

Libros digitales



<http://www.hechiceros.net>

APERTURAS (I): Celadas. Apertura Española

Contenido:

1. Celadas de apertura
2. El Ataque Marshall
3. Cómo combatir anti-Españolas, por Julián Moreno

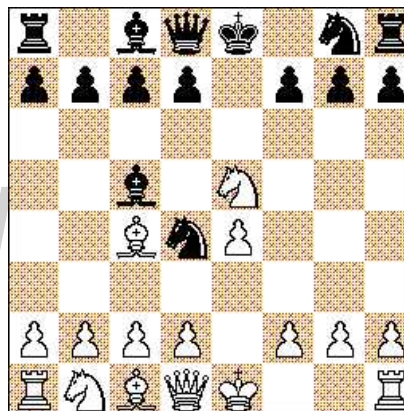
1. Celadas de apertura

Las celadas de apertura son un tema que se suele reservar para el principiante. Sin embargo, no está de más que jugadores más avanzados las repasen de vez en cuando para evitar caer en errores por jugar de forma automática.

Cuando empezamos a progresar en ajedrez, nuestro ideal es terminar el juego de la forma más rápida y brillante posible, con sacrificios incluidos, todo lo cual deje una buena impresión en rivales y espectadores. Para ello, nada mejor que conocer las celadas más frecuentes que pueden darse en la apertura. Comenzamos así una serie de entregas de conocidas celadas. Por supuesto, lo que sigue no pretende ser un análisis exhaustivo, sino que en una celada alguno o ambos bandos cometen errores.

La primera se trata de una conocida trampa que tiene diferentes versiones, de las primeras que aprendemos y que intentamos poner en práctica una y mil veces.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cd4 4.Ac4 Ac5 5.Cxe5



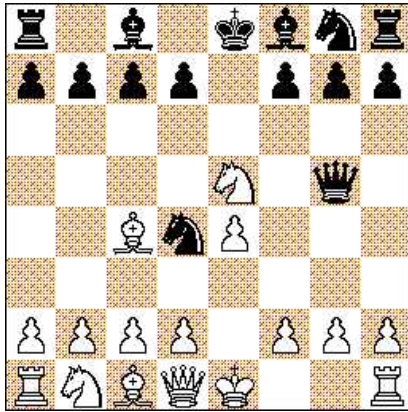
Las blancas han caído en la trampa. Creen que ese peón y la entrada en f7 les dará la victoria, pero el caballo de d4 está en posición amenazante y, junto a la dama que ahora entra en juego, decide la partida.

5...Dg5 6.Cxf7 Dxg2 7.Tf1 Dxe4+ 8.Ae2 Cf3 mate

Ahora una versión más corta de la anterior

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cd4 4.Cxe5 Dg5

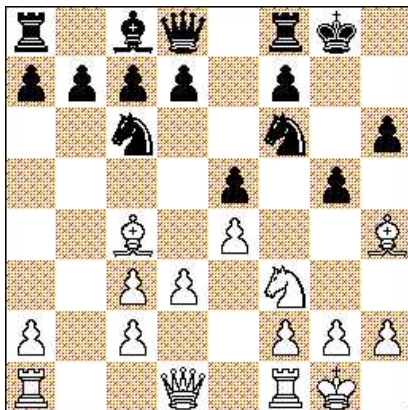
Aperturas (I). Hechiceros del Tablero



5.Cxf7 Dxg2 6.Tf1 Dxe4+ 7.Ae2 Cf3 mate

Es muy frecuente, a nivel de principiante, el querer evitar o expulsar la clavada que se le hace al caballo de rey como sea, cayendo muchas veces en grandes debilidades para la posición. La siguiente celada es una muestra de cómo explotar este tipo de errores, bastante usuales en novatos.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.d3 Cf6 5.Cc3 0-0 6.Ag5 h6 7.Ah4 Ab4
Las negras quieren evitar Cd5 **8.0-0 Axc3 9.bxc3 g5**



Esta jugada puede efectuarse cuando aún no se ha enrocado. Pero con el enroque hecho, da una gran ventaja al rival, que no duda en sacrificar para conseguir la victoria.

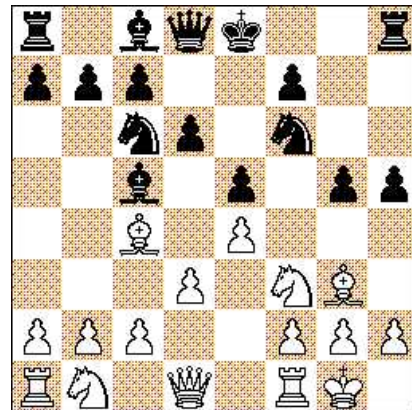
10.Cxg5 hxg5 11.Axg5 Rg7 12.f4

La apertura de la columna f y la

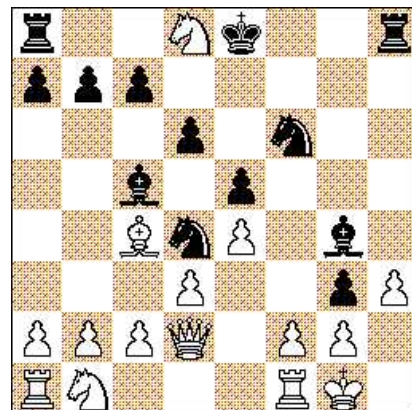
entrada en juego de la torre deciden a favor de las blancas.

Ahora un ejemplo contrario, en el que el avance de los peones g y h dan la victoria frente a un rey enrocado, mientras el propio no lo está.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.d3 Cf6 5.0-0 d6 6.Ag5 h6 7.Ah4 g5 8.Ag3 h5



9.Cxg5 h4 10.Cxf7 hxg3 11.Cxd8 Ag4 12.Dd2 Cd4



13.h3 Ce2+ 14.Rh1 Txxh3+ 15.gxh3 Af3 mate

Las celadas son siempre trampas en las que, si el rival no cae, no sufre ningún daño. A veces ocurre que, si sabe superarlas, queda mejor, puesto que suelen ser trucos no basados en la posición, sino en la confianza de que el oponente no dará con la

Aperturas (I). Hechiceros del Tablero

continuación correcta.

Veamos ahora una celada que surge en una de las líneas anti-Marshall.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 0-0 8.d4



Hasta aquí, todo normal y perfectamente jugable. Las blancas desean evitar entrar en el Ataque Marshall y juegan 8.d4.

8...Cxd4 Esta es la jugada cuando menos dudosa, puesto que ese caballo va a estar en el aire **9.Axf7+ Txf7 10.Cxe5**



¿Qué hacer ahora? Podemos elegir entre dar el caballo y sufrir una posición con peón de menos y sumamente restringida, o dar la torre y peón por caballo y alfil, pero con ataque

10...Cc6 [10...c5 11.Cxf7 Rxf7 12.e5 Ce8 13.c3 Cc6 14.Dd5+ Rf8 15.Te3] **11.Cxf7 Rxf7 12.e5 Ce8 13.Dd5+ Rf8 14.Te3** y el ataque es fortísimo y debe ser ganador

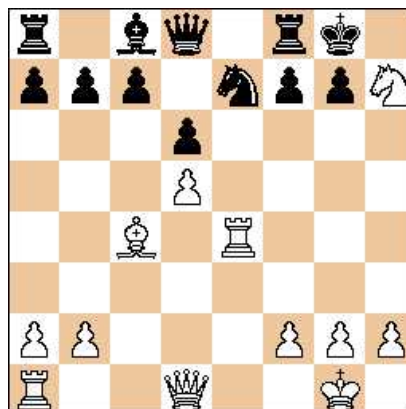
Veamos ahora un ejemplo en el Ataque Moller de la Apertura Italiana, lleno de trampas y celadas en todo su desarrollo.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3



Una de las líneas principales de la apertura

7...Cxe4 8.0-0 Axc3 9.d5 Af6 10.Te1 Ce7 11.Txe4 d6 12.Ag5 Axc3 13.Cxg5 0-0 14.Cxh7

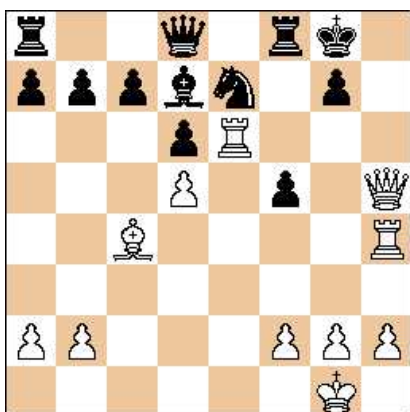


Se ha seguido el Ataque Moller, variante antigua, y las blancas efectúan el sacrificio temático del caballo en h7.

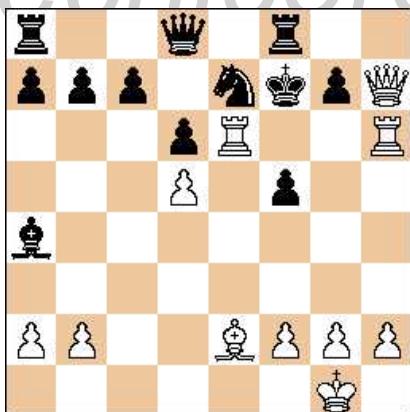
Aperturas (I). Hechiceros del Tablero

14...Rxh7 15.Dh5+ Rg8 16.Th4 f5 17.Te1 Ad7 [17...Te8 18.Te6 Rf8 (18...Axe6 19.dxe6) 19.Ae2 Cxd5 20.Dxf5+ Rg8 (20...Cf6 21.Th8+ Rf7 22.Ah5+) 21.Dh7+ Rf7 (21...Rf8 22.Dh8+ Rf7 23.Txe8 Dxe8 24.Ah5+) 22.Txe8 Rxe8 23.Dg8+ Rd7 24.Ag4+] Lo correcto para las negras es 17...Cg6. Ahora van a caer en una posición difícil de defender

18.Te6



18...Ae8 19.Dh7+ Rf7 20.Thh6 Aa4 21.Ae2



21...Re8 22.Dxg7 y las blancas ganan

Por último, un caso muy simple en el Gambito Evans

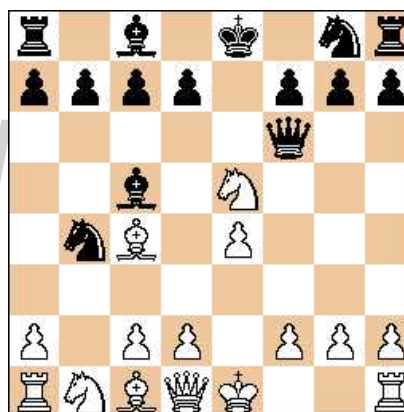
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Cxb4



Esta aceptación del gambito es inferior, aunque puede sorprender a algún jugador no experimentado

5.Cxe5 Cae en la trampa. Ahora las piezas blancas son atacadas, a la vez que se apunta a la casilla f2

5...Df6



6.d4 Axd4 y negras ganan

2. El Ataque Marshall

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 0-0 8.c3 d5 se ha dicho muchas veces que la Apertura Española ofrece buenas perspectivas de ataque para las blancas y una posición sólida, difícil de romper para el bando negro. Sin embargo, la posición de las piezas en determinados momentos, como por ejemplo éste, deja mucho que desear teniendo en cuenta los principios del desarrollo, circunstancia en la que se basa el Ataque Marshall:

Aperturas (I). Hechiceros del Tablero

sacrificar un peón para abrir el juego al máximo y realizar un rápido despliegue de piezas para atacar el enroque blanco, aprovechando la momentánea mala disposición de las piezas blancas. Por ello muchos GMs de la élite suelen evitar entrar en este contragambito y juegan algún tipo de Anti-Marshall, principalmente el 8.a4, que ofrece posiciones menos arriesgadas. **9.exd5 Cxd5 10.Cxe5 Cxe5 11.Txe5**



Estamos en el comienzo del Ataque Marshall: las blancas han aceptado el peón sacrificado por las negras. Las dos opciones principales para el segundo bando son la continuación original de Marshall, el creador de este sistema en sus partidas contra Capablanca 11...Cf6, prácticamente refutada por la teoría moderna, a pesar de que el bando blanco tiene que conocer bien todas las líneas para no caer en algún recurso táctico, como ya mostramos en el análisis dedicado a esta variante, y la variante moderna y aceptada hoy día como más correcta 11...c6, que es la que tratamos ahora

11...c6 12.d4 se puede jugar 12.Te1, con la opción posterior de pasar a la variante principal después de 12...Ad6 13.d4, o plantear un esquema más sólido con 13.d3, que controla la casilla e4 **12...Ad6 13.Te1** [13.Ag5 Dc7 14.f4 h6-+] **13...Dh4 14.g3** [14.h3 Axb3 15.gxh3 Dxh3 16.Te5 (16.f4 Tae8,) 16...Axe5 17.dxe5 Tfe8-+] **14...Dh3 15.Ae3** 15.Axd5 y 15.Te4 son las alternativas más utilizadas **15...Ag4 16.Dd3 f5**



Las negras se apartan de la variante principal, 16...Tae8, con la idea de que esa torre puede ir a f8, sin perder un tiempo. El avance f5 suele realizarse, así que se intenta llegar a la misma posición, pero ganando un tiempo **17.f4 g5 18.Df1 Dh5 19.Cd2** [19.fxg5 f4 20.Axf4 (20.gxf4 Tae8) 20...Txf4 21.gxf4 Tf8] **19...Rh8 20.Axd5 cxd5 21.fxg5**

Si 21.a4

A) 21...bxa4 22.Txa4 (22.c4 Tab8 23.Tab1 Ah3 24.Df2 Dg4 25.cxd5 gxf4 26.Axf4 Axf4 27.Dxf4 Dxf4 28.gxf4 Tb4 29.Rf2 Txd4 30.Cf3 Txd5³; 22.fxg5 f4 23.Axf4 Axf4 24.gxf4 Tab8) 22...Tae8 es una variante que veremos otro día.

B) 21...Tae8 considerado favorable a las blancas 22.axb5 axb5 23.Ta6 gxf4 24.Axf4 Axf4 25.Txe8 Txe8 26.Dxf4 Te1+ 27.Cf1 De8 28.Tb6 Ah3 29.Tb8 Txf1+ 30.Dxf1 Dxb8 31.Dxh3 Da8 32.Dxf5 Da1+ 33.Df1 Dxb2 34.Df8# 1-0 Ramirez,E-Velasquez,M/Nice 1974

21...f4 22.Axf4

Aperturas (I). Hechiceros del Tablero



Txf4 [22...Axf4 23.gxf4 Ah3 24.De2 (24.Df2 Dg4+ 25.Dg3 Txf4 26.Te3 Tg8 27.Rh1 Dxg3 28.Txg3 Tf2÷) 24...Dxe2 25.Txe2 Txf4 26.Cf1 Tg4+ 27.Cg3 Txg5 28.Tae1 Tag8 29.Te5²] **23.gxf4 Tf8 24.Te5 Axe5 25.dxe5 h6 26.Te1 hxg5 27.f5 Txf5 28.Dd3** [28.Dg2 Ah3 29.De2 Dh4 30.Cf1 Ag4 31.Dd2 Tf3 32.Te3 Rg7 33.Txf3 Axf3 34.Dd4 Ae4 35.Da7+ Rg8 36.Db8+ Rg7 37.Db7+ Rf8 38.Dc8+ Rg7 39.Cg3 Rf7 40.Dd7+ Rg6 41.De8+ Rh7 42.Df7+ Rh6 43.De6+ Rh7 44.Dxa6 Df4 45.Db7+ Rg8 46.Dc8+ Rh7 47.Dd7+ Rg8 48.De8+ Rh7 49.De7+ Rg8 50.Cxe4 dxe4 51.De8+ Rg7 52.Dxb5 e3 53.Dd7+ Rg8 54.De8+ Rg7 55.De7+ Rg8 56.Dd8+ Rh7 57.Dd7+ Rg8 58.Dd5+ Rh7 59.Dd7+ ½-½ Breyther,R-Pirrot,D/Bad Woerishofen 1989]

28...Tf2 29.Cf1 Txb2 30.e6 [30.Cd2 Ah3 31.Dd4 Txd2 32.Dxd2 Dg4+ 33.Rf2 Dg2+ 34.Re3 De4+=; 30.Dxd5 Af3 31.Dd8+ Rh7 (31...Rg7 32.Dd7+ Df7 33.Dxf7+ Rxf7=) 32.Dd7+ Rh8 33.Cd2 g4 34.Dd8+ Rh7 35.Te3²] **30...Af3 31.Dd4+ Rg8 32.Cd2 Dh3 33.Df2 Dg4+ 34.Rf1 Ag2+ 35.Dxg2 Dxg2+ 36.Rxg2 Txd2+ y las negras tienen mejor final.**

El Marshall es una forma activa de defenderse contra la Apertura Española. El bando negro sacrifica un peón por un ataque que puede resultar mortal. Es tal la fuerza de este contragambito que incluso Kasparov temía entrar en él. Casi un siglo después de que el genial campeón norteamericano inventara

este sacrificio (que, todo sea dicho de paso, no le sirvió de gran cosa en su enfrentamiento con Capablanca) no está dicha la última palabra sobre él en la disputa entre defensores y detractores.

Se trata de un sistema muy complicado, en el que hay que memorizar largas y complicadas variantes. Si se sacrifica un peón, se tiene que estar seguro de que se va a conseguir un ataque con éxito. De lo contrario, un final con peón de menos es difícil de salvar. Vamos a tratar una línea dentro de la variante clásica que, reconocemos, está prácticamente refutada, pero que tiene su interés dentro de nuestra labor de enseñanza encaminada al principiante e intermedio, consistente en la práctica del juego combinativo.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 0-0 8.c3 d5 9.exd5 Cxd5 10.Cxe5 Cxe5 11.Txe5 Cf6 12.d4 Ad6 13.Te1 Cg4 14.h3 hasta aquí todo normal: la variante antigua del ataque Marshall, tal como fue jugado por el jugador norteamericano contra Capablanca. Ahora el negro ofrece un sacrificio con el que no arriesga nada. Si el blanco juega correctamente, se llega a la línea clásica; si el blanco acepta el caballo...

[14.g3 Cxh2 15.Rxh2 lo mejor es Dh5, tras lo cual el negro debe volver atrás con su caballo 15...Dh4+ 16.Rg1 Axc3 17.fxg3 Dxg3+ 18.Rh1 Ag4]

14...Cxf2

Aperturas (I). Hechiceros del Tablero



Esta jugada, tratada adecuadamente por el blanco con Df3, traspone a la variante principal, pero si se acepta el caballo, se pierde. Veámoslo:

15.Rxf2 Dh4+ 16.Rf1 Axxh3 17.Ae3
[17.gxh3 Dxxh3+ 18.Re2 Tae8+
19.Rd2 Dh6+ 20.Rc2 Dg6+ 21.Dd3
Dxd3+ 22.Rxd3 Txe1] **17...Ag4**
18.Dd3 Tae8 19.Cd2 Ag3 20.Ac2
[20.Ce4 Axe1 21.Txe1 Txe4]
20...Dh1+ 21.Ag1 Axe1

3. Cómo combatir anti-Españolas

Julían Moreno, fuerte jugador juvenil madrileño y colaborador nuestro, como jugador de Apertura Española nos quiere mostrar cómo combatir alguna de las líneas que puede utilizar el negro para sorprender saliéndose de los caminos más conocidos. En esta ocasión elige la línea 3...f5, que desde el comienzo se nos antoja arriesgada. Dejemos que sea él, a través de sus análisis, quien nos muestre cómo luchar contra tales líneas.

Apertura Española C63

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 f5

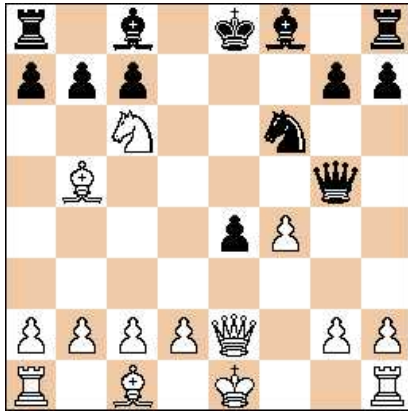


Esta variante de la española es bastante utilizada en semirrápidas. Sin embargo, en partidas lentas esta variante no se juega ni en broma. Todos los jugadores de españolas debemos saber cómo refutar esto.

4.Cc3 Es la mejor opción. **4...fxe4**
5.Cxe4 d5 [5...Cge7 Esta es una sugerencia de Fritz6. No viene en la enciclopedia. Pero en este caso la mejor respuesta es lo más enérgico que haya contra el negro. 6.d4 exd4 7.Cxd4 Cg6 (7...d5?? 8.Dh5+! g6 9.De5! dxe4 10.Cxc6 bxc6 11.Axc6+!+- Y se puede decir fin de partida.) 8.0-0 Ae7 9.Cf3 0-0 Norlin-Williams/cr 1969/1-0 10.Dd5+! Rh8 11.Ceg5 De8 12.Ac4! Axxg5 13.Axxg5!± Con ventaja de espacio y desarrollo; 5...Cf6 6.De2 d5 7.Cxf6+ (7.Ceg5!? Ad6 8.Cxe5 0-0 9.Cxc6 bxc6 10.Axc6÷ Poco claro, la estadística no indica nada. Puede que exista compensación.) 7...gxf6 8.d4 Ag7 9.dxe5 0-0 10.exf6 Dxf6 11.Dd1! Cd4 12.Dxd4 De7+ 13.Ce5 Axe5 14.Dxd5+ Rh8 15.Ae2 Ag4²; 5...Ae7 6.d4 exd4 7.0-0 d5 (7...Cf6 8.Cxf6+ Axf6 9.Te1+ Ae7 10.Cg5 0-0 11.Cxh7!!± Cañon) 8.Cg3 Ag4 9.h3 Axf3 10.Dxf3 Dd7 11.Cf5± Sijanovskij]

6.Cxe5 dxe4 7.Cxc6 Dg5 [7...Dd5?! Por lo que me han comentado jugadores de esta variante, merecería un signo de interrogación. 8.c4 Dd6 9.Dh5+ g6 10.De5+ Dxe5 11.Cxe5+ c6 12.Aa4 Ad6 (12...Ae6 13.b3!?N Ag7 14.Ab2± con un peón colgando) 13.Cxc6 Ad7 14.b3!±] **8.De2 Cf6 9.f4!**

Aperturas (I). Hechiceros del Tablero



9...Dxf4 [9...Dh4+ 10.g3 Dh3 11.Ce5+ c6 12.Ac4 Ac5 (12...Ae6 13.b3 Ac5 14.Ab2 0-0-0 15.0-0-0±) 13.d3 exd3 (13...Af5 14.Ae3 exd3 15.Axd3 Axe3 16.Dxe3 Cd5 17.Axf5 Dxf5 18.Dd3+-) 14.Cxd3+ Ae7 15.Ce5±] **10.Cxa7+** La enciclopedia recomienda Ce5, quien lo desee puede seguir los cauces del libro. No obstante esto incomoda más al negro. **10...Ad7 11.Axd7+ Rxd7** [11...Cxd7 12.Cb5 0-0-0 13.d4 Df6 14.Ae3 c6 15.Cc3 Ab4±] **12.Db5+ Re6 13.g3!±**



Y la pregunta del millón, ¿a donde va la dama?, si va a e5 se cambia y se saca el caballo. **13...De5 14.Dxb7 Ad6 15.Db3+ Dd5 16.Cb5** [16.Dxd5+? Cxd5 17.Cb5 Cb4 18.Rd1 Cxa2÷] **16...Ae5** [16...Dxb3 17.Cd4+±] **17.Dxd5+ Cxd5 18.a3±** ventaja clara del blanco