

NUEVAS IDEAS EN AJEDREZ DE RICARDO RETI



Prólogo
LOS MAESTROS TRADICIONALES
La Inmortal
Franz Gutmayer
Juego posicional y de combinación
El juego abierto :Paul Morphy
El juego cerrado: Wilhem Steinitz
Lo que nos gusta del ajedrez
Lasker
Rudolf Charousek
Schlechter contra Rubinstein
Rubinstein, el último
Torneo de Grandes Maestros
El estilo de Schlechter
Una vieja pregunta
LAS IDEAS MODERNAS
Capablanca
El estilo hipermoderno
Una posición compleja
Alekhine
Breyer
Bogoljubov
Tartakower
Euwe contra Maroczy
El match Capablanca contra Lasker

La reforma del Ajedrez
Conclusión

PROLOGO

Este libro no pretende ser un tratado y he procurado evitar el tono didáctico. Tampoco es muy sistemático sino que contiene artículos de carácter muy independiente, cada uno de los ellos podría ser considerado por sí mismo. Pero en su conjunto espero sea apropiado para introducir al lector en el pensamiento ajedrecístico de la nueva joven generación de maestros.

En los últimos torneos de ajedrez, a partir de Mannheim 1914, han participado cuatro maestros que han obtenido grandes éxitos.

Estos maestros son Alekhine, Bogoljubow, Breyer y el autor de estas líneas.

En mi opinión estos éxitos no deben atribuirse en su totalidad a la fuerza del juego de estos maestros, sino que estos éxitos pueden deberse a la aplicación en nuestro sistema de juego de las nuevas ideas, que contienen algunos conceptos renovadores, y sin embargo, estas nuevas ideas son la causa de que nuestro juego haya sido calificado de amanerado y barroco por algunos críticos que opinaban que hubiéramos obtenido mejores resultados aprendiendo a jugar "sano". Ellos no han comprendido que lo que para ellos no era "sano" era una nueva técnica de juego que representaba una gran parte del secreto de nuestros éxitos.

Muchas veces en los últimos años, he intentado presentar y hacer comprensibles algunas de estas nuevas ideas a través de mis artículos.

Ahora he reunido estos trabajos, adaptando algunas cosas y aportando mucho nuevo y todo ello ordenado conforme a un plan lógico de exposición .

La primera parte está dedicada a estudiar las características de algunos maestros del pasado (ya había publicado algunos capítulos VII, VII, X, XI, XII y XIII entre los años 1917 a 1919 fuera del con texto de la actual intención). He insertado en el libro esta parte porque el conocimiento de las antiguas formas de jugar me parece realmente indispensable para la comprensión de las nuevas.

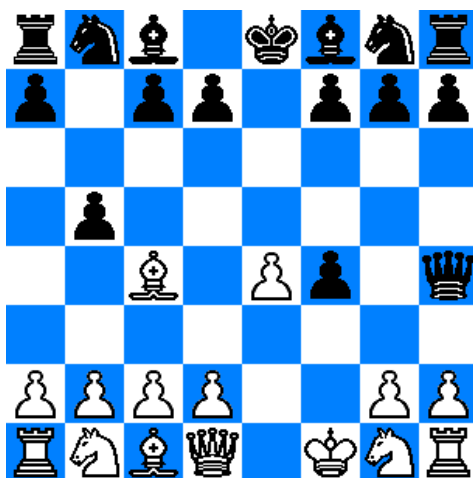
La segunda parte está dedicada a la nueva forma de jugar y somete al análisis y reflexión de los amigos lectores el nuevo sistema en un intento de hacerlo más comprensible.

Ricardo Reti.

LOS MAESTROS TRADICIONALES

**Anderssen,A - Kieseritzky,L [C33]
La Inmortal, 1851**

**1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Ac4 Dh4+
4.Rf1 b5**

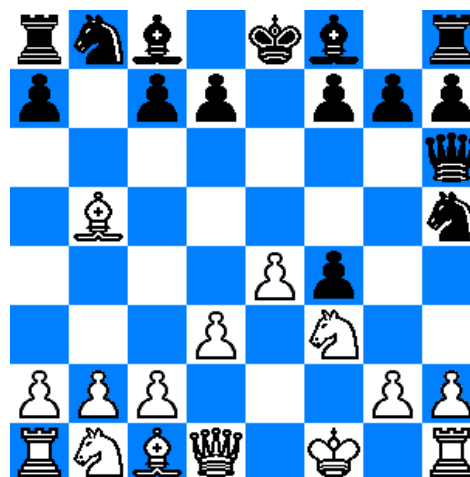


Posición después de: 4....b5

Un contragambito de gran profundidad y con un valor irrechazable, que permite a las

fuerzas negras el desarrollarse con favoritismo su alfil de dama por "b7"

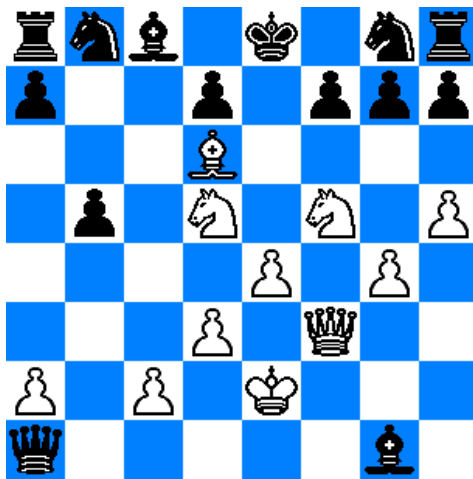
5.Axb5 Cf6 Esta última jugada nos hace pensar que las negras han olvidado el propósito de su jugada anterior, puesto que "b5" resulta innecesaria, para Cf6 **6.Cf3 Dh6** La Dama está muy mal situada en el escaque "h6" y además puede ser atacada en esta diagonal del alfil de "c1/h6". Hubiera sido mejor Dh5 [6...Dh5] **7.d3 Ch5**



Posición después de: 4....b5

Ahora percibimos la intención de 6....Dh6. Las negras están amenazando ganar la calidad, con Cg3+.Y para plantear esta única amenaza, que se basa en el mero hecho de un posible descuido de las Blancas, Kieseritzky, coloca su dama y su caballo en casillas poco adecuadas. Ni siquiera un jugador aficionado lo haría tan mal hoy en día. Ahora bien, este era el estilo propio de aquellos tiempos. **8.Ch4 Dg5 9.Cf5 c6** Al no poder hacer nada en el flanco opuesto, el jugador negro, cambia de lado. **10.g4! Cf6 11.Tg1 cxb5 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3 Cg8 15.Axf4 Df6** Un jugador de nuestro tiempo, hubiera considerado suficiente la constante exposición de la dama negra al ataque enemigo y hubiera retrocedido hacia "d8". Pero, en aquellos años, el hecho de que se pudiera amenazar **16.Cc3** Y ahora las negras deberían asegurar a toda costa su posición mediante A b7. Pero percibieron una jugada de ataque y no se pararon a pensar. **16...Ac5** hoy en día, hasta el peor jugador sabría

que las blancas no puede jugar d4 con ganancia de tiempo antes de realizar 16.... Ac5. Aquí 17. d4i seguido de 18. Cd5 hubiera ganado en pocas jugadas. Anderssen jugó directamente: **17.Cd5?** no queriendo malgastar su tiempo, y aún así, jugando mal, nos sorprenderá por su capacidad de fantasía. **17...Dxb2 18.Ad6! Dxa1+ 19.Re2 Axxg1??**



Posición después de: 19.... Axxg1??

por lo que vemos, las negras se creen que está jugando al ajedrez de captura y se ven en la obligación de comer cualquier pieza que se les presente por delante. De otro modo no se logra entender cómo, en esta peligrosa situación, se deciden mover su alfil para capturar la inofensiva torre de g1. [tras 19...Db2 no se ve cómo las blancas hubieran podido imponerse.] **20.e5!** las negras, no pueden ahora proteger el punto e7 y defenderse a la vez del mate en 2 **20...Ca6??** otro error. Sin embargo Chigorin, ha demostrado que la posición negra era indefendible a la larga. **21.Cxxg7+ Rd8 22.Df6+ Cxf6 23.Ae7# 1-0.**

Franz Gutmayer

Que los maestros del pasado me disculpen por titular "Gutmayer" a un capítulo de la parte que les es dedicada. Está claro que no lo considero como uno de ellos. Pero en numerosos libros muy populares pasa por ser el apóstol incontestado de los

maestros tradicionales. Mis queridos amigos, jugadores de ajedrez, podrían preguntarme por qué le consagro unas líneas a este gran hombre. Considero ciertamente importante la personalidad de Gutmayer y creo que sin embargo la gran popularidad de sus libros no hace más que recalcar que su punto de vista es el de todos aquellos que no entienden nada de nuestro juego. Este es un hecho que se repite en la literatura, la música o cualquier manifestación artística: el gran público no logra entender lo nuevo e inhabitual y sólo manifiesta algún entendimiento hacia lo antiguo, lo ya visto, lo ya oído. Pero esta gente suele ser consciente de su falta de conocimientos y guarda sus conclusiones para sí. Este no es el caso del Ajedrez. Ahí están los numerosos jugadores que nunca han sobresalido y que han elegido como líder la persona de Gutmayer, el cual no duda un momento en exponer su no comprensión del juego y promulgarla como si fuera el producto de una suprema sabiduría. Esta es la razón por la cual cito a Gutmayer, un hombre que sólo consigue ocupar un puesto modesto en los torneos de aficionados y que se atreve sin embargo a condenar la conducta de los grandes maestros.

De hecho, no es ningún personaje, pero representa para mí el prototipo de una especie: la del jugador normal que se halla por doquier, que está loco por Morphy una vez que éste ha muerto y que le reprochaba su juego árido mientras vivía, que está convencido de que elabora las ideas más brillantes a pesar de que los maestros jueguen mejor que él. Este Gutmayer quizás logre entender a Steinitz dentro de cincuenta años, pero hoy por hoy no puede aspirar mas que a entender mínimamente a Morphy. Y, tal como veremos a continuación, su comprensión de Morphy no es ni siquiera satisfactoria.

JUEGO POSICIONAL Y DE COMBINACIÓN

El profano suele pensar que la superioridad del maestro estriba en su capacidad de calcular tres o cuatro, o incluso de diez a veinte jugadas por adelantado. Los amantes del ajedrez que me preguntan cuántas jugadas suelo prever al combinar resultan muy sorprendidos cuando le contesto sinceramente que "ni siquiera una por lo general". Si aplicamos una fórmula matemática sencillita, veremos lo imposible y hasta absurdo que resulta querer encontrar secuencias precisas de jugadas por adelantado. Consideremos una posición en la que no se percibe una clara amenaza, o sea una posición normal y tranquila. Es muy probable que no exageremos al afirmar que cada bando debe analizar un promedio de tres jugadas factibles cuando le llegue su turno; este será el número que vamos a considerar para efectuar el cálculo. Si deseamos hallar ahora todas las variantes correspondientes a una jugada entera (es decir, de las blancas y de las negras) deberíamos ya considerar 3 elevado a 2 = 9 variantes diferentes. En base a dos jugadas enteras, el número de variantes a considerar ya ascendería a 3 elevado a 4 = 81 y su cálculo sería como mucho posible en una partida de correspondencia. Si siguiéramos calculando el número de variantes correspondientes a 3 jugadas de las blancas y las negras, obtendríamos la cifra de 3 elevado a 6 = 729, o sea un número de variantes imposible de analizar en la práctica, y si nos esforzáramos en hacerlo, ¿qué ventaja sacaríamos de ello? El cálculo de las variantes tendría sólo sentido en el supuesto caso de que pudiéramos finalmente descubrir qué combinación es la más favorable a partir de las respectivas posiciones resultantes. En el caso de una posición tranquila, resulta casi siempre difícil obtener un resultado claro a raíz del análisis de 3 jugadas, SI se procede del modo indicado. El punto de vista del jugador ordinario, que sólo concede valor a las combinaciones, debe por lo tanto ser ampliado; después de tan sólo unas

pocas las jugadas, el número de posibilidades crecería de tal manera que excedería rápidamente los límites del cálculo humano. Si no se trata de una combinación, ¿de qué modo logra entonces un jugador decidirse por una jugada determinada? Todo jugador de ajedrez, sea éste débil o fuerte, dispone, consciente o inconscientemente, de una serie de principios generales que lo ayudan en su elección. Según el caso, el jugador flojo querrá asegurar sus piezas, atacar o capturar las de su contrario, o siguiendo una vieja regla de café, se contentará con poder dar un jaque. Se puede incluso constatar que los grandes maestros anteriores a Morphy realizaban siempre jugadas defensivas o agresivas. Morphy fue el primero en practicar la regla que consiste en aprovechar cada jugada para desarrollar sus piezas, regla que pasaría a ser más tarde admitida por cualquier jugador de ajedrez. He aquí un ejemplo, la posición normal que deriva del Gambito Evans tras las jugadas:

1. e4 e5

2. Cf3 Cc6

3. Ac4 Ac5

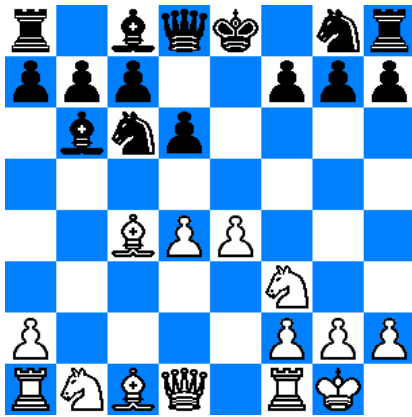
4. b4 Axb4

5. c3 Aa5

6. d4 exd4

7. 0-0 d6

8. cxe4 Ab6



Posición después de: 8.... Ab6

En tiempos de Morphy, las continuaciones más frecuentes eran 9. d5, jugada normal de ataque que no realizaría un jugador de estos tiempos por bloquear la acción del Alfil de c4 y ceder el dominio de "e5", así como 9. Ab2 con la amenaza de ataque doble 10. d5, y por fin la mera jugada defensiva 9. h3 El ejemplo de Morphy hizo que se generalizara la más natural y evidente jugada de desarrollo 9. Cc3. Denominamos juego posicional a la forma de jugar por la cual uno se deja guiar por principios generales en vez de calcular jugadas separadas con antelación. Sólo existen posibilidades de combinar en las posiciones en que el número de posibilidades calculables es limitado, o sea cuando las jugadas particulares de un jugador implican de un modo casi forzado las réplicas de su adversario. Esto sólo puede ocurrir cuando una jugada plantea una amenaza precisa que puede ser contrarrestada de una, o en todo caso, un número limitado de formas, cuando existe un cambio de piezas o, por fin, cuando se da jaque. De modo que una combinación particular contiene siempre un número de jugadas forzadas por parte del adversario. Son sólo estos casos los que posibilitan un cálculo muy profundo, hasta 20 jugadas y más, ya que el número de diferentes variantes permanece muy limitado. Es por lo tanto fácil de constatar que el juego posicional y de combinación no se oponen entre ellos, sino que se complementan. Una partida suele jugarse de modo posicional, pero la

decisión ocurre a menudo a través de la combinación. Así es como hay que interpretar el dicho de Enmanuel Lasker: "El juego posicional es una preparación del juego combinativo".

EL JUEGO ABIERTO: PAUL MORPHY

En dos direcciones se dirige la aportación esencial de Morphy en el terreno de la técnica ajedrecística, es decir en el conocimiento de los principios posicionales que se popularizarían más tarde. El primer principio, que ya conocemos, estipula que cada jugada debe contribuir en lo posible al desarrollo; el segundo afirma que el buen desarrollo se hace tanto más efectivo cuanto que la posición está abierta. Esto equivale a decir que al bando mejor desarrollado le interesa abrir el juego y al peor desarrollado mantenerlo cerrado en lo posible. El hecho de que Morphy (quien fue el primer jugador en buscar un desarrollo consecuente desde el principio de la partida) estuviera en general mejor desarrollado que su contrario implica que se esforzaba a menudo en abrir el juego para sus torres y alfiles. De ahí que Gutmayer y los demás imitadores de Morphy indujeran la regla falsa según la cual el jugador debe siempre esforzarse en abrir líneas para sus piezas. Indicamos a continuación una partida característica del estilo de Morphy:

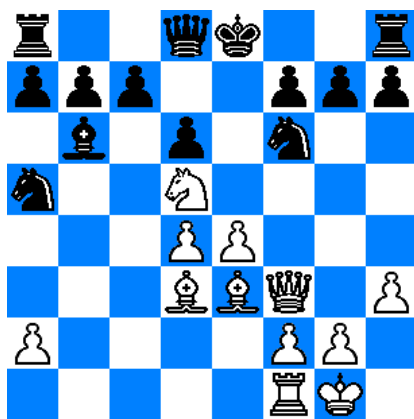
Blancas: **Morphy**
Negras: **Aficionado**
(Morphy, sin Torre de Dama)

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Axb4 5.c3 Aa5 6.d4 exd4 7.0-0 Ab6 8.cxd4 d6



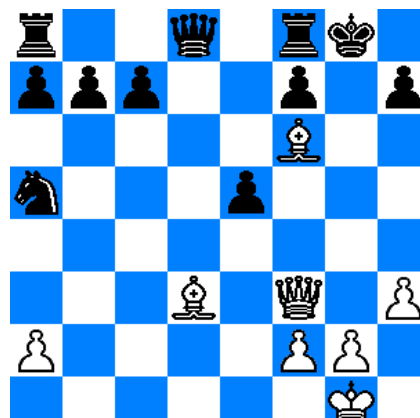
Posición después de: 8....d6

Esta es una posición de apertura conocida. Podemos ver cómo Morphy tiende a realizar jugadas de desarrollo en lo posible, por otra parte, su adversario se inclina por jugadas de ataque, siguiendo los principios clásicos. **9.Cc3 Ca5 10.Ad3 Ag4** La jugada 10...Ce7 contribuiría a un mejor desarrollo, pero la textual es una jugada de ataque. **11.Ae3 Df6** Aunque sea un error de desarrollo sacar la dama al principio de la partida, las negras tiene claro el atacar. **12.Cd5 Dd8 13.h3 Axf3 14.Dxf3 Cf6**



Posición después de: 8....Cf6

Las jugadas de desarrollo, llegan demasiado tarde, y Morphy se impone en el juego, mediante una espléndida combinación. **15.Ag5 ! 15...Axd4 16.e5 ! 16...Axe5 17.Te1 0-0 18.Txe5 dxe5 19.Cxf6+ gxf6 20.Axf6**

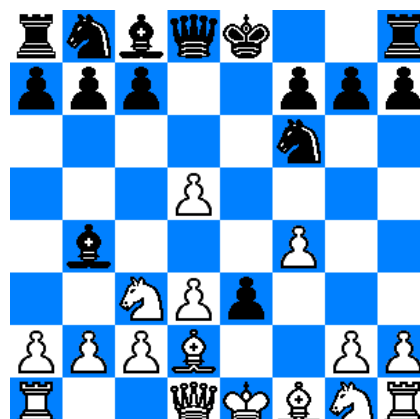


Posición después de: 20.Axf6

1-0

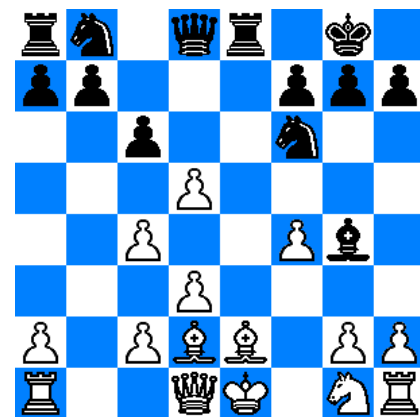
Blancas: **Shulten**
Negras: **Morphy[C32]**

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4 4.Cc3 Cf6 5.d3 Ab4 6.Ad2 e3!



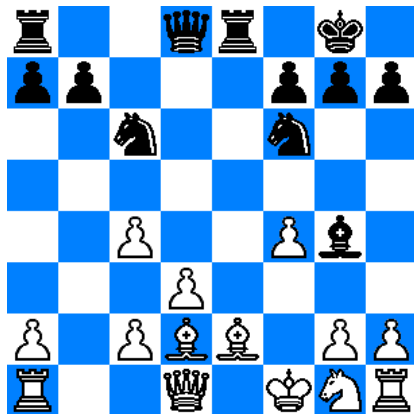
Posición después de: 6....e3!

abriendo la columna del Rey. **7.Axe3 0-0 8.Ad2 Axc3 9.bxc3 Te8+ 10.Ae2 Ag4 11.c4 c6!**

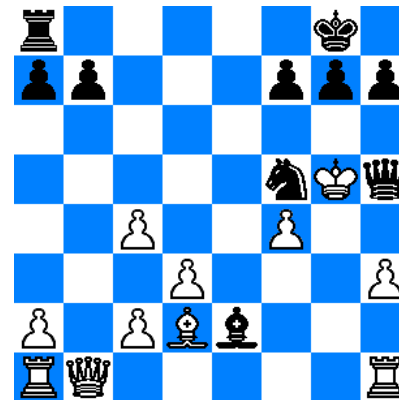


Posición después de: 11 c6!

provocando la apertura de la columna de la Dama **12.dxc6? Cxc6 13.Rf1**



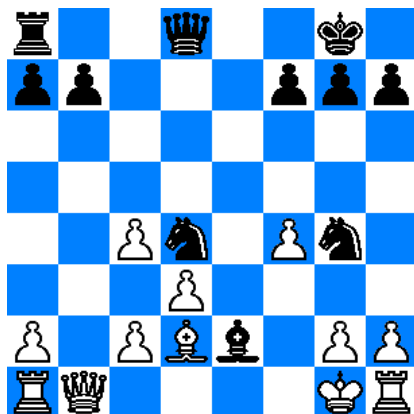
Posición después de 13.Rf1



Posición Final

1-0

Hasta este movimiento Morphy ha jugado de modo completamente provisional, según sus principios generales. Ahora empieza a introducir un juego de combinación, en el cual interviene un cálculo exacto y preciso y unas jugadas de implacable potencia. **13...Txe2 14.Cxe2 Cd4 15.Db1 Axe2+ 16.Rf2 Cg4+ 17.Rg1**



Posición después de: 17.Rg1

y ahora las negras fuerzan un mate en siete jugadas. **17...Cf3+ 18.gxf3 Dd4+ 19.Rg2 Df2+ 20.Rh3 Dxf3+ 21.Rh4 Ch6 22.h3 Cf5+ 23.Rg5 Dh5#**