

**Clase: 1****Fecha: 15/9/2000****Título: Desarrollo****¿Qué verás en esta clase?**

- Una partida en la cual un GM de la talla del argentino Miguel Angel Quinteros es castigado con ejemplaridad por violar las normas elementales del desarrollo.
- Cómo el conductor de las piezas blancas, el GM norteamericano Walter Browne, aprovecha al máximo sus oportunidades haciendo todo lo contrario, es decir dando prioridad absoluta al desarrollo de sus piezas.
- El típico sacrificio oportuno que decide la lucha con brillantez
- Consejos generales para mejorar tu ajedrez

**Walter Browne (2575) - Miguel Angel Quinteros (2495)**

Hoogovens Wijk aan Zee (14), 1974

Defensa Siciliana [B52]

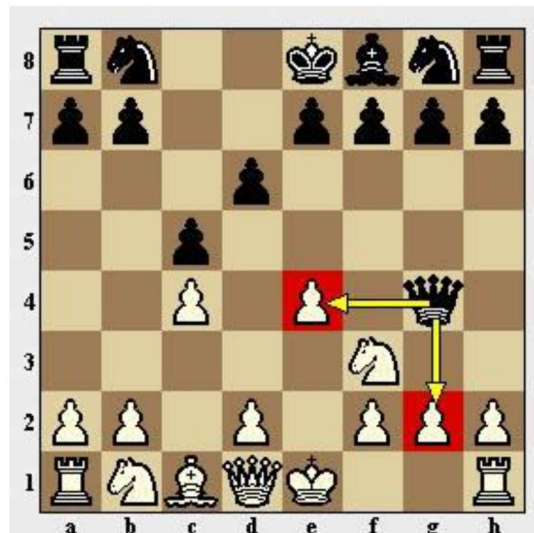
[Comentarios: Equipo técnico de EDAMI]

**1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.Ab5+ Ad7 4.Axd7+ Dxd7 5.c4** Las blancas decidieron evadir la famosa red teórica de la Siciliana y han planteado un sistema apacible, sin mayores pretensiones. ¿Estaremos en presencia de una partida aburrida? **Dg4** Pues no, definitivamente no. Esta jugada atrevida le imprime un curso vertiginoso a la partida.

**Las normas elementales**

Cuando enseñamos a las personas que dan sus primeros pasos en el ajedrez, hacemos siempre hincapié en el desarrollo de las piezas como norma básica. ¿Por qué un GM las pasa por alto? Por diversas razones, conceptos ultramodernos de aperturas, ganas de arriesgar, etc, pero hay también otra razón, a medida que aumentamos nuestros conocimientos tenemos tendencia a olvidar las cosas que nos enseñaron cuando eramos niños. **No, jamás, no**

**podemos pasar por alto las normas elementales. Aprenderlas hoy, recordarlas siempre.**



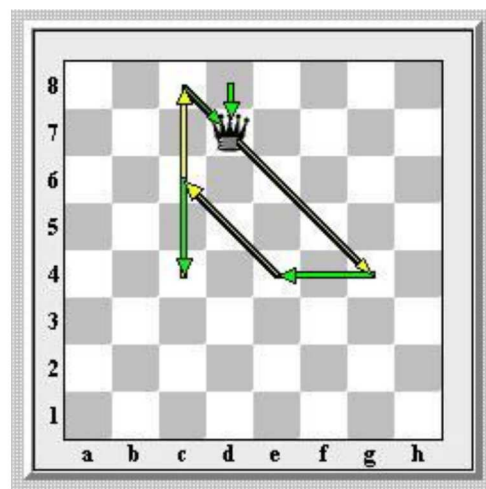
Esta jugada contradice los más elementales principios del desarrollo. En lugar de seguir movilizand las piezas, por ejemplo con 5...Cc6 o 5...Cf6, las negras se embarcan en una peligrosa aventura. Con su jugada de dama, ganan de modo forzado un peón, pero a cambio perderán tiempos de desarrollo. En general, es poco recomendable realizar estas incursiones de dama en fase tan temprana, y solo deben realizarse con un profundo conocimiento de causa (como hacía Bobby Fischer con su famosa variante del peón envenenado en la Siciliana: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.Ag5 e6 7.f4 Db6 8.Dd2 Dxb2). En tales casos es bueno estar seguro de que la posición en el centro tardará tiempo en abrirse. Es mucho más prudente asegurar un rápido desarrollo de piezas y **renunciar a la ganancia de material hasta que el desarrollo no esté asegurado.** **6.0-0** Naturalmente, las blancas no pueden evitar la pérdida de un peón, pues la dama negra realiza un doble ataque sobre g2 y e4, así que confían en obtener compensación. Su objetivo será desarrollar cuanto antes todas sus piezas, especialmente ganando tiempos al atacar a la dama negra. Por ello en este caso es preferible ceder el peón rey. **6...Dxe4?!**

**7.d4!** Muy buena jugada. El objetivo de las blancas es también abrir el centro, para que su ventaja de desarrollo sea decisiva. Cuando un bando tiene desventaja de desarrollo, debe procurar mantener la posición lo más cerrada posible, pues en ese tipo de posiciones la ventaja de desarrollo se deja sentir menos. De ahí que las blancas rompan en el centro. **7...cxd4**

**8.Te1** Aquí interviene otro factor importante. La columna "e" abierta, donde se encuentra el rey negro. Las blancas la ocupan, con ganancia de tiempo, y pronto surgirán detalles tácticos en ella. **8...Dc6?**

Las negras reinciden en el error. Por ganar otro peón colocan su dama en una posición donde puede ser atacada con ganancia de tiempo. Era mucho mejor [8...Dg4 ya que así las blancas no pueden tomar en d4 con el caballo sin cambiar las damas, y de otro modo no sería tan fácil desarrollar el Cb1. Probablemente las blancas deberían entonces jugar 9.Db3 o 9.Ca3] **9.Cxd4**

**Dxc4?!** Era más prudente rechazar el regalo del segundo peón con [9...Dd7 pero ya las blancas habrían logrado una ventaja importante. Por ejemplo, podrían continuar con 10.Cb5 poniendo de manifiesto lo que dijimos en el comentario de la jugada 8.Te1] **10.Ca3 Dc8 11.Af4** Cada jugada blanca desarrolla una pieza, ganando además tiempo con una amenaza (por ejemplo ahora amenaza ganar un peón con Axd6). La ventaja de desarrollo es tan grande que las negras apenas pueden ofrecer resistencia **11...Dd7** Aunque parezca increíble, al cabo de solo 11 movimientos, la dama negra se ha movido 7 veces. Observa el siguiente diagrama que muestra la ruta completa de sus andanzas.



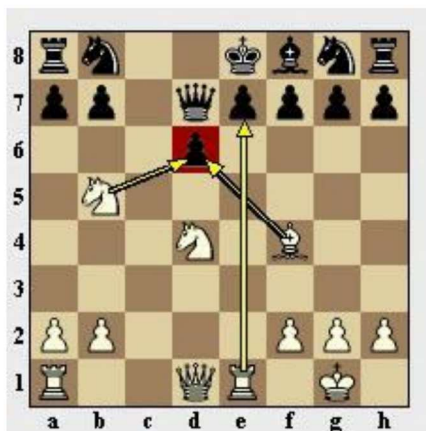
**El ataque cuando la ventaja de desarrollo es enorme.**

Cuando desbordamos a nuestro rival, cuando sus piezas están todavía sin desarrollar, es normal que podamos pasar a una fase decisiva del ataque. Es importante actuar con energía, si titubeamos y no jugamos con el vigor suficiente, entonces nuestro rival puede tener tiempo para desarrollar sus piezas y consolidar su posición.

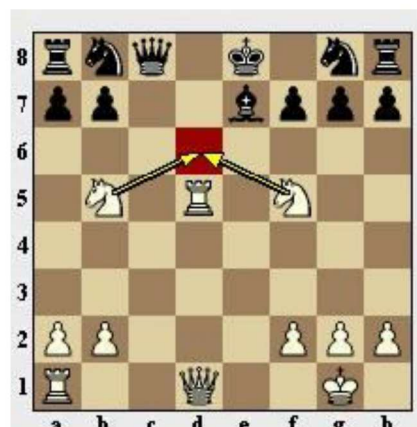
Observa la presente posición. Las negras no tienen ninguna debilidad estructural, sus peones están bien puestos, sus piezas en casillas normales, no hay ninguna en peligro, ni en casilla extravagante. ¿Qué ocurre? ¿Cuál es el mal que afecta a la posición de las negras? **La falta de desarrollo, sólo eso y nada más**, pero es un factor demasiado poderoso y así las negras serán barridas rápidamente del tablero.



## 12.Cab5



Con la evidente amenaza de rematar a su rival por medio de Cxd6+ **12...e5** Ahora las blancas tienen ocasión de poner en práctica un importante principio. Con una ventaja muy grande en el desarrollo, hay que tratar de encontrar una variante forzada para hacerla valer. Llega un momento en que hay que pasar a la búsqueda de soluciones concretas, pues si no la ventaja se iría esfumando a medida que las negras fuesen sacando piezas. La manera más directa es el sacrificio de material para abrir todas las líneas. **13.Axe5!** Aunque a primera vista parece un sacrificio difícil, en realidad no debe sorprendernos. Ninguna pieza menor de las negras está desarrollada y su rey se encuentra por supuesto en el centro. Motivos sobran para facilitar la puesta en práctica de una combinación directa. **13...dxe5 14.Txe5+ Ae7** [14...Ce7 falla por 15.Cf5 (15.Tc1 es también muy fuerte) 15...Dxd1+ 16.Txd1 y las negras pierden al menos una torre.; 14...Rd8 15.Df3 para seguir con Td1 deja a las blancas con un ataque arrollador. En tal caso debe observarse que mientras las blancas atacan con todos sus efectivos, las negras apenas tienen piezas preparadas para la defensa. El hecho de que las negras tengan ventaja material no tiene ninguna trascendencia.] **15.Td5!** Una jugada importante. La torre está indirectamente defendida (Cc7+) y las negras han de hacer jugadas únicas. **15...Dc8 16.Cf5!**



Creando amenazas concretas (Cd6+), cuya defensa impide a las negras realizar jugadas de desarrollo. Nótese que la jugada rutinaria [16.Tc1 permitiría a las negras realizar una buena jugada defensiva 16...Cc6] **16...Rf8 17.Cxe7 Rxe7 18.Te5+** [La continuación 18.Te5+ Rf8 19.Dd6+ Ce7 20.Dxe7+ Rg8 21.De8+ lleva al mate] **1-0**

## Conclusiones:

- **Recordar bien:** El desarrollo es fundamental, si quieres ser un buen ajedrecista, nunca olvides desarrollar bien tus piezas en la apertura.
- **Cuidado con las tentaciones:** Piénsalo bien antes de ir detrás de un peón en plena apertura, algunos de ellos suelen estar envenenados.