido.

Posición después de 27. ..., A7C

Negros: Bogañez



Blancos: Jofre

28. ..., P4A1

El principio de la maniobra devolvió el A1 a 3D y el rey a 3AR, después de lo cual el C1 iba a abandonar 2R, y así habría llegado el momento en que los negros pudieran disponer de una superioridad en el centro con P4B. Entreviamente, el P de 4AR ofrece un importante refuerzo frontal posterior para el AD en 3R.

29. P4T0, P4T0

30. A3D, ...

Los blancos solamente pueden esperar. Despues de A1B, A3K obligaría por completo la partida blanca.

31. ...,	A3B
31. A2R,	R2C
32. A3D,	A3D
33. A2A,	A2A
34. A3D,	A3D
35. A2A,	R3A
36. C1A,	...

La jugada 36. C1A no evita la ruptura con P4R, puesto que los negros tienen a su disposición A3R.

36. ...,	P4R
37. P4R+,	A3P
38. A3D,	...

Los blancos entregarán P4E esperando obtener una tablas en vista de las alzas de color contrario. La partida continúa posible en cualquier forma, ya que los blancos juegan con un peón de menos, y además, tienen poca posibilidad. Despues de 38. P4T, la continuación inmediata sería A7C; 39. P4T0, A3A+; y P4A = A3R.

39. ...,	A3C
40. R x A,	A x P
41. A2R,	P4R
42. B3B,	A3A+
43. B2A,	...

Despues de 41. R1D, los negros continúarian con A3A y R3A.

42. ...,	A3A
43. P4T,	R2D
44. A1D,	R2D
45. A2E+,	...

El PC no se puede salvar.

45. A2E+,	
46. ...,	R7A
47. Abandona.	

Aaron Nimzowitch nació en 1882 en Riga. Sus más importantes victorias fueron: segundo y tercer premio, compartidos con Spielmann, en San Petersburgo, 1912; primero y segundo premio, compartidos con Rubinstein, en Marienbad, 1922; primer premio en Dresden, 1928; primeros premios, compartidos con Tartakower, en Nuremberg y Lánskoo, 1927; primer premio en Berlín, 1930; primer premio en el fuertemente disputado torneo de Cartagena, 1929.

Mientras Spielmann basó en el retorno al viejo estilo su posición una salida a la decadencia que el juego había sufrido después de Steinfort, Nimzowitch se salió por lograr un mayor refinamiento en la aplicación práctica de los principios de Steinfort. Spielmann, jugadas combinadoras y de ataque, fue un conocido enemigo de los tableros blancos, que trataban de ganar por pura estrategia; para Nimzowitch, la combinación era el medio necesario para demostrar la superioridad estratégica de una posición. En esto fue el más destacado maestro de un grupo que, en la terminología de Tartakower, se ha llamado con frecuencia «hipermannismo». Pero es incorrecto hablar de una escuela hipermannista. Es lo único que coinciden en es que todos ellos son «explicadores» que tratan de desarrollar más allá las leyes de la estrategia ajedrecística, que fueron fundadas por Steinfort, y así hacen sistemáticamente jugadas Rojas desde el punto de vista de las viejas reglas. Sin embargo, dentro de esta coincidencia, los llamados hipermannistas tienden de manerar las más variadas vías, pues las conclusiones finales están reservadas todavía al futuro.

Que la opinión de los aficionados casi influenciada exclusivamente por los últimos resultados, se puede ver en las páginas que han pasado sobre Nimzowitch. Cuando durante varios años no obtuvo éxitos, se jugeó se consideró barroco, soberbio —julgar que todos los innovadores, incluido Steinfort, han tenido que saltar—; pero desde que obtuvo éxitos fue considerado como un gran estratega puramente.

Inició sus investigaciones en el campo de la estrategia impugnando y corrigiendo muchas de las teorías de Tarrasch que se había generalizado demasiado dogmáticamente. Por ejemplo, Tarrasch sobreestimaba el valor de los peones del centro en la apertura de la partida. Nimzowitch demostró que la dominación del centro —que es la verdadera aspiración de la apertura— es posible sin sin peones, por la simple utilización de piezas, ya que los peones se pueden convertir en dalias obstructivas. También sobreestimaba Tarrasch la dominación de la posición restringida. En este sentido, Nimzowitch redijo la acusación de Tarrasch a sus juicios pregiudicados. En las posiciones restringidas, el punto crucial es considerar si la posibilidad de ruptura. Como regla general, esta posibilidad será tanto mayor cuanto sea el espacio dominado; pero no es igual si consideramos la posición en conjunto. En este caso el mayor control de espacio no es provechoso, y tanto es posible tener mejor partida incluso con espacio restringido. Ejemplos estratégicos de esta clase se pueden hallar extensamente hasta los partidas de Steinfort, pero estos ejemplos han sido eludiendo o ocultando entre los seguidos

diferentes variantes de la estrategia de Shultz, mientras que los de Nimmerwirth forman parte del arsenal de la estrategia sindicalista.

París, viii, 66.

DEFENSA FRANCESA

Cochabam, 1981.

Herrero Nimmerwirth
Negrovi Salvo:

1. PML,	PML
2. PSD,	PSD
3. PSL,	...

La llamada variante Puelas de la defensa francesa, que Nimmerwirth prefiere y dice nueva idea, las negras están evidentemente motivadas por la situación de un punto de 4D y 5B. Puelas intenta hacer permanentemente esta situación restringiendo protegiéndola y manteniendo su cadena de puntos de 5B y 4B, intento que fracasa debido a las jugadas negras PMLD y PMLR, y como resultado de ello, la variante Puelas no se utiliza durante años. Nimmerwirth recomienda que lo que el blanco no realmente necesita es bloquear los puntos negros de 3B y 4D, pero sin imporarle si lo hace con peones o con piezas.

Como venimos en la presente partida, no se trata aquí de hacer un intento desesperado de mantener intacta la cadena de puntos 5B y 4B, sino de más bien permitir el cambio de estos 4D y 5B para que no suficientemente vulnerables por las piezas blancas. Esto se convierte en puntos fuertes a, donde el punto de vista de las negras, en puntos débiles, en el sentido de la teoría de Shultz. Por otra parte, Shultz veía la defensa francesa desde este mismo punto de vista.

3.	PSAD
4. PMLD,	...

En partida anterior Nimmerwirth no combina con 4. AMLR, permitiéndole al PMLP y, naturalmente, él no maneja ese punto, sino que lo bloquista con

AJD. Estimando el punto negro de 5D sobre todo el de 5B, las blancas proponen su punto de 5B con piezas para evitar que las negras se liberan con PIA y provocar un cambio de puntos. Las negras obtienen en esta variante su punto más, que solamente actúa como obstrucción de su propia desarrollo y que no pueden hacer valer mientras las blancas mantengan su bloqueo. Los datos que determinan el valor de esta variante no han sido completamente, pero es evidente que las negras no quieren ser avasalladas al tratar de proteger su punto de ventaja. Esto es, si las negras tienen medidas protectivas tales como AAD o DDC, el punto de 5D se convertirá en una obstrucción de las piezas protectivas, que es exactamente lo que las blancas buscan.

4.	CIAD
5. CIA,	PIC
6. AJD,	AJD

Naturalmente, las negras no podrán tomar el punto de 5D inmediatamente, pero sobre el contrario tomarlo. Sin embargo, las blancas tienen ahora una oportunidad favorable para cambiar un punto controlado por un PA enemigo, de acuerdo con el plan, ya que con un rápido PCD pueden recortar el punto 5B con piezas. Por ello habría sido mejor 4. PXP; 5. PXP; AJD.

7. PXP,	AXP
8. G-Q,	PIA

Queda PTTB, para presentar PCD, habiendo sido particularmente este difícil; pero esto habría debilitado el punto 5CD, lo que habría podido dominar las blancas con PIAD y CDT.

9. PCD,	AJD
10. AMLR,	PXP
11. GXP,	GXP
12. AXP;	...

Nimmerwirth ha descubierto un plan. La cadena de puntos blancos en el centro ha desaparecido, pero los puntos 5B y 5D están bajo su control, de tal manera que, los puntos negros de 3B y 4D per-

momentos bloquedas, a pesar de la ausencia de la obstrucción causada por los peones blancos. En las jugadas siguientes Steenstrup desarrolla sus piezas para cubrir los peones enemigos AD y AR de los cuales este último se evidenciamen-
te el más importante porque es el que penetra más profundamente en la posición negra.

12.	CIA
13.	CBD
14.	CIA
15.	DEA
16.	AAD
17.	CIR
18.	TDIR

0-0
AID
TDA
DEA
AIC
AIR
ANC

El cambio del alfil más móvil debilita todavía más la posición negra. Sin embargo su naturaleza psicológica, que las negras, en su restringida posición, tienen cambian-

19.	A x A,	DEA
20.	AID,	AED
21.	DEA,	TJAR
22.	TIR,	FICD
23.	TIC	...

AED
FICD
...

La restringida posición central negra y su incapacidad para coordinar sus capacidades fuertes, llevan al ataque. Esto sobre condice a una inmediata victoria.

24.	RIT
25.	...

...

Solamente la jugada FIC, que habría sido muy difícil, podía evitar pérdidas materiales.

26.	A x PTI,	...
27.

...

Este decide la partida, ya que despues de Cx A; 25. DxC gana rápidamente.

26.	...	FIC
27.	AAC,	TIR
28.	TIR,	BID
29.	AIR,	FSD
30.	AIC,	TxF
31.	T x T,	FxT
32.	BxP,	RIC

...

Posición después de 22. ..., RIT

Negras: Salas



Blancas: Steenstrup

21.	FITD,	EIA
22.	ANT,	...

Anunciando ganar con peón con ANC.

23.	...	AIR
24.	AJA,	BGD
25.	BxD,	FxD
26.	T x T,	RHT
27.	AID,	BID
28.	A x C,	FxA
29.	RIA,	AIA
30.	PITD,	Abandona

LA VARIANTE HANHAM

Como hemos visto, la principal desventaja de la defensa Steinitz del Rey Llano, reside en el hecho de que tiene a su cargo el negro estar obligado a caminar en PR —la que Terpisch ha denominado como «cañadillo del centro»—, y las blancas obtener con ello una partida linda. Del jugador americano Hanham proclama un sistema defensivo que trata de

Llevar a efecto esta disposición de posiciones de la defensa Steinitz, en 4B y 2D y mantenerla. En estos padrones, las negras podrán coordinar el suficiente apoyo al F de 4B para escapar de la necesidad de combate, evitando así el estancamiento del centro.

1. PBR,
2. CIAR,
...
PBR
...

Las negras protegen su P de 4B, no con 2. ... Cx4B, porque es exactamente la jugada que permite a A.M.C. del ataque Rey Lopex, contra el cual el centro no puede ser satisfactoriamente salvado, sino volviendo a la vieja defensa Philidor.

2. ...
3. PBD,
...
PBD
...

Abre la protección 2. ... CIAR; permitiría también la elevación 4. ASCD. Por ello, las negras sostienen el centro con

2. ...
3. CIC
CIC

Esta jugada caracteriza la defensa de Ruy Lopez. Seguramente, tiene la ventaja sobre la defensa Steinitz de la partida española, que el centro puede ser manejado, pero, por otra parte, la posición del C en 2D hace más difícil el desarrollo, por lo cual las negras buscan de jalar con el mayor cuidado. Despues de 4. AAD, las negras deben decidirse por 4. ... PBD, porque 4. ... CIAR es de dudoso valor a causa de 5. CxC. Por otra parte, 4. ... ABR es un gran error, ya causa de 5. FxP, FxP; 6. BxD, o 5. ... CxP; 6. CxC, PxC; 7. Dxt. De todas maneras, se pueden evitar tales dificultades jugando cuidadosamente, y no hay nada que pueda justificar la consideración de la variante Hudman. Pero hoy una buena razón, que se encuentra, si examinamos más detalladamente las características peculiares de la situación. El centro negro es sólido, pero restringido. La disposición es similar a la formación blanca de ataque creada por Steinitz en el Rey Lopex, en la cual el coloca los peones en 4B, 2D y 3AD, con objeto de iniciar un ataque de flanco basado en la seguridad de su

centro. Sin embargo, la desventaja de la variante Hudman compara con la vieja disposición de Steinitz, en que el alfil de rey queda cerrado dentro de la redoma de sus propias piezas. Como consecuencia tenemos que las posibilidades de ataque sobre su alfil, que en la vieja compensan por una posición cerrada en el centro, se multiplican, y si no siguenamente controlado por las blancas, no tienen posibilidades de existir.

El verdadero trastorno de la variante Hudman por las blancas, consiste, no en una fuerte y aguda acción en el centro, sino más bien proporcionando todas las posibilidades de desatadilla por cualquiera de los dos lances. La consecuencia será que las negras tendrán una partida restringida y que, para no quedar completamente abogadas y conservar para su pieza el punto 4B, voluntariamente tendrán que abandonar el centro establecido en PR, que, dentro de las circunstancias desfavorables de la partida, es lo mejor que pueden hacer.

Nosotros, que por algún tiempo jugamos la variante Hudman con especial predilección, introdujimos una mejora táctica, replicando primero a 1. Pd2 con el contraataque 1. ... CIAR, y solamente después de 4. CIAR, yendo a la protección queridísima de la defensa con 4. ... CxP. Esta variante, aunque del mismo modo el segundo jugador evita ciertas trampas de la apertura, no cambia en nada el aspecto esencial de la posición.

Fuente: Nón.

DEFENSA PHILIDOR

(Variante Hudman).

San Sebastián, 1911

Blancas: Tchigorin

Negras: Nimzowitsch

1. PBR,
2. CIAR,
3. PBD,
4. CIA,

PBR
PBD
CIAR
...

No existe ventaja para las Negras en 1. PxP, CxP; 2. AAD, Pd2.

4. ..., CICD
5. ABB, ABB
6. Q-Q, ...

Aquí hay una posibilidad de combinación de ataques directo, que naturalmente sería permanente y, por ello, no tendría actividad, pero ejemplo: 6. AXP+, HxC A 1. CSC+, HIC 1. CAR, DHE 9. CxPA, DSC; 11. CxT, DxF 12. TIA, PxF 13. (esta jugada golpea tanto CSC y tanto de DHE), seguido de CSC 1. a. CMA, 9-10. 1. AXP+, TXA; 8. CSC, DHE; 9. CxPA, DSC; 10. CxT, PxD y los blancos tendrían un tablón con tanto y tanto peones por dos plazas muertas, pero con una situación desfavorable debido a su malo desarrollo.

6. ..., Q-Q
7. DSC, PIA
8. AGR, ...

Este es un error que da a los negros una magnífica partida. En lugar de esto, los blancos no debieron dar oportunidad de expulsión a los negros en el flanco de dama. Como se ha explicado más arriba, A este propósito, la jugada correcta es 8. PxD.

9. ..., PdT
10. AXP, CxT
11. PTxG, PxD
12. ABB, PdT

Al objeto de un eventual PxD. evidentemente, los negros han obtenido ya una posición de ataque en el flanco de dama.

13. PdT, AIC
14. TDG, DIA

Con PxFD; 15. CxP, PxD. Los negros no presentan una plena, porque el blanco responde con 16. CxA, PIA; 17. DHE.

15. PxFD, PxFP
16. PxD, ...

Los blancos pasaron ante soliendo con un ataque por medio de PxD, DSC; 1

TITL. En lugar de esto, debieron pensar en combinarlo en su más bien pobre posición, la cual sería posible con CICD y PIA.

16. ..., TRIS
17. PxD, PSC
18. PxFP, AXF
19. CIC, CAA
20. CICD, DIA
21. AAA, PDC

Este prepara el ataque sobre el tablón de rey. Naturalmente, DxF sería un error a causa de 22. AXP+.

22. PxD, E2C
23. CxT, AACR
24. PIA, ...

Después de 21. PIA, PxFP; 22. PxF, AAA, donde los peones blancos quedarían atrapados.

24. ..., DIA
25. TRIS, ...

Existía la amenaza de 25. ..., CxT; 26. TIC, AxC; 27. DxF, AxP, la cual es desvirtuada después de la jugada hecha, porque el tablón queda protegido después de 26. TXA.

28. ..., TIT
29. CDIA, PdT
30. PxFP, TXF
31. ASD, TRIT
32. AXA, DIA
33. DIA, DSC
34. DSC, CxR

Los negros consiguieron ahora trastocar la partida en forma brillante, como sigue: 35. ..., TxC+; 36. CxT, TxC+; 37. RxT, DIA+; 38. RdT, ASA; 39. TIC, CxC+, etc.

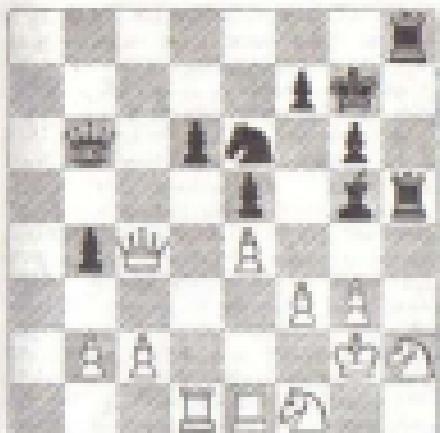
32. TDR, CSD
33. TDR, ...

Después de 33. TDR, seguiría AAA!

34. ..., E2C

Posición después de R...: CIR.

Negras: Nimmermeyer



Blancas: Teichmann

Abren las blancas no tendrán una buena defensa contra 34. ..., TIAD, porque 34. PIA, sería refutado con P×P; 35. P×P, DSC+. Por esto decidieron sacarles la calidad, pero la partida está perdida.

34. TxC,	PxT
35. CxC,	DSC
36. PIA,	A2R
37. TID,	PRA
38. CEA,	PxP
39. D×P+,	DxD
40. TxD,	PID
41. PNC,	A4R
42. TID,	TST
43. T×P,	A×C
44. S×A,	TxP
45. SDR,	TIAD
46. SxP,	TSA+
47. SDR,	TSA+ PAB.

y las negras ganan. Es interesante ver cómo las negras realizan la idea estratégica de la variante Ruy López en esta partida. Es la misma idea estratégica de la formación de ataques de Nimmermeyer en el Ruy López, es decir, un centro fuerte que hace posible un ataque de flanco. Aquí Nimmer-

meyer no se contenta con situar en un solo lado, sino combina el ataque sobre las dos alas de forma admirable.

DEFENSA INDIA

Las mismas consideraciones que hacen dudar la réplica 1. ..., PAB a 1. PAB, también son aplicables a la réplica 1. ..., P4D a 1. PBD. Con 1. ..., PAB, el peón blanco de d4, lo mismo que el PD negro, quedan fijados. Por consiguiente, las blancas pueden conservar su posición de ataque para el fondo opuesto, ya sea por ataque directo o por columnas abiertas. Mas, cuando se realizan ataques y contrataques temprano, cuando la partida se abre rápidamente, la ventaja de salida es más evidente. La posición confirmó esta idea. Las blancas pueden jugar inmediatamente 2. PAB para abrir la partida, mientras que las negras, solamente con buenas promociones y grandes dificultades, pueden llegar a jugar P4D, la cual les ha abundantemente demandado en muchas ocasiones para igualar la partida.

Ahora se trata de buscar un punto de apoyo en el centro replicando a 1. PAB, no con P4D, sino después de ciertas preparaciones, con PAB; análogamente a la defensa Francesa y a la Cárde-Kaspa, en las cuales la réplica a 1. PAB no es PAB, sino jugar de tal manera que se haga posible la jugada P4D. Esta defensa fue pensada en primera por Tschiggen. Primero, después de 1. PAB, las negras juegan 1. ..., CBAK, para preventa a extender PAB, y entonces jugar PBD y CBD, después de lo cual las blancas no pueden evitar por más tiempo la jugada negra PAB.

Evidentemente igual que en la variante Ruy López, el centro es inestable. Si en la continuación las blancas se ven obligadas a jugar PxP, la partida, evidentemente, se iguala. Si por el contrario las negras se ven forzadas a cambiar PxP, las blancas tienen más libertad en el centro. Las blancas tienen, además, la posibilidad, si la necesitan, de convertir esta posición inestable en una cerrada por PBD, con la ventaja de controlar más espacio. El peón blanco de d4 está mejor protegido que el negro de d4, y así venimos que esta idea

de estabilidad fueran a las blancas, razón por la cual no se considera buena la defensa Tschiggen, y se juega muy poco actualmente. Por las razones razonables, la defensa 1. ... C4B, fue considerada antigamente irregular. Se ha tratado en sistema de defensa, el cual difiere por completo del de Tschiggen y que es ahora generalmente llamada defensa India, antigua inspiración de Tschiggen.

Los tres primeros días de la apertura India (1938-1939) no ofrecían un sistema, sino una gran falta de sistema y, consecuentemente, una gran diversidad de jugadas. Jugadas 1. ... C4B para mantener cerrando todo lo posible el centro, así como para golear por la disponibilidad de las fuerzas blancas y hacer difícil la formación del centro desvelando los alfiles en alfileretas. Poco pasó sin perderse orden dentro de este multiplicismo de jugadas. Keres cogió la siguiente resumulación: India antigua, si los blancos no se desarrollan por los flancos; India de diosa o India de roy, si se desarrollaban el Alfil o el Alfil; y doble India, si se desarrollaban los dos.

Creemos que la superficialidad de estos designios nos aparecerá pronto. La defensa India antigua —defensa Tschiggen— mencionada más arriba, es mala y no se ha visto a jugar, y lo mismo se puede decir del desarrollo en alfileretas del Alfil. (Aquí no hablamos de variantes —la mayoría de las cuales son rebatidas, con tanta frecuencia—, sino de consideraciones generales.) Con el desarrollo en alfileretas del Alfil negro en 2C, hay que esperar el ataque directo contra el punto fuerte de las blancas; pero cuando los negros juegan a la defensiva, no está justificada esta ataque directo. Es imposible que tal ataque pueda triunfar. Con ASCD, por otra parte, los negros continúan el ataque ya iniciado con C4B, contra los cañones blancos centrales 4K y 10, los cuales se han debilitado con la primera jugada blanca 1. P4D. La continuación que los negros tienen que luchar es establecer un tablero frente al punto fuerte, tratando así de obtener una posición donde las fuerzas se equilibren.

A diferencia, ademáis, se debe tener el punto fuerte enemigo cuando el ataque

está justificado por la obtención de una ventaja. Despues de 1. P4D, los negros no tienen ninguna justificación para hacerla.

De este debemos que los negros en la defensa India harán tales aquellas jugadas que impongan premio sobre 10 y 10 y así se obtenga 1. ... C4B y ASCD, cosa también especialmente deseada de la jugada blanca C4B, la limitada ASCD.

La diferencia esencial entre la defensa India y 1. ... P4L yace en la elección de la posición de los peones negros. Si, por ejemplo, los blancos inmediatamente hacen refuerzo para crearse puntos fuertes en sus cañones blancos y fuerza P4R, entonces los negros no están obligados a permanecer en su plaza, sino que deben adaptarse a la nueva situación y mover, a su vez, consecuentemente en las casillas negras para jugar P4D y P4R. En este tienen una ventaja sobre la antigua defensa Tschiggen, principalmente que en Alfil está ya en SCD y se puede cambiar por el C de 2AD, y así se queda encerrado dentro de la cadera de sus propias piezas.

La extensión de este sistema de defensa India se debe principalmente a Nimmerwirth.

PARTIDA NÚM. 48.

DEFENSA NIMMERWIRTH

Dresde, 1938

Blancas: Johann
Negras: Nimmerwirth

1. P4D,	C4B
2. P4R,	P4R
3. C4D,	...

Para evitar la diversa que sigue, evidentemente se debe jugar 2. C4B.

3. ...,	ASC
4. P4R,	...

Una moderna jugada mediante la cual anulará la AD y, evidentemente, no tratará de obtener ventaja de la apertura. En vista de esta situación, los negros tam-

bien juegan simplemente y no necesitan desarrollar su AD o BC.

4. ..., 0-0
5. A1D, P4A

Esta jugada, atacando el PD blanco, es el método típico de provocar la formación central de peones blancos con P4R.

6. CIA, CIA
7. S-S, AxC
8. PxC, ...

Naturalmente, los blancos tienen ahora el par de alfiles, pero son insuficientes, porque el AD tiene solamente un poder limitado debido a la forma en que están cumpliendo los peones. Por otra parte, el hecho de que los peones doblados de RA y SA están bloqueados por el P de RA negro, es una evidente desventaja para las blancas, que lo convierte mucha perturbación en el curso de la partida.

9. ..., P1D
10. C1D, ...

Una buena jugada que, por una parte, protege 4A, posiblemente la eventual réplica CxC y la jugada de ataque CxT. Y por otra, hace posible P1A8. Esto es muy importante, porque los negros tienen que jugar P1B al objeto de liberar su AD.

9. ..., P1CD
10. C1C, ...

Aquí se debe jugar 10. P1A liberándose, lo cual habría dado a las blancas una partida igualada.

10. ..., P4B
11. P5A, ...

Ahora esta jugada no tendría mucha arriesgada a la apertura de la columna de alfil. Una jugada más podría haber sido 11. P1D, a causa de la réplica P1B y C4R.

11. ..., P5R
12. A1R, D2D!

Con esta original maniobra de bloques P1TR y D1A-ST), los negros preventen cualquier intento de ataques blancos por medio de P1CH. Además, el flanco de rey de los blancos que de esta forma ha sido immobilizado, pierde alucinante potencia de ataque a los negros.

13. P1TR, C2R
14. D1R, ...

Aquí los blancos podrían todavía mejorar su posición si hubiesen tratado de reformar su débil situación jugando en AD + D1TR-ST.

14. ..., P1TR
15. A2D, D4A
16. R1E, B2T

Nimocentris ha completado su maniobra y el lado del rey que parecía amenazado, está ahora encadenado a un papel pasivo y seriamente amenazado.

17. P1TB, C4A

Anunciando CxC+.

18. P1C, P1T

De esta forma el flanco de rey de blanco está bloqueado.

19. T1CR, C1T
20. A1AR, A2D
21. A1A, TD1R

Con esta jugada los negros tratan de forzar P1D de los blancos de tal manera, que después de esta incomodidad podrán sacar del lado de rey todas sus fuerzas para atacar en el de rey.

22. P1B, ...

Los blancos podrían haber esperado todavía, pero los negros les habrían obligado con A1R. Ahora los negros habrán un ataque contra el lado de rey.

22. ..., R1T
23. C1D, T1CR
24. A2CR, P1CR

23. C1A,	T1C
25. T1T,	C1A
27. A1T,	T1C+8
28. D1B,	PxP

Abrriendo la partida, lo que requiere muchos cuidados porque el PR negro se sobre estabil. Nimzowitsch juega esta parte de la partida con gran abundancia de ideas.

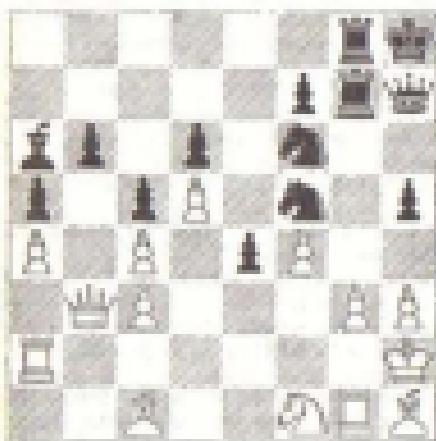
29. PRxP, A1A

El ataque contra el punto débil de A1D es un medio de elevar las posiciones de la defensa del filo de rey.

30. B1C, A1T

Posición después de 30. T2R.

Negro: Nimzowitsch



Blanco: Juhue

31. T2R, ...

Juhue juega para el ataque. Para el caso del plausible intento de proteger todavía más el punto P1B con A1D+R, Nimzowitsch tenía preparada la siguiente combinación: 31. A2D, T3C; 32. A1R, C3C+; 33. PxC, PxP+; 34. R1C, A1xP; 35. D1xA, Pd1! y los blancos definitivamente pierden evitar la amenaza de

matar con DdT, más que retroceder su dama.

31. ..., CST
32. T2R,

Si las blancas con 32. C1B hubieran intentado capturar al P de SR, habría seguido una loca combinación: 32. C1B, A1A; 33. CxP, D1A; 34. C1A, D1xP+; 35. T1xP, CSC mate.

32. ..., A1A
33. C1A, A1xP
34. AxA,

Después de 34. RxA, la partida se dirige con DxA+. La posición defensiva de las blancas ha sido liquidada, y pronto será completamente inservible como resultado del vigoroso juego de las negras. La conclusión es fácil de entender,

34. ..., A1A
35. AxA, CxP
36. T2R, P1T
37. T1C2C, P1xP+
38. R1C, D1T
39. C1B, CST
40. R1A, T1R
41. Alabiduras.

Partida n.º 49.

DEFENSA NIMZOWITCH

Niederhof, 1917

Blanco: Retkemian

Negro: Nimzowitsch

1. PR, C1AD

Esta defensa, firmemente usada por Nimzowitsch, consiste en posicionar sobre la casilla A1D de los blancos, la cual se ha debilitado con la jugada 1. PR, y así preparar, a su vez, P1B. En caso de 2. P1B, por ejemplo, seguiría 2. ..., P1B, para continuar el ataque contra el centro blanco puesto con P1A. Nimzowitsch ha recomendado siempre un inmediato R. ..., P1A, considerando la continuidad del ataque blanco por 4. A1D completamente infeliz.

Las opiniones difieren respecto a la mejor manera de combatir la defensa Nim-

6. ... Ld6, continuando 7. PxD, PxP; 8. CxR, PxP; 9. AxC. Nos parece que 8. CxR es la más lógica jugada, puesto que reduce la efectividad del caballo negro de RxD y apoya una formación cerrada defensiva a las negras.

2. CxR.

En sentido absoluto, esta jugada dificulta mucho su hacer, porque los negros con Pd8 alcanzan la iniciativa Partida Vincenzo. Sin embargo, esta jugada tiene una ventaja sobre un buendón 2. Pd8, ya que los negros están dispuestos jugar Pd8, tienen que hacer primero la jugada precedente 2. ... PxR, que impide el desarrollo del Alfil a A8.

2. ...	Pd8
3. Pd8,	Pd8
4. PxR,	—

Esta jugada se puede hacer aquí con ciertas variaciones que en las variantes anteriores de la defensa francesa, porque los negros no pueden evitar el centro con Pd8D con facilidad, a causa de la efectividad que les hace en C de RxD. Pero lo verdadero es si los negros en el final no pueden ocupar el centro blanco con ventaja.

4. ...	CxR
5. CxR,	PxP
6. CxR,	—

Los blancos desean tener la posibilidad de poder consolidar su centro con PxR, pero permitir a su oponente hacer la siguiente jugada, que reduce eventualmente al cambio del iniciativo AD por el Alfil blanca, lo cual tiene mucha importancia.

6. ...	Af7
7. CxR,	AxR
8. RxR,	—

Los blancos tratan de atacar y por ello se quieren entregar con un caballo.

8. ...	PxR
--------	-----

Muchísimas veces esto no sorprenden-

nos, sin embargo, es magnífico y trata de dominar los caballos blancos. En primer lugar se autoriza PxT en combinación con la inseparable posición del C en A8T. Muy adelante veremos que, posicionalmente, el factor más importante en este partido es la dominación por los negros de los caballos blancos, lo cual ha sido posible solamente por el cambio del AR blanca.

9. AxC,	DIA
10. Dc8,	—

Los blancos quieren evitar DdT. Posicionalmente, habría sido más correcto reponer el C en BC por PxR.

10. ...	CxC
11. PxR,	—

Así los blancos podrán jugar PxR, pero evitando su siguiente intento la iniciativa en el flanco de dama ganando un tiempo con CxC y PxR.

11. ...	PxR
12. CxR,	AxR
13. PxR,	AxR
14. CxR,	CxR

Posición después de 14. ... CxR.

Negro: Winawer



Blancas: Brinkmann

Se puede sacar mucha ventaja del control de este punto. Las blancas controlan más espacio y así se podría pensar que tienen la ventaja. Pero esto no es el caso. El jugador blanco por el cual hay que apreciar las posiciones reales, es la posibilidad de captura. En general, el jugador que tiene más libertad de movimiento en una mayor área está en mejores condiciones para sacar sus platas. Es más, restringiendo tanto una posible respuesta, que su oponente, que tiene una posición más ampliada.

Como salimos, data en la idea del autor de jugar en posiciones restringidas que se debe en gran parte a Tarrasch. Niemecsek nos demuestra ahora que en una posición restringida hay posibilidad de registro mediante PIAD y PIABA. La primera es difícilmente buena, puesto que las blancas disponen más espacio en el centro y en el flanco de rey, pero no en el de alfil. Y en el presente caso es particularmente dudosa la jugada porque el PD blanco se convierte en un peón retrocedido. La jugada blanca dictada por la posición sería, por ello, PIABA. Para estos jugados no se pueden hacer, porque las blancas no tienen dominio en el punto 1AB. Además, las negras han hecho muy buenas preparativas para el finado con la apertura italiana artificial, pero rápidamente efectiva (CFC; PNTB-ST; CIR, y sobre todo, en el cambio del AB blanco).

Ahí, mientras las blancas no tienen posibilidad de captura y se ven obligadas a hacer jugadas de espera dentro de la tensión de esa posesa, el segundo jugador tiene a su disposición las posibles capturas con PIAB y PIAD. Unicamente las negras no tienen de tener la iniciativa y, por consiguiente, tienen mejor posición, a pesar de tener un espacio más ampliado.

15. BTC,	PIABT
16. CIA,	BID
17. BJT,	PIAD
18. PIAD,	...

Como el sistema Botvinnik dice en el libro del torneo de Budapest, consistió en uso de violencia con esta jugada, puesto que de otra forma habría sido gradual-

miente aplastada por la falta de una contratiene.

18. ...	EIA
19. F x PD,	PIA
20. DIA,	P x PD
21. TTB,	S-B
22. CIA,	P x P
23. C x P,	C x C
24. P x C,	PSD
25. CSC,	EIA
26. CAD,	PIAD

Porque más simple para las negras mantener la iniciativa no cosa de pensar con PIAD. Sin embargo, las blancas responden con 27. DSD y obtienen consecuencias en el lado de rey, donde tienen la superioridad.

27. B x PA+,	B x B
28. C x B,	T x P
29. TDID,	TIAD
30. CIR,	TID
31. CIA,	CIA

Después de un intermedio PIAD, sigue 32. CAD. Pero ahora las blancas deben evitar PIAD.

32. PdT,

A 32. PdT, Niemecsek habría respondido con TTB. Y si 33. T x P, por ejemplo, seguiría T x T; 34. T x TD+, y las blancas no tienen suficiente defensa contra la amenaza CFC.

32. ...	EIA
33. T4B,	TBD
34. T4A,	...

Las blancas están ya completamente perdidas. Despues de 34. T x T, PdT; 35. TIR, las negras ganan con TID; 36. T x P, CFC.

34. ...	EIA
35. TBC,	PTD
36. TBC+,	EIA
37. TBC,	PdT
38. T4A,	EIA

Las blancas no tienen ahora defensa contra PdT.

39. CAD,	CSD
40. Abandona,	

AKIBA RUBINSTEIN

Rubinstein, que nació el 12 de noviembre de 1882 en Sosnowiec, Polonia, fue uno de los primeros gran maestros, él más célebre del de Lasker para el campeón del mundo. Durante la guerra resultaron tan altos sus servicios que en años posteriores tuvo tan grandes éxitos como grandes victorias. Sin embargo, en conjunto, para muestra han dejado un récord tan brillante como el suyo en torneos y competencias. Grandes premios ganados en los torneos internacionales de Ostrava, 1907 (compartido con Botvinnik); Carlsbad, 1907; St. Petersburg, 1909 (compartido con Lasker); San Sebastián, 1912; París, 1912; Breslau, 1913 (compartido con Illescas); Viena, 1922; Marshall, 1923 (compartido con Nimzowitsch). Su récord p. tal vez, es sencillo, sin lo mencionar el resultado de sus competencias, todos los cuales ganó, excepto, por regla general, por muy pequeña margen, especialmente con Marshall, Lasker 1908 (1 a 2 y 3 tablas); Salva, Lasker, 1909; Marshall, Varsovia, 1910 (1 a 2 y 1 tablas); Tschigorin, Viena, 1912 (2 a 3 y 1 tablas); Miles, Berlín, 1919 (1 a 3 y 2 tablas); Schlechter, Berlín, 1919 (1 a 1 y 3 tablas); Bogolyubow, Estocolmo, 1920 (1 a 4 y 3 tablas).

Rubinstein obtuvo estos éxitos a pesar de que los llevó la producción necesaria de completo agotamiento en las cuales cometió graves errores. Más de una vez, en partidas de torneo, le han pasado banderillas mortales en una o dos jugadas. El hecho de que haya podido obtener tales resultados a pesar de sus handicap, habla mucho de su gran habilidad. Con todo, Rubinstein ha creído los más per-

fechos partidas de la época desde Steinitz.

Las teorías de Steinitz y su aplicación al ajedrez tienen la misma historia que las teorías físicas y su aplicación a la termodinámica. Los partidas de Steinitz fueron los mejores ejemplos de sus teorías. Toda una generación de maestros procedió de ellos, que tienen un gran valor para el juego práctico. Rubinstein fue el jugador más notable de esta generación y sus partidas son la más perfecta demostración de las enseñanzas de Steinitz.

PARTIDA NÚM. 28.

APERTURA P. D.

Lasker, 1908

Blancas: Marshall

Negras: Rubinstein

1. Pd2, Pd2

2. Aa5, ...

Marshall plantea la disposición PIR, PdA2 seguida del desarrollo de sus piezas con C1aR, C1bD, Aa3 y B-B. Este simple desarrollo fue una frecuencia empleado antiguamente y no justificó ninguna ganancia de ventaja clásica. Con esto, las blancas no intentan obtener preparación en el centro, que debe ser la aspiración de cada apertura fuerte.

Miles, inteligentemente efectúa en la misma disposición sit el A en d4 y centrado en b4B. En este caso las blancas no pueden dejar de jugar Pd1 para mover ante A, teniendo así las negras la ventaja de romper el plan estratégico de

su oponente y pueden, por lo tanto, agotar sus fuerzas para impedirlo.

Sin embargo, esta apertura no carece de ventaja. La alga restringida posibilita elegir voluntariamente por los blancos tanto a las negras de vez en cuando a arrancar, pero el centro permaneciendo con P1AxD y P1R, a lo que el blanco, con la alga FxP1A o FxP1R, y P1A o P1R, puede inmediatamente dominar la debilidad de las posiciones negras centrales. El maestro Indio, Colle, jugó esta apertura durante largo tiempo con buenas resultados, pero desistió cuando las nubes desbarataron los sucesivos métodos de defensa.

Este último sistema de apertura se puede iniciar también con 1. P1AD, después de lo cual las negras no pueden evitar la continuación 2. P4D y P1R. El maestro Capablanca, en su libro *La apertura*, da la opinión de que esta serie de jugadas es particularmente más efectiva que la iniciativa con 1. P1D y que, después de 1. P1AD, las negras disponen más fácilmente posiciones fuertes. La jugada 1. P1AD se discutirá, según él, apertura europea.

1. ...	C1AB
2. C1AB,	P1R
3. P1R,	P1A
4. P1A,	C1A

Aquel D1C no sería buena, por la réplica D1C. Si las negras cambian la dama, los blancos tienen la ventaja a causa de la columna de TD abierta.

4. A1D,	D1C
---------	-----

La situación blanca es difícil. La jugada 2. P1CD sería un error patológico, debido a la debilidad del P1AD. La jugada 3. P1C sería contestada con P1A; 4. DxD, PxD y PxC, D1C y las negras tendrían la ventaja a causa de la columna de TD abierta. La jugada 7. DxD tiene la desventaja de que el blanco no puede continuar con C1CD. Por ello, la jugada natural sería 3. E1A, pero después de las jugadas negras A1B, T1A, los blancos perderían tiempo a causa de la columna P1xF y C1CD por esta razón, los blancos se decidirán a hacer la mejor, que es 2. D1A.

2. D1A,	A1D
3. Q—Q,	T1A
4. C1CD,	A2B
5. T1C,	...

El blanco tiene quejar C1B, pero no puede hacerlo en seguida, porque lo equivaldría con PxC. Por lo cual los blancos deben retrasar su dama de la columna de d1H protegiendo el PCD con la torre.

10. ...	Q—Q
11. P1D,	TR1D
12. C1B,	C x C
13. F x C,	C1B
14. D1T,	P1A

Las negras amenazan ahora el cambio de alfiles por medio de A1CD, después de lo que los blancos no tendrían posibilidades de ataque y, además, se encontrarían en inferioridad para el final a causa de tener el peor alfil. Una explicación siguiente jugada de torre del blanco para evitar el cambio de alfiles. Pero ahora se ve borroso, cada vez más, el destino de la defensiva. Lo correcto sería 13. P1xF a. p. C x P; 14. D1R, con igualdad apremiada.

15. TR1R,	A4CD
16. A2A,	D1T
17. T1F,	...

Deshaciendo el DT y evitando, una vez más, el cambio de alfiles por A1D.

12. ...	A1D
13. A1D,	D1C

Ahora los blancos no tienen buenas posibilidades para un PCD. A 13. P1CD, seguiría D1T.

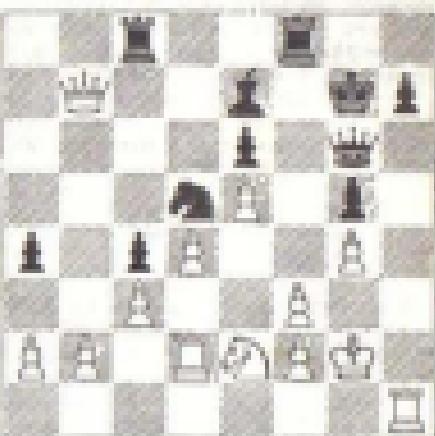
19. C1C,	...
----------	-----

Tratando de compensar la pérdida del PC con el dominio del punto fuerte d1D. Pero Rubinstein, aunque ya ha perdido una clara ventaja de posición —diseñó mucha más espacio en el centro y en el flanco de dama, mientras el ataque blanco en el lado de rey ha sido rechazado—, recurrió a la ruptura del peón para considerar sus actividades de lucha.

19. ...
20. AIA,
ASR

Possible desenro de 20. PNCB.

Blancas: Marshall



Después de PNT seguiría CIA. Ahora los blancos deben proteger su PC.

21. T1R,
22. T2D,
23. CIA,
24. DNT.

CIA
PNT
PBC
BIT

El negro juega en el flanco de dama la torre para descolocar las piezas blancas. Esta situación es utilizada por Marshall, que muestra bastante experiencia para trastocar con fuerza al lado del rey y apoderarse de la iniciativa.

25. DNT,
26. PNA,
27. ABC,

AIA
PNC
PSDI

Los negros avanzan ahora entre amenazante por la columna de dama con P x PR.

28. PRxP,
29. C2B;

PSAB
...

Naturalmente, no se puede jugar 29. A x P, PxA; 30. DuxPA, a causa de ABC.

28. ...,
29. PTxP,
30. T1A,
31. DNT,
32. RIC,
33. D4C,
34. T1T.

PTA
DBA
TIA
PTA
P1B
DTC
PSAB

De esta forma los negros obtienen definitivamente para su caballo el punto AD.

35. D4B,
R2C!

...

Los negros sacrifican su PCD, con objeto de alejar la dama blanca de la defensa del flanco de rey.

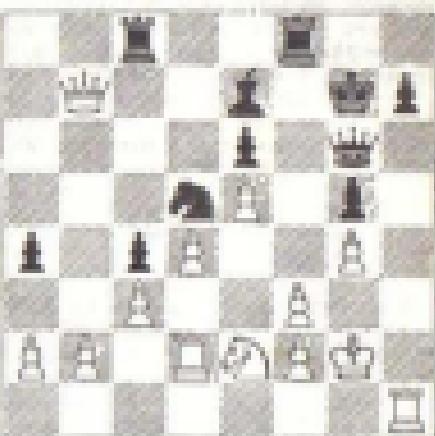
36. D x P,
37. PNCB,

C4B
...

De esta forma, seguiría PBC, y entonces, después de PNT o PxCB, habría seguido DIB+.

Possible desarollo de 20. PNCB.

Blancas: Marshall



Negras: Rubinstein

37. ...,
T x P + ?

Es difícil decir exactamente quién se lo que determina la opinión general de los aficionados con respecto a un master, Rubinstein, por ejemplo, es considerado generalmente como jugador fino, y, sin embargo de sus partidas se puede sacar una mayor y más clara reflexión de buenas combinaciones que de los otros maestros que poseen de gran forma por su juego combinatorio.

38. PNT,
...

A 38. E x T, seguiría T1A+; 39. RBC, DBA; 40. T1A, T1A+; 41. RBT, DuxPC; 42. C2C, B2A, y los blancos no tienen defensa contra la amenaza CIA.

Si los blancos en esta variante juegan 39. RBC, seguiría Pn, ..., DBA+; 40. RIC, DuxPC+; 41. C2C (si 41. RBT, seguiría DNT+ y ganaría); 41. RIA, seguiría DBA+; 41, ..., T1A+ y los blancos no tienen defensa contra la amenaza P-CBT.

Es notable en estos variantes, como en la continuación de la partida, el gran ni-

series de jugadas de espías. Esas jugadas que suceden más frecuentemente en los partidos de Rubinstein, producen la fascinación de temas para problemáticos.

18.	D8E
19. E8C,	C8B
20. C8C,

Existe la amenaza de TxC+, y a 20. TxT batiéria seguida D8C+.

20.	TxC+
21. PxE,	D8C+
22. A8A,

Si 21. PdT, seguiría CxP+; 22. PdT (si 22. E8C, las negras ganan con D8E+) 23. T..., DxT+; 24. E8C, PdT mate.

21.	CxP+
22. E8C,	E8E+
23. Abandona.

APERTURA DE LOS 4 CABALLOS

DIFERENCIAS HISTÓRICAS

Hasta aquí hemos hablado de dos claves de partida de peón de rey. En una de ellas, las blancas tratan de hacer jugar abierto por medio de Pd8, y, en la otra, por medio de Pd8R. Existe también una tercera clave de partida a considerar. Recordaremos, por ejemplo, la Apertura Española de los 4 caballitos. Despues de 1. Pd8, Pd8; 2. CIAE, CIAE, la continuación 3. CIA no parece tan buena como la del Rey López. 3. A8C, prueba que el desarrollo del CB no constituye el ataque iniciado en la segunda jugada contra el PR negro. Pero si el objeto de esta apertura de los 4 caballitos (o de los 4 caballos, despues de 1. ..., CIA) no es hacer posible a todo trámite Pd8, lo cual significaría la continuación del ataque al PR, sino el desarrollo de los peones blancos; por ejemplo, con 4. A8C (la llamada Apertura Española de los 4 caballitos), A8A; 5. C8B, C8B; 6. Pd8, Pd8; 7. A8C y moverse, por último, la pieza de checa la partida con Pd8 o Pd8R. Como las negras, de cara me-

nos, deben tener en consideración las dos posibles iniciativas de las blancas, pueden caer en grandes dificultades si se limitan a una pura táctica defensiva, es decir, lo que establece la gran fuerza de esta apertura. De naturaleza similar es la variante tranquila del Gmee-Piase: 1. Pd8, Pd8; 2. CIAE, CIAE; 3. A8A, A8A; 4. Pd8, CIA; 5. CIA, Pd8; 6. A8R, etc. Por este motivo, la réplica correcta de las negras en tales aperturas no gira en la mera defensa, más bien deben apoderarse de la iniciativa aprovechando de la levedad de las blancas. Tal ejemplo nos lo ofrece la Defensa Rubinstein de la Apertura Española de los 4 caballitos.

Después de 1. Pd8, Pd8; 2. CIAE, CIAE; 3. CIA, CIA; 4. A8C, Rubinstein, en su partido contra Spielmann, en San Petersburgo, 1911, continuó, por primera vez con 4. CSD. De esta forma, por una parte adquiere ventaja del hecho de que el C. en IAD impidió por algún tiempo la jugada PIAE y, por otra, el alfil blanco en ICD no hace nada. Es la mencionada partida, Spielmann continuó con 5. A8A, y despues de A8A; 6. CxP, D8H; 7. CIA, Pd8; 8. CxC, PdA, las negras mantienen una ligera ventaja. Despues de esta partida los análisis prueban que las blancas habrían obtenido la ventaja con 8. AXP, pero para despues Rubinstein, jugando contra Bernstein, demuestra que este procedimiento es falso por la fuerte réplica, en sentido de gambito, 8. A8C.

Un precedente de esta defensa se produce nuevamente en la partida del mismo famoso Torneo de Rubinstein, que se muestra más adelante.

Bogoljubow, en su match contra Rubinstein, en Stockholms y Göteborg, 1920, hizo un serie arduos para vencer este Defensa. Bogoljubow aplicó ataques a 4. CSD con 5. CxP. Con esta jugada obtuvo fuertes posiciones, es cierto, pero la defensa Rubinstein ha resistido los más fuertes ataques.

La variante principal de estos análisis, procedente de Tchigorin, es como sigue:

1. Pd8,	Pd8
2. CIAE,	CIAE
3. CIA,	CIA

4. A5C,	C5B
5. CxP,	D2E
6. P4A,	Cx A
7. CxG,	F5D
8. C1A8,	DxP+
9. R1A,	C5C +
10. R1C,	---

En la jugada 6, PIAR es continuación de una muy valiosa maniobra de negro, para la seguridad de Belpoljogos.

11. ..., B3C!

Rubinstein eligió, en lugar de esto, la jugada defensiva E1D y perdió.

11. D4T,
12. CxP+, ...

Tarashewski recomendó, en lugar de esto, 11. F1T, lo cual es probablemente la mejor, pero ello no significa olvidando en el caso de los negros.

13. ..., E1D
14. CxT,
F4C+

y las negras tienen un ataque decisivo.

PARTIDA NÚM. 21

APERTURA DE DOS o CABALLOS

San Sebastián, 1912

Blancas: Tarashewski
Negras: Rubinstein

Esta partida es más notable por la manera en que Rubinstein juega el final que por su apertura. El final ilustra sobre lo que no es muy conocido por muchas partidas de Steinitz, particularmente de la lucha de dos alfiles contra alfil y caballo. Para una mejor comprensión de la matemática sugerimos que el lector vea una vez más el comentario en conexión con la partida que tienen las mismas características como, por ejemplo, las movimientos matemáticos de posiciones y su lucha final después de completar el bloqueo.

Aparte de esto, la partida tiene un interés especial, porque Tarashewski, gran exponente del método de Steinitz, es un experimentado maestro en la ventaja de los dos alfiles. Por consiguiente, él hace una dura resistencia, en contraste con los errores de Steinitz, quienes, probablemente, no siempre consideraron suficiente al peón. Sin embargo, no pudo escapar de la derrota contra la casi milagrosa presidida que Rubinstein combatió con fuerza a la victoria.

1. F4R,	F4R
2. C1A8,	C1A8
3. C1A,	C1A
4. A5C,	A5A

En esta partida Rubinstein no juega su alfil, que es la muestra continuación. Esta sería 4. ..., C5B, y entonces después de A5T, haría la jugada de cambio A1A. Si las blancas toman el peón, se llega a la posición dada en el texto. Por otra parte, el sacrificio de peón en la continuación elegida aquí por Rubinstein no es correcto.

5. CxP,	C5D
6. A5T,	...

La refutación de la continuación elegida por Rubinstein consiste en 6. A5T, después de lo cual las negras no pueden obtener ninguna compensación por el peón sacrificado.

6. ...,	Q—Q
7. F1B,	...

Aquí se ha recomendado 7. C1D, A5C; 8. F1R. Pero con esta continuación las blancas sufrirían dificultades en el desarrollo al obtener las negras pronto buenas posibilidades con PIAR o F1D.

7. ...,	F4B
8. A5C,	F1A

A primera vista uno no puede ver qué es lo que las negras tienen como compensación por el peón sacrificado y, sin embargo, es bastante curioso que las blancas no lo pueden retener.

Considerando la continuación de la partida —cuando la jugada 18 de las negras—, se puede pensar que esta jugada da cierta ventaja a las negras respecto al peón. Pero ¿qué otra cosa pueden jugar las blancas? Supongamos el rey no puede permanecer en el centro, y 9. R-B6 no es tan buena a causa de que no se podría jugar 18. F1AB como réplica a 9. ... TIR, y a 19. CIA seguiría ACR. Por ello las blancas se ven obligadas a jugar su dama, con objeto de bajar paulatín el riesgo largo, para lo cual solamente tienen a su disposición la jugada 10, la que permite a las negras recuperar rápidamente por centralidad su peón, hecho que no es completamente fortuito, sino que responde a requerimientos posicionales.

9. TIR
10. P4A, P4C

Como se verá pronto, esta jugada es claramente necesaria antes de proceder a la recuperación del peón.

11. AIC, P4T8
12. AATR,

Si las blancas desean conservar el peón deben jugar 11. AxC, BxA; 12. A-B6. Pero entonces las negras con 12. ... P4T8 obtienen un fuerte ataque, puesto que las blancas pierden con la correspondiente continuación 14. PxC, P8T; 15. C4B, D2B; 16. PxD, a causa de la correspondiente réplica 14. ... PxC(A); 17. PxB, PxCPT.

12. CxP8
13. AxD, CxD

Otras posibilidades por qué habrían de hacer la jugada 12. ... P4C; 13. AxC. Si no hubiera hecho, las blancas podrían capturar el caballo después de 14. ATR.

14. RxC, TxA

Así las negras han recuperado su peón, y debido a sus dos alfiles, tienen una final superior.

Entonces se observaría frente a la amenaza P4T8, si bien del negro seguiría la siguiente continuación: 15. TIR, P4T8; 16. C2R, CxC; 17. TxC, P8T; 18. CxP4D, ACR; 19. CxT, AXT; 20. AxC(D), TxC; 21. AxC+, 22. Rxa8. Sin embargo, tenemos que, en esta ocasión, las tres piezas no equivalen al alfil. Por ejemplo, la continuación sería 12. ... TIR+; 13. RxD, P8T; 14. PxC, ACR, y la posición blanca es desventajada.

13.	CxC
14. RxC,	TIR
15. RxA,

Naturalmente, las blancas se resisten a hacer esta jugada, porque rompe la unión entre sus torres. Sin embargo, tienen que: 17. RxD seguiría PxA; 18. CxP, AxD+. Pero parece que esta continuación no sería tan peligrosa, porque las blancas podrían replicar 19. RxD!! sin desventaja.

13.	AIC
14. PxA,	PxA

Esta jugada de peón y la siguiente obligan al caballo a volver a un modesto sitio, procedimiento que nos se considera por las partidas de Strelitz que ilustran la lucha de dos alfiles entre alfil y caballo.

19. CxC,	P4T8
20. CIA,	ASB
21. AIC,	PST
22. P4C,	INT

Alguna respuesta más sencilla que la jugada que finalizó anteriormente por las partidas de Strelitz, que ilustran numerosas, especialmente al comienzo de los partidos, y, por último, su irrespirable sobre las flancas.

23. AIA,	P4C
24. RDC,	PxCFA
25. PxCFA,	AT
26. PAA,

Entendemos que los oponentes de Black, en posiciones similares, permitirían que la sucesión de peones blancos invadieran sus alfiles, mientras Tarrasch, gran experto en este tipo de finales, sabe cómo abordar la sucesión de peones RA y SB y hacer efectiva su alfil.

14.

TxD

No es tarea dignificadora para una torre de proteger un peón; pero pronto el rey negro vendrá a refrendar. Sabemos por las partidas antiguas que en tales finales el rey del bandido que tiene los dos alfiles puede entrar en acción rápidamente, mientras el del bandido oponente no puede evitarse que sea pronto a causa del fango crecido de los alfiles.

- | | |
|------------|------|
| 17. PxPd, | PxPd |
| 18. TRB, | T2R |
| 19. CxG, | PxP |
| 20. P x P, | A5D |
| 21. TRA, | T2C |
| 22. TIA, | R2A |
| 23. CxA, | TTC |

Las negras no necesitan por nada temer a las torres, porque la penetración en el flanco de damas ya se ha realizado y ahora deben consolidarla para penetrar con el rey en este lado.

14. T x T,
15. T2B.

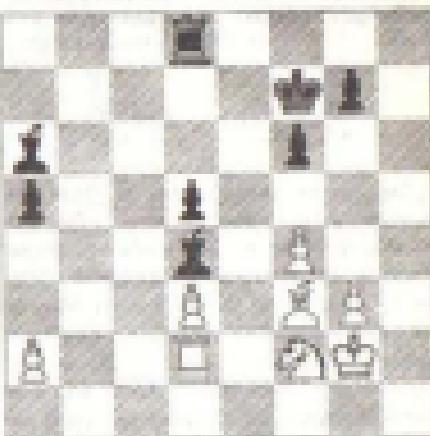
AxT
A5D

Abre amplia la parte más importante del final. Como sabemos por las antiguas partidas, el sistema de consolidación de los caballos depende fundamentalmente de quitarles todas las buenas casillas en las que puedan estar apoyados por peones. Esta sistema apunta una vez más en la posición que hemos observado. Es decir, los peones no están en formación cerrada, sino más bien habilitando su consideración de tal forma que su peón de TD hace inaccesible al caballo las casillas protegidas por el peón blanco de RA, y su peón de BAR, las casillas protegidas por el peón blanco de AAR.

Si tal formación no fuera posible y el caballo pudiera ocupar una casilla dominante,

Posición después de 15. A5D

Negros: Rubinstein



Blancos: Tarrasch

mento, entonces la superioridad de los dos alfiles sería muy clara. Tarrasch consideraba un plan para conseguir un buenemplazamiento para su caballo y su resultado dramático veremos Rubinstein en el último momento frustar este plan de forma bien madura, rápidamente cuando percibió haber triunfado.

16. Cf7.

....

La iniciativa del plan. Los Blancos deben jugar PIA al objeto de obtener para su caballo el mejor protegido punto CR.

16. R1B

Evitando PIA, pero en la posición jugada los Blancos vuelven a dejar al rey

- | | |
|-----------|------|
| 17. T2AB, | RBD |
| 18. PIA, | |

El plan de los Blancos para haber triunfado. ¿Qué haría los negros contra la amenaza Cf4?

18. TRAD

En el momento justo. Después del cambio de toros, los negros sacaría el PA. o una AIA o una BAI, y entonces el caballo sería objeto definitivamente con AIA.

43. A1D,	T x T
44. A x T,	B4L
45. P4C,	A3B

Los negros ganan ahora al final sin grandes dificultades, porque todas sus piezas, incluido el rey, están en mejor posición que los correspondientes del bando opuesto, de tal forma que los blancos no pueden mantener por más tiempo sus posiciones. La precisión con que Rubinstein termina la partida es notable. A este respecto llamamos la atención del lector sobre las jugadas 43 y 51.

43. R1A,	B5D
44. A1C,	A2C
45. R1B,	A1D

Esta incesante repetición de jugadas es probabilmente debida a la proximidad del fin de tiempo en la jugada 43.

43. A1A,	A4CD
44. P4T,	A2D

Hay ahora la amenaza de P4C.

45. R1A,	R1A
46. R x A,	P3D +
47. R2R,	R1A
48. C4A,	A x PT
49. C6R,	A5C
50. C x P3D +,	R1C
51. C5C,	P3T
52. R1R,	P3T
53. C x P,	R x C
54. R4D,	R5C
55. Abandono.	—

Partida n.º 22

GAMBITO DE REY REHUSADO

Makó-Osawa, 1953

Blancas: Rubinstein
Negras: Hromeschka

1. P4R,	P4R
2. P4R,	A3A

Este trío desarrolla de piezas es el más simple, pero no el más fuerte método de rebajar el gambito de rey. Véanse los comentarios sobre la apertura de la primera partida (Rubinstein-Lindström).

3. C3R,	P1D
4. C3A,	—

Otra continuación preferida de Morphy es 4. P3A, conduciendo a la continuación de piezas en el centro con P4D. Esta vez, sin embargo, no está suficientemente protegido el centro; el superior desarrollo de las piezas negras, y no se puede sostener contra una rápida oposición.

4. ...	C3AB
--------	------

En lugar de esto, 4. ... C3AB sería inferior, porque el blanco con 5. A3C penetraría fuertemente la partida negra.

5. A3A,	C3AB
6. g3P3B,	—

La situación alcanzada en el centro es favorable al blanco, porque no puede ser desvirtuada con P x P sin una notable desventaja positional, a menos que tenga la posibilidad de continuar inmediatamente con P4D, mientras las blancas progresan, como sucede a veces, abriendo la columna de AR para atacar con P x P o manteniendo la posición negra con P3A. Por esta ventaja de penetración las blancas pueden aspirar sin temor las metas del enroque corto.

6. ...	A5CR
--------	------

Más de acuerdo con la posición sería la jugada en el centro 6. ... A3B. El

Algunas de posiciones en la columna de AR están ampliamente compensando por la superioridad de los colores de dama y AR.

7. PITE,	AxC
8. DxA,	CxD
9. DxC,	...

Un sacrificio de torre consiste dando mucha tierra. Despues de 9. ..., PxP+, 10. RxD, CxT; 11. PxP, PxP; 12. DxP, las blancas ganan.

9. ...	DxD
10. PxP,	PxP
11. RxD,	PxA
12. PxD,	...

De otra parte, las blancas evitan PxD, y por otra preparan el ataque contra el segundo enemigo largo de los negros.

12. ...	TICR
---------	------

A primera vista parece cosa innecesaria, porque la captura sobre TCR no se merece; sin embargo, las blancas intentan jugar 13. TLR, con la doble amenaza 14. DxCxP y 14. AxC. Por esta razón las negras no han tenido tiempo de moverse largo.

13. TIA,	PITE
14. C2R,	Q-Q-Q
15. CxC,	AxC
16. PxA,	AIC
17. PTE,	A3A
18. ARA,	RIC

Porque las negras amenazan CxP, lo que habría sido más a costa de DxC+.

19. R2A,	RIT
20. TIA,	...

Las blancas amenazan ahora 21. R2A, devolviendo los dos peones de torre.

21. ...	C4D
---------	-----

Una bonita jugada de los negros, con la que esperan escapar de la presión blanca en la columna de AR. Sin embargo, Rubinstein encuentra una más bonita y decisiva réplica.

21. AIC,

Despues de 21. PxC las negras tienen un presentado ataque con PxP; 22. AIC, PxA; 23. AAA, PxT; 24. AxA, TIAA, seguido de DCR+.

21. ...	C3A
22. R2A,	AIC
23. PxCB,	...

El prólogo de la combinación decisiva. Las negras no temen este juego porque pensaban que, al cambiar el sitió de TCR, refuerzan el ataque.

24. ...	CxPT
25. TRP,	DJD

Posición despues de 24. ..., DJD

Negras: Rubinstein



Blancas: Rubinstein

25. D6C!!	...
-----------	-----

Con esta brillante jugada las blancas devuelven al pion negro el precio de una simplificación. Naturalmente, los negros no pueden tener la dama, puesto que no

podría evitar el mate después de 21. ---
PxP+, 22. PxP+, Axf, 23. Txa+,
Rxc; 24. Txa+P+, Ria; 25. Axf.

23. , Txa
24. Axf, TNT

Los negros no pueden evitar una pérdi-

da decisiva de material. Si juegan 24. ---
Rxa, la torre de IG se pierde después
del doble roque en 24.Rb.

27. AxB, Tta+
28. Dxtl, Cxg
29. Axa, Abandona



JOSE RAUL CAPABLANCA

José Raúl Capablanca nació en La Habana el 19 de noviembre de 1886. Aprendió a jugar a la edad de cuatro años. Cuando tenía once era ya campeón de Cuba. Durante varios años abandonó el ajedrez para dedicarse a sus estudios, que completó en la Universidad de Harvard. En 1909, a los veintiún años, siendo un dominicano, se consagró como maestro de categoría internacional, produciendo la sorpresa de todo el mundo al ganar su match a Marshall por 8 a 1 y 15 tablas. En siete meses sumó diez victorias. Para mencionar rápidamente los grandes torneos internacionales, diremos que ganó primera premio en San Sebastián, 1911; Londres, 1912; y Nueva York, 1927; segundo premio en San Petersburgo, 1914; Nueva York, 1926. Universitario en Moscú, 1925, torneo que comenzó con el tercio premio. La partida derrotó por rotundidad a Marshall, sin tardar a Kostich (La Habana, 1919) por 5 a 0 y ninguna partida tablas. Y a Lasker (La Habana, 1921) por 4 a 0 y 10 tablas. Este último match le dio el título de campeón del mundo, que perdió frente a Alekhine en Buenos Aires, 1927.

Lo que más sorprende, teniendo en su estudio superficial del método de juego de Capablanca, es su gran seguridad, su casi desconciencia de diseños y de varias interpretaciones de posición. Es desconciencia de interpretación de tales apresuradas a jugar dentro de seis de cuatro años. En efecto, suyo, el ajedrez no es lenguaje matemático. Poco él lo dedica a las posiciones simples sin raya final, mientras que los jugadores que han aprendido el ajedrez más laboriosamente, más tarde en la vida, tienen que estudiar las situaciones. Com-

partiendo con Rubinstein, quien Júan José Capablanca fue considerado el más brillante ajedrecista de Lasker en el período anterior a la primera guerra mundial, los expertos piensan en una más alta calidad de Rubinstein a causa de la mayor profundidad de su estilo, pero en general, la opinión de los aficionados es favorable a Capablanca en el conjunto.

Rubinstein aprendió el ajedrez cuando tenía diecisiete años y nunca olvidó totalmente las dificultades del nuevo juego, de tal manera que una y otra vez ha comentado sorprendente desacuerdo, algunas veces en sus partidas mejor recordadas. Es como un muchacho que habla una lengua extranjera, aprendida de maya, de tal manera que, a pesar de sus profundos conocimientos, no siempre encuentra la palabra más apropiada. Por el contrario, Capablanca, cuando juega al ajedrez habla su lengua nativa y encierra sus pensamientos en términos claros. A esto debe también que juegue las más difíciles partidas de torneos con relativa rapidez, apresurando durante todo el tiempo permitido para la sesión. Nunca se muestra apesadumbrado por el reloj.

Las reglas de la lengua significan para el ajedrecista lo que las leyes para el hombre. Pero en nuestra lengua materna se impregna la genitiva, que es omnipresente por nuestra práctica del lenguaje. Una experiencia adquirida en nuestra infancia. Y Capablanca posee la máxima facilidad para el ajedrez.

Enunciemos por cosa superficial de su mente lo trascendió el sentido erróneo y exageración de muchas de las viejas reglas. Podremos ejemplos de esto.

La siguiente partida nos brinda la oportunidad de discutir el Rey López en la forma más novedosa actualmente.

Partida número 58

REY LOPEZ

Nueva York, 1927

Máximo: Capadocia
Negro: Vidmar

1. PdR,	PdR
2. CxPd,	CxPd
3. AxC,	PdR

Esta es precisamente la única defensa del Rey López hasta hoy día, porque alivia la presión blanca y el avance de los peones del lado de diamante y ofrece la posibilidad de obtener una contraventaja, aunque sea a costa de ciertas desventajas. Por otra parte, si ..., CxP dejase al primer jugador la iniciativa, y otras defensas, tales como: R ..., CdD, o R ..., PdR, son evidentemente insuficientes.

No ha sido descubierta todavía, ni probablemente lo será, una defensa del Rey López que sea satisfactoria en todos sus aspectos. Esta apertura es curiosamente nacida en los torneos modernos debido al hecho de que, hoy día, la jugada 4. PdR es difilidamente contestada por PdR. La hipótesis que el autor estableció en su primer libro *Libro Moderno en Ajedrez*, especialmente que la réplica 4. ..., PdR es tan buena que se puede dominar con su fuerza propia contra 4K negro, como se hace en el Rey López, es admitida actualmente en la práctica por los maestros.

4. AxC,	CxPd
5. 0—0,	AIR

La alternativa principal 5. ..., CxPd; 6. PdD, PdCD; 7. AxC, PdD, ha sido con frecuencia descubierta a costa de los numerosos puntos difíciles que crea a los negros, pero como obedece al segundo jugador siempre separado de acceder para una pieza que otras defensas, ya queda cosa lejana por las jugadas combinatorias.

4. TIR.

...

Por analogía con posiciones similares, se podría pensar que 6. DCR es más fuerte aquí. Actualmente la jugada de la torre es preferida en la práctica.

6. ...,	P4CD
7. AxC,	PdD
8. PdA,	CxTD

En estos tiempos se consideraría novedosa esta jugada negra, para permitir PdD y hacer posible de esta forma una contraventaja en el centro y blancos de diamante. Se argumentaba que después de PdD de los blancos el CD sería más fácil robarlo a la defensa 4K PdR y que además los blancos recuperarían rápidamente sus piezas negras de K y TD con PdP y dominando el centro con PdD. Aunque este argumento es estrategicamente correcto, no tiene efectividad en esta posición, como los reconocido durante el torneo de Nueva York de 1928. Yo diré, los negros pueden jugar primera 8. ..., 0—0 sin temor, porque una inmediata 9. PdP daría al segundo jugador una magnífica partida después de la réplica AxC. Despues de 8. ..., 0—0, la mejor réplica de los blancos, por ello sería preparar PdD con 9. PdP, teniendo que jugar ahora las negras CxTD por las razones ya mencionadas.

Como en la presente partida se jugó más adelante 1. ..., 0—0; 12. PdP. Queremos discutir la diferencia con la más precisa combinación sugerida en nuestro comentario.

2. AxC,	PdA
3. PdD,	D2A
4. CxTD,	0—0
5. PdP,	CxA

La más claramente de la posición es el control de flanco en el centro, el cual es evidentemente favorable a los blancos, puesto que el segundo jugador no puede tomarla fin, sino con desventaja para él. En tales posiciones las mejores defensas obligan a su oponente a declarar una intervención en el centro —PdD y P x PdD—, ya que no puede empujar más debido a que el centro no está establecido.

Los negros quieren presentar este sistema con la jugada del turno CIAD. Muchos jugadores, con el mismo propósito, proponen A2D y TRIA, porque si el C negro en 1TD puede tener buenas perspectivas, anotando, por ejemplo, de A8, en caso de que los blancos continúen desarrollando con CIAR y ABR.

11. PJD,

En un match con Tarrasch (1868), Lasker anapó en dos partidas mantener el equilibrio en el centro sacrificando un peón con 11. CIAR, pero investigaciones posteriores han demostrado que el sacrificio no es absolutamente correcto.

11. ...,
— 12. PJD,

CIID

— 13. PJD,

Normalmente, en esta variante de la apertura, los blancos emprenden un ataque de peones en el lado del rey, donde la fuerza de su superioridad en el centro le abre muchas posibilidades de maniobra, que a los negros lesiona de penetrar en el flanco de dama, rompiendo así sus peones y abriendo filas de tal forma que pueden confinar los peones blancos y alejarlos así del ataque al rey negro. Por estos motivos podría proponerse la jugada PJD, porque aunque los blancos no tienen aún en el flanco de rey, desean mantener la posición y además tratar de mantener control el flanco de dama, para evitar un contrataque por aquí.

Un sistema más detallado nos muestra que la jugada PJD impide al blanco de mantener control el lado de dama tanto como sea posible, alejando así una posibilidad defensiva. Porque los blancos no pueden mantener completamente cerrado el lado de dama contra la maniobra negra PJD, PJD, C, PJD, y eventualmente con PJD, PC, los blancos abren la columna de TD, si bien, para ello cesa la apertura de otros. La columna de TD es la mejor opción para los peones de ataque y defensa de los negros, porque la TD es la filia del centro. Para evitar el resultado, los blancos desarrollan-

mente se la cierre a las torres negras y se limitan a cubrir algunos puntos de entrada.

De esta forma, quedando en su verdadera sentido la jugada PJD, se puede comprender que no es una jugada de ataque. Las perspectivas de ataque de los blancos están en el flanco de rey. La jugada PJD es un movimiento preventivo contra un posible contraataque negro que podría llegar a ser muy fuerte.

14. ...,

PJD

Aquí se debió jugar TIC. La jugada del texto es un error porque los blancos pueden ahora correr preventivamente el filo de dama con PIA y dedicar su atención al flanco de rey sin ningún peligro. Seguidamente descubrirá la debilidad de la jugada PJD. De forma más sorprendente y elegante.

Posición después de 14. ..., PJD

Rey negro: Fidler



Flanqueo: Capablanca

15. CAA,

PJD

Perdiendo la amenaza PJD. Pero los blancos tienen otras intenciones.

16. C(B) x P.	AxB
17. AxC.	Px'C
18. PxD.	AxP
19. D x A.	D x B
20. C x B.	CxD
21. C x C.	A x C
22. F x F.	PA x P
23. PxA.	TIAD
24. AxB.	...

La debilidad de los peones negros del flanco de dama y la superioridad blanca de los dos alfiles promete la victoria del primer jugador.

24. ...	FID
25. TIAD,	AxD
26. TIDA,	AxB
27. RDA,	TxT
28. T x T.	TIA
29. PAC,	AxD
30. AxC,	AxB

No tendría objeto intentar de apoyar el PTD negro con TdT. Los blancos ganarían fácilmente con TIAD amenazando TIA.

11. A x A,	P x A
12. TxD+,	...

La más simple y segura manera de ganar:

12. ...	T x T
13. A x T,	CxD
14. A x P,	CxA
15. PAC,	C x PC
16. A x P,	CxD
17. PST.	Abandono

TEORIA DE LA DEFENSA CARO-KANN

Si comparásemos la defensa Caro-Kann 1. PdR, PIAD con la defensa Francesa 1. ... PdR (el propósito de ambas es el mismo, es decir, realizar PdD), se veríe que la primera tiene una desventaja con respecto al tiempo. Para obtener la partida completamente, el PIAD ha de ir, más pronto e más tarde, a AxD. En la defensa Francesa esto se puede realizar en

una jugada, pero en el Caro-Kann se necesitan dos movimientos. Es contrario con esta desventaja tiene la defensa Caro-Kann la ventaja de que el AD se puede desarrollar más rápidamente, mientras que en la defensa Francesa, lo mismo que en el gambito de dama, se pierde en una fuente de movimientos para los negros. De punto de vista de las peculiaridades estratégicas de una partida han alcanzado más importancia que el tiempo de desarrollo, y la defensa Caro-Kann, que es la movimiento más rápidamente bajo el número de jugadas, tiene la desventaja de que la defensa Francesa Capablanca y otras maestras consideran 1. ... PIAD la mejor réplica a 1. PdR.

Después de las jugadas

1. PdR,	PIAD
2. PdD,	PIAD

Los blancos tienen aquí tres jugadas para elegir: 1A, proteger el peón blanco con 1. CxD, movimiento que comienza más tarde con motivo de la partida Alekhine-Tartakower; 1B, avanzar el peón 1. PdR, la misma recomendable aquí, puesto que la situación de los negros está muy lejos de ser restringida, debido a la libertad de su AD. Verás en este aspecto la siguiente partida; y 1C, cambiar.

1. P x P,	P x P
2. AxD,	...

Los blancos deben hacer esta jugada de desarrollar tanto que cualquier otra cosa, pese de lo contrario, los negros tendrían un fuerte desarrollo de su AD en AD. Si los blancos estuvieren expuestos a este ataque en 1B, respondería al cambio de los caballos, lo cual está considerado ventajoso para los negros. Para ambos lados el AD es el de más valor, si consideramos que los peones de dama están ya fijos (el blanco en casilla negra y el negro en casilla blanca).

4. ...	CIAD
5. PIAD,	CIAD

Para desarrollar el AD a SC antes de que haya sido cumplida la ordenanza de presión con P4T. En efecto, una parte menor de la mitad de la defensa Coco-Khan, en que el AD no debe quedar encerrado.

6. AIAA.

En lugar de esto se ha intentado también posponer el desarrollo del AD negro con P4T. Para la jugada en demandado pionero y las negras, en vista de su mejor desarrollo, podrían aceptar con temor el establecimiento de su presión-diana y alejar favorablemente la partida con P4T.

6. ...	A3C
7. D4C.	D1A
8. C3B.	P3R
9. C3A,	A1R
10. 0—0,	0—0

De esta o parecida forma, ambos lados cumplirían su desarrollo tranquillamente. En cualquier caso, el negro comienza con la posición que dicta la estrategia de cada bando en, para los blancos, la ordenanza de rey abierta, y la columna de AD para las negras. Los blancos realizan una torre en TB y las negras en IAD. Los blancos realizan un C en IR y las negras en IAD. Si estos colores siguen desarrollando por P4T o P4D, respectivamente, habrá una totalidad de los pioneros. Los blancos atacados en tales posiciones sobre columnas medianas abren las filas de Nimmerovitch apuntando a suavizadas.

Finalmente, este patrón de juego a una típica manzana de posiciones. Una vez que, igualmente no P4P a SC y alcanzada, esta posición con P4T. Los blancos no responden con P4T. Despues del cambio negro P4P a blanco P4P, el punto negro de AD para muy débil y la mitad el punto de AD blanco que quedará defendido abierto. ¿Podrán los blancos realizar una manzana similar a base de su columna abierta? Sería aquí por medio de P4AAB-SAB, y en caso de que las negras jueguen P4C, avanzar también el PC a SAB. Se advierte de esto que la iniciativa blanca está basada sobre una posición algo pe-

ropea para su propio rey. Esta es la razón de que sea "el preludio de una variante la posibilidad de ganar este miliblo del lado de las negras.

Una posición similar de posiciones, pero con las columnas cambiadas, se alcanza en una variante del gambito de dama, que el maestro alemán Sintchik es muy aficionado a jugar. 1. P4D, P4D; 2. P4D, P3B; 3. C3A, C3A; 4. C3B, C3B; 5. F2P, F2P; 6. A4A, P3A (esta jugada debe hacerse muy pronto, cuando no inmediatamente); 7. P3R, etc. La iniciativa de los blancos, similar a la respuesta más arriba, está basada también en ganar ventaja posicional utilizando la TR en IAD, el C en IAD, evitando los puntos del flanco de dama, pionero). Las negras han aún una difícil situación no compensable en el lado de rey.

Partida nro. 56.

CACO-KHAN

Blancas: Nimmerovitch
Negras: Capablanca

1. P4R,	P4AD
2. P4D,	P4D
3. P3R,	A4A
4. A1D,	

Como los blancos controlan más espacio, las negras tienen el mejor alfil des para del cambio de alfil en TD. Como los blancos se han decidido a debilitar sus casillas blancas, el juego consiste en suponente constante en hacer imposible la respuesta con P4AAB, que sería la forma sofisticada del ataque finalizado. Por eso de decirlo de ello que en esta variante de la defensa Coco-Khan, las negras tienen la ventaja. Además la posición es muy sólida en comparación a posiciones semejantes de las defensas Nimmerovitch o Prusse, cuando el negro consigue controlar los alfiles de casillas blancas. Una resultado a los comentarios de la partida Brinckmann-Nimmerovitch sobre ese particular.

En lugar de 4. A1D, también ha sido sugerida la jugada de ataque 4. P4CR, pero es evidentemente incorrecta. El al-

para no permitir la posición negra, dirigida por APCR, con el sacrificio de un peón con 8. PdR. Sin embargo, los negros podrán replicar más simplemente con 8. ... AER, de tal manera que el 7. dxCR constituya una debilidad permanente en la posición blanca.

4.	A x A
5. D x A.	PdR
6. CxD,	DxC
7. CRB,	PRdD
8. P x P,	A x P
9. O—O,	CdR

Como hemos dicho, la debilidad de las blancas para en la lucha de calidad de su dL, bloqueada por el P de RR y después también por el PR, ya que más tarde o más temprano habrá que jugar PRdR para proteger el PR. Esta dL, comprendiendo completamente a la protección de los peones CAD y TdR, que están sujetos por posiciones negras; en consecuencia, los negros tienen posibilidades de crear peones fuertes en estos cuadros, pues las blancas no podrán desalojar los peones que se sitúan en ellos con movimientos de peón sin debilitar su posición. Así, la jugada PRCD debilitaría el PdR blanco, al igual que hacerlo en la columna negra anterior, definitivamente coloca negro dentro del PdR, permaneciendo en él. La jugada PdCJ debilitaría evidentemente la posición del rey blanco.

Los negros no tienen ninguna razón para permitir el cambio de su dL de CAD por el caballo blando de ST, puesto que en la lucha contra el biselado dL, no es, por lo tanto, tan fuerte como el mejor dL.

10. CxT,	DdA
11. C x A,	D x C
12. ATR,	D2A
13. PRdR,	CdA
14. PdA,	CdA
15. TdID,	PRCR

El estilo de Capablanca se caracteriza por diversas particularidades, cuya explicación hay que basar en el hecho de que esa consecuencia de su gran perfección para jugar los elementos de una

partida. Por ejemplo, algunas veces se contenta con sorprendentes preparaciones tempranas, aunque la posición sea tal que otras estrategias ofrecen la necesidad de obtener ventajas mayores. La cosa es que, muy pronto y claramente, percibe los más pequeños errores como señales reales que luego convierte en efectos sin dudar. Tal trabajo tiene. Sin embargo, esto ha obligado a Capablanca de vez en cuando a ocupar tablas en partidas que ha debilitado. Una consecuencia del costo de Capablanca es que no se satisface en momento que venga, quién ha conseguido, porque siempre está dispuesto a cambiar una estrategia por otra. Así, mientras ofrecía que en la presente partida la mayoría de los maestros habrían tomado la ventaja de posiciones con 13. ... PRdR, y no haber podido objections a este método, pero Capablanca prefiere la jugada PRdR porque ha visto que, con respecto del control del tablero, el dL blanco, los peones debilitados evitan la obtención otras ventajas permanentes.

16. PRdR,	C x A
17. D x C,	PRdR

Esta jugada explica por qué los negros posibilitaron PdCR. Ahora las blancas están obligadas a jugar PRdR, y los negros tienen un punto fuerte en su dL. Además, no se trata solamente de un punto. La posición de los peones blancos es muy avanzada y, por lo tanto, débil y fuera de control.

18. PdC,	O—O
19. CdB,	DdC
20. TdA,	TdA
21. PRdR,	...

Esta jugada parece debilitar aún más la posición blanca. Pero no así porque dejar el PRdR permanentemente sin protección, debido a que da otra forma temprana que estar alerta contra la sorpresa de cualquier pequeña combinación, ataque débil, etc.

21. ...	TdA
22. TdD,	CdT
23. TdR,	TdR

Proviendiendo un ataque con 24. PIA, PIAxP; 25. PWE.

24. R2C, CIAI

Capablanca desveló sobre el resultado que y, por ello, prefirió la apertura por el sistema CEA. Es decir, al punto 23D tiene que presentarse inmediatamente T que ha de sacar los peones d5 y e5, y el caballo blanco que se encuentra en el camino de este ataque será capturado por un método que se explique más tarde. Los blancos están tan seguros que han de presentarse como posibles las posibilidades de este resultado de los negros.

25. TR2D, TRIAD
26. TIR,
27. TR2D,
28. D8T,

T2B
24. T4D,
25. DIA,
26. R2C,
27. P x T,
28. R2C,

T2B
T que ha de sacar los peones d5 y e5, y el caballo blanco que se encuentra en el camino de este ataque será capturado por un método que se explique más tarde. Los blancos están tan seguros que han de presentarse como posibles las posibilidades de este resultado de los negros.

29. R1C,
30. P x P,
31. R1C,

Proviendiendo CIAI.

28. —, R2C
29. TIR,
30. PWT

La continuación del plan de los negros consistió en PWT y CIAIxR2C. Los blancos no van obligados a cumplir este C, lo que de 16. sigue: CIAI-R.

La siguiente jugada de los blancos, en lugar de la cual debieron jugar TR2D, le da a Capablanca la deseada oportunidad de quitar el C de 4D de la mano más rápida.

30. T2B, CIAI

Esta jugada no habría sido posible después de 28. TR2D, debido a la continuación 29. CxG, PCxG; 30. D8xPT, T1TR; última jugada defensiva que habría sido imposible evitando la T en 29.

31. GxG,

Posición después de 31. ..., D8L.

Negros: Capablanca



Blancas: Nimzowitsch

Después de 31. T2B, los negros también habrían obtenido una deseada oportunidad de presentar con CxG; 32. P x C, T x T; 33. P x T, D4C en combinatoria con TIR.

31. —, PCxG
32. DIA,
33. RIC

La primera jugada, formada. Es evidente que la D y la T no pueden intercambiarse, PWT debiendo ser ante la posición blanca. Después de esto, la mejor para los negros es P4C, y entonces TIR o una D8L. Por ello, los blancos están obligados a jugar en vez, haciendo posible la presentación de la D negra hasta TIR.

**42. R3C,
43. T3D,**

**D8TR
...**

Se ve que las blancas no pueden mejorar su posición, porque son incapaces de cambiar la D o la T sin incurrir en desventaja.

**43. ...,
44. T3AR,**

**T8R
T8D**

Una jugada de tiempo, porque el blanco, una vez más, se encuentra en «zugzwang». Evidentemente, la D no se puede mover. Despues de 45. T3CD, sigue T8AR 46. D2D, T6A+; 47. T×T, P5T+; 48. R×P, D×T; 49. P3T, P6C; 50. D2T, D6R, y las blancas están perdidas.

45. P3C,

T8CD

Otra jugada de tiempo, manteniendo la posición de jugada forzada.

**46. T3R,
47. Abandonan.**

T8AR

LAS DEFENSAS DE CAMBRIDGE SPRINGS Y WESTPHALIA EN EL GAMBITO DE DAMA

Conocemos ya por diversas partidas antiguas, aunque no del todo, la llamada defensa ortodoxa del gambito de dama.

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

La forma «ortodoxa» consiste en completar ahora el desarrollo de la manera más simple dentro de la restringida posición, y así, A2R, 0—0, y entonces preparar alguna de las jugadas liberadoras P4AD o P4R, preferentemente después de P×P, para evitar el aislamiento del PD negro. Estas maniobras tienen por objeto liberar el AD.

En vez de jugar esta línea defensiva pura, las negras pueden emprender una

contraofensiva basada en una idea totalmente diferente; es decir, pueden tomar ventaja de la ausencia del AD blanco en el lado de dama y lanzar un ataque contra esta ala. La idea tiene a su favor el hecho de que concuerda perfectamente con los principios generales estratégicos de defensa. Hay dos métodos de jugar: el más antiguo, la defensa Cambridge Springs, que debe su nombre al hecho de que fue jugada con frecuencia en el torneo de Cambridge Springs, 1904, mientras que la más moderna, la defensa Westphalia, es llamada así porque fue analizada en detalle por los maestros europeos que a bordo del vapor «Westphalia» se dirigían a Nueva York para tomar parte en el torneo de 1927.

La idea en ambas defensas yace en el ataque contra 3AD blanco por medio de D4T, A5C y C5R. Pero mientras la Cambridge Springs empieza sólidamente con

5. ..., P3A

y así queda el punto AD bien protegido, la variante Westphalia se caracteriza por 5. ..., A5C en combinación con P4A. Esta variante es menos sólida, pero más agresiva y, por ello, está más de acuerdo con la idea de ataque en que está basado todo el método de juego, por lo que debiera ser más correcta que la defensa Cambridge Springs.

Primero examinaremos detenidamente el método de juego más antiguo.

6. C3A,

...

Las blancas tienen la alternativa de evitar las complicaciones de esta variante con la jugada introducida por Capablanca 6. P3TD. Esta jugada es siempre aplicable contra la defensa ortodoxa del gambito de dama y no supondrá una pérdida de tiempo.

**6. ..., D4T
7. C2D!,**

..

Debido a las amenazas C5R y A5C, esta jugada casi forzada es excelente, porque rechaza con facilidad el ataque sobre el lado de dama y demuestra la desventaja de la posición de la dama en 4T.

En lugar de 7 C2D Tarrasch recomendaba 7 P×P pero entonces las negras pueden tomar sin desventaja lo mismo con el C que con el PR. Según Spielmann, 7 , C5R sería una buena réplica.

Aunque el ataque directo sobre el flanco de dama ha sido rechazado por C2D, esto no prueba la ineeficacia del sistema. Como las blancas al jugar C2D han reducido su presión sobre el punto estratégico 5R, las negras pueden ahora ensayar P4R para liberar el AD, lo que constituye el verdadero problema de la defensa del gambito de dama. Este sistema ha sido perfeccionado por Bogoljubow en particular. En la continuación damos las siguientes jugadas de la partida Grunfeld-Bogoljubow, Bährisch-Ostrau, 1923.

7 A5C
8. D2A, 0—0

En lugar de esto, Alekhine, en el «match» con Capablanca, usó con éxito un sistema recomendado por Rubinstein, o sea, P×P; 9 A×C, C×A; 10. C×P, D2A. Las negras vigorizan su partida en la continuación con 0—0, TR1D, A2D, TD1A, A1R, A1A y eventualmente D1C, que le da una restringida, pero segura posición. Si las negras consiguen abrir la partida con P4AD, ambos alfiles pueden obtener una gran efectividad. Todavía no ha sido aclarado enteramente el método de la defensa Cambridge Spings, pero debería ser mejor que el empleado por Bogoljubow para realizar P4R.

9. A2R,

En la séptima partida del «match» Capablanca-Alekhine, Capablanca jugó 9. A4T con éxito. Pero allí la réplica negra P4R! habría sido mucho mejor que en la presente variante.

9. P4R

A la luz de esta partida. Grunfeld-Bogoljubow, esta jugada se ha considerado como una absoluta refutación del método de desarrollo de las blancas. La verdad es que las blancas, como veremos, deben ob-

tener la ventaja. Este es otro ejemplo de lo perjudicial que es tener fe ciega en la autoridad.

- | | |
|------------|-----|
| 10. P×PR, | C5R |
| 11. C2D×C, | P×C |
| 12. 0—0, | A×C |
| 13. P×A, | C×P |

En esta posición, Grunfeld jugó 14. D×P, ganando entonces sorprendentemente las negras la dama con P3A; 15. A4A?, A4A! En lugar de esto, las blancas podían haber obtenido la ventaja con la evidente jugada 14. A7R.

La variante Westphalia en su forma pura, tiene la desventaja de mostrar las cartas de las negras demasiado pronto. Después de 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, CD2D; 5. P3R, la jugada 5. . ., P3AD no indica nada, y las blancas continuarán su desarrollo normalmente. Con 5. . ., A5C, sin embargo, las negras tienen definidos planes de ataque contra el flanco de dama, debiendo, por ello, prepararse el primer jugador inmediatamente con 6. A3D y 7. CR2R. Las negras elegirán bien la variante Westphalia únicamente si las blancas han jugado demasiado pronto C3AR, que las blancas puedan ser provocadas a jugar así, depende del estado de la apertura en el momento. Desde hace veinte años es costumbre iniciar el gambito de dama casi regularmente con 1. P4D, P4D; 2. C3AR, y jugar solamente entonces 3. P4AD para evitar las complicaciones del contragambito Albin, que tiene lugar con 2. . ., P4R, después de 2. P4AD. Pero actualmente nadie teme este contragambito. No hace mucho tiempo para provocar un temprano C3AR, la réplica a 1. P4D era C3AR, porque las blancas no continuaban con 2. P4A que permitiría la defensa Budapest 2. . ., P4R. Pero hoy se teme muy poco a la defensa Budapest; así que, de acuerdo con la situación psicológica actual de la apertura, recomendamos el siguiente sistema para introducir la variante Westphalia:

- | | |
|----------|------|
| 1. P4D, | C3AR |
| 2. P4AD, | P3R |
| 3. C3AR, | |

La gran mayoría de los jugadores de hoy preferirían desembarcar el CR a este punto, porque las consecuencias de 3. CRAD, ANC, parecen más difíciles, puesto que por este desarrollo los negros han alcanzado su objetivo y pueden ahora rebarcar el presidente de dama.

1. ...	P4D
2. CIA,	C3D
3. ANC,	ANC
4. P x P,	...

Este cambio debe hacerse ahora o en la próxima jugada, porque de otra manera los negros librarán su tablero con DHT, permitiendo entonces tomar un CD con el C.

1. ...	PxP
2. P x P,	...

La jugada más natural, con respecto a 7. DHT, viene la siguiente partida:

1. ...	P4A
2. AxD,	DHT
3. 0—0,	...

Este sacrificio de peón los jugaba por Alkibies contra Vidmar en Nueva York, 1937. En Trentham-Teplich, 1938, Granfield usó una variante Spillman en la jugada más prudente, 3. D3A, pero no pudo obtener ventaja con ella. Allí continuó: 3. ..., P4A; 4. AxA, 0—0; 5. D—d4, TIR. Los negros perdieron, después de esta cosa AxA, PxCR y PxCR obtener el control de uno de los alfiles blancos. Si en este punto los blancos deben obtener una ventaja, tienen que arriesgar el PR con CRD y TIR, lo cual resulta entre tanto el abandono del PR blanco.

9. ...	P4A
10. AxA,	...

En lugar de esto, en la partida Alkibies-Vidmar se jugó 10. Axb. La jugada del texto, que procede de Walde, fortalece el ataque blanco si el sacrificio de peón es aceptado. Despues de AxC; 11. PxA, BxP, los blancos obtienen la ventaja con AxCB. Pero en cualquier caso los negros tienen a su disposición la al-

giente continuación que condice a tablas:

10. ...	AxC
11. Px A,	CSR
12. A x CR,	PxA
13. CSR,	CHC
14. P x C,	0—0

en una clara posición de tablas.

Partida nro. 31

GAMBITO DE DAMA

Nueva York, 1937

Blancos: Capablanca
Negros: Spillman

1. PBD,	PBD
2. CxAR,	PBR
3. PxA,	CDG
4. CIA,	CRJA
5. ANC,	ASC

Posterior en juego la defensa Womphalia, que es igual perfectamente jugable, porque el CR está ya en BAR.

6. P x P,	P x P
7. DHT,	...

En una partida anterior contra Spillman, Capablanca en ese momento jugó 7. DHC, pero después de P4A; 8. PxD, AxC+; 9. D x A, P4A, estuvo en desventaja de posibilidades, porque los negros tienen una sólida mayoría de peones en el lado de dama, mientras la mayoría blanca en el centro parece temblada, puesto que los negros pueden posicionar en la columna de rey.

Después del éxito de Capablanca en la presente partida, se consideró la jugada del texto como la refutación de la variante Womphalia, pero tal conclusión era incorrecta, como veremos en seguida.

7. ...	AN C+
--------	-------

Con esto, Spillman hace exactamente lo que se expone dentro y remonta al ataque en el lado de dama, que es la

clave de esta defensa. Lo correcto habría sido 1. ..., PxA; 2. PxP, AxC+; 3. P x A, BxR. Capablanca creyó que podía conservar el peón de ventaja con 18. Pd6, porque no tuvo en consideración la siguiente réplica DIA!

8. P x A,	O—O
9. Pd6,	PdA
10. AxD,	PdA
11. Ad4,	...

En esta posición, los peones están desparelamente distribuidos: los blancos tienen la preponderancia en el centro y los negros en el flanco de Reina. Los blancos, sin embargo, le roban de los dos alfiles que poseen los negros en suelo negro, porque la larga diagonal d8-h2 pasa por el centro simultáneamente en dirección frontal de fuga y en dirección con el L, que sirve para facilitar salidas de peón.

La manera con que Capablanca aprovecha su ventaja es notable. Entonces, con 12.Rg3 apunta a CxD, agudiza la amenaza Pd6, obligando así una respuesta del Pd6 por PdTd + TdC. Y, finalmente, sacude con fuerza de golpe con PdTd. En realidad, en la buena preparación de la apertura de la partida para el ataque de la abertura de la oportunidad de los alfiles sobre los caballos.

11. ...	Dd8
12. O—O,	PdTd
13. TdTd,	Dd8

Se anuncia ya ahí la partida con PdTd.

14. CxD,	PdC
15. Dxf7,	Cd8

Naturalmente, Spassky evita otra vez PdTd. Sin embargo, él mismo fin se habría obtenido con la jugada más sencilla AxC. La jugada del texto le da a Capablanca la oportunidad de tener una respuesta con una fuerte combinación.

16. C x C,	PxC
17. PdTd,	...

Posición después de 17. PdTd.

Negros: Spassky



Blancos: Capablanca

No obstante, Spassky había pensado ya en proteger su PdTd cuando jugó 18. ..., Cd8. Pero la doble protección dura 17. ..., TdT, no es satisfactoria a causa de 18. TdC, DdD; 19. AxA, TdC; 20. Td7, seguido de TdC. Sin embargo, Spassky expresa al ataque el 8. Blanca con 17. ..., DdD, gana el tiempo necesario para enganchar su posición con AxC.

17. ...	DdD
18. P x Pd,	Dx A
19. AxC,	TdC

La variante principal de la combinación consiste en 19. ..., TdT; 20. PdC, DxD; 21. P x Td y los blancos tendrán siempre ventaja material.

20. P x P,	TdC
21. PdA,	CdC
22. PdT,	Ast

Los negros podrían responder ya aquí, puesto que su oponente por medio de PdT obtiene una ventaja decisiva de dos peones. Sin embargo, Capablanca juega ahora algo más que eso.

22. TRIC.	T x T
24. T x T,	FIA
25. AIA,	FSA
26. F x F,	Abandonar

FINAL DE TORRE.

Los finales de partidas que en la práctica se producen con más frecuencia son los de torre. Para llegar a ser un buen jugador de ajedrez es necesario un estudio especial de los mismos.

Los principios del juego correcto de torre en el final de partida están basados en el hecho de que esta pieza es la más poderosa que disponemos para atacar los peones enemigos. Aunque, en general, se puede atacar violentamente un peón blanco, desatendido, la torre puede también atacar con éxito un peón negro. Para ello tiene que tomar una posición sobre un punto de la misma columna del peón, para atacar, inmediatamente la casilla en que se encuentraemplazado, sin considerar todas las posibles posiciones bajas que pueda adoptar en su avance. La misma circunstancia que hace que la torre y el peón se opongan en una linea recta, explica por qué la torre es la pieza mejor para apoyar el avance de nuestros propios peones pasados. De aquí, repetimos, que no merece, pues evidentemente todos los puntos, porque ha de parar nuestro peón en su camino a casa.

Hay una conocida regla, formulada primera por Tarrasch, que dice que, en la mayoría de los casos, atacando peones enemigos, la columna que apoyando el avance de los propios, la torre es más efectiva dentro del peón que detrás de él. La razón principal de esta regla es que, cada movimiento que haga el peón fortalece el campo de acción de la torre y, por el contrario, cuando está colocada frente a él cada movimiento disminuye su efectividad.

Mientras la torre así posee una gran fuerza ofensiva, especialmente a los propios, es menos efectiva en este tipo de finales. Naturalmente, es muy fácil de ver que no se elige de una pieza tan poderosa

como la torre, al que sea utilizada para la protección de un peón. Pero basta para bloquear el avance de un peón enemigo, la torre es mucha demasiado que no útil, que es una pieza bastante más débil. Por ejemplo, imaginemos que el rey blanca está en SCR, un peón pasado blanco está en SCR y una torre negra que tenga que ir a 2CR para bloquear el peón. Las blancas podrían forzar el avance peón el rey a 4F o 4A, mientras que estando tan alto en 2C en lugar de la torre, lo serviría al rey blanco acercarse.

Estas consideraciones conducen al principio, que la experiencia ha confirmado, que dice que, en los finales de torre se debe siempre proteger el ala que contiene la torre y la defensa. Por ejemplo, cuando tenemos un peón de centro que solamente puede ser ganado por la salida de piezas, es frecuentemente mejor entregar la pieza para el tiempo necesario que salir de la tablero, permitiendo en la posterior contraria con la torre a darle un apoyo vigoroso a su peón pasado. Recíprocamente, en una posición peón, la mejor posibilidad de victoria para en un estrategia consiste que en una defensa impotente de cada peón débil.

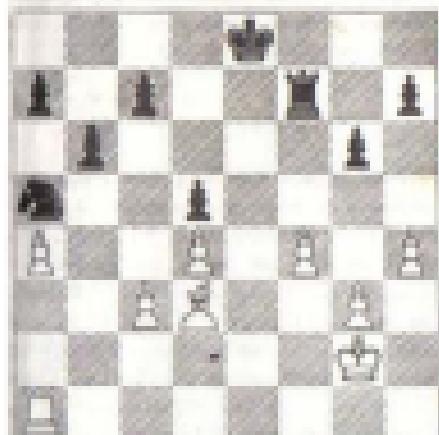
Como los buenas resultados en ajedrez solamente pueden obtenerse por la armónica cooperación de las piezas, el rey también debe adaptarse a estas necesidades del final de torre y no permanecer a la defensiva, sino tratar de actuar agresivamente, por ejemplo, invadiendo el campo contrario, los puntos débiles o apoyando a los peones pasados de su bandera.

La Década oír que se presentan los finales de torre explícita por qué los maestros de ajedrez les tienen que enseñarlos a la perfección. Pero ninguno ha jugado estos finales con la elegante facilidad de Capablanca, ni ninguno ha considerado estas dificultades técnicas, tan estentólicas como evidentes.

La siguiente posición se alcanzó en el torneo de Nueva York, 1924,

Posición después de la jugada 26.
de los negros.

Negros: Tartakower



Blancos: Capablanca

En esta situación los blancos tienen la ventaja en el flanco de rey, y los negros en el de dama. Sin embargo, los blancos están teniendo la iniciativa, lo cual es muy importante en tales casos.

27. P*TTL TIA
28. F*P, F*P
29. T*T, ——

Vemos que los blancos juegan lúgicamente utilizando su lado de rey, no se preocupan por las debilitades de su flanco de dama. Los negros, por su parte, hacen ahora una jugada defensiva, que quizás no pudo evitarse.

30. ..., RIA
31. T*T, TIA
32. P*TTL, ——

Los inspectores habrían llevado su rey hacia el lado de dama, pero Capablanca está jugando este final de acuerdo con los principios agresivos citados más arriba.

33. ..., CSA
34. P*TTL, ——

Basta a su contrario la oportunidad de ganar un peón con G*H-H. Pero Capablanca ha pasado bien la contienda y tiene confianza en el peón ganado que así obtiene.

35. ..., CSE+
36. RIA,
37. A*G,
38. R*GIL, ——

Es extraordinariamente instructivo ver como Capablanca no se preocupa por la igualdad material, sino en apoyar su peón ganado.

39. ..., T*X P.
40. R*TT, TIA
41. P*G, T*X P.
42. R*G, TIA
43. R*GIL, ——

Es frecuentemente útil en tales posiciones la fuerza de no expulsar el peón enemigo, con objeto de tener guardadas las espaldas contra los jaques de la torre.

44. ..., RIC
45. T*G+, RIT
46. T*X P., TIR
47. R*X P., ——

Después de esto, los negros han perdido todo esperanzas.

48. ..., TIR
49. R*G, TIA+
50. R*G, T*GCR
51. P*G+, RIC

Después del cambio de torre, los blancos ganaron más fácilmente.

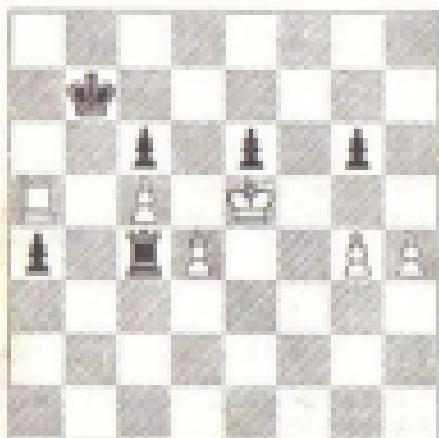
52. T*X P., TBC
53. R*X P., T*AD
54. R*G, TIA
55. P*G, TIA
56. T*TAD, T*BD
57. RIA, T*X P.
58. P*G, Abandono

Terminado el juego de la inspección de ser tan natural que uno fácilmente olvida la dificultad de tan precisa final. La di-

fuerza es principalmente la estrategia purista. En efecto, como en la vida, estamos acostumbrados a darle valor a los factores materiales, que no es fácil entregar a sacrificio de posiciones más complejas que propicia su utilidad material. Un notable ejemplo de esta idea se puede hallar en los comentarios hechos por algunos de los principales maestros sobre el siguiente final del torneo Moscú, 1935.

*Posición después de la jugada 35.
de las negras.*

Negras: Spielmann



Damas: Lasker

M. P.T.

Todos los comentaristas pusieron interrogación a esta jugada creyendo que las blancas dejaban escapar la victoria, que habría sido fácil de lograr con P.M.

M.

P x P

PT. P x P,

TdA.

Esta jugada fue designada como perdida y se creyó que no debió jugar para obtener tablas, PT. TdC; M. P.T., TdC, pero es un hecho que Lasker habría ganado también fácilmente después de la jugada negra TdC. Es cierto que únicamente se puede ganar utilizando un método análogo al empleado por Capablanca en la partida anterior, esto es, ignorando la defensa de los peones y llevando el rey inmediatamente a proteger el peón pasado, con M. HSAU, T x P+; M. HSC. Este método de ganar es tan natural, que ademas las ya mencionadas consideraciones psicológicas pueden explicar el hecho de que ninguno de los maestros que han analizado el final lo hayan descubierto. La atención del autor fue atraída por un ensayo escrito por el compositor de estudios, F. J. Prokes, de Praga.

ALEJANDRO ALEKHINE

El actual campeón del mundo nació en Moscú, el 1 de noviembre de 1892. Alcanzó la categoría de maestro en 1909, cuando still tenía diecisiete años de edad, al ganar el primer premio en el campeonato ruso, que tuvo lugar en San Petersburgo al mismo tiempo que el torneo internacional de maestros. A pesar de su juventud, antes de la primera guerra mundial alcanzó grandes victorias, la más notable de las cuales fue la de Budapest en primer lugar en el torneo de Mambilia, 1914, que quedó interrumpido por el estallido de la guerra.

Después de la revolución rusa fijó su residencia en París, donde cursó sus últimos estudios de leyes, que simultaneó con los de ajedrez.

A partir de entonces sus triunfos más resonantes fueron: primeros premios en Budapest, 1921; La Haya, 1921; Gstaad, 1922 (compartido con Bogoljubow y Maróczy); Baden-Baden, 1923; Kecskemét, 1927; y segundo premio en Petrópolis, 1922 (compartido con Spielmann, detrás de Bogoljubow). Londres, 1927 (detrás de Capablanca); Sonnenberg, 1936 (detrás de Spielmann), y Nueva York, 1927 (detrás de Capablanca).

Estas victorias hicieron de Alekhine el más brillante candidato para el campeonato del mundo. El esperado combate tuvo lugar en Buenos Aires en 1927, bajo los auspicios del Club Argentino de Ajedrez, y terminó con la victoria de Alekhine por 6 a 3 y 2½ tablas.

Se han escrito las más variadas opini-

ones sobre el estilo de Alekhine. Esta se debe al hecho de que su arte ajedrecístico no es poseedor el producto de un impresiónismo, sino más bien el resultado de una gran inteligencia y de una enorme capacidad de trabajo. Casi todo sugiere esto de admisión: su rica imaginación y sus interpretaciones de los ataques. Su fuerza reside en tenerlo en la medida que equilibrado a la gloria, y en la elevación de ella al su pensamiento al la admiración de los multitudes. Se basa en estos sentimientos a su inteligencia, su talento a su genio.

Lasker predijo el éxito del chechoviano en el ajedrez. Con este título ganaría rápidamente una serie de conferencias para aprendizaje del juego. Se apoyó en argumentar que el principiante podría aprender rápidamente si no trataba de imitar a dominadas reglas aplicadas a los problemas y posiciones del ajedrez regular y el sentido común sería en los comienzos de la vida ajedrecista, más considerable que algo abstracto, completamente diferente a los demás problemas humanos. Esta idea fue desarrollada más tarde por Alekhine en sus partidas y en sus extensas obras de ajedrez. (Libro del torneo de Nueva York, 1926, y «Mis diez mejores partidas de ajedrez 1908-23»).

En sus ideas y en sus escritos sobre ajedrez, Alekhine es siempre tan ligero y fácil de entender, tan apartado de cualquier tendencia abstracta, que puede ser descrito con el calificativo que tan frecuentemente lo han preñigado, de «atajante realista».

GAMBITO DE DAMA

Plyway, 1953

Blancas: Alkibíes

Negras: H. Wolf

1. Pd6,	Pd6
2. C1A8,	PdA8
3. PdA8,	Pd6 Pd

Con Pd6 se llegaría a la defensa Tarrach del gambito de dama, que actualmente posee de muchas particularidades.

Indudablemente, la jugada del texto es preferible. Despues de la cuarta jugada en Reja a una posición simétrica, en la cual el problema de explotar la ventaja de calidad es, de cualquier modo, muy difícil. Durante algunos años se consideró este problema de suficiente importancia, y por ello la preparación del gambito de dama por E. CIMA, en finales, fundamentalmente, en Reja a la misma posición fundamentalmente al jugar 1. Pd6, Pd6; 2. C1A8, C1A8; 3. PdA, PdA; 4. Pd6 Pd, Pd6 Pd.

4. Pd6 Pd,	C1A8
------------	------

Despues de DxP las blancas obtendrían una pequeña ventaja de desarrollo con C1A. La jugada del texto condice a la posición simétrica ya mencionada. Las negras pueden aun mantener la simetría teniendo el P de 6D, con su C de 1A8.

5. C1A8,	Pd6P
----------	------

Las negras no juegan CxP, porque darían al primer jugador una pequeña ventaja de desarrollo a Pd6, C1C; 7. A3B1 la idea de la jugada 8. Pd6P se explica a que el blanco juega 6. C1A8 y entonces replicar CxP, despues de lo cual Pd6 sería evidentemente malo a causa de CxC.

Sin embargo, estas jugadas artificiales en las aperturas solamente se pueden usar con éxito contra un jugador que no las interpreta. Alkibíes, por el contrario, lo sabrá así:

Los blancos sacrifican su PR con objeto de conservar el PD, el cual no es debilita, como se podría pensar, porque se complementa en propia medida, y la posiblidad que presenta no ejercerá sobre la calidad de rey.

6.	CxPR
7. DdT +,	...

Con objeto de obtener la columna de dama con las piezas negras. Indudablemente, las negras no podrán replicar DdT a causa de 8. A3D.

9.	A3D
10. PdC,	C1A
11. PdR,	...

Previéndolo que el negro juegue PR. Las negras, por ello, tratarán de desarrollar su AR en fianchetto para poder causar, para esto también han optado por medio de bocinas para vigilar las jugadas de Alkibíes.

9.	PdCR
10. C1A8,	B1A
11. D1A,	T1C
12. A3R,	PdC
13. C2EB,	...

El intento de poner una pieza por medio de 13. PdCD, habría llevado a causa de la réplica negra A2C; 14. C1D, DdT + 14. A3D, A x A; 15. C x A, DdR +, cuando también podría servir.

13.	A3C
14. A3D,	A x A
15. D x A,	A3C

Con el fin de poder desarrollar su CD, A3A, se habría servido a esto mismo alguna, porque despues de 16. A3R, las negras no podrían jugar CxCD a causa de 17. PdCR, A1A; 18. TIAD.

16. A3A +,	P x A
17. Q---,	...

Las blancas han completado ya su desarrollo y se puede ver que la estrategia

introducida con 6. PIR ha alcanzado su objetivo, la posición sobre la columna de rey con la ayuda del peón en D3 es de efecto decisivo.

17. ...	T3T
18. P4C0,	D3D
19. P4TD,	C02D
20. T3R,	R1A

Partida a 20. ... R7A.



Ahora sigue la combinación final:

21. P6D,	C3R
22. T x C,	P x T
23. CxC,	B1C
24. C x P6+,	R1A
25. CxG+,	R1A
26. D3B,	T3C
27. CxG+,	B1C
28. C x T+,	R1C
29. P x P,	C1A
30. D x P	

y las blancas ganan.

EL «CAMINO BLUMENFELD» Y SISTEMAS RELACIONADOS

La mayoría de posiciones en el lado de damas es tipo de los famosos principios de la teoría de Steinitz. La ventaja de tener mayoría de posiciones en el lado de damas frente a la mayoría del lado opuesto en el flanco de rey se hace sentir en

el medio juego, cuando la mayoría de este lado no posee temas para actuar en el centro a consecuencia de la mayor exposición de su rey. La mayoría de posiciones en el lado de damas puede ser también teóricamente superior a una mayoría de posiciones en el centro cuando ésta no es suficiente recompensa. Esta coincidir con el PR del primer jugador en IR en la más antigua defensa del gambito de damas, donde sus propósitos de ataques no jugó P4P (ataque Philidor).

No obstante, se dirá de la enorme importancia del centro del tablero que la mayoría de posiciones aquí es más fuerte que la mayoría de posiciones contraria en el flanco de damas. Se han perdido muchas partidas por ignorar esta hecho y por una errónea interpretación de la teoría de la mayoría de posiciones en el flanco de damas. Los maestros modernos que han desarrollado completamente esta falsa interpretación de las enseñanzas de Steinitz han tratado deliberadamente en muchas ocasiones de obtener la mayoría de posiciones en el centro. Un importante medio para ello es la apertura de PD y similar, en las cuales el negro o el blanco deben jugar más pronto o más tarde PIAD para impedir su desarrollo, es, para el blanco a parar el negro, respectivamente, jugar P4CD, al objeto de evitarse este peón por el PA contrario.

La más importante forma de este tipo de apertura es un transdiseño L. P4CD, a la que el negro puede muy bien replicar con L. ... P4R, y defendiendo este punto, después de L. A2C, con L. ... P1AR, y más tarde establecer un fuerte centro con P4D. Como en este diseño las negras mantienen que jugar PIAD, el principal objetivo de la apertura de los blancos queda destruido. Por esto está más de acuerdo con el sistema jugar L. CBAR, y solamente después del movimiento negro P4D jugar L. P4CD, como en la partida Albin-Dorrit.

Otra operación perteneciente a este grupo es la llamada «defensa polaca», la cual consiste en replicar con L. ... P4CD a L. P4D. Esta defensa es dudosa, puesto que las blancas pueden construir un fuerte centro sin tener que jugar primero PIAD, por la misma razón que en la apertura

L. PICD los negros lo forman con PIAE en combinación con PIR.

Actualmente, la más importante variante de apertura en la cual se caracteriza la jugada PICD es en el llamado gambito Blumenfeld.

1. PxD.
2. PxD,
3. CxP,

PIAR
PIR

Los blancos pueden evitar el gambito Blumenfeld con 3. CxP.

1.
4. PxD,
5. PxD

PIA
PICD

Este gambito, original del maestro moscovita Blumenfeld, los peones blancos usan por primera vez en forma de maniobra en la partida Tarrasch-Albinus (Pitman, 1922). Tarrasch aceptó el gambito (fuera la partida siguió), y con ello dio a su fuerza adversaria una alta movilidad en el centro. Hoy día este gambito no se acepta, por lo general. La más fuerte contramedida para los blancos es:

2. AxC.
3. P x P

En la nota final explicaremos por qué este cambio es normal entre los PSTR.

4. P x P,
5. A x C,

PIRE
Dx A

Con esto se llega a una posición que todavía no ha sido analizada. Si bien es cierto que los blancos dominan más espacio, también lo es que los negros controlan con dos alfiles.

Por otra parte, habría sido un error jugar PSTR la quinta jugada antes de recibir el peón en el centro, porque los negros obtendrían una clara ventaja con 6. A x C, D x A; 7. CxP, PIC (a 7. PTD seguiría 8. PTD); 8. CxP, CxP; 9. PIR. En la línea principal de juego mencionada más arriba los blancos no pueden evitarse de una manera similar desgracia del cambio de P en IR, porque el negro replicaría a CxP con DxD, combinado con PTD.

Punto 100. ✓

GAMBITO BLUMENFELD

Pitman, 1922

Blancos: Tarrasch
Negros: Albinus

1. PxD.
2. CxP,
3. PxA,
4. PxD,

PIAR
PIR
PIA
PIA

Aquí 4. PICD con AxC evita el gambito Blumenfeld.

4.
5. P x P,
6. P x P,
7. PIR,

A partir de esta partida no se han vuelto a aceptar el gambito Blumenfeld. El peón solo negro de piezas lo vio, en la continuidad de esta partida, la suficiente fuerza para desviar a los peones acompañantes del peón. No obstante, todavía está en pie la cuestión de si los blancos pueden o no arrancarles a aceptar el gambito. Para a este objeto debieran jugar 7. CxP (para presentar la negrura de pieza por DxD) y entonces desarrollar el AR por el flanco, por PICD y AxC. Esta idea ejercería bastante presión sobre el centro negro de piezas.

7.
8. CxP,
9. AxC,
10. PICD,
11. AxC,
12. O—O.

AJD
O—O
AxC
CxD
BxR
TQID

Los negros ya han completado su desarrollo, y con el avance del PI a SR obtienen un poderoso ataque.

13. BxA,
14. TRR,

Los blancos desplazan la esquina LAR para que el CR defienda el punto TRR, y la esquina TD, para que el CD defienda

el punto 2AR. Por este motivo, un inmediato PSH por los negros en su jugada 12, en lugar de TDH, habría sido más fuerte.

14.	...	PJR
15.	CIA,	CRA
16.	CIA,	CRAJC
17.	AxCSC,	...

De 12. CIA, la partida se divide rápidamente por medio de la respuesta CIA+!.

17.	...	Cx A
18.	CIA,	BIC

Puesto que los blancos han defendido convenientemente los puntos 2TR y 2AR, los negros dirigen el próximo ataque directamente contra el PGR. Para obtener una amenaza (CIT-AT-ET), los blancos se ven obligados a mover uno de los peones del lado de rey, lo cual dará lugar a otras posibilidades de ataque.

19.	PTR,	...
-----	------	-----

Con objeto de dar tiempo a proteger el peón de 2CR por RIT, CIT y TCH.

19.	...	CIT
20.	RIT,	CIA
21.	CIT,	PJD

El rey sigue viviendo. Los blancos no pueden tomar este peón, porque a 22. PxP, PSH; 23. CxT, CxG; 24. PxG, DRC y ganan.

22.	AIA,	PJD
23.	D4A+,	RIT
24.	A3C,	CSC+!

Naturalmente, este caballo no se puede mover.

25.	RIC,	A4D
-----	------	-----

Más fuerte que la inmediata ganancia de calidad por medio de PTD.

26.	DST,	G7B+
27.	RIT,	TIA
28.	DST,	P4T

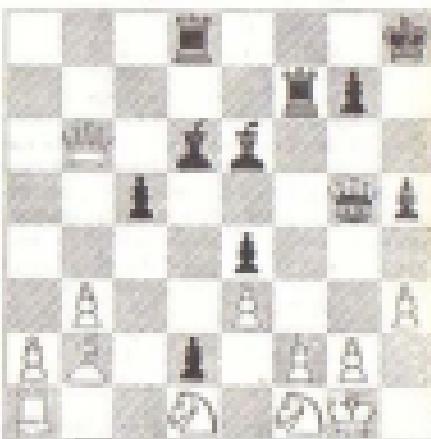
Los propósitos del ataque hasta aquí dividen entre lo difícil que es dominarla una posición sin la ayuda de peones.

29. PGC.

Con objeto de maximizar la calidad en 28 despierta de que si los negros juegan PxP y alcanzar así una posición establecible.

29.	...	CSC+
30.	RIC,	PxP
31.	DxPGC,	PJD
32.	TRAR,	CxT
33.	CxC,	APR!

Partida a 33. ... APR



Los blancos no tienen más defensa. Después de 34. DRA con el propósito de proteger el punto HCR con DxP, Aléjandres sugiere la siguiente decisiva continuación: 34. DRA, T6A, R3, DxP, A4D; 35. DPTD, DxP+!, R7, RxD, TRA+!, 36. R3T, T1C+ y mate en dos jugadas.

34.	RIT,	AxPT
35.	PxP,	T6A
36.	CIC,	PJT
37.	A3A,	...

Ingeniosa jugada, pero demasiado tardía para ser útil.

17. ... Dxa
18. CxP, Txf+

Los blancos abandonan, puesto que des-
pues de 19. Rfc, Att+, pierden la
dama, y después de 19. Rdc, Ddc+,
también pierden.

PARTIDA NÚM. 24

APERTURA IRREGULAR

Portsmouth, 1938

Blancos: Alekhine

Negros: Duraszt

1. C1a8,	Fad
2. P4c3,	F1c
3. A2c,	C1a8
4. P1f3,	Ffa

La apertura elegida por los blancos entra en su naturaleza características. Por medio del cambio del PC por el PA contraataca, los blancos obtienen mayoría de piezas en el centro, con superioridad posicional y con ello mejor partida.

5. Pxf5,	Axf5
6. F2c,	S—d
7. Pfa,	Cfa
8. Pfd3,	Afc

El alfil batiere ostenta decididamente mucha mejor ampliación en 20.

9. Cb2d,	D2a
10. Ad3,	T1d
11. S—d,	A1d

Aquí o en la continuación las negras debían dejar la partida con Pxf7+ en vez que el peón que jugó tendría una clara ventaja, pero con el centro cerrado, la mayoría de los peones blancos presentan retrogradión, la disponibilidad de las piezas negras.

12. C1a,	A1d
13. F1a,	Td1a
14. T1a,	C1d

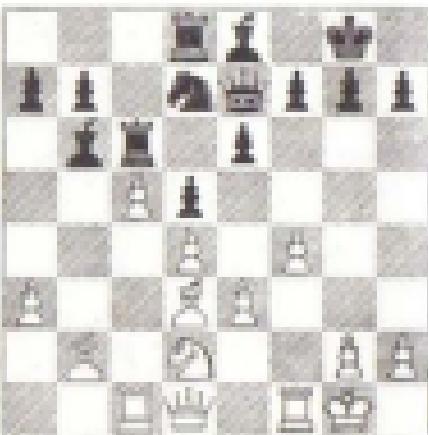
Esto ha sido la última oportunidad de cambiar el rumbo de la partida por medio de Pxf7.

15. CxC1a, Txc

Si Pxc, los blancos ganan con Pxfad y Dht bloqueando todo el lado de dama, lo cual sería decisivo teniendo en cuenta la desventajosa posición de las piezas negras y la eventual extensión del ataque al lado de rey, ya que las negras están pacientemente situadas en ambos lados. Sin embargo, en la posición jugada el negro prepara una combinación con la que agarra liberarse.

16. Pfad,

Posición a 16. Pfad



Los negros, en esta situación no pueden retomar su alfil, porque entonces Adc decidiría la partida. En caso de que los negros jueguen Att, los blancos liberarán su C a E. Sin embargo, los negros se ven obligados a hacer el sacrificio de una pieza, el cual evidentemente han sido preparado en su jugada anterior. Los negros obtienen tres peones por su caballo, pero todas las líneas se cierra al ataque blanco de tal manera que Alekhine tiene la oportunidad de terminar la partida con brillante zanjita.

14.	C x P
15. P x C,	A x P
16. T x R,	A x PT
17. T x T,	A x T

En el comentario a la jugada 21 resalta que P x T no habría evitado la siguiente derrota combinativa:

22. A x P+, ...

Es lamentable la carencia de que no se aprende a hacer combinaciones, más que solamente son posibles en aquellas jugadas que tienen tanto talento para ellas. Sin embargo, es un hecho que el planteamiento de fuertes combinaciones se puede aprender con más facilidad de lo que creen los principiantes. Esta habilidad depende del talento y se desarrolla, naturalmente, con la práctica. Las combinaciones requieren también la imaginación creativa, la cual se puede estimular con el conocimiento de hechos concretos en ellas. Gran número de combinaciones pertenecen a tipos sencillos.

Probablemente, el ejemplo más conocido es el frescoque sacrificio de alfil en TIR, para obtener un mate con FCB + p. DNT. El tipo de combinación utilizada aquí por Alabéhia es también muy sencilla. El PCR y el PTR del enemigo evitan una eliminación por el sacrificio de peón o con objeto de interrumpir después un ataque mortal de dama y torre en las columnas del tablero. Los más conocidos ejemplos de este tipo están en las siguientes partidas: Lasker-Bauer (Amsterdam, 1890), Steinitz-Lasker (Londres, 1894) y Steinitz-Tarrasch (San Petersburgo, 1894).

22. ..., R x A.
23. T x T+, B x C.

Si los negros hubiesen jugado en su 19 movimiento PNT y el alfil estuviese todavía en 1B, la jugada 22. A x P no sería correcta ahora, debido a la réplica PIA. Por otra parte, los blancos podrían en ese caso combinar rápidamente con 22. TIR, PIA; 23. BNT+; B2A; 24. TTB, DIA; 25. AxC.

22. A x PT, Abandono

Después de 22. ..., PIA seguiría 23. AxC y la partida se decide en pocas jugadas.

Fuentes: véase 35

CABRITO DE DAMA

Cádiz, 1922

Máximo: Grünfeld
Negro: Alabéhia

1. PxD,	CBAB
2. PxD,	PBB
3. CBAB,	IPBD
4. CBA,	A2B
5. AxC,	CDID
6. PIR,	B—B
7. TIA,	PIA
8. DIA,	PBTG
9. PTD,	PBT
10. AxC,	TIR
11. AxD,	...

Con esto las blancas consiguen a la victoria por el tiempo, debilitado en los primeros ataques de torre, puesto que perdieron combinaciones con 11. PTT, o 11. AxC, o la continuación de Vukovic, 11. TIR.

11. ..., P x P
12. A x P, P4CD
13. AxC, PIA

Los negros han abierto su partida y su posición impone a mejorar como consecuencia natural del fresco del lanceo blanco de mantener cerrada la posición negra. Reconociendo este hecho, los blancos deberían completar su desarrollo con 14. B—B, al objeto de alcanzar la posible igualdad. Grünfeld, en lugar de esto, ignorando su verdadera situación, prefiere tener el fresco de una ventaja, y en lugar de atender a su desarrollo trata de crear un ataque, y, frente al evidente contrajuego negro, pone así su evidente inferioridad.

14. TIR, P x P
15. C x Pd, B3C
16. A1C, A2C

Con esto las negras cumplían su deseo de no tener a los amarres de su adversario. Es verdad que, después de 17. CxDxPC, el negro ya debe tomar este caballo a costa de TxC, pero ganaría la ventaja con 17. ... Dxa; 18. Cxd, Dxcpc.

Granfeld reconoce ahora que sus intentos no han tenido éxito y se va obligado a ponerse a la defensiva.

- | | |
|----------|-----|
| 17. 0—0, | TxA |
| 18. DxD, | CxR |
| 19. AxC, | ... |

Con objeto de controlar el punto d8 y poder controlar el peligroso AD negro.

- | | |
|----------|-----|
| 19. ... | AxA |
| 20. DxA, | ... |

Un inmediato A4R sería malo a causa de TxC.

- | | |
|----------|-----|
| 20. | PIc |
| 21. DxD, | CxA |
| 22. A4R, | ABC |

CxPf sería un error a causa de 23. Bxf.

- | | |
|----------|-----|
| 23. AxA, | DxA |
| 24. TxA, | PB |

Con el fin de apoderarse del fuerte punto d8 para el caballo mediante el avance del PI hasta SR.

- | | |
|-----------|------|
| 25. CxC, | PSR |
| 26. CxD, | TR1b |
| 27. TR1b, | CxR |

Los blancos abren traves en plan para expulsar el caballo negro de d8.

- | | |
|----------|-----|
| 28. C1T, | CxP |
| 29. TxT, | BxT |
| 30. PxA, | ... |

Posición de 39. Pd4



- | | |
|----------|-----|
| 39. | TxC |
|----------|-----|

Un simple sacrificio de calidad que se ha visto una docena de veces para Granfeld. Es fácil ver que las negras ganan después de 39. PdT, AxP; 40. R1A, CxA, seguido de Dxa+. Pero Granfeld fue de opinión que, jugando 39. PdT, podía recuperar la pieza con una posición defensable.

- | | |
|----------|-----|
| 39. PXP, | CxA |
| 40. PxC, | Dxa |

Las negras se habían quedado con uno. Decidieron perder el rey en una pieza, para proclamar que le dieron mate.

- | | |
|---------------|------|
| 39. DxD, | TxT+ |
| 40. D1A8, | AxD+ |
| 41. Abandona. | |

Partida nro. 14

GAMBITO DE DAMA

Semmering, 1926

Blancas: Deville
Negras: Albin

- | | |
|---------|-----|
| 1. Pd4, | Pd4 |
| 2. CxR, | CxR |

3. PIA,
4. PIR.

PIA
PIR

Alekhine muestra su intención de ganar la defensa Steinitz. En aquella época se consideraba muy fuerte jugar seg. 3. CxP, de modo que más tarde, después de la jugada negra PxC, los blancos podían recuperar ventajosamente con el caballo. Pero a J. CEDD, Alekhine ha preparado la fuerte réplica 3. ..., Pd4. De acuerdo con las viejas ideas, esta jugada habría sido calificada de pérdida de tiempo; pero los modernos maestros consideran este espontáneo golpe de tiempo bien justificado, porque si blanca con el desarrollo de su CD a 2D no lleva de la posición sobre SD, y después de la jugada negra PIA tendrá también que perder en tiempo en poner su caballo de 2D en 3C.

5. CJA,
6. D2A,

CEDD

...

Ahora el blanco se resuelve a evitar la variante Morozov, la cual en aquel tiempo era considerada todavía muy fuerte, y para ello no juega 6. A3B. Pero, después de la jugada del toro, Alekhine cambia de procedimiento utilizando un viejo método, al cual se llevó hasta el blanco, para que hace media la posición de la dama blanca en 2AD, cosa se verá muy pronto.

7. ..., AJD
7. AJD,
8. 0—0,
9. PIR,
10. AXP,

AJD

0—0

D2B

PxPA

PIR

Este método habrá sido utilizado con anterioridad, como hemos dicho, pero con la diferencia de que la dama blanca estaba todavía en 1D y el AD en 5C. Esta diferencia es bastante importante. Blanca ha cogido numerosas ganas en peón con 1. ..., PxC; 2. CxP; 3. AXP; combiniando con D2D+.

11. TIR,
12. CxP,

PxP

...

Considerando la posición y la fila de las viejas principales, se puede llegar a la conclusión de que si blanco está tan bien desarrollado como el negro, tiene una posición algo superior y no peor control. Esta partida ofrece otro ejemplo de la doctrina chipromediana de que un peón central puede significar una ventaja o una desventaja. En efecto, el peón apodado tiene ventaja, porque la casilla 1B está en posesión del negro y ahora podrá avanzar su PAB a 1A. Tampoco el PI podrá seguir de soporte a piezas blancas, lo que habría impedido las peones negros de 1AD y más tarde el de 1CR. La permanencia de este peón apodado hace más que elevar el juego de las piezas blancas.

12. ..., CPC
13. AIA,

CPC

TID

Otra vez el hipermoderismo. La tercera en la jugada siguiente a la primera va a 1B, de tal manera que se pone una又一次 tentativa de hablar de pérdida de tiempo. Pero el objeto de esta jugada es indicar al blanco a deshacer la posición de su toro, cosa efectivamente novedad, ya que se anuncia AXP; 15. RxA. TxC; 16. TxT. D2B+.

14. PTE, AIA!

Anunciando TxC y D2B, lo que promueve el desarrollo del AD blanco a 1B.

El lector estará perplejo. ¿Qué ventaja impone para las negras obligar a su oponente a hacer una súbita jugada de desarrollo? Tengo aquí una idea matemática que no habrá sido aplicada antes de Alekhine y cuya idea precedente se encuentra en la partida Tarrasch-Alekhine, del torneo de Baden-Baden, 1933. Entendemos esta idea matemática que en las modernas aperturas los alfiles desarrollados sobre las filas son, por decirlo así, superiores al desarrollo central de los caballos, si tratase de dominar las posiciones centrales de peones.

Por esta razón es natural que desde 2CD y 2CR, los alfiles ejerzan presión sobre mayor número de peones centrales que los caballos análogos desde 2B y 1D.

La otra posibilidad es que los alfiles dominados en las filas no interceptan el camino de las torres situadas en 1D y 1H para la huida en el centro, situación que ocurre en 3H y 3D si las interceptan. Se puede ver aquí la desventaja del amarramiento de piezas blancas en el centro, obstruyéndolas tanto a otras y obligándolas a su contraria piezas de ataque.

Ahora la estrategia empleada aquí por Alkibíades consiste en apuntar más alla blanca, formando el P de 4H parte alta del sistema.

13. ABR, TIR
14. ABD, C4T

La maniobra de piezas blancas obliga ya a piezas de ataque. Las negras amenazan C4H, porque las peones, desigualesmente distribuidos en ambos flancos, dan la superioridad a las dos alfiles negros,

15. C1BA) 1B, ...

En esta posición se evidencia que las piezas blancas necesitan impedir a las negras ocupar las columnas abiertas y retiran así su efectividad.

16. ..., PIC

Véase el comentario que sigue a la jugada 12 de las blancas.

17. TIR, C2D

Arrancando sobre las mal colocadas piezas blancas con C4R.

18. C5AR, AJC
19. ASCR, ...

El cambio de alfiles solamente afecta la columna de rey a los negros, lo que sería peligroso por la razón de que las blancas conservarían su alfil menos efectivo que se encuentra blindado por el PR.

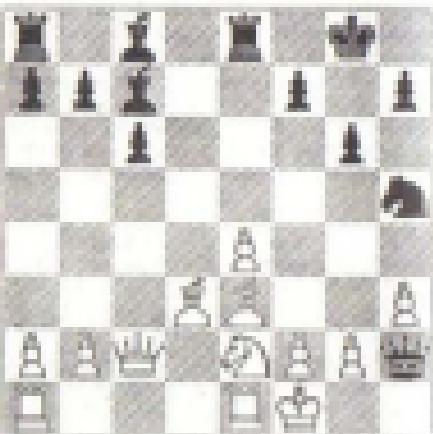
20. ..., DHA
21. C1A, ...

Los blancos deben renunciar al cam-

bio de dama, que les sería decisivamente favorable después de 21. DxD, Cx D; 22. C1A, P2A; 23. A2D, Cx A; 24. Cx C, CAC; 25. P2B, A3AR.

21. ...,	DHA
22. Cx C,	Dx CDR
23. ABR,	A2A
24. CIR,	ATT +
25. R1A,	...

Posición a 21. R1A



22. ..., A x PI

Es notable que en la partida Tarrash-Alkibíades de Baden-Baden, a la que nos hemos referido para comprender la estrategia en ella usada, la decisión, después de las maniobras centrales, se realizó sorprendentemente en el lado de rey.

22. P x A,	D x PT +
23. RIC,	ATT +
24. R1T,	C3A!
25. C x C,	...

Después de A x C, las negras con AxC+ habrían dado mate en tres jugadas.

25. ...,	A x C +
26. RIC,	ATT +
27. R1T,	D2A +
28. R x A,	THE

Es evidente que este combate es más favorable con la de la partida Abdalá-Drewitt. Los negros han sacrificado dos piezas para eliminar los peones blancos de CR y TR y así obtener un ataque material de damas y toros. Los blancos se ven obligados a sacrificar su dama, quedando los negros con una decisiva superioridad material.

II. DSA, T x B
PI, A x R, QxT+

Los negros prefieren tener el mejor alfil blanco.

II. RIC, D x A

y los negros ganan.

Puntaje blanca: 27

CABO-KANN

Korobovet, 1927

Blancos: Abdalá

Negros: Tartakower

I. PIR, PIAD
2. PIR, PIR
3. CIR, ...

Este es la continuación que actualmente está de moda, pero es evidente que no da ninguna ventaja a los blancos.

En general, se puede establecer que existen dos defensas contra I. PIR, que hacen imposible para el primer jugador obtener la iniciativa y dan a los negros una partida igualada sin dificultades, de tal manera que han hecho casi imposible ganar el juego con PIR desde que estas defensas han sido conocidas. Son la Cabo-Kann y la variante de la defensa francesa: 1. PIR, PIR; 2. PIR, PIR; 3. CIR, CIR; 4. AM, PxP.

1. P x P
2. C x P, CIR

Si los blancos evitan este caballo los negros deben reemplazar con el PC, por-

que de hacerlo con el PR la posición de peones negros sería inmediatamente inferior para el final. Después de PC x C, el blanco, en vez de ventaja, solamente tiene dificultades.

3. CIC, PIR

Esta jugada es demasiado violenta para ser buena. Como los blancos han llevado su CD al filo de rey, los negros deben tomar la iniciativa en el fondo de dama. Por ello, la continuación que el autor de este libro jugó por primera vez contra Tarrasch en Kinsiggen, 1928, es PIAD, la cual da a los negros una buena y segura partida.

4. CIA, P x P
5. C x P, ARAD
6. BIR+, ...

Con esta magnífica jugada los blancos se apoderan de la partida negra con PIAD. Si el negro interviene su dama, los blancos ganan y obtienen una partida superior con CABO.

6. ADR
7. ADR, PIR

Al objeto de evitar que los blancos hagan el enroque largo, lo que de otra manera habrían hecho inmediatamente,

10. CABSA, Q—Q
11. DSA, ...

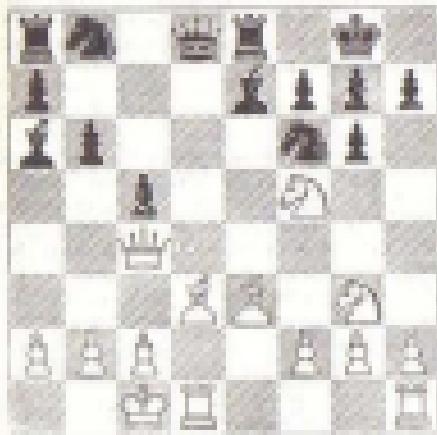
Al atacar el PIR negro, los blancos ganan el tiempo necesario para jugar AD y evitar del enroque largo.

11. TIR

A esta preparación indirecta se podría la preparación directa por PIAD, que no tarda o más, tiempo que habrá que ganar.

12. AD, PIAD
13. Q—Q, AIT

Este de super el juego brillante. Sin embargo, en cualquier caso los blancos tienen ya una fuerte posición de ataque.



18. CST + L PxC
19. A x P+, Cx A

Naturalmente, si el negro toma el alfil, seguiría: 19. D x P+.

16. D4C+, R1T
17. T x D, TR x T
18. D4R,

Este jugada, que gana una pieza más y obtiene así una superioridad material, es la clave de todo la combinación. Para el negro, A x T no sería mejor que T x T, ya que la dama blanca tiene a su disposición la jugada Dxa.

18. CxAd
19. D x C, Alas.
20. CxA, AxA
21. A x PT, AxD
22. D7A, TD1A
23. BxA, T1A
24. A x A, T x A
25. D5R+, Cx A
26. CxD, Abandona

VARIANTE DE LA DEFENSA CAMBRIDGE SPRINGS REHUSADA

Dado 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 inverso de Alekhine. El método de Capablanca es de una impresión de fuerza, cosa más bien de importancia. Es un hecho que no es particularmente fuerte, y por medio de algunas jugadas se puede obtener fácilmente la variante abusando de la posada Grunfeld-Alekhine, la cual es muy favorable a los negros. Es el método elegido por Capablanca, después de

- | | |
|----------|------|
| 1. P4D, | P4D |
| 2. P4AD, | P1R |
| 3. CxAd, | CxAd |
| 4. A3C, | CB3D |
| 5. P1R, | P2A |

Las blancas no continúan con 6. CxA, sino que para provocar DAT juegan

6. P1T9,

El autor de este libro, en una partida con Spieckermann, intentó dar a este juego otro sentido, procediendo así:

- | | |
|---------|------|
| 6. | A1R |
| 7. CxA, | Q—Q |
| 8. BxA, | P1T9 |

para desarrollar su torre no por 14, sino

9. T1B,

de tal manera que, después de la jugada negra P x P, cosa poco se oponga al movimiento blanco P1AD. Poco una cosa tan parecida, como la mencionada partida Grunfeld-Alekhine. Sin embargo, el negro podía haber demostrado que el plan del primer jugador es infeliz, respondiendo a la jugada de la torre roja

- | | |
|---------|------|
| 9. | P1CD |
|---------|------|

Continuando con el método de Capablanca de deslizar la Defensa Cambridge Springs, tenemos el método de Albiniano, al cual hemos llamado invocación porque da una nueva línea de ataque. Además, sería conveniente considerar como un método la jugada 8. ..., PTD, que claramente tiene de evitar complicaciones, mientras Albiniano intenta demostrar la premiosura de la jugada negra PTD, a menos que este movimiento haya sido hecho como resultado natural dentro la jugada Blanca TIA. Esto apuntará detalladamente en la siguiente partida.

PARTIDA NÚM. 28

GAMBITO DE DAMA

Buenos Aires, 1927

Blancas: Albiniano
Negras: Capablanca

1. PTD,	CIAE
2. PTD,	FSE
3. CIAE,	FSD
4. ABD,	CDSD
5. FSE,	FSA
6. FxD,	PRxP

Albiniano inicia aquí el procedimiento ya mencionado. El cambio parece ascendente y hasta creer que el negro se ha blindado; sin embargo, pronto se hacen evidentes las posibilidades de ataques blancos en el fondo del tablero gracias a la libertad de sus piezas y a su mayoría de peones negros, mientras el negro no tiene oportunidad de hacer uso de su mayoría de peones en el fondo de damas con PTD, porque el PTD negro se debilitaría.

7. ABD,
8. CDRB,

—

Este desarrollo del CB, que no es usual en el Gambito de Dama, es propio de este sistema. El C se dirige a SCR para desbaratar la casilla TAK, punto débil del campamento negro.

9.

0—0

10. PTD,

Aquí se ha recomendado 8. PTTR, con la idea de que después de 9. AAT, el C de BR no podría ir a SCR o a AA sin la pérdida de una pieza. Sin embargo, esto confirmadamente no duraría mucho, porque los negros liberarían en C a DAR para obtener una partida razonablemente fácil, de tal manera que el A en AT altera la equitatividad del combate y evitan el P negro de TTR no serviría para otra cosa que para punto de ataque de las blancas.

9. CJC,

CRB

Si los negros hubieran jugado 9. PTTR, el primer jugador habría replicado 10. PTTR. Capablanca tiene dominar la casilla BR blanca con CRB y CDRA.

10. PTTR

CDRA

11. DIA,

AIR

En este momento ya, quizá, preferible PTTR, y en caso de que los blancos jueguen 11. CRA, el negro habría ganado con tiempo en comparación con la continuación de la partida.

12. CIA,
13. AXA,

ANL

CDP

Esta jugada se puede hacer sobre porque después de 14. ANL, los negros habrían replicado CXA; 15. AXA, CXA.

14. ABD,
15. AXAB,

PTTR

TIA

El objetivo inmediato de esta jugada es el de apresurar el rompido largo de las blancas con PIA y así obtener un contrataque rápido. Para la jugada tienen un sentido más profundo, incluso si las blancas no caenca. Los negros pueden realizar su plan de ocupar el punto BR con sacrificio de una pieza, y por medio de la jugada 21. DTD, abrir la casilla de AD. Despues de la jugada natural 16. TIR, los blancos obviamente no podrían atacar con 16. QxR-R, CDRA; 17. PIA, CxC; 18. PxQ.

16. PTD,

...

Los negros no deben tomar el P a causa de la pérdida de calidad después de AxC, combinado con AAA. Parece que el rey negro blanco se alejó para no pelear jugadas, pero ocurre ahora que Capablanca, con su sacrificio de peón preparado en la jugada precedente, hace que la rociada de Albiniano se convierta en extraordinariamente pequeña y solamente triunfa por el excelente juego de Albiniano en esta fase de la partida.

16. ...	G3A8E
17. F5C1,	F4TR
18. A x C8E,	Cx A
19. C x C,	F x C
20. D x PR,	D4T +!

BID sería lúcidil, porque después del cambio de damas, los blancos evitarían la entrada de la torre negra con RID.

21. RIA,	---
----------	-----

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

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

La ya mencionada idea táctica de los negros:

22. D x D,	F x D
23. R2C,	TIA
24. TR1AB,	TRIA

Muchísimo mejor que 24. T x PC, porque los blancos obtendrían una decisiva ventaja de posición con 22. TR1CD, T x T; 24. T x T; F4CD; 25. TIAB. El final es un resultado de una demostración del teorema que dice que en el final de torre la iniciativa vale más que una pequeña ventaja material.

25. TR1T,	TNT
26. TIC8,	R2T
27. RIC,	---

Los blancos proceden ahora a hacer valer su mayoría de peones en el centro.

28. ...	RBC
29. PJA,	PJA

La jugada RJA sería inapropiada a causa de PAR+.

29. P x P,	A x P
30. PTT,	---

Algunas consideraciones más simples para liberar la torre:

32. ...	RJA
33. PTT,	---

Los blancos intentarán liberarse de la siguiente manera: 32. PxP, F x P; 33. TTTR, T x P; 34. T x P, TRC; 35. TR, RIR; 36. ABC, con fuertes igualdades, pero con un evidente dominio de la posición por el blanco. A 36. ... ABC, seguiría 37. T x P, ABC; 38. ABC. Esta estrategia evita el significativo de la rociada negra a la jugada AAA de los blancos para proteger su PR.

33. ...	TTR
---------	-----

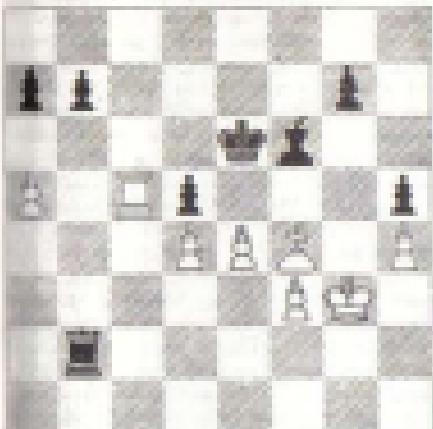
Si en lugar de esto los negros se hacen apunto a las defensas de liberación blancas con PTT, estos habrían jugado P4C-PC.

32. TIAB,	---
-----------	-----

Este sacrificio de peón no trae solamente de obtener la iniciativa, sino que es el preludio de una extraordinaria y profunda combinación de final.

32. ...	T x PC
33. T5A,	RIR
34. P4R,	---

Posición a 36. Pd8.



14. ...

A x P

Alguien pensaría que los negros podrían haber obtenido las tablas con P x P. Esta jugada ha sido recomendada por muchos autores. El argumento que dan es el siguiente: 31. ..., PxP; 32. Pd4+, Rxa1; 33. Pd4+, Rxa1; 37. PxP, Txc+; 38. Rxc, Txc+; 39. Rxf1, Txc; 40. Txa, PxP; 41. Txb+; Rxa1; 42. Txc, Rxa1; 43. Axc, Axa1; 44. PdT, Pxp; 45. Pd8, Axf1; 46. Pd8=d8, Axd1; 47. Axa1, Rxa1; 48. Rdc, PdT, y los negros obtienen tablas porque el rey blanco está fuera del cuadro del P negro pasado. Pero los blancos pueden jugar 46. Rdc1+ en lugar de Pd8=d8, con lo cual pierden el tiempo necesario para alcanzar el punto.

35. T x P,

AgA

Una mayor resistencia habría obtenido 36. ..., Axf1+, porque la ventaja blanca es clara después de 36. Rxf1, Txa1; 37. Txb+, Rxa1; 38. Agc.

36. T x P,

PdT

37. AgA1

AgB+

38. Rdc,

Txc+

39. Rxf1,

Txa+

40. Pxa,

Txa+

41. Rdc,

Txa+

- | | |
|----------|-----|
| 42. Rdc, | TRA |
| 43. Agc, | TSA |
| 44. Rdc, | PIC |

Naturalmente, T x P sería un error a causa de 41. Rdc.

- | | |
|-----------|-----|
| 45. Txb+, | ECD |
| 46. PdT, | ... |

Así obtienen los blancos dos peones blancos y perdidos, después de lo cual ganar es cosa difícil.

- | | |
|----------|-------|
| 46. ..., | P x P |
| 47. Rdc, | PdT |
| 48. TdT, | TSA+ |
| 49. Rdc, | TSA |
| 50. Rdc, | A x P |

Desarrollado incorrecto para detener el avance victorioso de los peones blancos perdidos.

- | | |
|------------|-------|
| 51. TTT+, | Rdc |
| 52. A x A, | TSA+ |
| 53. Rdc, | T x A |
| 54. Psa, | TdT |
| 55. Pfa, | TSA |
| 56. Pta, | PIC |
| 57. TdT, | ... |

La más rápida manera de ganar que tiene la finalización de un ataque.

- | | |
|------------|----------|
| 57. ..., | PdT |
| 58. Tsa, | T x T |
| 59. P x T, | Abandono |

Después de PDT, 58. Pfa=d8, PDT=d8, los blancos ganan con 59. DdT+,

LA TÉCNICA DE LAS COMBINACIONES

En el muy extensivo libro de que la facilidad de crear combinaciones en ajedrez no se puede adquirir, sino que depende más bien de un poder limitado de cultivo e imaginación. Los jugadores experimentados saben, sin embargo, que esta opinión general es equivoca, y que la mayoría de las combinaciones que ellos han

realizado con debidas al conocimiento de elementos tales como el famoso sacrificio de alfil blanco en TTR o TAR, el cual no es el primer jugadío malo que pensar. Parece natural que el poder de combinación se pierda desvirtuando con el resultado obviando de los elementos combinatorios. Nada indica que la dama para realizar tales un avance posiblemente por anticipado pase su pieza en peligro, y como ha sido probado por los paladines que la imaginación, que es la que proporciona las ideas y expresas necesarias para la combinación, no puede olvidar nada absolutamente nueva, hasta llamar a considerar elementos muy conocidos para desvirtuarla, aumentando el conocimiento de tales elementos.

Sería una grata tarea escribir una lista completa de las combinaciones; se mencionaría la enumeración de tipos de combinaciones y sostener que los principales factores se deben tener en cuenta al jugar en torreón y al Reverso a caballo.

Consideraciones aquí no el atencionado sacrificio de alfil en TTR combinado con CSC+ y DTR, sino la enumeración de la dama y torre atacando e invadiendo la posición del rey negro de la forma que es usual en la práctica depende del ataque en el lado de rey, a través de la columna de TR, o también horizontalmente en la octava fila, si el rey negro se ha escapado; es decir, TTR o TCR, mientras la dama y una torre blanca han penetrado en la octava fila.

En este grupo de combinaciones hay una sola regla, cuya consecuencia nos hará ir realizando correctamente, mientras que el jugador que la desobeyere lo verá casi imposible encontrar el resultado indicado, porque se perderá entre los innumerables errores. Esta regla establece que en aquellas casas en que la dama no da mate inmediato, se mejor coloque 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, pero de otra manera debe evidentemente dar un inofensivo jaque. Pero precisamente por esta equivocada estrategia es por lo que los jugadores que no conocen

la regla más automática en el procedimiento erróneo en los ataques de dama y torre. Además, la regla logica de la regla se extiende naturalmente cuando el rey permanece en TCR, en el caso del ataque vertical (a lo largo de la columna de TR), o en TTR, en el caso del ataque horizontal (a lo largo de la octava fila). La dama con jaque en TTR obliga al rey a salir de su refugio y a arremeterse a ir a TAR o TCR, respectivamente, por lo que la dama puede combinar el ataque contra el rey mientras la torre permanece inmóvilmente en TTR para evitar que el rey vuelve a su refugio. Pero si la dama se sitúa delante y da el jaque en TTR, la más perfeccionada queda inservida en el mismo y la inútil (torre) ha de contener 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 imposible 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. Esta simple cosa aparece en el siguiente ejemplo, que proviene de los más antiguos partidas:

Blancas: Zuckertort
Negras: Andreeva

1. P-K4,	P-KB3
2. C-KB3,	P-B5
3. P-KD,	P x P
4. C x P,	C-B3
5. C-B3,	A-C
6. A-D,	C-B4
7. A-B,	P-A4
8. P-P,	C x P
9. C x CB,	P x C
10. D-Q,	C x C

Ningún jugador moderno habría jugado así, teniendo a su disposición CxA. Pero esto sucedió mucho antes de que esta manera de jugar capara dentro del campo de los tableros y ellos jugaban en aquel tiempo con alegría y vigor.

11. P x C,	A x P
12. T-C,	D-Q

11. TEC. AIT
 12. ASAD. TIR
 13. A x P + L RKA
 14. DST +. ETC
 15. TTR. FIA



Ahora venmos una típica posición de mate 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 provee que las blancas pueden tener el mate en tres jugadas. En efecto, la posición de las negras se desmiente porque las blancas tienen tiempo para hacer este cambio.

16. BSC. AIT
 17. TTR. DIA
 18. DST.
 ...
 ... mate inmediato.

Ahora consideremos un ejemplo de jaque sobre la columna horizontal.



La posición se alcanza en una partida del match jugado en Viena, 1814. Con el jaque de ataque, las negras pierden que uno de los peones de su oponente llega a dame. (Continúa)

1. PIAD = R. TTD
 2. DIAR. DST +
 3. RIC. DRR +

Sería un error CTR+, porque el blanco sacrificaría en vieja dame y daría mate con la roca.

Se podría pensar que las negras quedarían satisfechas ahora con una tablas, pero bien pensado y considerando una matanza de columnas la dama detrás de la torre y el ataque triunfa rápidamente.

4. RIT. DRR + !

Las blancas no pueden replicar con 5. PDC porque las negras harían el mate con ADD; 6. D x T, DTC+.

5. DICR. DST!

Con lo que se alcanza la verdadera posición. Otro jaque débil sería TR+, lo que permitiría al blanco permanecer con su fuerte peón pasado por una pieza.

6. DDD. ...

Un palliative al que los negros no hacen caso. La más prolongada resistencia, aunque con el mismo fin, se haría con 6. TIR, TBT+; 7. RBC, CTT+; 8. RAA, TBL+, etc.

- | | |
|--------------|------|
| 6. | TBT+ |
| 7. RBC, | DCA+ |
| 8. Abandono. | |

Ahora, un ejemplo más, esta vez fundamentalmente mejorado:

Partida número 19

DE UNA EXHIBICIÓN DE SIMULTÁNEAS EN LÓDZ

Blancos: Alekhine
Negros: N. X.

- | | |
|----------|------|
| 1. PBD, | PBD |
| 2. CBLR, | CBLR |
| 3. PBA, | PBR |
| 4. ASC, | CDGD |
| 5. CBA, | PBA |
| 6. DZA, | — |

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 traspasado con algunas deliberaciones si su oponente hubiese mencionado la correcta réplica 6. PBR.

- | | |
|---------|-----|
| 6. | PBR |
|---------|-----|

Como el negro no se ha dado cuenta de la diferencia que impone el que el PR no está en TR, él continúa la Defensa Cambridge Springs tal como lo ha aprendido.

- | | |
|----------|------|
| 7. ABD, | BTD |
| 8. PBR, | PxPR |
| 9. CxP, | AIR |
| 10. ABD, | PCGD |
| 11. Q=D, | AJC |

- | | |
|-----------|-----|
| 12. TRIR, | Q=D |
| 13. TDAD, | DIA |

Los blancos han completado su desarrollo y mantienen así su ventaja de posición, pero ahora se ven obligados a ceder el suyo quienes pueden gradualmente esta ventaja.

- | | |
|-----------|------|
| 14. CMC, | TRIR |
| 15. CMC, | CIA |
| 16. CPTL, | CAC |
| 17. AXE, | PTKA |

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

18. CAA,

Atacando TR, CxPA, de tal manera que el negro se ve forzado a la siguiente respuesta:

- | | |
|------------|------|
| 19. | ABD |
| 20. CxPAI, | Px C |
| 21. BX P, | TIR |

Con la intención de jugar BxD+TR, Alekhine demuestra que este plan es incorrecto, pero la situación negra no es satisfactoria en cualquier otra continuación.

Finalidad a 20. TIR



Ahora sigue el centro de todo la combate. Las blancas deben tener su turno para atacar por la columna de TR. Para ello disponen el cambio T-BR-TR. Pero la correcta formación de ataques obliga que la torre deba proceder a la dama. Por ello la torre irá a TR y la dama a TBR, y esto dispondrá en destino.

21. TBR,	B10
22. TBT,	C10
23. B10,	T1A
24. B1TR.	Abandona

Después de 24. T1A, la partida se resuelve con 25. TBT+, CIC; 26. TBT+, AAA; 27. BTB.

LA DEFENSA ALKHINE

Esta defensa fue introducida por Alkhine en el torneo de Budapest de 1921, y por ello lleva justamente su nombre. Para la apertura se dedica, en gran parte, a los trabajos de investigación y análisis de Grünfeld.

La idea es después de

1. PBR, ...

Las negras intentan por medio de

1. C1AB

atacar este peón y provocar su avance.

2. PBR, ...

porque el peón así avanzado ofrece al segundo jugador un punto de ataque sobre el centro por PBD. Por otra parte, las blancas aparte obtendrán ventaja jugando rápidamente 2. PBR. Despues de 2. PBR, PBR de las negras puede ser dudoso, porque las blancas pueden jugar 3. PAAB, una ventaja gracias a la posición del caballo negro en TBR. Para después 2. PBR las negras pueden hacer una útil variante de la Defensa Siciliana con PAAD. Las negras tienen todavía otras variantes a 2. CAD, porque no consiguen nada mejor que 2. PBR, respondiendo así a la Partida Vienna y no

haciendo jugada PBR en el primer movimiento, las negras han evitado al menos el Rey López. Pero a 2. CAD se puede responder muy bien con 2. PBR, con lo siguiente: 3. PBR, C1AD; 4. C1xP, C1xP; 5. CBR, PBR; 6. CBA, CxC4; 7. DxC, CBA, o 2. PxC, CxC4; 4. AAA, CIC; 5. A1C, PAAD; 6. PBR, CBA, etc. evidentemente, en muchas continuaciones las negras alcanzan una posición ventajosa.

La real y esencial ventaja de la Defensa Alkhine alcanza después de 2. PBR, por

2. CAD

Las negras deben provocar PAAD para debilitar la columna de dama, base del ataque después de la jugada negra PIA y PxC.

3. PBD, PBD
4. PAAD, ...

Una continuación muy peligrosa para las negras que la formación de cuatro peones intercalados aquí es 4. C1AB. Después de lo cual las negras no deben cometer rápidamente su desventaja con AAA, como jugó Tarrasch contra Bogoljubow, en Berlín, en 1903, sino continuar el ataque contra AAA, que es lo que debió jugar con 4. A1C, más de acuerdo con el espíritu de la apertura. Despues de 4. A1C, nuestras defensas recomiendan la liberación 5. CIC.

4. CIC
5. PAAB, ...

En lo que respecta a PxC, sigue la siguiente partida:

3. PxC
4. PAxP, CBA

AAA, se les juega fuertemente aquí. Pero en el ataque a los peones centrales blancos reduce el significado de todo la apertura; por ello es mejor que el dif. está en disponibilidad de la maniobra a SC en favorabilidad de que el blanco juega imprevediblemente 2. CAD.

7. ABR. CAA.

Ahora las negras no tienen nada mejor que PBR.

8. C1AB, ...

Quizá sea preferible aquél 8. C1AR, como jugó el autor en Viena, 1928, contra posiciones que así devenían ocurrir en el final de Taburca. Naturalmente, después de 8. ... C1C, puede seguir 9. C1TD. De otra manera, después de la continuación de desarrollo a desarrollar de ABR, el CD blanco puede desplazarse a TD, que asegura más el control de posiciones.

9. ..., PBR.
10. ABR.

En esta posición normal, las negras tienen dos continuaciones para romper el control blanco. La más antigua consiste en C1CD en combinación con PAA, y la otra, menos modesta y que se prefiere actualmente, es P1AB. Es evidente que las blancas tienen mejor desarrollo de piezas, pero todavía no se ha podido encontrar una continuación negra de compensar la debilidad producida en los peones blancos por su prematuro avance.

Puntaje: nón. 48

DÉFENSA ALÉKHINE

Praga, 1922.

Blancas: R. Wolf

Negras: Grandel

1. PBR. C1AR
2. PBR. C1D
3. PBD. PBD
4. P1AB. C1C
5. P x P. PExP
6. ABR. ABR
7. ABD. C1CD
8. C1B. C1A
9. P1TR. O-O
10. C1B. —

Aquí juegan más natural C1A. Las blancas juegan para situar en el flanco de rey y no tienen en cuenta que el centro no se ha estabilizado todavía, y en un hecho conocido que las negras en el flanco de rey fallan si el oponente obtiene un contrataque a través del centro. Grandel 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 absoluto el ataque blanco.

11. ..., TIR.
11. D2A. C1CD

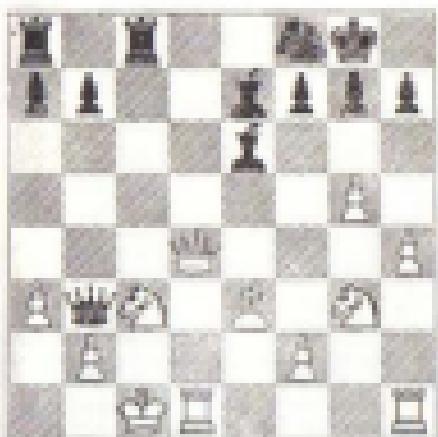
Por una parte, el C va a 1AB con posibles defensas, y por otra, se intenta que después de la jugada negra TIR, las blancas no puedan jugar PAA con la garantía de un tiempo.

12. P1CR. C1A
13. O-O-O. PAA
14. C1CR. P1D
15. P1C. P x P

Con esto las negras sitúan el PD blanca y obtienen el control de su casilla 1D, y en consecuencia, roban completamente el ataque blanco y obtienen un contrataque dentro de la situación. Se puede observar que si los dos peones negros capturando, las negras conservan la ventaja.

16. C x P.	C4D
17. P4TR.	C3C
18. D1C.	C x A
19. D x C.	D4D
20. P1T.	AIR
21. C1D.	P1AD
22. C1C.	P x P
23. D x P.	TIR +
24. C1A.	B4C

T se pierde



El alfil negro se viene devolviendo.
Los blancos no tienen defensa contra la
matanza de $A \times P$.

- | | |
|------------|----------------|
| 25. CxR, | $A \times P$ |
| 26. P x A, | $B \times P +$ |
| 27. RIA, | $Bxc +$ |
| 28. RID, | — |

Los blancos deben inclinarse ante la
inevitabile porque después de 28. RID,
los negros devuelven la partida más rápidamente con RIA.

- | | |
|----------|-----|
| 28. ..., | TID |
|----------|-----|

Y los negros ganan.

MI SISTEMA DE APERTURA.

Si los blancos inician la partida avanzando dos casillas su peón central, y los negros lo replican simétricamente, los blancos tratarán de aprovecharse de la oportunidad que se les brinda para atacar al peón negro que ha quedado lejos, predominando así a su oponente o aliviando éste en su ventaja. Como hemos visto, esto es el resultado sigiloso del Rey Lopés y del Gambito de Dama. Recíprocamente, todos los métodos de los negros que tienden a igualar están: 1. PIR a 1. PAD, tienen ese dato de partida que convierte al peón blanco central lejos en un punto de ataque. En las aperturas de PI, PAD es, por lo general, la jugada liberadora para los negros y en las aperturas de PD, PAD o PNL.

Por este mecanismo hemos expuesto ya con anterioridad que 1. ... PNL a 1. ..., PNL, es con probabilidad la mejor réplica a 1. PIR a 1. PAD, respectivamente, puesto que en seguida obtiene un punto de ataque a los blancos. Este punto de vista es compartido por muchos maestros de hoy. Al presentar creemos que es posible dudar si 1. PIR y 1. PAD son las mejores jugadas para iniciar la apertura, ya que hemos visto que estos peones centrales se encuentran en el blanco de las operaciones de las negras para obtener la igualdad. Se deduce de esto que no importa el buen acuerdo que las jugadas 1. PIR y 1. PNL puedan tener, ya que se puede ganar la libertad de movimiento, dominar el centro y aliviar la presión con otras posiciones que impone también una debilidad principalmente porque se encuentra

en puntos de ataque del adversario. Esto no es suficiente para condonar estas jugadas puesto que se dirá si se podría hallar un sistema mejor de apertura, es decir, un sistema que ofrezca similares ventajas y menos inconvenientes. Sin embargo, los tradicionales jugadores de apertura no están más allá de la razón, y el jugador de ajedrez debe ocuparse en pensar el problema de hallar un sistema mejor. Como la apertura, en general, es la lucha por la dominación del centro, la característica de tal nuevo sistema será el intento de prestar el centro sin fijar los peones centrales demasiado pronto.

La jugada natural en tal sistema es 1. CNAH. Prende el centro al evitar PNL y conserva abiertas todas las posibilidades del primer jugador. La desventaja que tiene el PNL blanco es de poco importancia, porque este P debería, naturalmente y solo con grandes precauciones, ser llevado a un conflicto en el centro, a causa de la debilidad que supondría en la posición de su rey. Como la réplica 1. ... PNL es imposible, el partida comienza de las raras posiciones de vista juego 1. ... PNL, por lo que en realidad el primer jugador realiza una especie de defensa India con los blancos. Por esta razón Knobch llama este sistema ataque India. Pero si considera no debiera adoptar esta designación, que lo induciría a aplicar los principios de la defensa India al ataque India, la diferencia esencial radica en el hecho de que los negros juegan la defensa India con el fin de obtener la igualdad. El primer jugador, por el contrario, elige un defensivo

más sistema de apertura para sacar ventaja de la misma y mejorar sus posibilidades. Ahora bien, es evidente para cualquiera jugador experimentado que un ataque que ha de tener una ventaja, si está basado en un movimiento de ventaja, puede producir un efecto contrario cuando el desarrollo es insuficiente.

Al principio del 1923, dos sistemas de ataque India de esta clase fueron introducidos en el juego de las masetas. Una de ellas, proveniente de Nimmeröth, intenta contener la presión contra el punto débil IR después de 1. Czar, con 2. PNCB y AD. Nimmeröth, que se ha considerado inventando el mejor sistema de defensa India, lo aplicaña, como veremos, los méritos de esta defensa al ataque. Pero lo que es bueno para la defensa, para obtener la igualdad, no es conveniente para obtener la ventaja. La tendencia, expresada en este sistema, de sacar los puntos débiles, al objeto de establecer puntos fuertes armados y, por otra parte, dejar intactos los puntos fuertes del contrario, condice a una posición cerrada de nulos bloques, en la cual la ventaja de nulas apena cuenta. Esta es la verdadera razón para que este sistema sea ideal para el segundo jugador, como ya hemos explicado en otra ocasión, pero como sistema de ataque claramente se convertiría en norma.

Con objeto de sacar ventaja de la apertura, se debe jugar un sistema que no presenta al segundo jugador establecer una posición cerrada sin desventaja en comparación con robustos baluartes inviolables en el centro. No los puntos débiles, como en la defensa, sino los fuertes que pueden convertirse en baluartes, deben ser defendidos, bajo el fuego. En esta idea está basado el sistema de apertura introducido por el autor de este libro. Después de 1. Czar, PIR, los blancos dirigen su ataque, no contra el punto débil IR, sino contra SD, continuando con 2. PAD, PNCB y AD. Es la consecuencia de la teoría de apertura, a este sistema de apertura se le ha dado el nombre del autor, de acuerdo con la sugerencia del maestro senior Vukovic. Además, existe la designación apertura Zuckerman, que se merece más general, en efecto, porque

está caracterizada por la primera jugada Czar. Kisch, quien en de la opinión de que a las aperturas no se le debiera dar el nombre de persona, sugiere para los dos sistemas descritos aquí las designaciones de ataque India de Damas y ataque India de Rey. Exactamente lo mismo que en la defensa India, creemos que pronto se verá la superioridad de este nombre. Sin embargo, la defensa India de rep. esta marcada, el ataque India de Damas se juega raramente hoy.

La mejor defensa contra este sistema de ataque que Tarrasov ha llamado la «apertura del porvenir», es el contraataque empleado por primera vez por Lasker en Nueva York en 1894. Seguramente, el método de Lasker tiene más similitud a causa de la base de su creador y por el hecho que con él mismo, que por su verdadero valor, como se ve a continuación:

1. Czar, PIR
2. PIA, PAD

Interior serie 2. PIR, a causa del confinamiento del AD. Nimmeröth y otros crearon una variación de 2. PA P, pidiendo ocupar las blancas en P con 1. CTD, o todavía más simplemente con 1. PIR.

3. PNCB,

Después de la jugada negra PAD, el PAD blanco debe ser defendido, mientras que después de PIR, se puede jugar un inmediato 3. PAD, porque después de PXP, 4. D4T1 es útil.

4. AAA

Este desarrollo de A, que para darlo una entrada se jugará después (jugada 5) PCTB, caracteriza el sistema de Lasker. Repetidamente jugó más tarde (Marsch, 1925) contra el autor de este libro AD, método que posteriormente fue usado por Capablanca.

4. PIC, Czar
5. AJCB, PIR

Si los negros tuvieren de esta jugada la otra CICD, el simple cambio $P \times P$ da ya a los blancos una posición poco definitiva ventaja.

8. ABC,	CBD
7. ...	APD

Así el A está expuesto y, además, está en el camino de la D si la columna de dama se abriese eventualmente. Por esta razón consideramos la siguiente jugada de Spielmann: 7. ..., ABC la mejor.

8. FID,	...
---------	-----

Si los negros hubiesen elegido el sistema 2. ..., PIR, confundiendo un AD, entonces PBD sería muy fuerte ahora.

8. ...	0—0
9. CIA,	...

Muchísimo más fuerte que CICD, porque la tirada de la apertura de los blancos aspira a desbaratar el baluarte negro de ID.

9. ...	PIR
10. PIR,	...

Una jugada preparatoria de PIR, que de otra forma sería contestada con AMR.

10. ...	BDB
11. BIA,	...

y los blancos mantendrán la superioridad en el centro con PIR.

Los comentarios sobre la siguiente partida del maestro y excelente analista Hans Kmoch fueron publicados originalmente en un diario de Viena.

FUERTE, n.º 41

Carlsbad, 1923

Blancas: Reti
Negras: Rubinstein

1. CIAE,	FID
2. FICB,	CIAE
3. ABC,	FICB
4. PAA,	...

Este sistema de ataque, al cual no es completamente nuevo, ha sido desarrollado por Reti como su sistema especial. Si tenemos que elegir entre las numerosas designaciones posibles para esta apertura las que toman el nombre de un jugador, solamente puede elegirse la de «apertura Reti» o «sistema Reti».

(Para los nombres y procedimientos de este sistema de apertura, véase el capítulo anterior, Nota del autor.)

5. ...	PJD
--------	-----

Como en la mayoría de los casos, para presentamiento del centro del tablero se dislocó aquí. Hubiera sido mejor PIA.

5. FID,	ABC
6. FICD,	...

Excelente! El PD negro tiene que ser abierto, y entonces a capturado o —depósito de PIR— forzado a cambiar en ID, después de lo cual los blancos obtienen una decisiva superioridad en el centro.

6. ...	0—0
7. CSDDI,	PAA

Los negros no tienen una estrategia defensiva satisfactoria, porque la jugada del turno siguiente la situación principal mencionada.

8. CIC,	...
---------	-----

¡Otra vez muy bien! Como los negros abrieron la diagonal de ID si juega PCD, no les queda nada más que el siguiente peor resultado.

9. ...	PMP
--------	-----

Dobla resulta en seguida cambiando el bloqueante PCD por el estéril PBC.

9. ABC,	...
---------	-----

Siempre la jugada precisa. Un inmediato CD x P sería débil a causa de la triple PIR.

9.	...	C8A
10.	CxDxP,	CxC
11.	AxC,	PxC
12.	PxP,	...

Abriendo la columna ventajosamente. Por otra parte, no nació sobre la TD negra con 12. CxD fallido completamente a causa de DxA; 12. AxC, CxC, etcétera.

12.	...	AxC
-----	-----	-----

Atacando AxC; 13. AxA, DxA; 13. AxC, CxC y ganan.

13.	AxC,	...
-----	------	-----

Para abrir las negras líneas que controlan en DT.

13.	...	PxP
14.	TxDP,	B2A
15.	DTT,	...

No puede sospechar que Reti se desprendió de esta jugada, ¡lo inventó! Es muy fuerte y desbarata completamente las ventajosas consideraciones de la partida. Los negros han de darse prisa para sacudir la presión sobre DCR.

15.	...	C1R
16.	AxA,	Cx A
17.	D-D,	CpxB
18.	TxD,	...

Atacando 18. TxP, TxT; 19. DxDT, punto que lo capture de la D con TTT fallido por DxC.

18.	...	AxA
19.	PxD,	AxB
20.	TxD,	PxTD

Con objeto de atacar la columna lateral contra TDG negra. Por otra parte, la casilla PCD negra es ahora más difícil que antes la otra TDG.

21.	PxD,	C8A
22.	CxD,	...

Ganando la casilla DAD para el C. El gran estratega Rubinstein está ya completamente vencido, cosa rara, porque si bien es cierto que Rubinstein ha perdido partida, ha ocurrido con lamentablemente a través de grandes combinaciones.

22.	...	AxA
23.	RxA,	TDID
24.	C8A,	TDID
25.	TxR,	TDID

Basado en la opinión que se debió modificar la calidad, mejor o peor, en DAD negra. Pero esto sólo habría retardado el desenlace un tiempo.

26.	BxR,	...
-----	------	-----

(Para provocar TDID y hacer permanentemente imposible el acercamiento de TD y de la posición del C en SA. Nota del autor.)

26.	...	TDID
27.	BxC,	TDID
28.	BxC,	...

La D está aquí en una completamente fuerte posición. Ataca SC, y en cualquier caso previene el sacrificio liberador en SA.

28.	...	B2A
29.	TxD,	C2D
30.	TDID,	TDID

Posición después de 28. ..., TDID

Negro: Rubinstein



Blanco: Reti

31. TIR,

48. P x P,

R2R;

49. RRA,

R2D;

50. RRA, Abandona.

Muy bonito! Las negras prepararon la igualdad con CxC. Los blancos, por ello, defienden por PD de tal manera que, después de CxC, pueden continuar victoriamente con el PxA.

31. ...,

PSR

Después de CxC, los blancos ganan con 32. DxPC, etc. El sacrificio de un peón para desalojar el C de d6 es un precio muy caro.

32. P x P,

C4R

33. D x PC,

...

Porque después de CxT; 34. PxC, sigue, el ejército de peones blancos gana sin dificultad.

34. ...,

C x C

35. PxA!,

...

La punta de la mazacota introducida con el TxD! La inmediata represalia en d6 sólo conduce a una tablas.

36. ...,

T1D

37. PxC,

TxT

38. DxD+,

TxD

39. PxC T,

TxP

40. TxC+,

R1R

41. PxB,

TBT

42. TxC,

...

Capturando este peón, porque si las negras cambian seguiría 43. PxC T; 44. PxB, PxC; 45. PxC P, PTT; 46. PxB, PdT; 47. PxC, R1A; 48. PxC=D+, RxD; 49. PTR, PTT; 50. PBD=D+, y ganar. El resto se desarrolla sencillo y no necesita explicación.

43. ...,

T1T

44. TxC,

PJT

45. TAA,

PAT

46. TTT,

R2D

47. PxD,

PAC

48. R1A,

TST

49. R2R,

PAT

50. PdT,

PxP

EL CENTRO DE PEONES COMO CONSTRUCCIÓN DE SUS PROPIAS PIEZAS

Un centro de peones avanzado a la cuarta casilla y bloqueado puede tener otras desventajas además de las ya apuntadas de ser el blanco del ataque enemigo. Puede constituir también una amenaza para sus propias piezas, especialmente el alfil y reina, y en el final, incluso para el rey. Mantener los peones centrales retranqueados como en la llamada apertura hipermoderna es verdaderamente ventajoso aun en la última fase del final. Un ejemplo de esta idea nos ofrece el siguiente final, procedente de una partida jugada en el torneo de Madrid, 1921.

Posición después de la jugada 27 negro.

Negro: Romanovski



Blanco: Rost

Si en esta posición el PR blanco entraña en d8, y el A en d1B, habría una absoluta igualdad para los dos lla-

dos. La diferencia en la posición de los peones de rey, sin embargo, da la superioridad a las blancas. El PNC espejo es igual y atendrá mejorando la actividad del A. negro. Para comprender todo la estrategia del tablero que impone este punto central, debemos preguntarnos qué resultados se derivarán para las blancas en la continuación del hecho de que la casilla dR no se puede hacer inaccesible a sus piezas por cualquier punto.

Por lo pronto, el A. blanco se encuentra muy bien en esta casilla, que será todo como irá por la torre y, finalmente, constituye un punto fuerte para el rey blanco.

28. TdA,	BIA
29. BIA,	TIA
30. PNC,	ABA
31. PdT,	---

Las blancas tienen ventaja de la oportunidad de avanzar su retrasado PTD.

31. ...,	B2B
32. A5D,	T2A
33. TdT,	F1T
34. B2B,	B2A
35. TdT,	---

Ahora las blancas, que han obtenido una dominante posible para sus piezas gracias a la casilla dR, avanzan ganando PNC en combinación con PdT + PNC+, ya que la invasión de FT por la T decidiría siempre la partida rápidamente. No hay nada que se pueda hacer estrategicamente contra este avance y la única combinación inventada por Romanowski es por ella más admisible. Pero como resulta nula en el juego de combinación, las mejores posibilidades son para las piezas mejor colocadas, y así, las blancas consiguen frenar la combinación enemiga. El punto crucial de todo esto es el total repliegue del A. negro, que está impedido por sus propios peones de llegar a tiempo a la defensa.

35. ...,	T2D
----------	-----

Preparando la combinación que sigue:

36. PNC,	PNC
37. T x P,	BAC
38. TTT,	R x P

Asimismo nula con PdP. Si D. PdP, entonces PdA nula. Desquiciado de 39. PdA, seguidas unas tablas formadas con BAC; pero ahora triunfa la evaluación de la otra-combinación que las blancas tienen preparada hace varias jugadas.

39. A5E,	---
----------	-----

Las negras deben seguir este combate, porque después de TdR, las blancas ganarían con 40. TdT, TdT; 41. PdP+.

39. ...,	PRA
40. P x PC,	---

Naturalmente, no 40. TdT a causa de PdP+ nula.

40. ...,	T1D
41. TTT,	BAC

El A. se blanca con una jugada de rey, 41. ..., ABB; 42. PdT, ABB; 43. PdT, ABB; 44. PNC, TICR; 45. TIC, A x P; 46. PdT, y las negras están obligadas a jugar TTTD, a causa de la amenaza TIC, después de lo cual las blancas ganan rápidamente con 47. T x A+.

42. PdT,	RIT
43. PdT,	RIT
44. PdT,	TID

De otra forma, las blancas ganan con TIC, en combinación con PdT y TIC.

45. PdT,	ABB
46. PdT,	ABB
47. PdT,	Abandona

Después de ABB, la más simple manera de ganar es 48. TICR.

ÍNDICE

	<i>Págs.</i>
PRIMERA PARTE	
MAESTROS DE AJEDREZ	
Pellego	7
Ricardo Reti	9
Adolf Anderssen	11
Paul Murphy	23
Guillermo Stetina	23
Stephen Tarrasch	24
Sobre la Teoría de la Partida Española	25
El Gambito de la Dama	25
Mosé Lasker	29
La Defensa de Staunton en la Partida Española	29
La Variante de Gambito en la Partida Española	30
Claud Schlechter	33
Harry Nelson Pillsbury	34
Ejemplos de reputadas Intervenciones	34

INDICE DE PARTIDAS

Roman Anderssen.—Gambito Philidor	12
Roman Anderssen.—Gambito Keresztesky	14
Anderssen-Pellego.—Defensa Philidor	18
Stein-Murphy.—Gambito Ruykeins	21
Lichtenstein-Murphy.—Gambito Ruykeins	26
Schlechter-Murphy.—Gambito Philidor	27
Murphy-Mosé.—Partida Francesa	28

Murphy-Alfonso.—Gambito Evans	29
Murphy-Brauerwieg + Inoue.—Defensa Philidor	31
Doboli-Schmitz.—Partida Italiana	33
Blauhause-Schmitz.—Gambito Evans	35
Schmitz-Mengodren.—Pieza blanca al Rey	36
Schmitz-Marchand.—Defensa Philidor	39
Pfeiffer-Schmitz.—Partida de los Tres Caballos	41
Rosenthal-Schmitz.—Partida de los Tres Caballos	43
Schmitz-Blackburne.—Española	45
English-Schmitz.—Española	48
Schmitz-Tschigorin.—Española	51
Schmitz-Bordighera.—Italiana	53
Tarrasch-Nes.— <u>Espanola</u>	57
Tarrasch-Morre.—Rusa	60
Tarrasch-Lasker.—Española	62
Tarrasch-Mieses.— <u>Espanola</u>	64
Tarrasch-Tartakow.—Centro-gambito Albin	66
Blauhause-Lasker.—Gambito del Centro	71
Lasker-Napier.—Siciliana	73
Marshall-Lasker.—Española	76
Tarrasch-Lasker.—Española	81
Lasker-Capablanca.—Española	85
Holmstrom-Lasker.—Gambito de Dama	88
Schlechter-Morre.—Gambito de Dama	90
Schlechter-John.—Gambito de Dama	95
Schubert-Schlechter.—Gambito de Dama	98
Philidor-Morre.—Gambito de Dama	100

SEGUNDA PARTE

MAESTROS DE HOY

Poldberg	109
Gru. Morawetz	111
Frank J. Marshall	114
Heinrich Spielmann	119
Variante del Gambito en la Apertura Viena	119
Miller-Tilsner	122
Jacobs-Tartakower	123
Holandesa	123

Eduar D. Bogoljubow	129
Aleksandr Nisusovitch	149
La Variante Bischke	142
Defensa India	143
Aleksandr Rabinstein	151
Apartir de los Cuatro Caballos	154
José Ruiz Capablanca	161
Teoría de la Defensa Caro-Kann	164
Las Defensas de Cambridge y Westphalia en el Gambito de Dama	166
Pinal de Torre	172
Alejandro Alcántara	175
El Gambito Bismarck y Sistema Relacionado	177
Variante de la Defensa Cambridge Springs Relacionada	186
La Técnica de las Combinaciones	189
La Defensa de Alcántara	193
Mi Sistema de Aperturas	197
El mate de peones como obstrucción de sus propias piezas	201

ÍNDICE DE PARTIDAS

Maroczy-Barry.—Gambito Dama	111
Maroczy-Barry.—Defensa Siciliana	113
Marshall-Barry.—Gambito de Dama	116
Marshall-Ellis.—Gambito de Dama	117
Spielmann-Fischer	120
Holmboe-Vilimov.—Defensa Budapest	122
Maroczy-Tartakower.—Holandesa	127
Bogoljubow-Wolff.—India	131
Bogoljubow-Mieses.—Defensa Holandesa	132
Von Reichenau-Bogoljubow.—Defensa Siciliana	135
Johnsen-Bogoljubow.—Gambito de Dama	137
Nimzowitsch-Solov.—Defensa Prusiana	141
Tscherny-Nimzowitsch.—Defensa Philidor - Variante Bischke	143
Johnsen-Nimzowitsch.—Defensa Nimzo-India	145
Brinckmann-Nimzowitsch.—Defensa Nimzowitsch	148
Marshall-Rabinstein.—Apertura P. D.	151
Tarrasch-Rabinstein.—Apertura de los 4 Caballos	155
Rabinstein-Nimzowitsch.—Gambito de Rey Relacionado	158
Capablanca-Vilimov.—Step López	162

Wissenswerte Capblöcke.—Caro-Kann	165
Capblöcke-Spielformen.—Gambito de Dama	179
Alekhine-Wolf.—Gambito de Dama	179
Tartakower-Alekhine.—Gambito Blaufeld	188
Alekhine-Breslau.—Apertura Irregular	189
Graustädter-Alekhine.—Gambito de Dama	191
Dorofinow-Alekhine.—Gambito de Dama	192
Alekhine-Tartakower.—Caro-Kann	193
Alekhine-Capablanca.—Gambito de Dama	195
Korchnyj-Laskerow	197
Alekhine-N. N.—En desventuras	192
Wolf-Graustädter.—Defensa Alekhine	199
Bentz-Rubinstein	199