

YURI AVERBACH

lecturas de ajedrez

COLECCION ESCAQUES



Cubierta de G. Mari
por cortesía de
Fosforera Española, S. A.

YURI AVERBACH

LECTURAS DE AJEDREZ

La brillante carrera del famoso gran maestro soviético Yuri Averbach, así como sus extraordinarios estudios sobre la teoría de los finales, son facetas muy conocidas ya para todos los aficionados.

El presente libro nos revela a un nuevo Averbach, fino humorista y profundo conocedor de la psicología ajedrecística, como podrá comprobar el lector en diversos pasajes de este ameno y documentado trabajo.

YURI AVERBACH

LECTURAS DE AJEDREZ



EDICIONES MARTINEZ ROCA
BARCELONA

LECTURAS DE AJEDREZ

Yuri Averbach

Traducción del ruso

por AGUSTÍN PUIG

© 1969 POR EDICIONES MARTINEZ ROCA, S. A.
Gran Via, 774, 7.º, Barcelona - 13

RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS
Este libro no puede ser reproducido en todo, ni en parte, sin permiso

IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

ISBN 84-270-0191-6
Depósito Legal: B. 5615-1981

Gráficas Diamante, Zamora 83, Barcelona-18

INDICE

	<i>Págs.</i>
«El vencedor será mi yerno»	7
Uno contra varios	17
Los niños prodigio	23
El descubrimiento del abate	29
Nunca es tarde para aprender	33
Contra las reglas de juego	37
En busca de la verdad	41
La víctima relata	50
El enigma de una posición	54
Con el microscopio	58
La inquietud y el desvelo	61
La última posibilidad	69
El ajedrez animado	78
Desenmascaramiento de un autómatas ajedrecista	81
La falta de tiempo es la madre de las curiosidades	82
Año nuevo, jugada nueva	84
No enseñéis a los hijos a jugar al ajedrez	85

EL VENCEDOR SERA MI YERNO

(Investigación de la literatura del ajedrez)

El atractivo que ofrece el ajedrez inspiró a muchos poetas, que lo cantaron en sus producciones literarias.

Entre ellos se destaca Ivan Kochanowski llamado por otro nombre Ivan de Montenegro, eminente poeta polaco del Renacimiento. Hace unos cuatro siglos, se publicó su poema «Ajedrez» en Cracovia, y cuyo contenido es el siguiente: los boyardos Boján y Teodoro pretenden a la princesa Ana de Dinamarca. No sabiendo a cuál elegir y temiendo que ambos decidan el asunto por las armas, el Rey les propone que lo resuelvan en el tablero de ajedrez, y concluye diciendo:

—Resolved el asunto como en la guerra,
Que el vencedor será mi yerno¹

Esta era la valiosa recompensa del original primer «torneo de candidatos» de la historia del ajedrez. Los dos se retiraron a sus respectivos domicilios para prepararse debidamente.

Kochanowski aprovecha la pausa en el desarrollo de los acontecimientos para exponer meticulosamente las reglas a los no iniciados en este juego. Vemos que éstas son igual que las actuales, pues la dama es la pieza más poderosa y se mueve en todas direcciones; el alfil en dirección diagonal, y el peón puede avanzar dos casillas en su movimiento inicial. Este aspecto moderno del ajedrez se introduce a finales del siglo xv en Europa; anteriormente, la dama y el alfil tenían menos libertad de movimiento. Kochanowski divulga dichas reglas y su poema pudo cumplidamente servir de manual para los principiantes.

¹ La versión rusa de este poema se debe a B. Roshdietsvenski.

Volvamos al asunto del poema. El encuentro entre los dos pretendientes se celebra dos semanas después. A Boján le toca jugar las blancas y a Teodoro las negras.

Por lo visto, las blancas no tenían la ventaja de mover primero en aquel tiempo; por ello:

Coge Boján dos peones; cierra las manos,
Y pide a Teodoro que elija.
Con expedito ademán señala éste la derecha,
Y, así, se adjudica la salida a las blancas.

Del ulterior texto se deduce fácilmente que las blancas juegan **1. P4D**, y las negras contestan con **1. ... , P4D**. De aquí en adelante es difícil reconstruir la partida jugada tras jugada, debido a la dificultad en verter el vivo lenguaje poético al escueto de la anotación del ajedrez.

Al leer este comentario poético, se pueden restablecer algunos movimientos. Cuando dice que «el peón come un peón», parece ser que se trata del movimiento de las negras PDXPAD, y por remate se produce la primera sensación: «Las negras mueven el caballo dando jaque al rey y amenazando una torre», o sea un jaque doble. Cabe suponer que se refiere al movimiento C7AD+, y seguidamente se habla de la debilitación del flanco derecho de las blancas; en cambio, nos encontramos con que dicha debilitación se produce en el izquierdo; esto significa que el comentarista observa la partida desde el campo de las negras.

Kochanowski pinta con vivo colorido el comportamiento de los dos adversarios: Boján mueve un peón sin advertir que su dama está amenazada, y Teodoro toma en seguida esta valiosa pieza. Ello provoca una discusión. Los circunstantes intervienen y permiten que Boján vuelva atrás la jugada; pero se establece la condición de «pieza tocada, pieza jugada».

Más adelante los dos pretendientes cometen toda suerte de trampas y engaños. Teodoro es el primero en mover un alfil a modo del caballo y es cogido con las manos en la masa; luego, Boján vuelve a situar disimuladamente un caballo en el tablero, pero se le descubre la fullería.

Como puede observarse el poeta da a conocer las reglas, el juego y la conducta de los dos adversarios en dicha partida.

Tras una lucha reñida, las fuerzas se han debilitado y el fiel de la balanza se inclina al lado de las blancas. Así que las dos damas han caído en el campo de batalla, Boján hace avanzar audazmente sus peones, de los cuales uno llega a la octava horizontal y es transformado en dama.

Y, ahora, concedemos la palabra a Kochanowski:

Esto infunde aliento a las blancas
Y ensombrece aún más a las negras,
Cuyo rey está acorralado en una esquina
Y resiste el acosamiento de la dama.
Una torre le cierra el paso,
Para que muerda el polvo de la derrota.
La dama va acercándose al soberano
Con ánimo de que vuelva al sueño eterno.
La situación es difícil; el fin se acerca.
Ninguno duda del resultado de esta lid,
—¡Ríndete! —dice Boján a Teodoro.
A éste le atormenta el amargo enojo
De ver que no puede evitar el mate
Y de prever la vergüenza de la derrota.
Es penoso darse por vencido.
Como el Sol ya se halla en el ocaso,
Y el adversario está perdido, Boján apremia:
—¿Para qué proseguir la partida?—
Mas se decide suspender el juego
Hasta la mañana del día siguiente.

De esta manera, la partida se suspende en una situación muy difícil para las negras. Como corresponde a todo cronista, Kochanowski hace un minucioso comentario de ella en el momento de ser suspendida con objeto de que los aficionados puedan analizarla:

Al separarse hasta el otro día,
Se anota la posición de las piezas:
El rey se halla junto a la torre,
Que está en el escaque de la esquina
Y el caballo en el quinto después de él,
Y el peón del sexto tiene mucha holgura.
Otro peón está a su derecha,
Defendido por un alfil de su bando.
Enfrente del peón y del alfil, el rey blanco
No aparta la vista de las negras
Ni del diabólico poder de su torre,
Que ya amenaza desde la segunda horizontal.
Y la dama, situada en esta misma línea,
Mira de reojo al alfil de las negras.
Así quedan colocadas las piezas y peones,
Y al bando negro le toca mover primero.

Más adelante, volveremos a esta posición; ahora, sigamos con el ulterior desarrollo del tema. Las reglas de juego de aquel tiempo eran imperfectas: en vez de anotar la posición de una partida suspendida, como se hace actualmente, se ponía una guardia de alabarderos junto al tablero y cuando los dos adversarios se retiraban se ponía otra en la puerta de la estancia.

¿Y la princesa Ana? No presencia la lid; por lo visto, el Rey se lo ha prohibido. ¿Le es indiferente quién resulte vencedor y sea su cónyuge? ¡En absoluto! No puede conciliar el sueño; está intranquila; se levanta, y, acompañada de su ya anciana ama seca, decide ir a través de una puerta falsa a la sala donde se celebra el torneo.

La guardia la reconoce en seguida y le permite entrar en ella. Al parecer, jugaba mejor que sus dos pretendientes. Se inclina sobre el tablero, analiza la situación y halla no sólo la salvación de las negras, sino también el modo de ganar la partida.

Posiblemente el lector habrá advertido por quién Ana se inclina.

Pero, ¿cómo comunicarle la solución o mostrársela?

La princesa es muy ingeniosa. Para que los centinelas la oigan, dice en alta voz:

—El caballo es valioso en el fragor de la lucha;
Mas el alfil apoya la formación bélica.
Y, con todo, vale la pena ir al sacrificio,
Para que el peón pueda llegar a su destino.

Y seguidamente:

Pone la torre tendida junto al rey
Y, llorosos los ojos, se retira a su aposento.

Por la mañana, el afligido Teodoro se dirige a la sala para proseguir con la partida. En vez de analizar la posición durante la noche, ha deplorado su destino al juzgar inevitable su derrota. Sombrío el rostro, se sienta al tablero; advierte que su torre está tendida, y se pregunta: «¿Quién ha estado aquí? ¡Esto es una broma muy pesada!».

La guardia le informa de la visita de la princesa y de las palabras pronunciadas por ella. Mordiéndose las uñas (al parecer, esta fea costumbre tiene raíces hondas e inmemorables), Teodoro medita profundamente; comprende qué ha querido insinuar la princesa, y, solamente, dice:

—¡Prosigamos con la partida, Boján!
No te deleites prematuramente en el paraíso.
¡Te daré mate dentro de tres jugadas!
No creas que digo esto por ventura.
Muy atento, el Rey se sienta más cerca,
Y la corte espera cuál será el desenlace.
Se da la señal. La torre, de un movimiento,
Es situada al lado del rey adversario.
—¿Qué haces, necio? Disponiéndote a la lucha,
¿Entregas tu última torre?
Pero el rey no tiene otra alternativa
Que luchar con ella hasta el final.
Hay que defenderse a la fuerza,
Por lo que el rey toma la torre.
Mas el peón avanza una casilla, y él retrocede;
Y otro peón apunta ya a su costado.
La victoria es de las negras. Finalizada la
Partida, los presentes se quedan suspensos
Y se ordena que venga Ana, que se casará
Con Teodoro, por disposición del destino.

Cuando leí por primera vez este poema se me ocurrió restablecer del principio al fin la partida **Boján-Teodoro**.

Coloqué las piezas; puse el poema al lado del tablero, y, tras varias horas de infructuosa búsqueda, saqué la conclusión de que tenía más incógnitas que ecuaciones. Pero el asunto es distinto al final, y mi propósito fue coronado por el éxito.

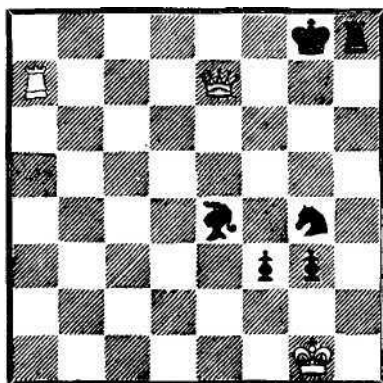
Los datos son suficientes para restablecer la situación de la partida en el momento de ser suspendida; solamente hace falta saber el color de las piezas. No es difícil advertir que Kochanowski empieza con la puesta en juego de las negras, pues luego, describe la posición del rey de Boján, y nosotros sabemos que éste jugó las blancas. Las verticales se nombran también desde el campo de las negras. La traslación del lenguaje poético a la anotación del ajedrez lleva a la siguiente posición de las negras: el rey se halla en el escaque 1CR, la torre en el 1TR, el caballo en el 5CR, y el alfil en el 5R.

Y la dama y la torre de las blancas están situadas en la segunda horizontal de las negras; además, la primera «mira de reojo al alfil de las negras», es decir, **le amenaza**, traduciendo la frase poética de Kochanowski. Es claro que la dama se halla en la casilla 7R, y la torre en la 7TD, o 7AD.

¿Dónde está el rey blanco? Ya se ha dicho que se encuentra enfrente de un peón, o sea en 1AR, o 1CR. Por otra parte, hay una condición: debe de estar situado frente a un alfil; con todo, no existe tal alfil. Cabe suponer que el traductor se equivocó y escribió «alfil» en vez de «caballo». Lo cual se descubre al revisar el original. Luego el rey ha de situarse en el escaque 1CR.

Ya hallada la posición, restablezcámosla en el tablero y veamos cómo jugó Teodoro.

Diagrama núm. 1



La solución dada en los versos se halla en seguida:

«La torre, de un movimiento, se sitúa al lado del rey adversario.» (1. ..., **T8T+**) Esto es el sacrificio de torre que Ana insinúa a Teodoro.

«Por lo que el rey toma la torre.» (2. **RxT**).

«Mas el peón avanza una casilla.» (2. ..., **P7C**).

«Y él retrocede.» (3. **R1C**).

«Y otro peón apunta ya a su costado.» (3. ..., **P7A**, y mate).

Nadie puede imaginarse la alegría que esto me causó. Me pareció ser el primero en descubrir un pequeño e interesante enigma histórico. Pero, como se aclaró por una carta de L. Litmanoweiz, redactor de una revista de ajedrez polaca, descubrí ..., ¡la bicicleta! Pues esta posición fue restablecida por el investigador polaco M. Deduczitski cien años antes.

Sin embargo, Deduczitski se detuvo aquí; mas yo profundicé en la posición y dudé al momento. En la posición que se refleja en el diagrama núm. 1, aunque las blancas amenazan con dar mate a las negras, la situación de éstas no es tan desesperanzadora como tan bellamente describe el poeta. Las piezas y peones de las negras están situadas frente al rey blanco y, aprovechando la circunstancia de que les toca mover, pueden ganar de varias maneras.

La más simple es 1. ..., **P7A+**; 2. **R1A**, **T8T+**; 3. **R2R**, **P8A=D+**; 4. **R2D**, **D8R**, o **D6D**, y mate. También es posible otra variante más bella: 1. ..., **T8T+**; 2. **RxT**, **P7A+**; 3. **DxA**, **P8A**, y mate.

Al principio, este análisis me disgustó. ¿Tan poco entendía de ajedrez el poeta que escribió el dramático final de su poema sobre una posición totalmente absurda? ¿Cómo podía un hombre poco entendido en ajedrez dedicarle una gran obra?

Aquí se manifestó otro enigma.

¿Y si esta posición pertenecía al ajedrez anterior a los siglos medios y no al contemporáneo? Aunque Kochanowski presenta las reglas modernas, su poema está escrito en la época en que se jugaba de las dos formas en Europa.

Ya hemos dicho que no hay mucha diferencia de un reglamento a otro. Las piezas son las mismas; sólo que la dama y el alfil se mueven distintamente. Según el anterior al Medievo, el alfil se mueve y captura en diagonal y de dos en dos escaques, pudiendo pasar por encima de otras piezas y peones, y la dama también se mueve en diagonal y de casilla en casilla. Si admitimos que las piezas de la posición reflejada en el diagrama se someten a las reglas antiguas, entonces resulta que se da mate en tres movimientos y de una sola manera.

Al mirar el antiguo reglamento del ajedrez, recordé que en la Edad Media prosperaron los problemas «dobles», esto es, se hallaba la solución apostando a uno u otro bando. Este entretenimiento realmente no se diferenciaba de los naipes ni de los dados, por lo que el ajedrez fue en aquella época anatematizado por la Iglesia.

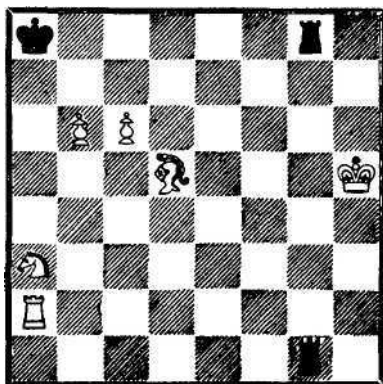
Los aficionados a estos «dobles» eran generalmente frailes que los coleccionaban y tomaban nota de ellos. Sus colecciones fueron muy estimadas y, al parecer, un medio de ganarse la vida. A veces, los problemas iban acompañados de consejos y reglas para concertar los «dobles».

En Lombardía, y a principios del siglo XIII, aparecieron dos voluminosas colecciones de estos problemas escritas en latín. Sus autores ocultaban su nombre en el seudónimo «El buen compañero» y «El ciudadano boloñés».

Uno de ellos, «El buen compañero», resultó ser el astuto fraile Nicolás, de Saint-Nicolas población entre Gante y Amberes. Publicó su verdadero nombre en el prólogo a una de las copias posteriores.

En las bibliotecas europeas se conservan algunos manuscritos de «El buen compañero» y de «El ciudadano boloñés», que han sido estudiados detenidamente por los historiadores del ajedrez. El voluminoso trabajo del historiador inglés G. Merry contiene todos los problemas de dichas colecciones. Aunque el libro fue editado en 1913, en Oxford, la biblioteca del Club Central de Ajedrez de Moscú tiene unos pocos ejemplares; hojeé uno de ellos con la esperanza de hallar una posición parecida, y una de sus páginas me causó una sorpresa agradable.

Diagrama núm. 2



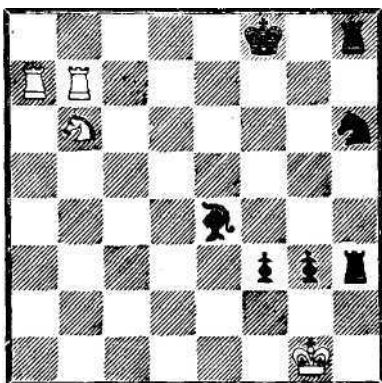
Este problema se encuentra en ambos manuscritos, con la diferencia de que en «El buen compañero» el caballo está en el escaque 7TD. Su solución es la siguiente:

1. C5C+, R1C, y las blancas realizan la ya conocida combinación de mate **2. T8T+!**, y así sucesivamente.

Obsérvese que el rey blanco está en situación de mate y las negras tienen una torre en lugar de la dama, circunstancia que no debe sorprender si se tiene en cuenta que la torre fue la pieza más poderosa en el *shâtransch* y en el ajedrez de los siglos medios.

Prosigo hojeando el libro de Merry y encuentro en uno de los originales, escrito en el dialecto anglofrancés y conservado en el Museo Británico, el siguiente problema:

Diagrama núm. 3



Aquí, la victoria es más difícil de conseguir. Con el sacrificio de las dos torres, las negras dan mate en cinco movimientos:

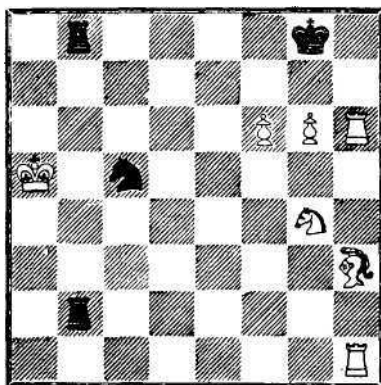
1. ..., T8T+; 2. RxT, C5C+; 3. R1C, T8T+; 4. RxT, P7C+; 5. R1C, P7A, y mate.

La semejanza no ofrece duda. La posición de Kochanowski es una simplificada variante de este problema. Es posible que el poeta no conociese otra más o tal vez dudó de la capacidad ajedrecística de los nobles polacos, para los cuales fue escrito este poema, y decidió simplificar el final.

Pero lo interesante de este problema, basado en el sacrificio de las dos torres, es una de las múltiples variaciones del problema más conocido en Europa y Asia en los siglos medios y que se llamó problema de la «doncella» o mate de «dil-aram».

En Europa, se conocen unas doscientas variantes de él y su posición clásica es la siguiente:

Diagrama núm. 4



Se halla en un antiguo manuscrito de la biblioteca del sultán turco Abd-ul-Hamid. Éste bellamente ilustrado manuscrito data de 1140, si bien cabe suponer que los problemas contenidos en él son de los siglos IX y X.

1. T8T+, RxT; 2. A5A+ (no se olvide que el alfil puede pasar por encima de una pieza o peón en el *shâtransch*), **T7TR; 3. TxT+, R1C; 4. T8T+, RxT; 5. P7C+, R1C; 6. C6T, y mate.**

En los manuscritos árabes, indostánicos y persas posteriores se describe la romántica leyenda «Dil-aram» en lugar de este problema. Ofrecemos una variante de dicha leyenda, tomada de un manuscrito árabe de 1501:

Dil-aram es la esposa de un visir, a quien la ausencia de ella le desasosiega el corazón, y así, la llama Dil-aram, que puede traducirse por «corazón alegre». Al visir le gusta jugar al ajedrez; en cierta ocasión, se enfrenta a un adversario poderoso y apuesta tanto que decide jugarse a su querida esposa. La partida va complicándose, y el visir llega a encontrarse en una inevitable situación de mate.

Dil-aram observa el juego a través de una obscura y fina cortina, que separa el compartimiento del marido y de la mujer. En este crítico momento, ella exclama:

—¡Sacrifica las torres; pero no entregues a Dil-aram!

El visir sigue el consejo de ella y vence.

El contenido del poema de Kochanowski se asemeja a esta leyenda, pues en un sitio y en otro se apuesta sobre la mujer amada, quien indica la salida de una situación angustiosa.

De ello se deduce que las mujeres sabían jugar al ajedrez.

Posiblemente, Ivan Kochanowski tuvo conocimiento del problema y de la leyenda «Dil-aram». De joven vivió en Italia y estudió en una de las universidades de Lombardía, donde salieron a la luz las dos colecciones de problemas mencionadas anteriormente. Es casi seguro que conoció el ajedrez allí; se aficionó a él, y le dedicó el sobredicho poema en las postrimerías de su vida.

Con la ayuda de este juego, se logra solucionar un asunto puramente literario; esto es, el grado de originalidad del poema de Kochanowski. Varios críticos estimaron que esta obra era un remedo y, para demostrarlo, se remitieron a sus últimos versos:

Imité a Vida con magníficas odas,
Porque navegué por las aguas italianas
Hablando artísticamente de la guerra
En que no son necesarios el arco ni la espada.

Parece ser que todo está claro, pues el poeta dice que imitó a cierto Vida. ¿Y quién es éste? Marcos Jéronimo Vida, conocido prelado y poeta del Renacimiento; en su poema «Ajedrez», escrito en latín y publicado cuarenta años antes del de Kochanowski, es el primero en cantar el nuevo ajedrez. El contenido es una partida jugada entre Apolo y Mercurio, el cual vence por astucia. Como se ve, los argumentos son distintos, aun cuando la descripción de las dos partidas tiene ciertos rasgos comunes. Lo cual puede apreciarse si se analizan jugada tras jugada. Pero el final es completamente distinto: en el de Vida, el alborozado Mercurio da mate con rey y dama al solitario rey de Apolo.

Se ve que Kochanowski remeda al poeta italiano y emplea algunos episodios de éste al principio de la descripción de las reglas de este juego. Pues todos los incidentes cómicos de su poema se encuentran en el de Vida. Mas la esencia o el final es completamente distinto. El apasionado poeta polaco olvidó que había empezado la partida con las nuevas reglas y la terminó usando las antiguas.

Por todo lo cual, este poema ha de considerarse como una obra literaria original y perfecta.

UNO CONTRA VARIOS

Hoy día, las sesiones de partidas simultáneas son muy frecuentes. Los maestros de ajedrez suelen jugar treinta, cuarenta y cincuenta partidas de una vez. El mejor medio para prosperar es enfrentarse a buenos oponentes, y en las partidas simultáneas puede uno hacerlo con los grandes y hasta con el campeón del mundo.

Recuerdo cuando visité el pabellón de ajedrez del Parque de Cultura y Descanso de Moscú hace muchos años, y cómo cautivó mi atención el anuncio *Inscripción de los que deseen participar en una sesión de juego simultáneo*, puesto en la pared del mismo.

—¿Qué quiere decir eso? —pregunté a un instructor.

A lo que éste contestó:

—Mañana te presentas a la cancha de baloncesto y lo sabrás.

Al otro día, me presenté y vi a ciento cincuenta personas alrededor de un enorme cuadrilátero de mesillas de ajedrez. Se me permitió que tomase asiento, no obstante ser un principiante. El gran maestro Andrés Arnaldovich Lilientalh entró en el cuadrilátero y empezó a ir de mesilla en mesilla haciendo la jugada inicial. Las filas de los aficionados no tardaron en clarearse; iban rindiéndose uno tras otro.

Ello trae a la memoria la leyenda del héroe épico ruso que luchó contra todo un ejército. Parecía imposible que un hombre pudiese jugar simultáneamente tal número de partidas. Pero Lilientalh las jugó y con mucho éxito.

Aquella extraordinaria sesión se prolongó doce horas. Cuando finalizó la última partida ya entrada la noche y se hizo el resumen, resultó que el gran maestro había ganado casi cien partidas y perdido sólo doce.

Recuerdo aquella sesión, no sólo por ser la mayor en número de participantes, sino también porque me contaba entre los ganadores. Desde luego fue una casualidad, pues el maestro la tenía ganada; pero cometió un error, que aproveché para vencerle.

La victoria me alentó, no obstante haberla logrado en aquellas circunstancias, y me causó una fiebre ajedrecística que, como el lector puede apreciar, ha sido incurable.

La sesión de juego simultáneo plantea una serie de preguntas difíciles de contestar. ¿Recuerda el maestro todas las posiciones que se producen en los tableros? ¿Se da cuenta de si se ha adulterado una posición o se ha quitado un peón del tablero? ¿Juega peor de esta manera que en una sola partida? ¿Recuerda las partidas una por una? ¿Puede realizar una combinación efectiva, jugando así?

Para contestar a esta serie de preguntas, invito al lector a

entrar conmigo en un cuadrilátero de mesillas de ajedrez y jugar simultáneamente en treinta tableros. No importa que no sea un ajedrecista experimentado. ¡Pues en las sesiones se necesita sólo imaginación! Y desde el interior comprenderá mejor el pensamiento y las impresiones de sus adversarios.

Primero, se debe pasar la vista por ellos. Vemos a dos inquietos muchachos con su hoja de papel junto al tablero para anotar la partida. No se vaya a creer que se trata de dos ajedrecistas inexpertos. ¡Hay que tener mucho cuidado con los escolares! Porque puede muy bien ser que nos encontremos ante más de un futuro Botvinnik o Tal. Particularmente son difíciles las actuaciones en los Centros de Pioneros. Estos muchachos ha dado más de una «paliza» a venerables ajedrecistas.

En la autobiografía del maestro Kotov hay desagradables recuerdos de competiciones con los muchachos del Centro de Pioneros de Moscú. La corta edad de sus adversarios hizo que no tomase precauciones; pero transcurrido cierto tiempo cuando analizó la posición de los respectivos tableros, resultó que se encontraba en una situación muy comprometida. Era necesario salvarse a toda costa; más los muchachos jugaban bien y no le daban ninguna oportunidad para rehacerse. En vista de ello, dirigió su «fuego» contra las cuatro partidas que jugaban unas muchachas y que ganó. Estas fueron sus únicas victorias, pues perdió doce partidas.

El maestro inglés Wade se hizo «célebre» en todo el mundo por su actuación en el Centro de referencia, donde dio una sesión en treinta tableros; perdió nueve partidas y logró hacer veintiuna tablas...

También nos encontramos con un anciano jubilado, de unos sesenta a setenta años. Comúnmente, estos ajedrecistas juegan a la «antigua», pero no hay que descuidarse con ellos. Pues aunque logre uno aventajarles en la apertura, no debe estimar que tenga la partida ganada. Puede ocurrir que nuestro oponente lleve más de medio siglo jugando al ajedrez y tenga en su haber algunas victorias, en sesiones de juego simultáneo, sobre los campeones del mundo Alekhine, Lasker, Capablanca...

Empecemos: en el primer tablero efectuamos el movimiento **1. P4R**. Se recordará cómo empezó Ostap Bender su inmortal sesión en Vasiuki.

«El maestro ha empezado con **1. P4R**», se oyó en la sala.

Tras lo cual repitió este movimiento en los demás tableros. Pero no se debe jugar así; lo más conveniente es jugar **1. P4D**, en el siguiente tablero con objeto de que no se produzca una posición igual en el de la mesa contigua.

Los primeros movimientos suelen ser los de apertura que se repiten en centenares de partidas y son muy conocidos; por tanto, no hay que pensar mucho. Se aclara que en algunos tableros no hay ajedrecistas experimentados, de los cuales uno ha caído en una celada y ha perdido una pieza; dos han jugado mal la apertura y van retrasados en el desarrollo de sus piezas.

Por ello, el que da la sesión advierte la eficacia de los participantes así que ha finalizado la apertura, aunque no del todo. Pues los experimentados «desolladores» de maestros empiezan mal la apertura con el fin de desvanecer la atención del maestro y terminan jugando eficazmente. Por lo general, el que da la sesión no suele encontrarse en situaciones de apuro en la apertura, porque está algo más versado en teoría que sus oponentes.

Pero he aquí que la movilización de las fuerzas ha terminado, y el ritmo del maestro disminuye sensiblemente. Es necesario meditar un poco acerca de la posición que se ha producido en cada tablero; si no, se puede cometer un error. Al pasar de una mesilla a otra, las varias posiciones se ofrecen a la vista como si fueran cuadros de una película.

¿Qué ha ocurrido? El alfil y el caballo del adversario no están en la posición de antes. Exclamamos:

—¡Esta posición no es la que había!

Y el oponente responde:

—Ruego que me disculpe; al analizar la variante, he movido las piezas, olvidando volverlas a su sitio.

Generalmente, todo intento de mudar piezas o peones de su posición no pasa inadvertido al maestro. ¿Significa esto que procura recordar todas las posiciones que se producen en los tableros? Desde luego que no. Que una posición se le quede «fotografiada» en el cerebro sucede automática e inconscientemente.

En una ocasión, hice un experimento curioso: al día siguiente de haber jugado simultáneamente en varios tableros, intenté anotar todas las partidas. No las recordaba. En mi mente se quedaron grabadas sólo las aperturas y las posiciones más importantes de cada una de ellas. Con estos datos, logré reconstruir jugada por jugada el curso de cada partida. Lo que más recordaba eran las partidas en que se habían producido momentos brillantes, como sacrificios, celadas y luchas emotivas, y las que menos se quedaron en la mente fueron las partidas con una lucha de maniobra sin brillantez.

La buena memoria es una cualidad necesaria para el ajedrecista; memoria que tiene cierto carácter específico. El grupo de participantes en el Torneo Internacional, celebrado en Moscú el año 1925,

fue sometido a una revisión especial: se les pidió que recordasen un determinado número de objetos; de grupos de cifras; de imágenes, y de posiciones de ajedrez. Lo único que recordaron fueron estas últimas.

De todos modos, se puede engañar al que da una sesión de juego simultáneo. Una vez, uno de mis oponentes se presentó cuando la fase de la apertura ya había finalizado en todos los tableros. Sin inmutarse, sacó su tablero y colocó las piezas según una conocida posición que se produce en la apertura española. Como ésta es muy popular, se produjeron varias posiciones iguales a la suya en aquella sesión. No advertí la presencia de un tablero de más, y proseguí jugando con él, que descubrió el engaño al finalizar la sesión.

Pero una vez me engañaron. Junto con el gran maestro Boleslavski dimos una sesión alternativa; en sesiones así, los dos maestros juegan alternativamente sin consultarse uno a otro.

En el medio juego, descubrí la desaparición de una torre nuestra en uno de los tableros y, en tono amenazador, pregunté a nuestro contendiente:

—¿Dónde está la torre?

—¡Isaac Efremovich la ha descuidado! —contestó el interpelado, y mostró cómo había sucedido.

Queda por decir que perdimos esta partida. Al dirigirnos a casa, pregunté a Boleslavski acerca del «descuido» de la torre. A lo que éste contestó:

—¿Quién la ha «descuidado» sino usted?

¡Ah, el «héroe» de la sesión, al que los espectadores aplaudieron, resultó ser un fullero vulgar!

En el medio juego, el maestro juega a un ritmo determinado; cual un buen corredor, recorre todas las mesillas casi en un tiempo igual; si acaso sólo se detiene un poco más en alguna posición. Transcurren las horas y el número de adversarios va disminuyendo, y en la mayor parte de los tableros ya se vislumbra el resultado. Solamente una partida nos amenaza con la derrota; nuestro adversario lleva una calidad de ventaja y nos va «acorralando» entre las exclamaciones de alegría de los numerosos consejeros que lo rodean.

Es cierto que los consejeros y sus consejos no siempre son útiles. Del campeón del mundo Lasker se cuenta la siguiente anécdota: una vez, se encontraba entre los espectadores de una sesión de juego simultáneo, y uno de los participantes le preguntó cuál era la mejor respuesta después de haberse efectuado los movimientos

1. P4R, P3AR; 2. P4D. Lasker contestó diciendo que era **2., P4CR.** El aficionado a los consejos ajenos efectuó dicho movimiento, y se le dio mate a su rey con **3. D5T.** Suspense, fijó la mirada en Lasker, quien, entre las carcajadas aprobatorias de los circundantes, le dijo que estimaba dicho movimiento conveniente a las blancas y no a las negras...

El número de partidas ha disminuido sensiblemente, y queda una hora de juego. Este es el más difícil para el maestro si la actuación ha sido prolongada y difícil; empieza a sentir el cansancio y el cerebro ya no funciona con la precisión de antes. Esta fase es propia para cometer descuidos y errores graves.

En cierta ocasión, después de haber cometido una serie de yerros, invertí más de media hora en dar mate con alfil y caballo en la última partida de la sesión; mate que se puede ver en cualquier manual de ajedrez .

Por fin, la sesión ha finalizado. Salimos a la calle junto con los participantes y espectadores. Y uno nos formula la pregunta:

—Dígame, maestro: ¿dónde cree usted que he cometido un error decisivo?

Durante la sesión no retengo en la memoria a mis oponentes, a pesar de no ser mal fisionomista; se comprende que sea así, pues toda la atención se fija en el juego. Por ello, le pregunto:

—¿A qué mesilla estaba sentado usted?

—A la cuarta de la derecha.

—¿En la que se ha desarrollado la defensa francesa?

—Sí.

...Siente uno cansancio; las piernas parecen de plomo y las espaldas duelen un poco. Como soy de alta estatura, a veces tengo que jugar inclinado hasta la cintura. Si se calcula lo que se ha de andar en esta suerte de juego, seguramente que recorro varios kilómetros en tal postura. Es difícil conciliar el sueño después de una sesión si se da por la tarde, porque el cerebro sigue ocupado en el juego varias horas y se niega a sosegar. No obstante cerrar los ojos, las distintas posiciones van pasando por la mente cual los cuadros de una película, sin que se puedan borrar de ella, por más que se intente.

El ajedrez sería incompleto sin las sesiones de juego simultáneo. En una de tales sesiones, la victoria sobre Capablanca fue el primer paso que Botwinnik dio hacia la primacía en el campeonato del mundo, contaba entonces catorce años.

En Australia me contaron lo que le ocurrió al gran maestro

yugoslavo Bora Kostich en una de tales sesiones. Unos años atrás, se dijo que este ajedrecista era el prototipo de uno de los personajes de la novela sobre ajedrez de Stefan Zweig; en ella, el campeón del mundo Mirko Chentovich hace un viaje alrededor del mundo para actuar en sesiones de juego simultáneo. En la lejana Australia, y en una de sus partidas se produce una posición en la que quien mueve pierde. Pues bien, le tocaba mover a Kostich, que levantó el caballo; se quedó pensando un momento; distraído, lo volvió a poner en la misma casilla, y se dirigió a la mesilla siguiente. Desgraciadamente, su adversario era sordomudo. Al volver a la mesilla en cuestión, su oponente no había contestado, sino que movía las manos. Tras pasar la vista por el tablero, Kostich dijo secamente: —Aquí, no hay que pensar, sino entregarse.

Y juntó las piezas y peones. Gracias a la intervención de los circunstantes que rodeaban a su contrincante, se hizo justicia.

El maestro suele jugar las blancas en sesiones así. En cambio, David Bronstein es distinto de los demás en este sentido; permite a sus oponentes que elijan. Esta circunstancia originó un caso curioso.

En 1954, un grupo de ajedrecistas soviéticos visitó Londres; Keres y Bronstein dieron una sesión de simultáneas en el Parlamento.

Antes de dar comienzo a ella, Bronstein dejó que los parlamentarios ingleses eligiesen. Y laboristas y conservadores mostraron una unanimidad poco frecuente, todos quisieron jugar las blancas. Aunque ello les sirvió de bien poco.

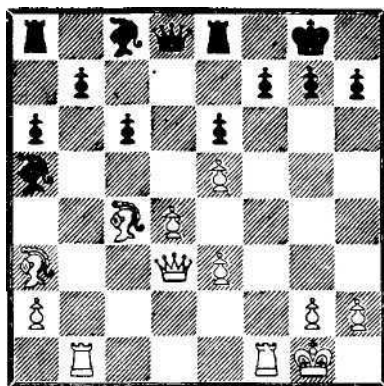
El gran maestro argentino Najdorf actuó en una de las sesiones más originales. Contra él luchó el gobierno juntamente con el presidente de la República de uno de los países de Africa del Sur. Según Najdorf, sus oponentes jugaban bastante mal; pero quiso ser diplomático, ganando a los ministros y haciendo tablas con el presidente de la República.

La calidad de las partidas celebradas en las sesiones de juego simultáneo depende de la aptitud de sus participantes. Cuanto más apto es el adversario, tanto más posibilidades hay de que se produzca una bella combinación. Mas aprovecharse de los errores que cometen los «distráidos», no se puede comparar con la belleza.

Alekhine, Tal, Botvinnik y Capablanca incluyeron las partidas ejemplares de sus sesiones de juego simultáneo en sus colecciones.

He aquí una combinación que logré realizar en una sesión hace unos años.

Diagrama núm. 5



1. **TxPA, P4CD** (las negras no aceptan el sacrificio, porque, después de 1. ..., **RxT**; 2. **DxPT**, no pueden defenderse de 3. **T1AR+**); 2. **T1C1AR** (movilización para el golpe definitivo), **PxA** (tras ésto empieza el castillo de fuegos artificiales); 3. **TxP+!**, **RxT**; 4. **T7A+!**, **RxT**; 5. **DxPT+**, y mate.

El numeroso ejército de las negras no hizo más que presenciar la muerte de su rey.

LOS NIÑOS PRODIGIO

Es mediodía y hace mucho calor. La quietud domina en el castillo del Morro. El pequeño José, hijo de un teniente del ejército va por la desolada plaza. Se aburre. ¡Qué bien se estaría sentado al amparo de la sombra escuchando relatos de viejos soldados; pero éstos se han ocultado de los tórridos rayos del sol, y está prohibido hablar con los centinelas. Hay que meterse en algún sitio. Y se dirige al cuerpo de guardia, donde está su padre.

Allí, las celosías y persianas protegen del ardiente e insopor- table calor.

Cuando sus ojos se acostumbran a la penumbra de la estancia, ve a su padre sentado en una mesa del centro de ella y con la mirada fija en algo extraño; otro oficial está enfrente de él y en la

misma postura. Los dos meditan de tal suerte, que no advierten la presencia del muchacho.

José se acerca a la mesa y distingue un tablero dividido en casillas blancas y negras, con unas caprichosas figuras de madera que cada uno de los dos oficiales mueve de una casilla a otra transcurrido cierto tiempo. El muchacho supone que se trata de un juego castrense. Como a su padre no le gusta que los menores se inmiscuyan en asuntos que no son de su incumbencia, observa silenciosamente; desea saber cómo se mueven las piezas y qué sentido tiene aquel juego.

La primera partida ha finalizado; los oponentes entablan, y se da comienzo a la segunda. Contenida la respiración, José está sentado y observa atentamente el movimiento de aquellas figuras.

Su padre levanta una con cabeza de caballo de una casilla blanca y la pone en otra del mismo color. Estas piezas nunca marcharon así.

«No se mueve de esta manera», está por decir el muchacho; pero decide ser discreto y no emitir su dictamen hasta después de haber terminado la partida. El adversario de su padre no advierte el error y el juego prosigue.

En cuanto termina, el muchacho dice tímidamente:

—Papá, has movido mal el caballo.

—¿Qué dices, chiquillo? —responde sonriéndose éste.

—Que el caballo no se mueve como tú lo has movido.

Su contrario apoya las palabras de la criatura:

—¡El niño tiene razón! ¡Lo has movido de una casilla blanca a otra también blanca!

El hombre exclama:

—¿Cómo ha podido el chiquillo advertirlo si no sabe jugar al ajedrez? ¡Juro por la Virgen que no ha visto un tablero en su vida!

Y José le pregunta:

—¿Quieres jugar conmigo?

El hombre se queda suspenso y fija la mirada en su hijo. «Al chiquillo le ocurre algo anormal. Debe de sufrir una insolación. Habrá que llamar al médico», piensa. Y contesta:

—Bueno; pero te acuestas en seguida que terminemos.

Por lo visto, era buen soldado, pero mal ajedrecista. Además, jugó con la criatura sin pensar los movimientos. Con curiosidad y extrañeza, observaba cómo su hijo movía las piezas y no prestaba atención a las intenciones de él.

Seguramente, el lector se da cuenta de cómo terminó aquella partida. ¡Fue la primera que ganó de las muchas que ganaría más tarde!

Y su padre no hacía más que pasar la vista del tablero al rostro de él y viceversa. ¡No era para menos! Pues hacía poco que había cumplido cuatro años. Preocupado, el hombre lo llevó a uno de los mejores neurólogos de La Habana; éste le hizo una revisión; descubrió en él una capacidad extraordinaria, y le predijo un futuro brillante.

José llegó a ser un ajedrecista excepcional y campeón del mundo. Su nombre completo es José Raúl Capablanca y Graupera. Este legendario cubano dejó sorprendidos a sus coetáneos por la belleza y facilidad de su juego. Demostró su eficacia, particularmente en los finales de partida, donde la estrategia es uno de los elementos principales; esto es, la elección de un plan y su espíritu metódico de llevarlo a término. No hubo quien le igualase en esta fase de la partida.

Queda por decir que su afición no encontró apoyo en el transcurso de su infancia; el neurólogo aconsejó que no jugase al ajedrez. Empezó a participar en los torneos después de haber terminado los estudios.

Veamos otro caso de prodigiosidad.

A poco de haber finalizado la primera gran guerra, apareció una curiosa fotografía en los periódicos americanos y europeos: un niño, de unos siete u ocho años que usa crencha y viste marinera y que casi no llega con la mano a las piezas colocadas en el tablero de la mesilla de ajedrez, da una sesión de juego simultáneo; la mayor parte de sus adversarios son hombres maduros y con barbas. ¡Un niño de ocho años juega contra treinta o cuarenta mayores! Los aficionados a lo sensacional tuvieron con qué entusiasmarse. La prensa comunicó que el pequeño Samuel Reshevski ganaba casi todas las partidas y se ponía a llorar si se daba el poco frecuente caso de perder una.

Reshevski, como Capablanca, jugaba al ajedrez a los cuatro años; su padre le enseñó a mover las piezas. Abandonó los juguetes habituales y se entregó por entero a aquel nuevo pasatiempo; en él, se perfeccionó pronto, y empezó a ganar a los mayores. En Ozerkobo, lugar de su nacimiento, no había quien le ganase.

Después de cumplir seis años, sus padres lo llevaron a Varsovia y lo presentaron a Rubinstein en el club de ajedrez de aquella ciudad; éste jugó con los ojos vendados con el muchacho y le ganó. Pero Reshevski logró desquitarse aquella misma tarde: Rubinstein mostró la partida que había ganado al campeón del mundo Lasker, y el muchacho demostró que la victoria se podía alcanzar en dos movimientos menos de los que aquél había necesitado para lograrla.

En Varsovia sucedió otro episodio curioso: entonces, Polonia estaba ocupada por las tropas alemanas, y el gobernador general invitó al muchacho a jugar una partida en su residencia.

Luego de haberla ganado, el pequeño Samuel dijo:

—Usted entiende de armas, y yo entiendo de ajedrez.

Samuel era el sexto hijo de una modesta familia, que, al descubrir el talento de la criatura, empezó a explotarlo. En lugar de ir a la escuela, viajó con un empresario por distintos países, dando sesiones de partidas simultáneas. La presentación del niño prodigio fue acompañada de una ruidosa publicidad.

A fines de 1920 cuando contaba nueve años, y acompañado de sus padres, Reshevski hizo una gira por Norteamérica, y su presentación en West Point tuvo resonancia. De las veinte partidas jugadas simultáneamente contra los futuros estrategas estadounidenses, ganó diecinueve y empató una.

A los siete años, Samuel fue llevado a un eminente profesor de psicología berlinés. Al psicólogo le costó trabajo dialogar con el muchacho a causa de no interesarle los juguetes ni los caramelos; sólo pudo lograrlo al sacar de su bolsillo un cronómetro, que interesó al muchacho e hizo que se volviese más comunicativo; y así, el profesor pudo someterlo a un examen psicotécnico cuyos resultados fueron sorprendentes. ¡El niño no identificó los leones, monos, tigres y camellos figurados en unas estampas! ¡Nunca había visitado un zoo ni sostenido un libro de zoología en sus manos! También resultó flojo en aritmética. Samuel estaba atrasado en el desarrollo general en comparación con los niños de su edad.

Pero los resultados fueron totalmente distintos cuando se le dijo que resolviese unos problemas de reflexión. De unos recortes de papel de forma y tamaño distintos formó rápidamente la figura conveniente, cortó de un tijeretazo cierto dibujo y compuso de los trozos resultantes un cuadrilátero. Estos problemas son difíciles para niños de catorce años; mas Reshevski los solucionó con mucha facilidad, no obstante contar sólo siete.

También se obtuvieron resultados extraordinarios cuando el profesor examinó su memoria; le mostró cuarenta figuras dibujadas en papel cuadriculado; cada figura ocupaba un cuadrado. Las observó por espacio de cuatro minutos, transcurridos los cuales se retiró la hoja de papel, y él las dibujó de memoria y en sus cuadrados correspondientes. Un resultado así no suele obtenerse en personas mayores.

Su iniciativa sorprendió asimismo al profesor. A la pregunta de qué haría si se prendiese fuego en las cortinas de su habitación, contestó lacónicamente:

—Cogería un cubo de agua y lo echaría en ellas.

Y, al preguntarle por qué no llamar a los bomberos, contestó:

—Primero intentaría apagarlo.

En el tablero de ajedrez, Samuel se orientaba fácilmente en situaciones que eran poco menos que insolubles para los ajedrecistas experimentados. Más tarde, al preguntarle cómo lo lograba, solía contestar:

—Jugar al ajedrez era para mí tan natural como respirar. No me costaba ningún esfuerzo.

Adelantándonos un poco, diremos que Reshevski, a diferencia de Capablanca, perdió esta facultad con el discurso del tiempo, por lo que sufrió a menudo falta de tiempo en el juego. Con todo, en situaciones así jugó y juega con mucha precisión y rapidez y sabe orientarse en la posición resultante. Algunos comentaristas estimaron que cae adrede en ello, para ejercer influencia psicológica en su adversario.

Sus primeras actuaciones no le dieron mucho dinero. Al cumplir doce años, disminuyó el interés por este niño prodigio en Norteamérica, y sus padres hubieron de pensar en la formación y el futuro de él, para lo cual carecían de medios. Gracias al mecenazgo, pudo ingresar en una escuela.

¡El niño que había ganado a maestros de ajedrez, hubo de aprender a leer y escribir!

Hemos hablado de dos niños prodigio; de dos casos en que la capacidad ajedrecística se manifiesta en la primera infancia. Este fenómeno es frecuente. El talento para este juego, al igual que para las matemáticas y la música, puede manifestarse muy temprano. En su novela «El jugador de Ajedrez», Stefan Zweig describe al niño prodigio Mirko Chentovich. Algunos suponen que el escritor presenta con este nombre al servio Milorad Boshich, hijo del dueño de un café de Belgrado, que a los siete años ganaba a todos los parroquianos ajedrecistas del local de su padre, y ganó a ajedrecistas bastante conocidos cuando lo invitaron al club de ajedrez de aquella ciudad. Si bien de mayor no destacó en este juego. También se opina que el prototipo de Mirko Chentovich fue el recientemente fallecido gran maestro Bora Kostich. Es difícil averiguar la verdad; lo más probable es que el autor referido eligió un personaje común para su obra. Actualmente, se dice que varios rasgos del campeón estadounidense Robert Fischer recuerdan al héroe de dicha novela.

Por desgracia, se carece de trabajos científicos sobre manifestaciones ajedrecísticas en la edad infantil. Los psicólogos rara vez investigan el campo del ajedrez; a mi modo de ver, podrían descubrir mucho e interesante al estudiar la conducta de la persona

cuando está sentada al tablero. Pues, en este juego, el hombre medita, lucha y padece como en cualquier actividad de la vida.

Todo ajedrecista sabe qué cualidades son necesarias para jugar bien:

1) El gran maestro tiene mucha retentiva específica. Es capaz de reconstruir partidas, celebradas muchos años atrás; de jugar simultáneamente en varios tableros, y de jugar también con los ojos vendados. En una sesión de simultáneas, dada por un gran maestro, inténtese variar una posición y se verá cómo él advierte en seguida el fraude. Lo cual no aconsejo hacer. Ha de tener feliz memoria para acordarse de los numerosos sistemas de apertura y de las posiciones típicas del medio juego y del final.

2) Ha de saber concentrarse. A veces, se efectúa un movimiento y la partida cambia; se realiza otro y vuelve a cambiar. Los aficionados se preguntan por qué los campeones del mundo tienen descuidos. La respuesta es bien sencilla: el cerebro se fatiga y pierde la facultad de observar todo cambio de situación y...

3) Una de las cualidades más importantes del maestro es la llamada «visión interior», o mejor dicho, el saber estimar el alcance de los acontecimientos a medida de su evolución. Esto no sólo es «visión combinatoria», al decir de Botwinnik, o sea, ver en la espesura de piezas y peones los que juegan un papel decisivo, sino también tener capacidad suficiente para distinguir las particularidades más importantes que caracterizan dicha posición. A veces, tal capacidad se llama intuición y quizá es una forma de pensamiento derivada de la fantasía.

Insistimos en que aquí hay mucho trabajo para los psicólogos.

El ajedrecista debe gozar de buena salud y su sistema nervioso ha de funcionar bien. Lo cual es importantísimo en la intensa y agotadora lucha de una competición.

El artista danés Widstrup hizo una serie de caricaturas en las que presenta a un ajedrecista corriendo, esquiando, levantando pesos y boxeando como medio de preparación para un torneo de ajedrez. Con lo que Widstrup señala correctamente el papel que la preparación física representa en este juego.

Como ya se ha visto en el caso de Reshevski y Capablanca, el niño puede manifestar una extraordinaria retentiva y sorprendente concentración, y hasta la misteriosa «visión interior», en su infancia. Pero el asunto es más complicado en lo tocante a la salud y al sistema nervioso. No es casual que los niños prodigio lloren después de haber sufrido una derrota. Hace poco que el norteamericano Robert Fischer lloró. Y Boris Spassky se disgustaba hasta

cubrirse los ojos de lágrimas. El sistema nervioso del niño no puede soportar una tensión superior a sus fuerzas.

Con frecuencia me preguntan: «¿Qué hacer si un niño se aficiona al ajedrez?» Pues enseñarle a jugar; pero sin estimularle a ello. Debe dedicarse más a los juegos infantiles.

Si se consulta la biografía de los grandes maestros soviéticos, se verá que conocen el ajedrez desde su infancia. Spasky, Tal, Smislov y Keres, por ejemplo, empezaron a jugar muy temprano.

Es necesario buscar, seleccionar y enseñar a los que tienen dotes; en los centros de pioneros hay muchos niños con ellas.

Sin embargo, en nuestro país no se fuerza el desarrollo de la capacidad para el juego de ajedrez como sucedió con Reshevski. Primeramente, el niño debe desarrollarse; fortalecerse física e intelectualmente. En este juego, la lucha exige al sistema nervioso un esfuerzo enorme, por lo que toda participación prematura en las competiciones puede influir desfavorablemente en la sensibilidad de la naturaleza del niño en desarrollo.

De vez en cuando, aparecen en nuestra prensa noticias acerca de un Ernst Kima, Orina Sej y otros, niños de edad preescolar que juegan felizmente con los mayores. Y no siempre se les trata debidamente.

En un periódico regional leí el caso de una niña de seis años que ganaba a sus padres en el ajedrez. Y su sueño era competir con Botvinnik. Así lo comunicó el corresponsal sin el menor tinte de humor.

Sobra todo comentario sobre el particular. Esto perjudica a los niños y, especialmente, a los padres.

EL DESCUBRIMIENTO DEL ABATE

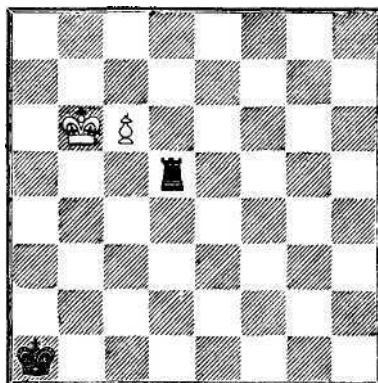
No sé qué le parecerán al lector los compositores de problemas y estudios; pero a mí me recuerdan a los hechiceros. Toman un puñado de figuras de madera, las colocan en el tablero y, de pronto, cobran vida sometidas a la voluntad del compositor. Como si lo estuviesen a una varita mágica, empiezan a interpretar un espectáculo como un cuento, una comedia o una tragedia. Un buen estudio puede provocar a risa, a lástima y a desengaño; en definitiva, puede tocar lo más sensible del alma.

Pero comprender tal espectáculo, es dado únicamente a los que han penetrado en los secretos de la «magia negra y la blanca» y conocen profundamente las leyes de este antiguo y complejo juego.

Cuando analizo un estudio de ajedrez con una idea original, una interesante solución y un efectivo e inesperado final, me pregunto cómo ha sido creado; cómo ha llegado su autor a tal idea, y cómo ha sabido encarnarla tan bella y perfectamente.

La historia de la creación de muchos estudios del fondo de las reservas oro del arte del ajedrez es tan interesante como su solución. Unas veces, es el fruto de la fantasía de una persona, y otras, el producto de la creación colectiva. Vamos a referir la extraordinaria historia de la creación colectiva de un estudio.

Diagrama núm. 6



Las blancas juegan y ganan. Con todo y con su ventaja material, las negras han de procurar el cambio de la torre por el peón después de **1. P7A**, si no, éste se convertirá en dama, y las blancas lograrán con poco esfuerzo su objetivo.

Hay dos medios de defensa.

El primero consiste en **1. ... T7D**, y si **2. P8A=D**, se empieza a dar jaque con la torre desde la retaguardia y la «flamante» dama perecerá. Con todo, el rey blanco consigue evitar la persecución. Después de **2. ... T7C+**; **3. R5T, T7T+**; **4. R4C, T7C+**; **5. R3A**, concluyen los jaques y se desvanecen las esperanzas de las negras.

Y el segundo es más sutil. Las negras dan jaque tratando de que el rey se sitúe delante del peón o ataque la torre: **1. ... T3D+**; **2. R5C!** (es la única respuesta eficaz, porque, tras **2. R7C?**, **T2D** o **2. R5A, T8D**, las negras evitan la derrota), **T4D+** (las negras

continúan su persecución); **3. R4C, T5D+; 4. R3C, T6D+; 5. R2A** (al parecer ya no hay más jaques y la lucha ha finalizado; sin embargo, las blancas tienen que solucionar este problema), **T5D!! A 6. P8A=D** sucede **6. ... , T5A+!!; 7. DxT**, y empate.

La paradoja y la sorpresa de las respuestas constituyen el rasgo característico de los mejores estudios. En éste, las blancas detienen las diabólicas intenciones de las negras con el movimiento **6. P8A=T**.

Cuesta creer que se pueda ganar con la torre y no con la dama. Pero aquí sucede así. La posición final de este estudio es única. Para evitar el mate, las negras deben jugar **6. ... , T5TD; 7. R3C!**, y las negras pierden la torre, debido a la amenaza **T1A** y mate.

Este estudio causa una impresión grande; cuatro piezas ofrecen un espectáculo pequeño, pero dramático.

Primero se produce un lento crecimiento de la presión; una complicación del conflicto, es decir, el rey escapa del acosamiento de la torre; después, la culminación cuando se advierte que el curso lógico de los acontecimientos, o sea, la conversión del peón en dama, favorece a los propósitos de las negras, y, por remate, la brillante idea de las blancas con su resultado feliz.

El lector debe de conocer este estudio, pues aparece en todos los manuales y se llama estudio de Saavedra, aun cuando es realmente un ejemplo de creación colectiva. Veámoslo.

Su historia empieza en una neblinosa tarde de 1875 cuando Fanton y Potter jugaron una partida en uno de los clubs de ajedrez de Londres; los dos eran bastante conocidos en los círculos ajedrecistas de aquella ciudad; particularmente Potter, por su tendencia a los movimientos extravagantes.

En su «Manual de ajedrez», Lasker dice que las extravagancias de Potter impresionaron mucho a Steinitz. Es posible que la siguiente posición fuese la causa.

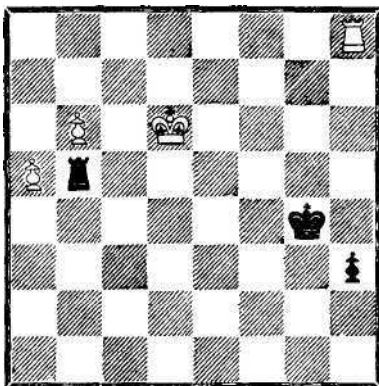
(Ver diagrama núm. 7)

Las negras están bastante comprometidas, por lo que Fanton, saboreando ya la victoria, prosiguió:

1. TxP, RxT; 2. R6A, TxPT; 3. P7C, mas, después de **3. ... , T3T+**, advirtió que a **4. R7A** sucede **4. ... , T2T**, y a **4. R5C** sigue **4. ... , T8T**. Se disgustó y convino en que eran tablas.

Aquí es oportuno retroceder un poco. La segunda mitad del siglo anterior Londres se consideraba como La Meca del ajedrez, en donde los mejores ajedrecistas aspiraban presentarse, y lograrlo

Diagrama núm. 7



suponía adquirir el reconocimiento internacional, y en donde se celebraban torneos internacionales y competiciones entre maestros protegidas por los mecenas, y era el punto de reunión de ajedrecistas destacados como Steinitz y Zukertort. La partida Fanton-Potter pudo muy bien desaparecer totalmente al igual que centenares y aun miles de partidas de maestros y aficionados si Zukertort no hubiera tenido noticia de ella; es posible que la presenciase. Como quiera que sea, no tardó en publicar este final con breves comentarios en la revista «City of London Chess Magazine»; en él indicaba que las blancas se habían precipitado al conformarse con un empate; podían ganar continuando con **4. R5A, T4T+**; **5. R4A, T5T+**; **6. R3C, T8T**; **7. R2C**.

La maniobra con el rey, hallada por Zukertort, es actualmente un procedimiento de estudio. Más tarde, se compusieron muchos estudios sobre este tema y se produjo centenares de veces en partidas.

Transcurridos veinte años, el periódico «Glasgow Citizen Weekly» publicó la posición representada en el diagrama núm. 6, con la diferencia de que las blancas empiezan y las negras hacen tablas; su autor era el profesor francés J. Barbier.

En ella, el orden de movimientos es igual a la que hemos visto hasta el quinto movimiento de las negras; pero a partir de aquí, las blancas juegan ingenuamente **6. P8A=D, T5A+!!**; **7. DxT**, y empate.

Pero apareció el abate Fernando Saavedra, lector del «Glasgow Citizen Weekly» y, al parecer, muy aficionado al ajedrez. Al recibir el periódico, colocó las piezas en el tablero y se puso a solu-

cionar el estudio de Barbier. Primeramente, halló el movimiento del rey al escaque 2AD; después, el plan de empate de las negras, y, finalmente..., finalmente, podemos sólo conjeturar cuándo y cómo tuvo el abate la feliz ocurrencia de transformar el peón en torre. Quizá se le ocurrió estando sentado al tablero o acaso mientras daba un paseo o decía un sermón. Pues, se dice con razón, que las ideas geniales acuden a la mente cuando menos se espera.

Sea como sea, no es difícil imaginarse el entusiasmo que causó al abate el descubrimiento de tan bello final, que refutaba el estudio de Barbier.

Unos días después, lo comunicó a la redacción del citado periódico y, al poco tiempo, era conocido en el mundo del ajedrez. Este estudio causó sensación e impresionó a los ajedrecistas. Le pusieron el nombre de Saavedra, y nadie se acordó del pobre Barbier.

Vemos que este sorprendente trabajo es el resultado de la creación colectiva; en él participaron, aunque no en igual medida, Potter, Fanton, Zukertort, Barbier y Saavedra.

Este pequeño relato, como todos, tiene su moraleja: al solucionar un estudio ha de procurarse descubrir, no sólo la idea del autor, sino también tratar de impugnarla, que a lo mejor nos sucede lo que le sucedió a Fernando Saavedra.

NUNCA ES TARDE PARA APRENDER

Una tarde de diciembre de 1958, el club de ajedrez de Manhattan, donde se celebraba el Campeonato de los Estados Unidos, estaba abarrotado de gente; esta circunstancia es poco frecuente en aquel país. Porque hay menos afición a este juego que al boxeo o al beisbol. Con todo, la sexta vuelta, de la que hacemos referencia, atrajo la atención del público, pues en ella se jugaba el decisivo encuentro Fischer-Reshevski. Y el público acudió para ver si ganaba el cincuentón y experimentado ajedrecista Samuel Reshevski, o el casi menor de edad y gran maestro Robert Fischer.

El calvo y menudo Reshevski que usa lentes de carey y el larguirucho y ligeramente cargado de espaldas Fischer, estaban sentados en una mesilla

Los espectadores se agolparon alrededor de la cuerda que los

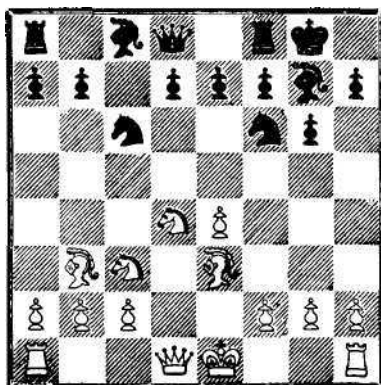
separaba de los dos participantes y observaban el discurso de la partida en el tablero donde se señalan las jugadas para conocimiento del público. El juez de la competición dio la señal; los relojes se pusieron en marcha, y empezó la contienda.

1. P4R, P4AD.

Como de costumbre, Fischer comenzó la partida con el peón del rey, y Reshevski con la defensa siciliana.

2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PxP; 4. CxP, P3CR; 5. A3R, A2C; 6. C3AD, C3A; 7. A4AD, 0-0; 8. A3C.

Diagrama núm. 8



Hasta aquí, los movimientos se efectuaron con rapidez. La movilización de las fuerzas finalizó, y las negras empezaron a meditar.

¿Qué plan elegir? La más agresiva de las piezas blancas es la situada en el escaque 3CD, por apuntar directamente al rey, y así, decidieron provocar su cambio y jugaron:

8. ..., C4T.

Mientras Reshevski meditaba, Fischer abandonó su asiento, y contoneándose ligeramente al igual que lo harían los héroes de las narraciones de Jack London sobre la gente de mar, fue a echar una ojeada a los demás tableros. Luego de advertir que su adversario había movido, regresó a su mesilla, tomó asiento, pasó la vista por el rostro de él, y sin meditar, efectuó el movimiento:

9. P5R.

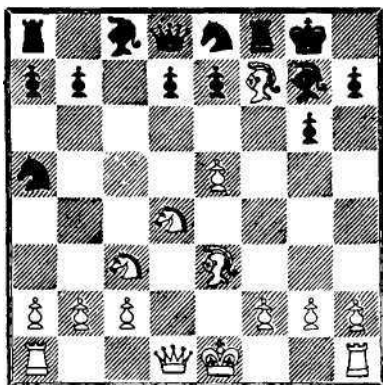
Reshevski retiró el caballo amenazado por el peón:

9. ..., C1R.

Y Fischer anotó la jugada de su adversario; se sonrió, y con ademán de despreocupación, jugó:

10. AxP+.

Diagrama núm. 9



El público se estremeció y se alborotó cuando este movimiento apareció en el tablero donde se señalan las jugadas. Costó varios minutos restablecer un relativo silencio.

Este movimiento cogió desprevenido a Reshevski y le costó trabajo mantener su aplomo. Fija la mirada en el tablero, analizó todas las variantes posibles tratando de hallar un punto flaco en el intento de su oponente.

¿Cómo deben las negras continuar? A 10. ..., **TxA**, sucede 11. **C6R**, y pierden la dama. Al mismo resultado se llega si 10. ..., **RxA**; 11. **C6R!**, y si 11. ..., **RxC**, se da mate de esta manera: 12. **D5D+**, **R4A**; 13. **P4C+**, **RxP**; 14. **T1C+**, **R4T**; 15. **D1D+** y 16. **D4C**, mate. Tampoco el movimiento 10. ..., **R1T**, salva de la terrible amenaza 11. **C6R**.

«¡Menudo chasco me ha dado este adolescente!», debió de pensar Reshevski, con amargura. Y tras una breve meditación jugó: 10. ..., **RxA**; 11. **C6R**, **PxC**.

No obstante defenderse tenazmente, Reshevski no hizo más que prolongar su agonía y hubo de rendirse en el cuadragésimo segundo movimiento.

Esta partida era decisiva, y Fischer le llevó un punto de ventaja a Reshevski, a quien le supo mal perder sin luchar; pero, probablemente, lo que debió saberle peor fue que su adversario no introdujo ninguna innovación en la apertura, sino que repitió el juego de las blancas de la partida Bastrikov-Schamkovich, celebrada poco antes de este encuentro en el Campeonato de la Federación de Repúblicas Socialistas Soviéticas y publicada en la revista «Ajedrez en la U.R.S.S.». En ella, Shamkovich notó que el movimiento 9. ..., **C1R** causa la pérdida de la dama y jugó 9. ..., **CxA**; 10.

PxC3AR, CxT; 11. PxA, CxP+, lo cual tampoco sirvió de mucho a las negras.

El conocimiento de las aperturas juega un papel importante. Resulta difícil imaginarse un ajedrecista competente que no conozca bien la teoría de ellas. Es más, la teoría, particularmente la de las aperturas, adquiere desarrollo de un torneo a otro y, para estar al corriente de los acontecimientos, todo maestro debe analizar regularmente la literatura del ajedrez y tener conocimiento de todas las novedades; si no, tarde o temprano le sucederá lo que le sucedió a Reshevski.

Lo sé por experiencia. En una de las semifinales del Campeonato de la U.R.S.S., me tocó jugar las blancas contra el maestro leningradense Aronson. Estaba enterado de que mi adversario comúnmente juega la defensa Chigorin; por ello, al prepararme para el encuentro, «ideé», por lo menos me pareció así, un nuevo movimiento que mejora la posición de las blancas. He aquí lo que sucedió cuando nos sentamos al tablero:

1. P4D, P4D.

2. P4AD, C3AD.

Movimiento que caracteriza la defensa Chigorin.

3. C3AD, C3A.

4. A5C. ...

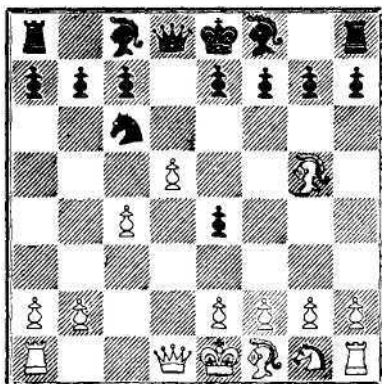
Este era el movimiento «ideado» por mí.

4. ..., C5R.

5. CxC, PxC.

6. P5D. ...

Diagrama núm. 10



Mi análisis terminó aquí. El caballo ha de retirarse, lo que brinda una posición mejor a las blancas. Pero me quedé estupefacto cuando mi adversario contestó:

6..., P3R!!

Pues a **7. AxD**, sucede **7..., A5C+**, con lo que el final resulta más o menos equilibrado. Finalizado que hubo la partida, supe que esta variante se usó en bastantes competiciones, celebradas en Leningrado, y se hizo mención de ella en varios ensayos teóricos.

Realmente, para aprender nunca es tarde.

Y esta experiencia me sirvió. Cinco años después, al enfrentarme con el gran maestro Marcos Taimanov, que jugó las blancas, en el XXXI Campeonato de la U.R.S.S., intenté «desviarlo» de la teoría.

1. P4D, P4D.

2. A5C.

Las blancas aplicaron este movimiento experimental. Sin duda, las negras disponen de muchas continuaciones para elegir. La situación del alfil en el escaque 5CR me recordó la partida anterior y forjé el siguiente plan de juego:

2. ..., A4A;

3. P4AD, AxC;

4. TxA, P3R!

5. C3A, A5C+;

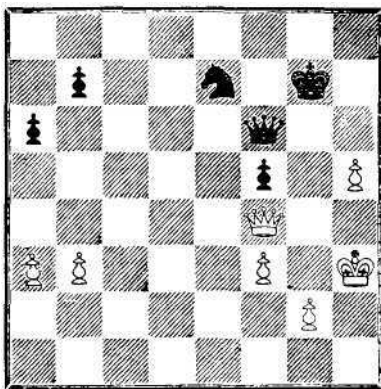
6. A2D, AxA+, y las posibilidades son equivalentes.

CONTRA LAS REGLAS DE JUEGO

En la competición Moscú-Praga, celebrada en 1964, se dio un caso sorprendente, y cuyo recuerdo perduró mucho tiempo en los aficionados al ajedrez.

En el final de la partida Simaguin-Schaitar se produjo la siguiente posición.

Diagrama núm. 11



Se ve a simple vista que la situación de las blancas no es prometedora ni mucho menos: la falta de una pieza no se suple suficientemente con los dos peones de más.

Sumergido en una profunda y desagradable meditación, el joven maestro Simaguin estaba sentado al tablero poniendo mala cara y moviendo ligeramente una pierna, postura muy peculiar en él.

¿Cómo salvar la partida? El movimiento **54. P4CR** parece eficaz; pero, después de **54. ... , PxP**, no se puede jugar **55. PxP**, porque la dama no está defendida. Mas, de pronto, a Simaguin se le ocurrió una genial idea: adelantó el referido peón, y Schaitar contestó rápidamente con **54. ... , PxP**, a lo que seguidamente sucedió **55. DxD!!!+ , RxD**; **56. PxP**.

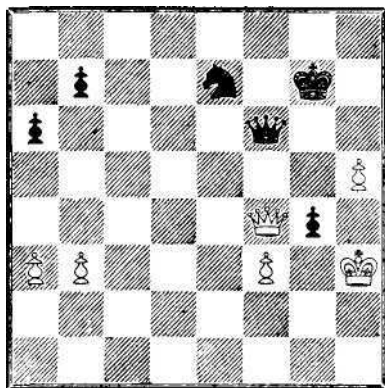
La partida prosiguió. El encargado del tablero en que se señalan las jugadas anotó una serie de ella y se dirigió al otro extremo de la sala, donde estaba el referido tablero.

Transcurridos diez minutos se llegó a una situación de empate. Los dos contendientes se disponían a iniciar conversaciones de paz; pero, de repente, se formó un murmullo frente al susodicho tablero cuando el demostrador señaló en él la jugada **55. DxD+.**

(Ver diagrama núm. 12)

Los espectadores se rieron exclamando: «¡El rey blanco está amenazado, y el demostrador señala la jugada quincuagésimo quinta sin saber lo que se pesca!»

Confuso, se dirigió de nuevo a la mesilla de los dos oponentes en cuestión, quienes no habían advertido el error, y comprobó sus



anotaciones con la de ellos. En efecto; no se había equivocado él, sino los maestros.

Los jueces de la competición aparecieron en el «campo del honor». El código de las competiciones de ajedrez reza así: Si se efectúa un movimiento contrario a las reglas de juego, ha de restablecerse la partida a partir de dicho movimiento, independientemente de los resultados a que se haya llegado.

La «original» respuesta **55. DxD**, fue invalidada y la partida se restableció a partir del movimiento **54. ..., PXP+**. Y el amargado Simaguin tuvo que buscar otros medios de salvación dentro de los límites de las reglas de juego. Con todo, consiguió hacer tablas.

Son poco frecuentes los casos en que un maestro infrinja las reglas, por supuesto. Pero, ¡cuántas cosas suceden en el fragor de la lucha!

Como se sabe, al suspenderse una partida el ajedrecista a quien le toca mover anota su jugada en un impreso que pone en un sobre y entrega a los jueces de la competición. Todo esto parece muy sencillo; mas, ¡qué de errores se cometen, y cuántos casos curiosos se dan, aun en las partidas jugadas entre grandes maestros!

En la semifinal de uno de los Campeonatos de la U.R.S.S., participó por primera vez uno de nuestros jóvenes maestros, que jugó con mucho cuidado y esfuerzo. Al suspenderse una de sus partidas, hubo de anotar su movimiento correspondiente; meditó mucho acerca de las posibles continuaciones en busca de una jugada conveniente; pero no halló ninguna. En aquel momento tenía la atención distraída en algo, por lo que puso maquinalmente el impreso en el sobre, lo cerró y paró el reloj. Al llegar a casa, el

corazón le dio un vuelco; no se acordaba de qué movimiento había anotado. El desenlace se produjo al proseguir la partida el día siguiente. Cuando los jueces de la competición abrieron el sobre se encontraron con que el impreso estaba en blanco. El reglamento de las competiciones es muy severo; por eso, obtuvo un cero.

En uno de los campeonatos de la U.R.S.S., y cuando era todavía un joven maestro, Geller planteó un problema a los jueces de la competición: al diferirse la partida que jugaba contra Taimanov, anotó dos movimientos en lugar de uno «por si acaso». Menos mal que la anotación de uno era incompleta; si no, el maestro odesense no se habría salvado de la derrota. El código indica que el movimiento ha de anotarse completamente.

En cambio, una ajedrecista de Bakú no tuvo suerte; en la competición por equipos, celebrada en 1951, logró enfrentarse con la futura campeona del mundo Bikova; se defendió en el transcurso de los primeros cuarenta movimientos, y la partida se difirió cuando la posición de las dos competidoras era equivalente. Al proseguirla, resultó que la inexperta bakunense había anotado T7D, y así, obtuvo un cero, porque a dicha casilla se podía ir de los escaques 5D y 8D. ¡Su derrota fue una verdadera lástima!

Todos estos casos curiosos se deben a la fatiga causada por la prolongación del juego varias horas. La anotación incorrecta asusta a muchos ajedrecistas; tanto que, al diferir la partida, procuran que el contrario cargue con esta responsabilidad, es decir, que le toque mover a él.

En la competición Moscú-Leningrado, de 1948, el maestro Lisitsin, dudando de sí mismo y temiendo cometer un error al anotar su jugada en una partida diferida que jugaba con Simaguin y cuya situación era de tablas, manifestó que no ocultaba su movimiento correspondiente, sino que lo hacía abiertamente. Cuando Lisitsin hubo puesto el impreso en el sobre y parado el reloj, se aclaró que dicho movimiento llevaba inmediatamente a la derrota.

Después de lo ocurrido, Simaguin estaba fuera de sí; Lisitsin quiso gastarle una broma, si bien anotó la jugada conveniente. Mas se continuó la partida y se dispo toda duda, pues Lisitsin se había equivocado en la anotación y perdió un punto.

Errores pueden cometerse, no sólo al anotar la jugada que debe hacerse cuando se reanuda la partida, sino también al hacerlo con la posición dada para analizarla en casa.

En una de las competiciones moscovitas, se aplazó una partida entre dos ajedrecistas de primera categoría en una situación de tablas. Y se produjo una sorpresa cuando al reanudarla uno de los oponentes manifestó que se rendía sin continuarla. El «vencedor»

no trató de hacerle desistir de su propósito, sino que se apresuró a fijar el resultado y, así, ganó un punto como llovido del cielo. Tras lo cual le preguntó por qué se rendía. A lo que el «vencido» contestó:

—¡Porque su peón se convierte en dama!

Ello fue consecuencia de no haber situado el rey en la casilla correspondiente cuando analizó la posición en casa.

El lector acaso piense que quien narra estos hechos nunca ha infringido las reglas del juego. ¡Ya lo creo!

En el Campeonato de Australia, jugué con el experimentado maestro australiano Cecilio Purdy. Al calcular una extensa variante en el medio juego, advertí que mi adversario no podía efectuar el enroque largo, porque la torre tenía que cruzar una casilla «batida» para efectuarlo. Pero me sorprendió que lo efectuase, y con timidez pregunté:

—¿Es que se puede enrocar en esta posición?

Por debajo de su visera de cartulina con que se protegía la vista de los deslumbradores rayos del sol, Purdy me miró sorprendido tratando de adivinar si mi pregunta era una simple broma. Tras lo cual contestó entre dientes y con desazón:

—¡Naturalmente! ¡La torre cruza la casilla «batidas y no el rey! Me quedé conforme, y la partida prosiguió.

Luego, en la revista australiana «World Chess» se publicó un artículo que empezaba más o menos de esta manera: «¡Escribe libros de ajedrez y, sin embargo, desconoce las reglas de este juego!»

EN BUSCA DE LA VERDAD

Imagínense el siguiente cuadro: en un escenario, y ante centenares de espectadores que llenan la sala, hay sentada una persona que está resolviendo un problema matemático. El problema es de por sí difícil y, a más de esto, su enunciado varía y se complica a medida que se va resolviendo. El público sigue atentamente el desarrollo de la resolución en un tablero grande y no advierte el silencio sepulcral que reina en la sala, perturbado sólo por el uniforme tictac de un reloj. Resulta que se dispone de un tiempo limitado para resolverlo.

Ningún trabajador científico aceptaría semejante «puesto» de

trabajo. Sí; en este fantástico cuadro, dibujado por el maestro Kotov, se reflejan un poco simplificadas las condiciones en que el ajedrecista ha de pensar. A la vista del público, en condiciones de tiempo limitado y en un inmenso océano de movimientos, el maestro se ve forzado a buscar la mejor y única jugada que ha de brindarle la victoria.

Y delante de él está sentado su adversario, que le va poniendo obstáculos en la solución del problema, complicando más y más lo ya de por sí complicado.

El éxito del ajedrecista depende fundamentalmente de la meditación racional. Hay que saber hallar las continuaciones más recónditas e inesperadas, calcular con precisión y rapidez las largas series de movimientos; compararlos entre sí, y elegir la variante mejor.

Pongámonos en lugar del maestro y tratemos de imaginarnos cómo y en qué piensa. Está sentado a la mesilla y mantiene inclinado el torso sobre el tablero y fija la mirada en las piezas y peones. Su adversario acaba de situar la dama en el flanco del rey con el propósito de atacar. ¿Cómo responder a este movimiento? En la elección de la respuesta juegan un importante papel el talento, la experiencia, los conocimientos y el carácter. Supongamos que el maestro es una persona impetuosa y temperamental que no se asusta de la amenaza que se cierne sobre el flanco de su rey, sino que trata de hallar un medio de ataque y, por ello, elige la respuesta más contundente y efectiva. En cambio, si el maestro es circunspecto y prudente, indudablemente jugará según el principio de «la seguridad ante todo» y se decidirá por defender los puntos vulnerables de su posición; con todo, al elegir la respuesta a su gusto, no mueve sin antes haber calculado la variante adecuada a su posición.

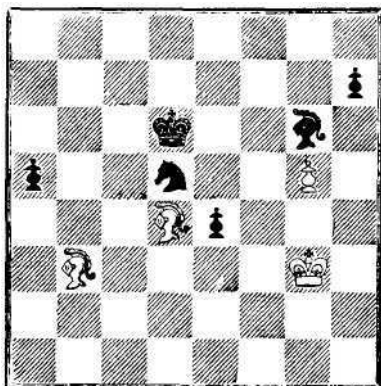
Por lo demás, explicar cómo piensa el maestro durante el juego, es lo mismo que transmitir con palabras cómo canta un cantante; aun el relato más ingenioso sobre éste no hace que varíe la asistencia a un concierto. Por ello, el proceso de meditación del ajedrecista, como elección de respuestas, su cálculo y su valoración, es mejor analizarlo en un caso práctico. Veámoslo:

Lugar: Helsinki. Tiempo: Julio de 1961. En el club Poli, se celebra el VIII Campeonato del Mundo de ajedrez por equipos estudiantiles. Asistimos al final de la partida U.R.S.S.-EE.UU. Los estadounidenses son los campeones del mundo de 1960, y para los estudiantes soviéticos, la victoria supone ocupar el primer puesto en la clasificación y ser los nuevos campeones del mundo.

De momento, el resultado es de 2 a 1 a favor de nosotros. Se

juega la última partida A. Sherwin-E. Gufeld. Los dos oponentes están sentados a una mesilla, separada de los espectadores por una cuerda. Entremos cuidadosamente en el recinto y veamos cómo juega el estudiante soviético Eduardo Gufeld a quien le toca mover.

Diagrama núm. 13



Lleva dos peones de ventaja, y para ganar necesita que uno de ellos alcance la octava horizontal y se convierta en dama. Pero, por lo pronto, moverlos significaría su pérdida. Lo primero que piensa el experimentado ajedrecista (Gufeld es un maestro competente y ha participado varias veces en la final del Campeonato de la U.R.S.S., no obstante ser muy joven): ¿y si se sacrificase uno de los peones, para que el otro pueda llegar a la octava horizontal?

Por qué no jugar **1. ..., P6R**. Analicemos las posibles variantes que se derivan de este movimiento: **2. AxC, RxA**; **3. AXP, P5T**; **4. A1A, R5A**; **5. R3A, R6C**; **6. R2R, P6T**; **7. A4A, P7T**; **8. A5R, R7A**, y tras **9. ..., R8C**, las negras ganan el alfil y la partida. No es difícil calcular esta forzada variante de nueve movimientos. Pero el maestro no efectúa el movimiento **1. ..., P6R**, sino que, tras pensar unos minutos, tiende la mano al alfil y juega:

1. ..., A4T.

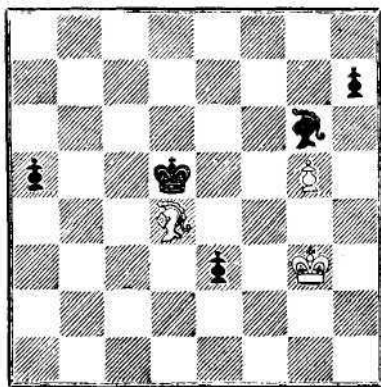
Esto nos deja perplejos, y está uno por gritar: «¡Vaya maestro; no sabe calcular una variante tan simple!»

Yo era el capitán del equipo y me preocupaba la suerte de sus componentes. La victoria sobre los norteamericanos, oponentes nuestros, tenía un incalculable valor moral para nosotros. Por ello, cuando Gufeld no jugó **1. ..., P6R**, confieso que un grito de indignación pasó por mi mente.

Pero antes de juzgarle analicemos otra vez la posición. Posiblemente, el lector haya advertido que las blancas no han maniobrado debidamente con el alfil, han perdido valiosos tiempos y el rey ha demorado su apoyo. ¿Tienen posibilidades de emplear su tiempo más racionalmente?

Sí, veamos la posición que se produce después del segundo movimiento de las negras.

Diagrama núm. 14



El bando blanco dispone de la paradójica respuesta **3. A6C!** que le permite ganar el importante tiempo para coordinar la acción del rey y del alfil. Después de **3. ... P5T; 4. R3A, P6T; 5. RxP, P7T; 6. A4D**, las negras no pueden ganar la partida.

La revelación de respuestas sutiles e inesperadas como esta es un asunto difícil, lo es más que el cálculo de variantes forzadas y de muchos movimientos.

Aquí cabe formularse la pregunta: ¿Cómo halla el maestro movimientos semejantes al **3. A6C**? Con la misma facilidad con que hemos calculado la sobredicha variante. Pues él vio que la victoria dependía de un tiempo, lo cual vino a ser una especie de aviso.

Trató de ver las mejores posibilidades de su adversario y dio con **3. A6C**. También es posible que intentase coordinar la acción de las piezas blancas y pensó en el referido movimiento. Sea como sea, tuvo que renunciar al sacrificio de un peón y mejorar previamente la posición de su alfil. Y las blancas contestaron con:

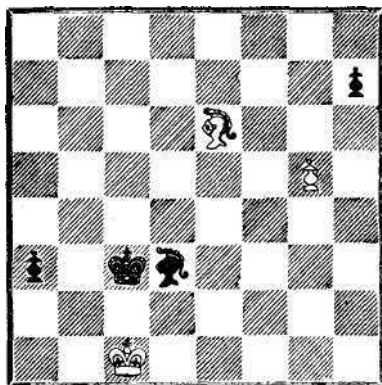
2. R2A.

Ahora quizá es el momento oportuno de sacrificar un peón. Proyémoslo: **2. ... P6R+, 3. AxP, CxA; 4. RxC, R4A; 5. R2D,**

R5C; 6. A6R (se perdía en seguida con 6. R2A, A8D+, pues este final de peones no prometía nada a las blancas), **A3C; 7. R1A, R6A!** (es necesario evitar que el rey blanco se sitúe en la casilla 1T); **8. A7D, A7A; 9. A6R, P5T; 10. A8C, P6T; 11. A6R, A6D!** (después de 11. ..., A6C; 12. AxA, RxA; 13. R1C, las blancas consiguen el empate deseado, por lo que las negras efectúan el cambio de alfiles para estar más cerca del peón 5C); **12. A8C, A5A; 13. AxA, RxA; 14. R1C, R5D; 15. R2T, R4R; 16. RxP, R4A; 17. R2C, RxP; 18. R1A, R5C; 19. R2D, R6C; 20. R1R, R7C**, y no se puede impedir la coronación del peón.

Como se ve, ha resultado una variante de veinte movimientos y bastante complicada. Además, la victoria depende de un tiempo. Si las blancas hubieran podido situarse en 1AR, la partida hubiese finalizado en tablas. ¿Pudieron las blancas haber economizado el valioso tiempo en algún movimiento? La respuesta parece afirmativa. Veámoslo.

Diagrama núm. 15



En esta posición, producida después de la undécima jugada de nuestro análisis, hay la sutil respuesta **12. A2T!** y a **12. ..., A5A**, sucede **13. R1C, AxA+**; **14. RxA**, con lo que ganan el tiempo que les falta.

Como se ha dicho anteriormente ganar esta partida era importantísimo para nuestro equipo. Gufeld meditó, tras lo cual dedujo que era prematuro sacrificar el peón y conveniente maniobrar primero. Con el fin de conocer las intenciones de las blancas, jugó:

2. ..., R3R.

Y su adversario contestó con:

3. R3C.

Las blancas continúan manteniendo una táctica pasiva y, así, permiten que las negras refuercen la posición de sus piezas. El movimiento **3. A2AD** era más eficaz, pues contrarrestaba este plan de su adversario y le forzaba a calcular las variantes ligadas con el sacrificio de un peón.

3. ..., **A7R**; **4. R4T, R3D**; **5. R3C, A4C!**; **6. A2AD, A6D**; **7. A3C, P6R!** (¡este sacrificio es la clave de la victoria!); **8. AxC, RxA**; **9. AxP** (a 9. A6C sucede 9. ..., **P5T**; 10. **R3A, P7R**), **P5T**; **10. A1A, R5A**; **11. R2A, R6C**; **12. A4A, P6T**; **13. R3R, P7T**; **14. A5R, R7A**; **15. R4A, A3C**; **16. A4D, R8C**, y las blancas se rindieron.

En el episodio que acabamos de referir hay otra continuación. El final de la partida Sherwin-Gufeld fue publicado con un comentario mío en la revista «Ajedrez en la U.R.S.S.». Poco después recibí una carta de un lector, que, tras muchas horas de analizarlo detenidamente, halló que nuestro estudiante pudo haber jugado **2. ...**, **P6R**. En la posición del diagrama núm. 15, las negras disponen de un sutil medio que les brinda la victoria. Veámoslo: **12. A2T, R5D!** (esta maniobra no fue advertida); **13. A7A** (las blancas no pueden hacer más que movimientos de espera, porque a 13. **R2D** sucede 13. ..., **A5A**), **A5R**; **14. A8C, R4R**, y las negras ganan el peón blanco y con ello la partida.

¡El hombre es propenso a equivocarse, incluso en el ajedrez!

Que Gufeld no calculase con precisión, no menoscaba su victoria. La partida era decisiva, y en el joven maestro influyó poderosamente el momento psicológico. Es fácil equivocarse en una variante extensa, y el riesgo era demasiado grande. Por ello, jugó la partida con mucho tiento; no forzó los acontecimientos y, desde el principio, buscó un camino menos arriesgado; jugó de acuerdo con su adversario y no con la posición. Todo maestro experimentado siempre tiene en cuenta que los movimientos de respuesta los hace su contendiente, quien puede tener otro concepto del ajedrez y otros gustos e inclinaciones.

Esto trae a la memoria la pregunta que le hice al maestro Bronstein referente a una de sus partidas:

— Dime: ¿tuviste en cuenta que tu adversario podía sacrificar una pieza cuando optaste por esa variante?

— ¡Qué va! —contestó él—. Mi oponente nunca la hubiese sacrificado.

Esta contestación entraña un fino sentido de la psicología y no supone un alto concepto de sí mismo.

En los campeonatos de nuestro país, participó varias veces el maestro Nicolás Kopilov, ajedrecista competente y cuyas ideas son muy particulares y originales; difieren tanto de las comunes respecto a la elección de movimientos, que varios maestros participantes como espectadores en un torneo trataron de adivinar qué jugada haría Kopilov en cierta posición.

¡Esto fue una tarea muy difícil!

Se dirá que Kopilov jugaba mal. Mas no es así. En el XIX Campeonato de la U.R.S.S., venció a Botvinnik, a Keres y a Petrosian, porque sus originales ideas pusieron a estos destacados maestros en un callejón sin salida.

Hace unos años, la revista «Spiegel» de la Alemania occidental publicó un extenso artículo sobre los ajedrecistas soviéticos bajo el significativo título «Rote Zugmaschinen» («Locomotoras rojas»). Este artículo se asemeja a un espejo ustorio y presenta a los grandes maestros como autómatas del ajedrez; máquinas calculadoras capaces, al parecer, de calcular centenares de variantes.

Pero, ¡qué lejos de la verdad! Cuanta más categoría tiene el maestro calcula menos y se apoya más en la apreciación general, intentando consolidar su posición, situar armónicamente sus piezas y racionalizar la acción conjunta de ellas. Muchas variantes sirven sólo para comprobar si la continuación elegida es correcta.

En el ejemplo que acabamos de exponer se necesitaba hacer un análisis exacto; pero se calcularon muchas variantes en él, pues el plan de las negras consistía únicamente en transformar un peón en dama. Mucho de lo que el maestro pensó se quedó entre «bastidores» y tuvo un carácter negativo. La continuación que se produjo en la partida la previno al analizar el movimiento **1. ... P6R**. Aquí vio que, situando el alfil en la casilla 6D, el sacrificio del peón cumplía el objetivo de su plan.

Al popular maestro checo Ricardo Reti le preguntaron que cuántas jugadas podía calcular de una vez en el tablero.

—¡Ninguna! —contestó el gran maestro. Con ello, quiso subrayar que la eficacia de todo ajedrecista no estriba en calcular variantes de muchos movimientos, aunque ha de saber hacerlo, por supuesto, sino en valorar debidamente la posición, elegir un plan adecuado y prever las sutiles respuestas del adversario semejantes al movimiento **3. A6CD**, de nuestro ejemplo. Estas circunstancias determinan la calidad del ajedrecista.

Las contiendas en el ajedrez transcurren en condiciones de limitación de tiempo; por eso, el deseo de prever y analizar todo lo que

pueda suceder lleva inevitablemente a la falta de tiempo. La historia del ajedrez está grávida de nombres de ajedrecistas-trágicos a quienes les ha gustado pensar mucho y han actuado según el principio de «medir muchas veces antes de cortar», y no lograron grandes éxitos, porque la falta de tiempo les forzaba a ir soltando los frutos de su trabajo recogidos anteriormente.

Recuerdo que de joven me enfrenté con el experimentado maestro Ilia Kan; en una posición compleja invertí más de media hora en meditar sobre una variante basada en el sacrificio de un peón. Cuando me decidí por ella, Kan no aceptó el sacrificio. Luego de haber terminado la partida, le pregunté:

—¿Por qué no ha tomado el peón?

—¡Porque usted ha meditado lo suficiente para hacer que yo no lo tomase!

Queda por decir que perdí aquella partida por falta de tiempo.

El maestro que quiera hacer progresos debe racionalizar el tiempo que invierte en meditar; ha de ser práctico. A menudo, hay que limitar las posibilidades y conformarse con lo de «vale más pájaro en mano que ciento volando».

Comúnmente, la mayor dificultad estriba en la elección de continuaciones más o menos equivalentes. Todas parecen iguales, y se puede elegir sólo una. El que duda en un caso así invierte un tiempo valiosísimo y se asemeja involuntariamente al asno de Buridan¹. En casos análogos, ¿cómo actúa el ajedrecista experimentado? Conozco a un gran maestro que lo soluciona de un modo muy original: sin que los espectadores lo adviertan, saca una moneda de su bolsillo y lo echa a cara y cruz.

¡He aquí una forma del tan cacareado cálculo del gran maestro!

Recuerdo un caso tragicómico que sucedió en una de las semifinales del Campeonato de la U.R.S.S., hace veinte años: un maestro de los que piensan mucho atacaba lenta y preventivamente, lo que por remate fue la causa de la falta de tiempo; el rey de su adversario estaba ya en situación de mate; pero nuestro héroe no pudo asestarle el golpe definitivo, porque su reloj arrió la bandera. En su confusión, mostró que no era capaz de dar mate en varias jugadas y de dos maneras. ¡No supo elegir una de ellas!

Sí; el ajedrecista medita en el transcurso de la partida. Si a cada uno de los oponentes se le pudiera aplicar un aparato de registrar el proceso del pensamiento, se descubriría una historia interesante; a veces, el cerebro está ocupado en cosas que no tienen nada que ver en el ajedrez.

¹ *Asno de Buridan*. Proverbio del asno que murió de hambre por no decidirse a escoger entre dos montones de heno. (N. del E.)

En una partida de un torneo, el que jugaba las blancas, invirtió mucho tiempo en pensar acerca de los movimientos de la apertura que aparecen en cualquier manual y que en sus partidas se ven decenas de veces. Después de la partida, su adversario le preguntó:

—¿Por qué ha invertido tanto tiempo en la apertura? ¿Es que trataba de descubrir algo nuevo?

—¡En absoluto! —contestó él, con enojo—. Noté la falta de la llave de casa en el bolsillo, y he estado todo el tiempo pensando dónde la habré olvidado.

El gran maestro Bronstein suele invertir mucho tiempo en efectuar el primer movimiento; en este sentido ha llegado a batir la marca elevándola a cuarenta minutos. Con frecuencia, le preguntan por qué invierte tanto tiempo en la primera jugada. Una vez, le contestó a un reportero importuno:

—¡Pienso cómo jugaré mañana!

Espero que David Ionovich no se enfade conmigo si le descubro un pequeño secreto. A menudo, no puede dominar sus nervios cuando elige un plan de juego al comienzo de la partida, mientras el reloj corre incontinentemente; pero esta inversión de tiempo le es muy útil, pues se concentra o se «pone en forma», según Stanislavski, y en el tiempo que le queda puede representar felizmente su papel.

En cierta ocasión, me sucedió un caso curioso; en la última vuelta del Torneo Internacional de Dresde, tenía yo que ganar al maestro sueco Sterner para poder compartir el primer puesto en la clasificación. Llegué a una situación propicia para ganar la partida; sólo faltaba darle el golpe definitivo. Después de haber jugado mi adversario, analicé la situación y descubrí dos posibilidades que decidían inmediatamente la lucha a mi favor. Una era complicada y entrañaba el sacrificio de una torre y la otra simple. En lugar de verificarlas una vez más, me puse a pensar sobre un tema abstracto, o sea, cuál de las dos era más perfecta desde el punto de vista estético: la belleza pura o la continuación simple y clara. Finalmente, llegué a la conclusión lógica de que el sacrificio es una belleza innecesaria y opté por la continuación simple. Pero como mostraron los acontecimientos ulteriores, no previne la pérdida de una pieza; el juego se complicó en extremo, y me costó un esfuerzo colosal ganar. ¡Esto es el resultado de elegir una continuación simple!

¿En qué piensa el ajedrecista cuando juega al ajedrez? En el Torneo de Bled, al maestro Petar Trifunovich le sucedió un percance. Hizo una excursión a la montaña y llegó a unas cataratas; em-

pezó a saltar de roca en roca tratando de hallar un sitio conveniente para tomar unas fotografías; pero resbaló y cayó al agua, cuya fuerte corriente lo arrastró hacia la parte inferior de una roca. Logró salir del agua, gracias a su habilidad para nadar y a un esfuerzo sobrehumano. Al referir lo ocurrido dijo:

—¡Lo más curioso en aquel lance fue pensar si se jugaría la siguiente vuelta, caso que muriese ahogado!

LA VICTIMA RELATA

(Cómo se producen las combinaciones)

En la «Bolsa» del ajedrez existe una determinada correlación de valores: la dama se cotiza más que la torre; ésta tiene más valor que el alfil o el caballo, y éstos a su vez valen un poco más que el peón. Todo ajedrecista conoce esta verdad elemental. Pero, a veces, se produce una imprevista situación en la que estos habituales planteamientos se quebrantan; se crea una sobreestimación de valores y consecutivamente una crisis «bursátil». En momentos fatales como este el valor de unas piezas desciende catastróficamente y el de otras sube vertiginosamente; tanto que el pequeño e insignificante peón puede llegar a cotizarse más que el alfil, la torre y hasta la dama.

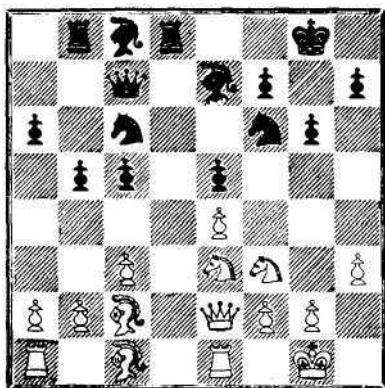
Cuando ocurre esto, se dice que se ha producido una combinación, que, cual una tromba, se arremolina por el tablero arrastrando piezas y piezas y echándolas fuera de él. Pero, así que se ha llevado a término, la agitación se calma y se restablece la habitual correlación de valores entre las piezas y peones. Saber dar con los «héroes» de la combinación entre el remolino de piezas y ver a tiempo las premisas de ella es una de las principales cualidades del maestro de ajedrez. Esta cualidad se llama visión combinatoria y es la capacidad para prever, adivinar y distinguir oportunamente toda probabilidad de realizar una combinación y prepararla gradualmente.

Veamos cómo se produjo una combinación en una de mis partidas, perteneciente al Campeonato por equipos de 1961; en ella jugué las negras, y más adelante diré el nombre del que jugó las blancas.

**1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A;
5. 0-0, A2R; 6. T1R, P4CD; 7. A3C, P3D; 8. P3AD, 0-0; 9. P3TR,**

C4TD; 10. A2A, P4AD; 11. P4D, D2A; 12. CD2D, C3A; 13. PxPA, PxP; 14. C1A, T1D; 15. D2R, T1C; 16. C3R, P3C.

Diagrama núm. 16



Esta posición, que se produce en la variante Chigorin de la apertura española, no era nueva para mí; tal disposición de las torres la había aplicado yo con éxito medio año antes en la partida que jugué con el gran maestro Polugaievski, que continuó con **17. C2T**, a fin de situar el caballo en el escaque 4C y, así, amenazar al del adversario que defiende la casilla 4D; pero no logró ventaja. No sé si mi oponente conocía esta posición; mas discurrió mucho sobre ella, tras lo cual hizo el movimiento.

17. C5C!

Las blancas han hallado un segundo flaco, el punto 2AR, en el campo de las negras y tratan de emprender inmediatamente una acción agresiva.

Al lógico movimiento **17. ..., P3T**, puede suceder **18. C5D!**, **CxC**; **19. PxP**, **PxC** (menos contundente es **19. ..., TxP**, porque sigue **20. D3A**); **20. PxP**, **DxP**; **21. DxPR**, **A2C**; **22. D3C!**, y, con la amenaza **23. TxA**, las blancas ganan un peón. Quizá es más conveniente **17. ..., C4TD**, para responder a **18. C5D**, con **18. ..., CxC**; **19. PxP**, **A3D**. Prosiguió:

17. ..., A1A; 18. D3A, A2CR; 19. C5D, D3D.

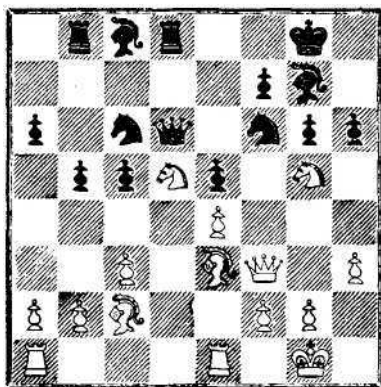
Parece que las piezas blancas se ven forzadas a retirarse ante la amenaza **20. ..., P3TR**. Pero, tras meditarlo un poco, jugaron:

20. A3R!

Con lo que aumentan la presión. Analicé este movimiento y supuse que, después de 20. ..., **P3TR**, el golpe combinatorio 21. **AxP, DxA**; 22. **CxC+**, **AxC**; 23. **DxA, PxC**; 24. **A3C**, no era muy poderoso, por suceder 24. ..., **R2T**, y, si 25. **DxP+**, 25. ..., **R3T**, y a 25. **AxP**, seguiría 25. ..., **D3D**. Las negras vieron la combinación de las blancas y estimaron que no les ofrecía una ventaja estimable. Cuando el cálculo es de variantes largas, en las que cabe toda suerte de respuestas sutiles, es necesario prevenirse de cualquier sorpresa. No en vano el proverbio ruso reza así: «Siempre quiebra por lo más delgado».

20. ..., **P3TR**.

Diagrama núm. 17



Pero las blancas hicieron un movimiento no previsto por las negras:

21. **CxC+!**

Con esta pequeña trasposición de movimientos, las blancas refuerzan sensiblemente la disposición de sus piezas de tal modo que su combinación resulta decisiva. Aquí se ven las negras arrastradas por el curso de los acontecimientos.

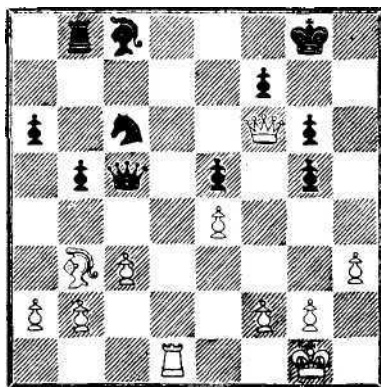
21. ..., **AxC**.

Luego de 21. ..., **DxC**; 22. **DxD, AxD**, el movimiento 23. **C3A**, reporta la ganancia de un peón, puesto que las negras no pueden defender simultáneamente los peones 4AD y 3TR.

22. **T1T1D!**, **D2R** (no se puede hacer otra cosa, pues no les salva 22. ..., **C5D**, por suceder 23. **PxC, PAXP**; 24. **AXP!**, **PxC**; 25.

A7T, con lo que se gana una calidad); **23. AxP!, TxT; 24. TxT** (si 24. AxD, sigue 24. TxT+; 25. R2T, AxC), **DxA; 25. DxA, PxC; 26. A3C.**

Diagrama núm. 18



Es un movimiento simple, pero concluyente. El alfil ha ocupado sin apresuramiento una posición combativa. La combinación de las blancas ha alcanzado su apogeo. Han entregado una pieza por un peón. Y las negras no pueden defender satisfactoriamente su rey, no obstante tener superioridad material; les amenaza **27. DxPA+** y **27. DxPC+**. A **26. ... , R2T**, sucede **27. AxP, C2R; 28. T6D**. Empieza el desenlace:

26. ... , T2C; 27. DxPC+, R1A; 28. D6T+, R1R.

Sin logro ni efecto, el rey negro trata de protegerse. A **28. ... , R1C**, sigue **29. T6D**, y a **28.R2R** puede suceder **29. DxP+, R1A; 30. D6T+, R2R; 31. T5D, D3C; 32. T6D, T2A; 33. D6A+ y 34. T8D+**, y se gana la dama.

29. T5D, D3C; 30. D8T+, R2R; 31. DxA.

En esto termina la combinación y principia lo prosaico. Las blancas llevan dos peones de ventaja y están mejor situadas. Por esta razón, las negras cesaron toda resistencia.

Si no han adivinado quién jugó las blancas, les diré que fue el ex campeón del mundo Miguel Tal.

Posiblemente piensen que enterré esta variante y no la usé más después de esto. ¡Nada de eso! Al prepararme para uno de los campeonatos de la U.R.S.S., repasé mis apuntes y la hallé entre ellos (véase el diagrama núm. 16). Tras analizarla, advertí que,

después de **17. C5C**, se puede jugar **17. ...**, **A2C**, y la situación de las negras no es desesperanzadora, pues a **18. C5D**, sigue **18. ...**, **CxC**; **19. PxC**, **TxP**; **20. D3A**, **C1D!**, con lo que se defienden felizmente.

En el encuentro con el gran maestro Suetin, destacado conocedor de la teoría, opté por emplear esta «preparación». Tras pensar un poco, Suetin contestó con **18. A3C!** Aquí, horrorizado, recordé que esta respuesta la había analizado juntamente con Tal después de haber finalizado la partida susodicha. Entonces, determinamos que no era conveniente el movimiento **18. ...**, **P5A**, porque **19. CxP**, **PxC**; **20. Dxp**, y se produce el desbaratamiento de la posición de las negras.

La empresa de aplicar esta variante fracasó. Hubo que jugar **18. ...**, **T1AR**; **19. C5D**, y las blancas están mejor situadas. Aunque conseguí salvar a duras penas la partida, no me arriesgué más a emplear esta variante.

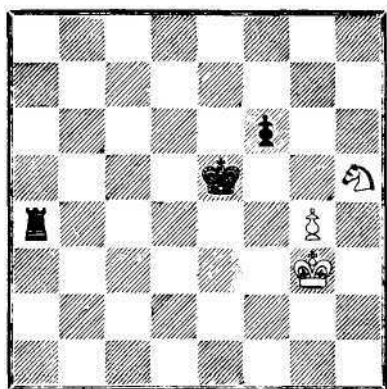
EL ENIGMA DE UNA POSICION

Los aficionados al ajedrez recordarán mucho tiempo el dramático desafío entre Miguel Tal y Bent Larsen. Los entendidos estimaron que el danés no era un adversario peligroso para Tal, pues el resultado de anteriores encuentros era de tres a cero a favor del maestro de Riga y le auguraron una victoria fácil. Pero la realidad fue muy distinta; la competición transcurrió en una lucha equilibrada.

Larsen ganó la primera partida, y Tal igualó inmediatamente el resultado. Después de dos empates, Larsen consiguió una segunda victoria. Pero Tal equilibró en seguida el resultado. Cuando estaban empatados a tres puntos el telégrafo trajo la noticia de que en la séptima partida Tal llevaba dos peones de ventaja al ser aplazada. Los admiradores del talentoso «mago» de Riga se animaron; por fin, el ex campeón del mundo ganaba. Mas, al proseguirla, acabó en tablas. Al día siguiente estaba yo en la redacción de la revista «Ajedrez en la U.R.S.S.», cuando se abrió la puerta y apareció el gran maestro Bronstein. Tras saludarme, se dirigió a un tablero. ¡A propósito, nuestra redacción es la única oficina, en Moscú, en cuyas mesas hay tableros de ajedrez durante la jornada de trabajo! Bronstein colocó unas piezas en el tablero, y exclamó:

—¡La posición crítica en la séptima partida Larsen-Tal hace veinte años que la analizamos! ¿Lo recuerdas?

Diagrama núm. 19

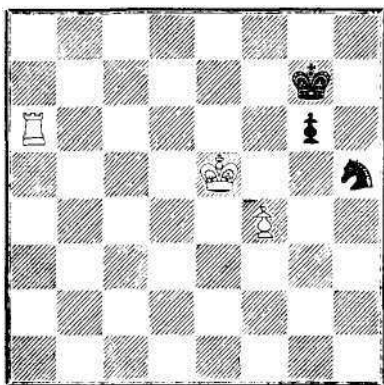


¡Cómo no recordarlo!

En 1946, Bronstein y yo participamos en la semifinal del Campeonato de la U.R.S.S. en Leningrado. Era el primer año de la posguerra y había establecido el sistema de cartillas de racionamiento, debido a la carestía.

Una noche, vino a verme. La visita del futuro gran maestro no fue por asuntos del ajedrez, sino para preguntarme si tenía algo de comer. Cenamos. Luego, dispuso en el tablero la siguiente posición.

Diagrama núm. 20



Posición que se parece a la de la partida Larsen-Tal, y era la de Bronstein en una partida suspendida en la que éste jugaba las negras.

—¡Es sorprendente! —dijo él—. Al parecer, la situación de las negras es desesperanzadora; sin embargo, no veo que las blancas tengan probabilidad de ganar. Al diferirse la partida, mi oponente estaba convencido de su victoria, apoyándose en la siguiente variante:

1. T7T+, R3T; 2. T7CD, C6C; 3. T3C, C4T; 4. T3TR, R2C; 5. P5A, R2A; 6. P6A.

—Y las negras deben rendirse —prosiguió diciendo—. Cuando me dirigía a casa pensé que el rey no tiene por qué protegerse con el peón, sino retirarse a la casilla 1A. Entonces puede el rey blanco avanzar, caso que se aparte de su peón. Si da un rodeo para dirigirse al escaque 5CR, me da tiempo a situar el caballo en 3R y cortarle el acceso a la casilla de referencia. ¿Crees que las blancas pueden abrir brecha en una fortaleza así?

Con interés, nos ocupamos en el análisis; el día siguiente era jornada de descanso en el torneo. Primeramente, intentamos adelantar el rey y dejar abandonado el peón. Este intento fue un fracaso:

1. T7T+, R1A; 2. R6R, CxP+; 3. R6A, C4D+; 4. RxP, C2R+; 5. R6A C1C+; 6. R6R, C3T.

Y se produce la conocida posición, que la teoría da por tablas. Parece ser que se produjo por primera vez en una partida Steinitz-Neumann, celebrada en el Torneo de Baden-Baden el año 1875, el futuro campeón del mundo logró fácilmente la victoria, porque su adversario contestó a **7. T7TR**, con **7. ... C5C**. Esta posición es actualmente elemental; cualquier principiante sabe que el caballo no debe alejarse del rey y que se debe jugar **7. ... C1C**.

Intentamos maniobrar con la torre; pero no obtuvimos ningún resultado satisfactorio. Ahora no recuerdo de quién partió la genial idea de sacrificar el peón no sin antes mejorar la posición de la torre. De esta manera, hallamos el sutil movimiento:

2. T7D!, R1C.

Las negras no tienen otra contestación, porque a **2. ... R1R**, sucede **3. T7TR, R1A; 4. P5A**, y pierden. El rey blanco se lanzó de nuevo al ataque:

3. R6R!, CxP+; 4. R6A.

Con un esfuerzo común, hallamos la siguiente variante:

4. ... C4T+; 5. RxP, C5A+; 6. R5C, C3R+; 7. R6A, C5A; 8. T4D, C4T+; 9. R6C, y se pierde el caballo.

Emocionados, nos miramos uno a otro. ¿Era posible que las blancas pudiesen ganar? Tratamos de encontrar nuevas posibilidades de salvación. ¿Qué pasaría si no se tomaba el peón? ¡Ay, este plan fue pronto desechado! Pues a **3. ... R1A**, sucede **4. T7A+** y, tras **4. ... R1R; 5. T6A!** o **4. ... R1C; 5. R7R, R1T; 6. R8A**, las blancas alcanzan sin dificultades la victoria.

David no sabía si alegrarse o llorar. Sin duda, es lamentable saber que no se puede evitar la derrota. Con todo, ¡qué interesante era conocer la variante que daba la victoria! Y, por supuesto, estábamos orgullosos de haber acertado el enigma de esta posición, que realmente es un verdadero estudio.

Con impaciencia, esperamos el día de la terminación de la partida; particularmente Bronstein.

El que está perdido se coge a un clavo ardiendo. Y él cifraba sus esperanzas en la remota posibilidad de que su adversario no diese con este sutil movimiento, que proporcionaba la victoria.

Al continuar la partida, se vio que su oponente no veía la forma de ganarla y jugó **1. P5A**, el juego acabó en un empate. Nadie puede imaginarse la sorpresa que le causó mostrarle que podía haberla ganado.

La posición reflejada en el diagrama núm. 20 no era conocida en la teoría de los finales de partida. Analicé los finales semejantes a los representados en el penúltimo y último diagrama en todas las posiciones posibles del peón en el tablero. Resultó que esta posición es un caso único y su resultado normal había sido tablas hasta entonces.

Su análisis se publicó para conocimiento del mundo del ajedrez.

Después de esto, el lector comprenderá qué sucedió al proseguir la séptima partida del *match* Larsen-Tal. El primero entregó una calidad por los dos peones, que el segundo llevaba de ventaja. En el tablero se produjo una posición de las analizadas por mí veinte años atrás. Como Tal no trató de refutar las conclusiones de la teoría (el juego se prolongó treinta movimientos), no logró dar con los resultados arriba citados. Por lo que Larsen fácilmente consiguió hacer tablas.

CON EL MICROSCOPIO

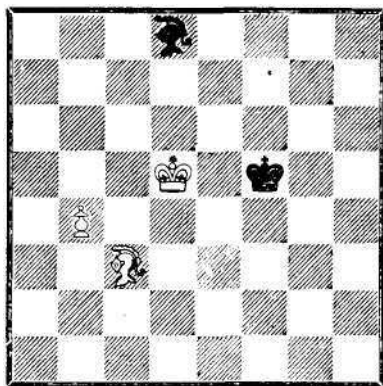
Hace mucho que ya no están en el mundo de los vivientes los legendarios campeones del pasado; pero sus partidas, anales de audaces luchas ajedrecistas, se han conservado para la posteridad. Abranse las colecciones de partidas de las competiciones de aquellos años, y las figuras de madera repetirán sumisamente las luchas de entonces.

Siempre es interesante analizar una partida antigua, con el microscopio del análisis moderno. Pues actualmente el ajedrez es distinto del de antes. Se ha elevado mucho el nivel del ajedrecista y se han ampliado sus conocimientos de la apertura y de los finales de partida. Lo que antes era privativo de unos cuantos se ha convertido en una verdad elemental que cualquiera puede hallar en los manuales de ajedrez. Esto es la causa de que en las partidas antiguas se descubran frecuentemente posibilidades, que los coetáneos no descubrieron ni por asomo.

Vamos a referir una de estas investigaciones.

Al analizar una partida del genial cubano José Raúl Capablanca, hallé la siguiente posición.

Diagrama núm. 21



Posición que se produjo en una partida Capablanca-Yanowski, celebrada hace más de medio siglo. Las blancas llevan un peón de ventaja y se disiparán todas sus esperanzas, si las negras consiguen cambiar su alfil por dicho peón. El plan de ambos contendientes es claro como el cristal: las blancas han de procurar coronar el peón

con el apoyo del alfil, y las negras impedirlo. Aunque esto les va a ser difícil, porque el rey está a una considerable distancia del peón adversario y su alfil no puede habérselas sólo con la superioridad del enemigo. Es posible, por ejemplo, la siguiente variante:

1. ... A3C; 2. A4D, A2A; 3. P5C, A1D; 4. R6A, R3R; 5. A6C, A4C; 6. A7A, A6R; 7. A6D, A7A; 8. A5A (al interceptar la diagonal del alfil adversario, las blancas dan paso al peón), **A6C; 9. P6C, A5A; 10. P7C, A6C; 11. A6C, A1C; 12. A7A, A2T; 13. R5C, R2D; 14. R6T.**

Tras lo cual, el alfil negro ha de retirarse, y el peón se transforma en dama. Por lo visto, luego de haber calculado esta variante y de no hallar otras posibilidades de lucha, Yanowski estimó que no podía salir airoso de su situación y, para no perder el tiempo, se rindió.

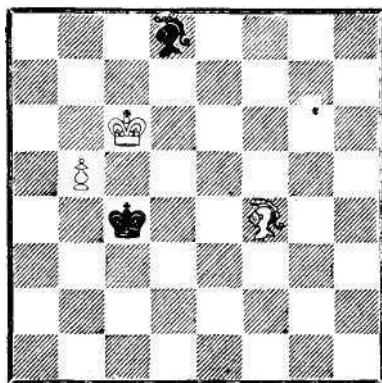
Más, ¿tenía probabilidades de luchar felizmente contra el peón? En efecto.

Invito al lector a analizar conjuntamente esta posición. Pero antes de hacerlo, abramos cualquier manual de ajedrez y veamos qué nos dice la teoría respecto a este tipo de posiciones.

El italiano Chenturini analizó el final de peón y alfil contra alfil a mediados del siglo pasado. Los resultados de su circunstanciado análisis fueron publicados por primera vez en el libro «Teoría y práctica del ajedrez», de Salvioni, editado en Venecia el año 1887.

Además de los procedimientos comunes de detener el peón cuando el rey ocupa una de las casillas inaccesibles al alfil, Chenturini indicó otro sistema de defensa muy importante, que ofrecemos a continuación.

Diagrama núm. 22



Como puede verse, el rey negro no necesita estar delante del peón adversario. En la posición de Chenturini, lo ataca por la retaguardia e impide que se tome la diagonal, para que el peón pueda avanzar. Las blancas pueden desalojar el alfil de la diagonal T4D-1D, del modo siguiente:

1. A3R, A4T; 2. A6C, A7D; 3. A7A; pero las negras contestan con **3. ..., A6R**, tras lo cual no se puede cubrir la casilla A5D de las blancas, porque el rey negro lo impide.

Sospechamos que el lector se habrá dado cuenta de que la posición de Chenturini es el faro por el que las negras deben orientarse en el final Capablanca-Yanowski. El rey negro no ha de ser un simple espectador de los acontecimientos, sino que debe participar en ellos, acudiendo prontamente a su casilla 5AD, para evitar que las blancas cubran la susodicha casilla. Hay que situarse a retaguardia del peón blanco. Intentémoslo:

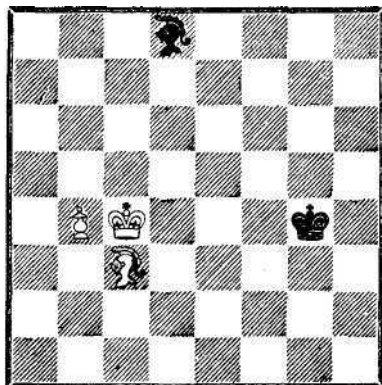
1. ..., R5A!! (este movimiento puede que extrañe al ajedrecista poco versado, porque el rey se aleja del peón adversario; sin embargo, es el más eficaz); **2. A5R+, R6R!;** **3. P5C, R6D!;** **4. R6A, R5A**, con lo que se logra llegar a la posición de Chenturini. ¡Qué fácil ha sido! ¿Habrán jugado mal las blancas? ¿Se puede evitar la marcha del rey negro con el movimiento **2. A4D**? Esto, sin embargo, no confunde a las negras, pues continúan **2. ..., R6A** y a **3. P5C**, responden con **3. ..., R7R!.**, y prosiguen hacia su objetivo primordial, es decir, hacia su casilla 5AD. Luego de **4. R6A, R6D; 5. A6C, A4C; 6. A7A, A6R; 7. A6D, R5A!.**, el rey negro se halló oportunamente en su puesto.

Ensayemos otra posibilidad de juego de las blancas; esto es, el movimiento **6. R7C!.** Las blancas se proponen ocupar el escaque 6T y con la evolución del alfil a 5T, evitar que el alfil negro domine la diagonal 5TR-8D. No obstante, las negras continúan con **6. ..., R5A**, y a **7. R6T**, contestan con **7. ..., R6C!.**, para responder a la maniobra **8. A2AR, A1D; 9. A1R**, con **9. ..., R5T!.**, y así evitan el propósito de las blancas.

¡Resulta que Yanowski, uno de los maestros más destacados de su tiempo, no sólo echó mano de todas las probabilidades de defensa, sino que se rindió en una situación de tablas!

Este análisis fue publicado en las revistas de ajedrez, y esta posición volvió a producirse en la partida Taimanov-Fischer, del Torneo de Buenos Aires, no hace mucho.

Diagrama núm. 23



Robert Fischer estaba al corriente de este asunto y halló la solución correcta. Jugó:

1. ..., R5A; 2. P5C, R5R; 3. A4D, A2A; 4. R5A, R6D; 5. R6A, R5A!, y las negras llegaron a la salvadora posición de Chenturini.

Este relato sería incompleto si no le añadiésemos un caso anecdótico: estaba yo analizando una colección de estudios publicada en el extranjero, y encontré el final de la partida Capablanca-Yanowski, ligeramente enmascarado con el cambio del color de las piezas y el peón en la vertical CR en vez de la CD. En la solución de este estudio no había nada que lo diferenciase de lo que acabamos de analizar. ¿Para qué este enmascaramiento? No es difícil comprenderlo. Y lo firmaba un tal Hartley. ¡Qué se le va a hacer; el señor Hartley ha ideado una forma original de componer estudios!

LA INQUIETUD Y EL DESVELO

Confieso que me disgusta la suspensión de una partida, particularmente cuando la posición es complicada. Llega uno a casa; se acuesta, y no puede conciliar el sueño. Porque el cerebro continúa

ocupado en el análisis de un sinnúmero de posiciones y variantes. Para distraerse, se toma un libro y se leen unas páginas; mas no entra la lectura. Hace falta tener una voluntad muy enérgica e inflexible, para olvidarse de la posición tal, distraerse y conciliar el sueño. Miguel Botwinnik, máxima autoridad en el ajedrez, nunca analiza una partida aplazada la víspera de continuarla. El descanso es lo más importante. Pero no todos los grandes maestros tienen la voluntad de hierro que tiene el ex campeón del mundo.

Recuerdo que Simaguin hubo de jugar varias partidas aplazadas en una de las semifinales del Campeonato de la U.R.S.S.; noche y día no se apartaba de su ajedrez de bolsillo; esto le fatigaba y hacía que cada vez jugase peor.

A veces, la economía de fuerzas es la tabla de salvación al proseguir una partida.

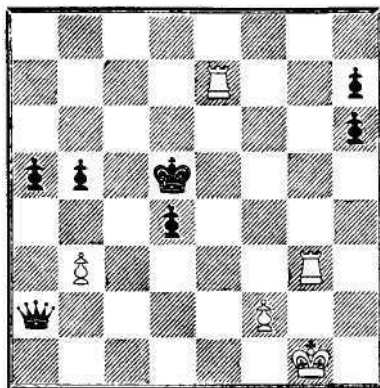
No pretendemos aconsejar que no se analicen las partidas aplazadas, ni mucho menos. Todo requiere su tiempo. Hay que analizar, pero hacerlo de suerte que no redunde en perjuicio de la capacidad para el juego en el torneo.

El análisis de una posición diferida es un arte que todo ajedrecista debe dominar si quiere ascender a la cumbre de la maestría; si no, le esperarán crueles desengaños al continuarla.

Cuando se juega una partida así, el estado del ajedrecista recuerda el del estudiante un día de exámenes. En primer lugar, hay poco tiempo para el análisis; en segundo lugar, parece que se ha analizado debidamente la posición; mas, ¿quién sabe lo que puede suceder al continuar la partida? Pueden presentarse toda suerte de eventualidades. Ofrecemos dos interesantes ejemplos de partidas suspendidas.

En 1948, participé por primera vez en la final del Campeonato de la U.R.S.S. Este gran torneo es una revisión anual de nuestras fuerzas; en él, la juventud se enfrenta con los experimentados grandes maestros y recibe el espaldarazo. Echado a suertes, me tocó jugar con los más viejos, S. Flor, P. Keres e I. Bondarevski. Realicé felizmente los dos primeros encuentros y me mantuve firme en la tenaz lucha que se produjo en ellos; pero en el tercero me encontraba en una situación muy comprometida cuando se aplazó la partida.

He aquí la posición diferida.



Bondarevski anotó su movimiento correspondiente. Y yo me fui a casa bastante preocupado. Al parecer, las negras consiguen coronar pronto el peón 5D después de **41. ..., D8C+ ; 42. R2C, D4A.**

Había que continuar esta partida el día siguiente; por ello, la analicé de noche. No se quiere ceder un punto sin luchar, incluso en una posición en que es imposible hacer siquiera tablas. Traté de encontrar alguna posibilidad de resistencia, y lo primero que pensé fue cómo defenderse de la amenaza **43. ..., P6D**, en la variante arriba citada. Tras meditar, descubrí el complicado movimiento **43. T7-7CR!**, y se pierde el peón, si se adelanta, después de **44. T3AR**. Pero, ¿qué sucedería si jugasen **43. ..., R4A**, con el propósito de continuar con su amenaza? De nuevo se pudo hallar la equivalente maniobra: **44. T3A, D5R; 45. T7AR!**, y el avance del peón entraña complicaciones. A las blancas les conviene **45. ..., P6D; 46. T5A+, R5D; 47. T4A, P7D; 48. TxD+, RxT; 49. T3R+, R5D; 50. T8R, R6A; 51. T8D.**

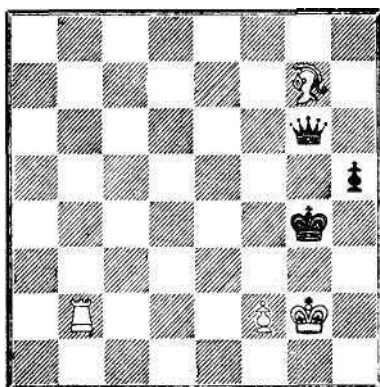
Sucedieron complicadas variantes, en las que transcurrió una lucha contundente en extremo.

De esta manera, la primera conclusión resultó optimista; de momento, las blancas no perdían. Luego, se planteó el problema de cómo defenderse si las negras avanzasen los dos peones no doblados en vez de forzar los acontecimientos. Entonces, las blancas tenían sólo una posibilidad de resistirse, esto es, doblar las torres en su tercera horizontal. En tal caso, no es difícil ver que las negras

pueden ganar una torre a cambio de los dos peones y llegar a un final de dama y dos peones doblados en la vertical TR contra una torre y el peón AR. Parecía imposible que las blancas pudiesen defenderse efectivamente en un final así.

Pero acudió en ayuda la feliz casualidad, como en los cuentos. Unos meses antes de esta partida, tuve la oportunidad de ser uno de los jueces del Campeonato de Composiciones y Estudios. Entre los trabajos de mayor valía presentados en él había el siguiente estudio de Kasparian:

Diagrama núm. 25

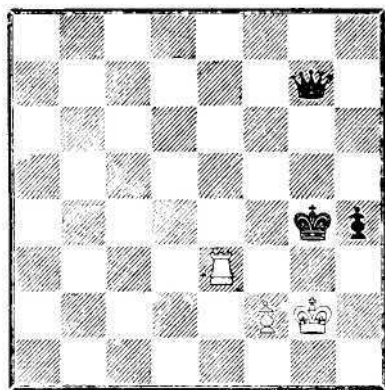


Las blancas mueven y hacen tablas de la siguiente manera:
1. T3C, P5T; 2. A5R, R4A+; 3. A3C, D3A+ (son tablas si 3...., PxA; 4. TxP); **4. R2T, P6T!; 5. RxP, D8T+; 6. A2T, D1A+; 7. R3C, D5A** (parece que la situación de las blancas es deplorable); **8. T3A+, R4C; 9. A1C!** (a 9. R2C, sucede 9. ..., D5R), **D5C+; 10. R2T, DxT.** ¡Y empate!

¡Es un bello estudio! ¿No es cierto?

Los jueces de la competición lo reconocieron unánimemente. Sin embargo, no recibió la distinción que le correspondía, por culpa del propio Kasparian: envió una carta a los jueces comunicándoles que el estudio no era correcto. Porque las blancas no tienen necesidad de mover el alfil de acá para allá defendiéndolo de las importunidades de la dama, ¡sino que deben sacrificarlo! En lugar de **2. A5R**, se puede jugar **2. T3R** o **2. T3TR**, y después de **2. ..., DxA**, se produce una situación de tablas.

Diagrama núm. 26



Entonces, la teoría afirmaba que en un final de dama y peón contra torre y peón, gana el bando más fuerte. Pero el descubrimiento de Kasparian dio al traste con dicha afirmación, y esto me impresionó mucho.

El lector se habrá dado cuenta del asunto. Me acordé de la posición de Kasparian. Si las blancas lograban entregar una torre por dos peones y situar la otra en la tercera horizontal del campo de ellas, se producía la posición salvadora del autor antes mencionado. Los dos peones doblados de la vertical TR no juegan ningún papel importante. En esto terminó mi análisis. Lo demás dependía de mi adversario.

El hallazgo de Kasparian fue publicado; pero no en la prensa del ajedrez, sino en la revista «Ogoniok», por Miguel Botvinnik. Por tanto, mi salvación dependía de si Bondarevski había leído dicha revista.

¿Qué sucedió al proseguir la partida? Bondarevski empezó jugando con precisión y sorteó felizmente todos los «arrecifes»:

41., D8C+; 42. R2C, D4A; 43. T7-7CR, R4A; 44. T3A, D5R; 45. T7A, R5C; 46. T4A, D4R; 47. T5A, D2C+; 48. T3C, D2D; 49. T5A, P4T; 50. T3D, D4D+; 51. T3C3A, D5R; 52. R1A, P5TR; 53. T3T, P5T.

Por fin, las negras echan mano de su triunfo fundamental; adelantan un segundo peón.

54. PxP, PxP.

Este movimiento me dio ciertas esperanzas. Continuando con

54. ..., RxP!, y, luego, situando el rey en 5A y avanzando el peón a 6D, se eliminaba toda posibilidad de las blancas.

55. T3T3A, R5A; 56. T3ID, D7A; 57. R2C, P6D; 58. T3AxP, DxT; 59. TxP+, R4D.

Este movimiento es otra imprecisión, pues en la posición de Kasparian se hacen tablas, caso que el rey negro no pueda cruzar la línea divisoria del tablero. Por eso, continuando con **59. ..., R6C**, y avanzando el rey por el flanco, las negras hubiesen tenido éxito.

60. TxP.

Retenida la respiración, esperé la respuesta de las negras. Falta un paso para llegar al empate, esto es, situar la torre en 3TR, y me intranquilizaba la idea de que el adversario pudiese impedirlo. Realmente, podía hacerlo con la sutil maniobra **60. ..., D3C+; 61. R2T, D4A; 62. R3C, D4R+; 63. R3A, D4C; 64. T3T, R5D; 65. T3C, D4D+; 66. R4C, D8T**, y las negras ganan, según L. Abramov.

Pero no advirtieron el peligro y contestaron pacíficamente con:

60. ..., R3R; 61. T3T!

Tras esto, las blancas pudieron respirar tranquilamente, pues habían alcanzado su objetivo. Bondarevski posee un fino sentido de la posición; cuando se produjo la de Kasparian en el tablero, empezó a intranquilizarse; por lo visto, su intuición le insinuaba que algo anormal estaba sucediendo. Pero ya era tarde.

61. ..., D5R+; 62. R2T, R3A; 63. T3R, D4D; 64. T3CR, P4T; 65. T3R, R4C; 66. T3C+, R5A; 67. T3R, P5T; 68. T3TR, D2C; 69. T3R, R5C; 70. T3T, D8C; 71. R2C (debe evitarse que la dama se sitúe en la casilla 8AR), **D2T; 72. R2T, D2AD+; 73. R2C, D7A; 74. T3R**, y se convino en que eran tablas.

Se plantea la pregunta: ¿Cómo desconocían los maestros esta posición tan sencilla? Esto se debe a que rara vez se produce un final con esta correlación de fuerzas. Con todo, se supo más tarde que el descubrimiento de esta posición no pertenece totalmente a Kasparian. Cuando en 1952 se publicaron los viejos análisis del destacado maestro N. Grigoriev, entendido en finales de partida, y fallecido en 1937, se halló un estudio de esta posición en sus materiales que datan de 1917. Lo curioso es que Bondarevski escribió el libro sobre Grigoriev, aunque este trabajo lo realizó después de nuestra partida.

La posición de Kasparian, que bien se puede llamar de Grigoriev, apareció una vez más en la prensa el año siguiente. En el torneo de candidatos, celebrado en 1950, Liliental «cazó» a Flor cuando la situación del primero era desesperanzadora; fui testigo-padrino de Liliental.

En cierta ocasión, Tartakower trató de «dama miope» a la teoría del ajedrez. Las conclusiones de ella sobre posiciones poco conocidas exigen una constante verificación, lo cual puede comprobarse en el ejemplo que acabamos de ver.

Recuerdo otro caso: en una partida se me produjo una posición poco frecuente, que la teoría declara tablas, como se supo después. Por fortuna, yo no estaba enterado de ello; proseguí el juego con la intención de ganar, y lo conseguí. Tras lo cual, hubo que rechazar las conclusiones que la teoría había hecho sobre ella.

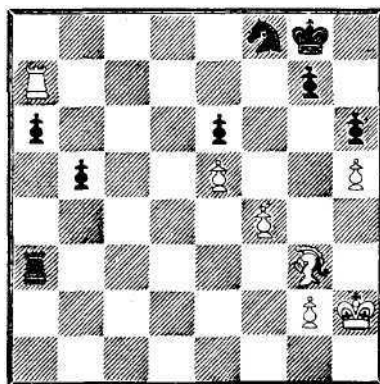
¡Sí; el análisis de posiciones diferidas es un asunto complicado! ¡Cuántas partidas ganadas se perdieron o terminaron en tablas en las competiciones más importantes, y cuántos puntos también se perdieron porque los maestros, estimando que tenían la victoria a la mano, no se molestaron en analizar circunstanciadamente todas las variantes posibles!

Vamos a referir uno de tales casos.

En el Campeonato por Equipos de los Sindicatos, celebrado en 1947, los dos equipos más fuertes llegaron a finalistas; estaban empatados. Pero quedaba por terminar una partida aplazada que jugaban el entonces maestro y actualmente gran maestro Marcos Taimanov y el autor de estas líneas.

Al suspenderse, había la siguiente posición:

Diagrama núm. 27



Mi oponente jugaba las blancas, cuya situación es mejor que la de las negras, no obstante llevar un peón de desventaja. El caballo está mal situado, y las blancas pueden ganarlo, mediante los

movimientos **1. A2A; 2. A5A, y 3. T8T**. Las negras pueden evitarlo si entregan un peón; pero el bando blanco toma el peón 3T, y, luego, el 4C.

Traté de aprovechar el poder de los dos peones del flanco de la dama; al analizar la posición en casa, ensayé esta variante:

1. A2A, T5T; 2. R3C, P5C; 3. A5A, P6C.

Lástima que las blancas disponen de **4. T8T**, pues a **4. T7C**, sucede **4. ..., T4T!**; **5. Ax C** (si no, sigue 5. ..., T4C), **RxA; 6. TxP, T4C**, y las negras pueden hacer tablas.

Las ideas originales se presentan inesperadamente, debido a un caprichoso e incomprensible trabajo del cerebro. De pronto se me vino a las mentes que a **4. T8T**, las negras pueden responder con el paradójico movimiento **4. ..., T5C!!** ¿No es sorprendente? ¡Las blancas atacan el caballo, y las negras les entregan encima una torre! Sufrirán una pérdida material tremenda; pero su peón ha de convertirse en una fuerza amenazadora. ¿Cómo deben las blancas defenderse de ello?

Emocionado, comprobé todas las probabilidades de las blancas y pareció que no podían darme ninguna sorpresa. No sólo había dado con la salvación, sino también con la posibilidad de tender una celada al adversario.

Al día siguiente, nos sentamos al tablero y proseguimos la partida:

42. A2A, T5T; 43. R3C, P5C; 44. A5A.

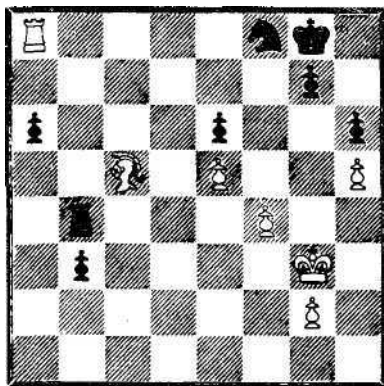
Las blancas juegan sin detenerse ni pararse; debían haberse prevenido del peligroso peón con **44. T7C**, que, después de **44. ..., P6C; 45. TxP, T5A; 46. T7C, P4T; 47. T7T**, las negras habrían tenido que esforzarse mucho para conseguir un empate.

44. ..., P6C!.

Aquí, mi oponente me miró con interés y, sin pensarlo mucho, jugó:

45. T8T.

Por lo visto, las blancas estimaron que la partida estaba decidida y no penetraron en las intenciones de su adversario. ¡Este error es característico de los maestros jóvenes! ¿Creyó mi oponente que yo no había hallado nada en el análisis efectuado en casa? ¡Pues la partida había sido aplazada! En situaciones así, el maestro experimentado procura verificar todas las continuaciones posibles antes de mover por si su adversario le tiene preparada una sorpresa. ¡No cabe duda que el siguiente movimiento de las negras es difícil de prever!



45. ... , T5C!!, produciéndose la posición del diagrama.

Tras esto, Taimanov se quedó sorprendido y, en seguida, se dio cuenta que había caído en una celada. Apoyada su cabeza en las manos, empezó a analizar la posición. Ahora se habían cambiado los papeles. Las negras tenían posibilidades de ganar. Prosiguió:

46. Tx C+, R2T; 47. A4D.

Es la única manera de detener el peón, pues a **47. AxT**, sucede **47. ... , P7C**, y el peón se convierte en dama.

47. ... , Tx A; 48. T8C, T6A+; 49. R2A, P4T; 50. P5A!

Este movimiento es contundente.

50. ... , T4D!; 51. PxP, TxP; 52. TxP, TxP.

Las negras llevan un peón de ventaja y tienen probabilidades de ganar, lo que finalmente lograron.

LA ULTIMA POSIBILIDAD

«¡Ojo! ¡Hay que preservarse de dar mate ahogado!», se aconseja en los manuales para principiantes. El autor de un trabajo «científico» sobre ajedrez llegó a formular esta profunda recomendación: «¡Cuando se va a dar mate es necesario dejar que el rey respire un

poquito!» Esto son advertencias de vigilancia. El mate ahogado es el azote de los ajedrecistas sin experiencia.

Todavía guardo en la memoria el enojo y desengaño que me causó ahogar así en una de mis primeras partidas. ¡Cómo no enojarse si llevaba yo una ventaja material enorme y las últimas fuerzas del adversario estaban condenadas al desbaratamiento total y su rey se encontraba en un callejón sin salida! Pero efectué un movimiento imprudente y, de pronto, se desvanecieron mis ambiciosos sueños; el rey contrario no podía moverse. Era mate ahogado y consiguientemente empate.

Me indigné por esta regla injusta y vine en deseos de gritar y llorar. Con el transcurso de los años fui comprendiendo la sabiduría de ella, que enseña no sobreestimar las fuerzas propias, ni envanecerse, ni descuidarse.

Desde luego; en las partidas entre maestros, el mate ahogado es un acontecimiento poco frecuente y es aún menos frecuente la milagrosa salvación con dicho mate en las grandes competiciones.

¡Y, sin embargo, todo es posible en el fragor de la lucha! Ofrecemos unos casos ejemplares.

No encontrábamos en la ciudad de Zurich el otoño de 1953. Eufemio Geller regresó preocupado después de haber participado en la vigésima cuarta vuelta de la competición de candidatos. En su aplazada partida con el estadounidense Reshevski se llegó a un final en el que llevaba una desventaja de dos peones. Estaba dispuesto a rendirse; pero, al atardecer, analizamos juntos la posición y hallamos una última posibilidad: si las circunstancias eran favorables se podía crear una situación de mate ahogado.

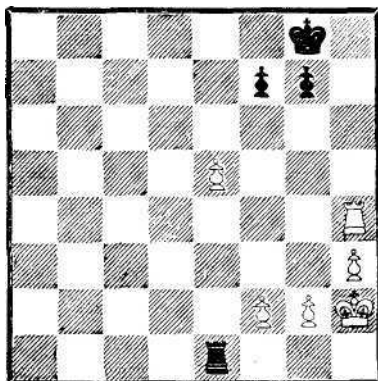
Al otro día, los dos oponentes se presentaron en la sala donde se celebraba el torneo. Reshevski no ocultó su extrañeza de que Geller decidiese continuar la partida y, con una sonrisa irónica, se sentó al tablero; pidió una taza de café, que fue moviendo lentamente con la cucharilla. Realmente, no tenía por qué preocuparse; dos peones de ventaja le garantizaban la victoria.

(Véase diagrama núm. 29)

Al proseguir con esta infausta partida, sucedió :

42. P4A, T6R; 43. T4C, R2T; 44. T3C, T7R; 45. P4T (las blancas se previenen de la amenaza 45. ..., P4C, lo cual podía suceder, por ejemplo, después de 46. T3TD), **T5R; 46. T3AR, P3A; 47. PxP, PxP; 48. R3C, R3C; 49. T3T, P4A.**

Diagrama núm. 29



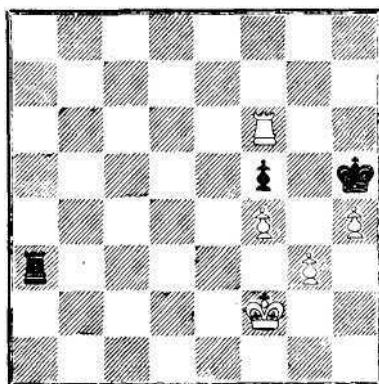
El norteamericano cometió unas imprecisiones que complicaron sus planes. Al encontrarse con la inesperada resistencia de su adversario, empezó a ponerse nervioso, a invertir mucho tiempo en las jugadas y a perderlo.

50. T6T+, R4T; 51. T6AR?

¡Con este movimiento se han cedido todas las ventajas! Como mostraron los ulteriores análisis de los teóricos, el movimiento **51. T8T!**, aún brindaba la victoria.

51. ..., T6R+; 52. R2A, T6TD; 53. P3C.

Diagrama núm. 30



«El pez ha mordido el anzuelo.» Esta curiosa posición es lo que habíamos analizado aquella tarde. Por lo demás, tampoco se gana con **53. T×P+, R×P.**

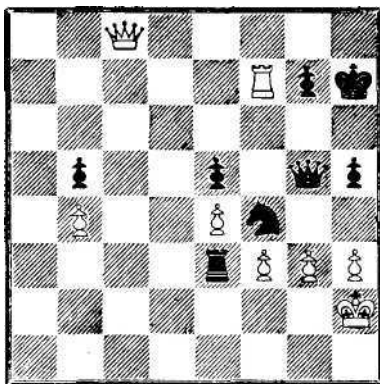
53. ..., T6A+!!

Cabe imaginarse con qué satisfacción hizo el maestro odesense este movimiento y con qué solemnidad miró a su adversario. ¿Y Reshevski? Empleó los pocos segundos que le quedaban en analizar la posición; pero ya era tarde. En aquel momento, Geller pidió en alta voz al camarero que le sirviera una taza de té y lo movió lentamente con la cucharilla. Las siguientes jugadas no tuvieron ninguna complicación:

54. R2R (a 54. R2C, sucede 54. ..., T×PC+!), **T×PC**; **55. T×P+, R×P**; **56. R2A, T6TD**; **57. T5C, T6C**; **58. T1C, R4T**; **59. R2R, T6TD**; **60. P5A**, tras lo cual convinieron en que eran tablas.

Se dice que la experiencia es la madre de la ciencia. Pero a Reshevski esta experiencia no le sirvió de nada; transcurridos once años, volvió a «tropezarse» con una posición de mate ahogado en una situación ventajosa para él. Esto ocurrió al continuar una partida aplazada que jugaba con el gran maestro Evans en el Campeonato de los EE. UU.

Diagrama núm. 31



Las blancas están muy comprometidas: llevan una pieza de desventaja y su rey está acorralado. Se diría que ha llegado el momento de cesar toda resistencia. Pero Evans no se entrega, sino que efectúa un movimiento, que las blancas consideraron como una salida desesperada.

47.P4T!, T7R+; 48.R1T.

Por lo visto, Reshevski, esperando la inmediata capitulación de su oponente, no se preocupó de soslayar el propósito de éste y tomó el peón.

48. ..., D \times PC?; 49. D8C+!!

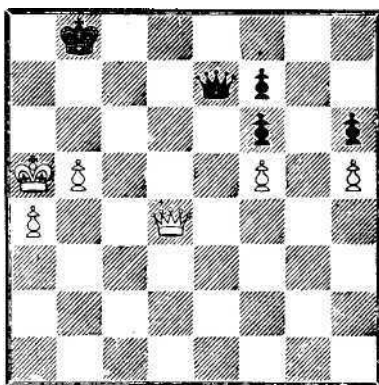
Quienes presenciaron la partida dicen que el comúnmente impasible Reshevski se conmovió, demudó el rostro y dijo entre dientes «¡Qué necio!» cuando las blancas entregaron la dama dando un golpe con ella en la casilla de referencia. Lo único que no se supo fue a quién iba dirigida esta expresión. Y tuvo que conformarse con unas tablas después de:

49. ..., R \times D; T \times P+!

¿No es esto enojador? Humanamente, hay que compadecerse de Reshevski. Siempre en el mismo sitio...

En la revista «American Chess Quarterly», redactada por Evans, publicó éste el final de dicha partida bajo el sensacional título «La trampa del siglo». Se comprende la emoción que esta milagrosa salvación causó a Evans. Mas, y con objeto de que no cause una impresión errónea al lector, aportamos unos ejemplos no menos convincentes que se han producido en este siglo. En la partida Chigorin-Schlechter, celebrada en Ostende el año 1905, se produjo la siguiente posición.

Diagrama núm. 32



Las negras deben rendirse; en cambio, efectuaron un movimiento que a simple vista parece disparatado:

1. ..., D2A+.

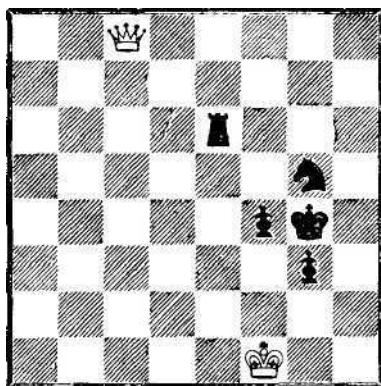
Las blancas tomaron este movimiento por el jaque de la «agonía» y, decidiendo poner fin a la partida, jugaron:

2. D6C+??. R1T!

Tras lo cual tuvieron que conformarse con el empate. A **3. R6T**, sigue **3. ... D1A+**; **4. R5T, D2A!**

A los participantes en el Campeonato por Equipos de los Sindicatos, celebrado en 1945, les causó emoción la última vuelta; en ella, se decidía el primer puesto entre los equipos Bolchevik y Zenit; el primero lo componían I. Boleslavski, S. Flor, A. Tolusch, V. Chejover y otros, y el segundo lo formaban A. Kotov, I. Bondarevski, E. Zagorianski, Y. Abervach y otros más. Se jugaba la última partida Zagorianski-Tolusch. Si ganaba éste, el Bolchevik sería campeón, y, si se empataba, ambos equipos compartirían los puestos primeros y segundo. En el tablero se llegó a esta posición.

Diagrama núm. 33



Alexander Tolusch tenía todas las probabilidades de ganar. El lector puede imaginarse el estado de ánimo de los del Zenit. Al parecer, el único que no se inmutó fue Zagorianski, que impasiblemente jugó:

1. D4A.

Con objeto de que las negras no puedan adelantar el peón. En vez de consolidar sistemáticamente su posición, Tolusch ideó una maliciosa celada y respondió:

1. ..., R6T.

Las blancas siguieron las intenciones del adversario y «cayeron» en ella:

2. D×P!, P7C+; 3. R2A, T3AR.

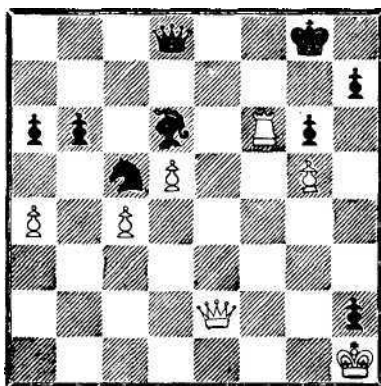
Estimando que el juego había tocado a su fin, Tolusch se levantó de su asiento; mas, por la expresión de rostro de los circunstantes, advirtió que sucedía algo irreparable. Pasó la vista por el tablero y vio la imprevisible respuesta **4. R1C!!**, de su adversario; un color se le iba y otro se le venía al rostro, y escribió empate en el impreso.

No obstante haber transcurrido muchos años de aquel encuentro, supongo que Alexander Casimirovich todavía lo recuerda con amargura. Pues, ¡cuántos reproches tuvo que aguantar de sus compañeros de equipo!

En competición así, donde se juega según el principio de «uno para todos y todos para uno», la responsabilidad de cada miembro del equipo aumenta si se dan casos de mate ahogado.

Ofrecemos otro ejemplo de estos últimos años. En el torneo por equipos de la sociedad Espartaco, celebrada en 1961, y en la partida Georgia-Bielorrusia disputaron en el primer tablero B. Gurgénidze y A. Suetin. El maestro georgiano se encontró pronto en situación de perder, y su adversario ya soboreaba la victoria. Se llegó a esta posición.

Diagrama núm. 34



En su valoración no puede haber diversidad de pareceres: las negras tienen superioridad material suficiente para ganar.

Las blancas efectuaron el movimiento, aparentemente de desesperación:

1. P5T, P×P; 2. T1A.

El ajedrez enseña a ser autocrítico. Esto es, si uno no comprende qué persigue su adversario, es que no advierte nada. Pero las negras no lo creyeron así, por lo visto, y sin percatarse de lo que se les avecinaba, tomaron otro peón:

2. ... DxP; 3. D8R+, R2C; 4. T7A+, R3T.

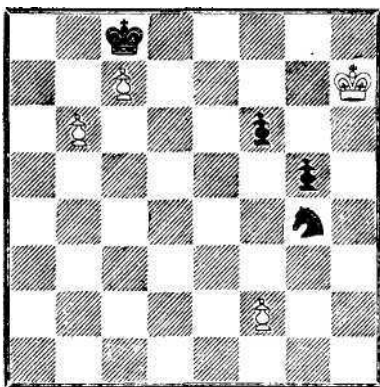
Las negras habían previsto todo esto; su rey ocupa una posición segura, mientras que el blanco está cazado en la red. Aquí pagaron las consecuencias.

5. TxP+!, RxT; 6. D8T+!, y tablas.

Hasta en la posición más ventajosa, no deben olvidarse las situaciones de mate ahogado y es necesario prevenirlas a tiempo. Y, por el contrario, cuando uno se ve perdido ha de mirar si existen tales situaciones.

En el siguiente ejemplo vamos a mostrar cómo se hallan los recursos de mate ahogado.

Diagrama núm. 35



Las negras llevan una ventaja material considerable, y las blancas no pueden hacer otra cosa que cifrar sus esperanzas en los dos peones, detenidos por el rey negro.

Y, sin embargo, tratemos de ver si hay alguna probabilidad de salvarse. Analicemos unas continuaciones posibles:

1. R6C. Este lógico movimiento no conduce a nada. Veámoslo: **1. ... CxP; 2. RxP, P5C; 3. R5R** (la única posibilidad de las blancas es acercarse a sus peones), **P6C; 4. R6D, C6D!** Acudiendo a de-

fender al rey con el caballo, las negras ganan la partida, y se les da mate si juegan **4. ... , P7C**.

¿Y si se juega de otro modo?

1. P3A; C4R; 2. R7C, CxP (no se puede jugar **2. P4A**, por suceder **3. R6A, P5C; 4. Rx C, PxP; 5. R6D**, y las blancas ganan); **3. RxP, P5C**. Aquí parece que el juego ha terminado. El último intento de las blancas se rechaza fácilmente: **4. R6R, P6C; 5. R6D, P7C; 6. R6A C4R+ o 6. P7C+, RxP; 7. R7D, C4R+; 8. R8D, C3A+; 9. R7D, C2T**.

La salvación de las blancas está sólo en el mate ahogado. Inténtese hallar una casilla para su rey en la que se produzca dicho mate en cuanto las negras transformen un peón en dama. Esta casilla es la 3TR. ¿Es claro el plan de las blancas? ¡Ocupémosla pronto!

4. R5A!, P6C; 5. R4C!, P7C; 6. R3T!, P8C=D; 7. P7C+, RxP; 8. P8A=D+, RxD, y mate ahogado. ¡Tablas!

¡Ah! Cualquier lector versado en ajedrez puede formular la pregunta: ¿Quién ha dicho que el peón debe convertirse en dama? ¿Por qué no transformarlo en otra pieza? Y en este caso son tablas; veámoslo: después de **6. ... , P8C=T**, es mate ahogado, y también son tablas luego de **6. ... , P8C=A**, porque **7. R2C**, y se pierde una una pieza. Y convertir el peón en caballo no tiene sentido, pues con dos caballos y el rey no se puede dar mate.

De esa manera, las blancas hallan un sorprendente medio de salvarse en una situación desesperanzadora.

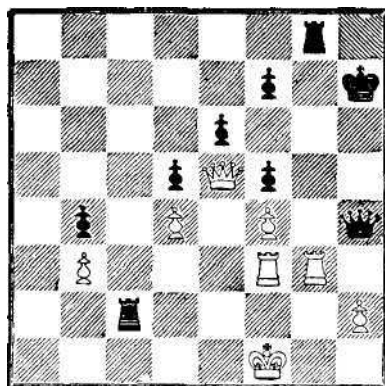
Queda por decir que hemos solucionado un estudio del compositor A. Troitski, uno de los fundadores de la composición de estudios de ajedrez; se publicó hace más de medio siglo y, sin embargo, no ha perdido su belleza.

Antes de poner punto final en este tema, queremos advertir que esta suerte de mate como una última probabilidad no es «agarrarse a un clavo ardiendo», sino un hecho real que no debe olvidarse. Ofrecemos otro ejemplo aleccionador de una partida jugada, en 1951, entre los futuros grandes maestros Taimanov y Geller.

(Véase diagrama núm. 36)

Las blancas se ven perdidas, por no poder defenderse de las innumerables amenazas que se ciernen sobre ellas. La partida se prolongó tres movimientos.

41. ... , TxP; 42. D3R, T1TD; 43. T7C+ (este es un sacrificio desesperado que las negras no aceptan), **R3T**, y las blancas se rindieron.



Transcurrido cierto tiempo, K. Korabielnikov, vecino de la ciudad de Liubertsá y lector de la revista «Ajedrez en la U.R.S.S.», manifestó que esta final es una comedia de errores. Pues había que haber continuado con **41. ... T5C!** en vez de **41. ... TxP** y, si **42. T3T**, jugar **42. ... T8A+**; **43. R2R**, **T8R+** y **44. ... TxD**. Y que el movimiento efectuado por las negras brindó a las blancas una bella combinación de mate ahogado: **42. TxT, RxT** (si **42. ... T8T+**, entonces **43. T1C**); **43. T3C+!!**, **DxT**, y el rey blanco está en situación de mate ahogado, por lo que se puede sacrificar la dama, mediante **44. D8C+**, **R2C**; **45. D8C+!** Pero, ¡ay! todo esto quedó entre bastidores.

EL AJEDREZ ANIMADO

Uno de los habituales días de actividad en la sala del Club Central de Ajedrez de Moscú, una voz estridente perturbó el silencio reinante en ella:

—¡Camaradas ajedrecistas, os habéis quedado rezagados de la vida! ¿Qué estáis haciendo? ¿Pasando el tiempo en el mismo ajedrez que usó el hombre de las cavernas? ¡Que suceda esto en el siglo xx! ¡Quiero mostraros un ajedrez moderno!

Los que estaban jugando apartaron la vista del tablero y levantaron la cabeza. En el centro de la sala había un anciano calvo que

sostenía un tablero de ajedrez grande en las manos y que puso en una mesilla y colocó en él una serie de variadas figuras. Tras lo cual prosiguió diciendo:

—En el siglo de la tecnología, estáis luchando con alfiles y torres; no hablo de caballos, porque el automóvil hace tiempo que los ha substituido. ¡Y vosotros jugando finales de caballos! ¡Fijaos en mi invento; en él hay toda suerte de armas modernas, como tanques, cañones y aviones!

Interesados en el nuevo juego, varios circunstantes se acercaron al anciano, que explicó las reglas de juego, mostró el movimiento de las figuras y preguntó si alguno quería jugar con él. No le faltaron oponentes; aquel día, el inventor fue el centro de la atención del público y su mesilla estuvo rodeada de numerosos espectadores.

Desde entonces, el hombre frecuentó el club. Los encuentros en aquel ajedrez moderno continuaron, aunque el número de aficionados iba disminuyendo cada vez más, hasta que no tuvo con quien jugar. Los ajedrecistas que lo habían probado pasaban por delante de su mesilla sin detenerse. Solitario, y sentado a su enorme tablero, el anciano inventor abandonó su asiento; estuvo un rato sin saber qué hacer; finalmente, se acercó con timidez a las mesillas de los ajedrecistas, y observó el juego. Uno levantó la cabeza y, al verle, dijo, en un tono de desaprobación:

—¡Oiga, inventor, ha ideado un juego interesante; pero siéntese y juguemos una partida en el ajedrez del hombre de las cavernas!

Suspiró y... aceptó la invitación. Aquella tarde, jugó hasta la saciedad.

Dicen que actualmente es un ajedrecista apasionado; participa en torneos, y ha dejado de presentarse en el club con su invento.

En lo que lleva de existencia, el ajedrez ha experimentado toda suerte de proyectos. Para el gran conquistador Tamerlan el ajedrez común era demasiado «simple»; jugaba en un tablero de ciento diez casillas que, además de las piezas usuales, contaba con un general, una jirafa, un camello, un caballero y una máquina de guerra.

Durante la Revolución Francesa se intentó «democratizarlo». Se suscitó la cuestión de si la idea fundamental del ajedrez, es decir, la defensa del rey, contradecía la filosofía de los republicanos y de si sería conveniente cambiar el nombre de las piezas.

Después de la segunda gran guerra, apareció el ajedrez «atómico» en los países de la Europa occidental; en él, aparte las piezas usuales, hay tanques y aviones. Su particularidad principal consiste en que el peón que llega a la octava horizontal no se transforma en dama, sino en una «bomba» atómica, que puede explotar en cual-

quier momento y su fuerza explosiva abarca una zona determinada y destruye las piezas propias y adversarias que se encuentran en ella. Si perece el rey, es substituido por las piezas de más valor y el juego prosigue. Gana el que primero destruye las piezas adversarias.

Pero este juego tampoco ha llegado a imponerse.

A unos inventores les parece muy simple y aburrida la forma cuadrada del tablero y aseguran que sería más interesante jugar en uno de forma romboidal o hexagonal, y a otros no les va la horizontalidad del tablero, por lo que intentan situar las piezas en esferas o cilindros, cuyas casillas tienen agujeros para asegurarlas.

También existe el ajedrez tridimensional, y cuyo tablero es una especie de estante con tres anaqueles, en cada uno de los cuales se colocan piezas y peones.

Posiblemente es más cómoda la forma en que no se necesitan piezas ni tableros especiales.

En el ajedrez cilíndrico, el juego se efectúa en un tablero normal, si bien se considera como una superficie cilíndica y, por tanto, las verticales son circunferencias imaginarias, que el rey y el caballo pueden fácilmente recorrer volviendo a su punto inicial.

Si a los bandos se les quita un caballo, resulta el llamado ajedrez «con un caballo en el bolsillo». La característica de este juego es que dicha pieza se puede colocar en el tablero, con la condición de dar jaque, durante la partida.

Si se nos parte el tablero por la mitad, podemos darnos por satisfechos, porque nos servirá para el siguiente juego: en su mitad de tablero cada oponente hace un determinado número de movimientos, sin que el otro los vea (en este caso es mejor que los dos se pongan de espaldas), tras lo cual se unen las dos mitades y el juego continúa normalmente. Ni que decir tiene la enorme cantidad de sorpresas que se producen en él.

En el club de ajedrez de la ciudad brasileña Bello Horizonte conocí el llamado «juego a la guerra» que se asemeja al conocido «combate naval».

Este juego se hace de la siguiente manera: cada ajedrecista está sentado a un tablero y no sabe qué jugada hace su oponente. El juez de la competición tiene otro tablero y en él va fijando los movimientos que los dos oponentes le comunican y a su vez les va indicando las piezas y peones que se comen uno a otro.

Y no obstante todos estos proyectos, el ajedrez ortodoxo, como lo llaman esos inventores, continúa subsistiendo y atrayendo cada vez más a nuevos partidarios. Lo cual se debe a que es suficientemente sencillo e interesante para el hombre de nuestros días.

Con todo, no se descarta la posibilidad de que en lo por venir, cuando el hombre se haya instalado definitivamente en el cosmos, la amplitud de sus horizontes y conocimientos influyan también en el ajedrez.

DESENMASCARAMIENTO DE UN AUTOMATA AJEDRECISTA

En el verano de 1937 se celebró el Día del Ajedrecista en el parque de cultura y descanso Máximo Gorki. Allí se proyectó la película **Fiebre ajedrecista**; se celebraron sesiones de partidas simultáneas, torneos, competiciones «relámpago» y concursos de solución de problemas y estudios, y se dieron conferencias sobre los venerables «matadores» del ajedrez.

A la entrada del parque se habían instalado unas casetas con las paredes escaqueadas; en cada una de ellas había un autómata ajedrecista y un anuncio en el que se leía: *¡Usted puede ganar un premio si vence al autómata ajedrecista!*

Ante las susodichas casetas se formaron largas colas de visitantes. ¡Cómo no! Muchos querían probar sus fuerzas con tan extraordinario oponente. Entre los visitantes se encontraba el autor de estas líneas que entonces era un escolar. También me puse en una de aquellas colas.

La procesión de los que deseaban luchar con el autómata avanzaba con bastante rapidez. Porque él era rápido en el juego, y así, despachaba uno tras otro a sus adversarios entre las exclamaciones del público.

¿Cómo discurría el juego? En la pared de la caseta había una esfera con dos saetas móviles y las ocho cifras y letras que se usan en la anotación del ajedrez¹. El autómata no efectuaba las jugadas en el tablero, sino que las mostraba en la esfera mencionada. Al contestar, movía la pieza o peón hacia él y seguidamente las saetas de la esfera de referencia, para mostrar el movimiento que había hecho.

Por fin, me tocó jugar a mí. La partida terminó inesperadamente en el décimo quinto movimiento; el autómata descuidó una torre.

¹ Se refiere al sistema de anotación algebraico. (N. del T.)

Tras habérsela comido y haberle anunciado la jugada, no hubo respuesta y las saetas permanecían inmóviles.

De repente, crujió la puerta trasera de la caseta y... salió un hombre, era el futuro maestro moscovita Victor Liublinski, que empezó a explicar que las saetas se habían atascado y, debido a ello, no había hecho la jugada conveniente. Con todo, su propósito de volver atrás la jugada fue acogido con protestas por parte de los circunstantes, entre cuyas risotadas volvió a meterse en ella; pero el efecto y la ilusión que ofrecía el autómatas desaparecieron, y el público se dispersó pronto.

De ese modo, se desenmascaró el autómatas ajedrecista, que no era el único en la historia del ajedrez.

Es muy conocido el truco ajedrecista, ideado por el inventor húngaro Kempelen. Entre las muchas historias que se cuentan sobre este «autómatas» figura la de que Napoleón jugó con él en 1809. Napoleón, a diferencia de Tamerlan, no se avergonzaba de jugar en el ajedrez común, aunque, según sus coetáneos, jugaba bastante mal. En el transcurso de la partida, intentó varias veces hacer jugadas al margen de las reglas establecidas. La primera vez, el turco corrigió el error; la segunda también lo corrigió, y la tercera perdió la paciencia y tiró las piezas de su adversario al suelo. A Napoleón le satisfizo haber sacado a su oponente de sus casillas.

LA FALTA DE TIEMPO ES LA MADRE DE LAS CURIOSIDADES

En una competición, uno de los oponentes manifestaba falta de tiempo; hizo un movimiento que no admite las reglas del juego, y puso en marcha el reloj de su adversario, que guardó silencio, cogió la pieza del otro y la volvió a su sitio y paró el reloj; el primero volvió a mover una pieza indebidamente, y el segundo repitió la operación anterior. Sin comprender qué ocurría, el primero incurrió de nuevo en falta, y el segundo perdió la paciencia, cogió la pieza y la sacó del tablero. La intervención de los jueces liquidó aquel conflicto.

En efecto; la falta de tiempo es la madre de las curiosidades. La partida Polugaievski-Schamkovich de uno de los campeonatos de la U.R.S.S. transcurrió en una tensión extrema; los dos inver-

tían mucho tiempo en efectuar un movimiento y, por ello, manifestaron una falta de tiempo enorme.

Y aquí empezó el asunto. Al principio, Polugaievski llevaba una ventaja considerable; después, salvando a su rey del ataque adversario, lo movió indebidamente y fue de mal en peor. Encontrándose en una situación desesperanzadora en la que a su rey se le daba mate dentro de dos jugadas, Polugaievski no vio más salida que proponer el empate a su contendiente, quien lo aceptó inmediatamente. Acuciados por la falta de tiempo, no se dieron cuenta de aquel mate, que cualquier principiante hubiese advertido en condiciones normales.

Cuando sucede así, los contendientes suelen dejar de anotar las jugadas, hasta que el juez de la competición para el juego y les fuerza a que vayan anotando los movimientos. En una ocasión, manifestaba yo una falta de tiempo tal, que efectué con una rapidez enorme dieciséis movimientos más de lo necesario.

Cierta vez un maestro usó un método original para contar las jugadas; en la falta de tiempo, dejó de anotar la partida y puso a su lado una cantidad de piezas igual al número de movimientos que le faltaban por hacer. Luego de haber efectuado un movimiento, golpeaba con una de las piezas referidas el pulsador del reloj y la ponía aparte. Así que terminaba el montón de ellas, sabía que había efectuado el número de movimientos determinado y superado la falta de tiempo. Sin embargo, este «nuevo» método no se implantó, porque los jueces de la competición no lo estimaron conveniente e hicieron serias advertencias a su inventor.

Si el reloj causa tantos sinsabores al ajedrecista, ¿por qué no se intenta prescindir de él? La respuesta nos la da la historia de las competiciones de ajedrez; en otro tiempo, éstas transcurrían sin limitación de tiempo. En el primer congreso norteamericano de ajedrez, la interminable meditación de Paulsen desesperó al joven Pablo Morphy.

El campeón del mundo de la meditación prolongada fue el maestro inglés Williams, que una vez logró ganar un *match* a Staunton, ajedrecista inglés de los más experimentados. Es cierto que este *match* terminó de una manera un poco original: tras haber ganado seis partidas y perdido dos, Staunton perdió la paciencia y se rindió, aburrido de que Williams invirtiese tanto tiempo en pensar la jugada, pues llegó a invertir dos horas y media en algunos movimientos. Las partidas «maratonianas» duraban bastantes días. Y se pensó en introducir el reloj, que, al principio, fue el de arena y, después, el de doble esfera, para persuadir a los «amantes de pensar mucho».

Pero esta introducción trajo consigo la falta de tiempo, otro enemigo más del ajedrecista que contribuye a que pierda partidas. ¿Por qué no se implanta un sistema de multas por demora de jugadas? En el Torneo Internacional, celebrado en Nuremberg el año 1907, se ensayó esta proposición; pero hubo de cancelarse antes de haberse jugado la mitad de las partidas, pues los participantes adeudaron tal cantidad de dinero al comité organizador, que, de no cancelarse, habrían tenido que regresar a pie a sus países respectivos.

Las partidas «rápidas», en las que a los contendientes se les da unos minutos para jugarlas, tienen cierta analogía con la falta de tiempo. En uno de los institutos moscovitas, los estudiantes aficionados a esta suerte de partidas utilizaron el ascensor como reloj de ajedrez. Menos mal que era un domingo. Al comenzar la partida, el aparato referido se paraba en el piso medio; uno de los contendientes efectuaba el movimiento, pulsaba el botón y el ascensor subía; el otro hacía lo mismo y el ascensor bajaba. Cuando había llegado al piso superior o inferior significaba que el tiempo había transcurrido para uno u otro oponente. Pero el administrador advirtió el incesante movimiento del susodicho aparato y averiguó la causa que lo originaba. A juzgar por las serias advertencias que hizo a los contendientes, la idea de los «innovadores» no encontró apoyo en los «rutinarios» de la administración...

AÑO NUEVO, JUGADA NUEVA

Además de las partidas usuales, hay las que se hacen por correspondencia, y cuyos contendientes se hallan, a veces, a muchos kilómetros de distancia uno de otro; las jugadas se transmiten por correo, radio o teléfono. Esta modalidad de juego tiene sus particularidades y consiguientemente sus curiosidades. Veamos algunas de ellas.

En cierta ocasión, un maestro envió su jugada, tras lo cual advirtió que había cometido un error grave. ¿Qué hacer? Se dirigió apresuradamente a Telégrafos y envió otra por telegrama urgente que llegó, por supuesto, antes que la carta; de este modo, corrigió el error.

Otro participante por correspondencia, al ir a depositar la tar-

jeta postal con el correspondiente movimiento, se dio cuenta de que éste causaba la pérdida de una pieza. Aunque la sostenía entre las yemas de dos dedos, no podía sacarla por la abertura del buzón. Por allí pasaba un cartero, que se sorprendió al ver a un hombre que estaba como pegado al buzón y pensó que debía ser un loco. Cuando el hombre le explicó lo que le sucedía, él, aficionado al ajedrez, le ayudó a sacar la tarjeta del buzón y, así, a salvar la partida.

Las partidas por correspondencia se prolongan meses, y hasta años. Seguramente que una ha batido todas las marcas de duración: en 1926, dos estudiantes de la universidad de Eberdings, Escocia, se licenciaron y convinieron en jugar una partida por correspondencia carteándose una vez al año. Después de cuarenta años, esta partida continúa y uno de los contendientes lleva un peón de ventaja; mas, para hacer efectiva esta ventaja, habrán de transcurrir unos diez años más, en el supuesto de que ambos oponentes vivan todavía.

NO ENSEÑEIS A LOS HIJOS A JUGAR AL AJEDREZ

Familias enteras juegan al ajedrez. Una revista alemana publicó una curiosa fotografía en la que figuraba un hombre de edad madura jugando simultáneamente en doce tableros. Lo curioso en ella era que representaba una sesión de simultáneas familiar; los doce participantes eran hijos del belga Alfonso Franco, que enseñaba este juego a su descendencia.

He aquí otro relato sobre este tema: hace seis años, el maestro Baguirov y yo participamos en el Campeonato de Australia; jugábamos fuera de concurso. El viejo ajedrecista australiano Cecilio Pudry tenía probabilidad de conquistar el título de campeón. En la última vuelta, le tocó jugar con su hijo Juan, que tuvo una actuación irregular. Aquella «contienda» familiar transcurrió en una lucha tenaz, al término de la cual el hijo venció al padre y le privó del título de campeón. Finalizado que hubo la partida, el anciano Pudry abandonó su asiento, se secó el sudor de la frente y, medio en broma, dijo:

—¡Esto ocurre por enseñar a los hijos a jugar al ajedrez!