

CUADERNOS DE AJEDREZ

PMQVNT

Horacio Sistac

RSLWKZ

Aperturas

Contribución de **Oswaldo Di Diego**

Defensa Caro-Kann
Línea Principal
Variante del Cambio
Ataque Panov-Botvinnik

Historia

La **Defensa Caro-Kann**, hermana de la **Defensa Francesa**, es un serio intento de disputar el centro una vez que el blanco ha abierto con **1. e4**

Sabiendo que el primer jugador pretenderá instalar ambos peones centrales en d4 y e4, la idea del negro es llevar el peón dama a d5 en el segundo movimiento. Para ello, al igual que su hermana, busca darle soporte a este avance a partir de su primer movimiento (**1. e6** para el caso de la **Defensa Francesa**, **1. c6** para el caso de la **Defensa Caro-Kann**)

Podemos imaginar que en su concepción original la intención del negro es establecer una cadena de peones que se emplacen sobre las casillas blancas, pero con algunas ventajas y desventajas respecto de su hermana de origen galo: (a) el alfil dama no queda encerrado y (b) se le da acceso a la dama en la diagonal d8-a5, pero (c) no siempre es posible mantener un peón en el centro ni (d) evitar la pérdida de un tiempo en caso de contraatacar el centro avanzando nuevamente el peón alfil dama.

Sobre los orígenes de esta defensa se sabe que la primera partida registrada data del año 1856, aunque no precisamente por aquel a quien se le asigna su creación: el maestro vienés¹ Marcus Kann. Parece ser que, hacia

1886, la recomendó al maestro inglés² Horatio Caro, resultando de la conjunción de ambos apellidos la denominación de la defensa en cuestión.

Gozó de muy fuerte popularidad hacia el cierre del siglo XIX y hasta mediados del siglo XX pero luego fue perdiendo protagonismo paulatinamente. Quienes peinamos canas recordamos el ya olvidado libro del Gran Maestro holandés, el Dr. Max Euwe, quien fuera campeón del Mundo entre 1935 y 1937.

Baste sólo tener en cuenta que esta defensa formó parte del repertorio usual de jugadores de la talla de Capablanca, Tartakower, Botvinnik, Smyslov, Petrosian y muchos otros de no menor envergadura. Curiosamente, nunca figuró en el menú defensivo del gran Robert “Bobby” Fischer.

Podríamos decir que su retorno a la alta competencia, como sólida defensa, se produjo de la mano de quien también fuera Campeón del Mundo: Anatoly Karpov³ y, actualmente, se la suele ver en todo torneo de prestigio.

Nos proponemos en esta oportunidad tratar un ataque sumamente ilustrativo: **Ataque Panov-Botvinnik**, creado por el primero y magistralmente utilizado por el segundo. Hay quienes sostienen que los primeros análisis teóricos de este ataque pertenecen al danés Dr. Krause, los que se supone que encaró hacia 1910, aunque con justicia recibe el nombre de Panov gracias a las investigaciones que éste efectuara posteriormente.

A partir de este ataque, nos deleitamos con una variante poco usual pero sumamente bella e instructiva. Nos referimos a la **Variante Gunderam**, una variante menor –sin dudas– ante los planteos más teóricos que conforman el desafío del **Ataque Panov-Botvinnik**.

¹ En algunos textos el lector encontrará la versión de que su creador era el maestro húngaro Marcus Kann. No se preocupe, se trata de la mismísima persona, si bien Viena es la capital de Austria. Imaginamos que esta confusión puede tener lugar a partir de un hecho histórico: en esa época existía el Imperio Austro-Húngaro.

² Aquí si puede encontrar algún error. En muchos textos se lo menciona como de origen alemán, precisamente de la ciudad de Berlín. Esto es inexacto, pero lo cierto es que casi toda su carrera ajedrecística la desarrolló en esa ciudad.

³ Ello ocurrió entre 1975 y 1985 y luego fue Campeón del Mundo versión FIDE (cuando Kasparov y Short se separaron de FIDE) entre 1993 y 1999.

Planteo

El planteo general de la **Caro-Kann** nace de la siguiente secuencia:

	Blancas	Negras
1	e4	c6

Ahora, la decisión es del blanco. Resulta obvio que las negras golpearán el centro mediante **2. ... d5**, de modo que la decisión de la línea estratégica a seguir compete al primer jugador.

Del abanico de opciones factibles, mencionaremos las tres líneas principales:

- a) **Línea Principal:** 1. d4 ...
- b) **Variante Moderna:** 1. c4 ...
- c) **Variante de los Dos Caballos:** 1. Cc3 ...

Bajo la **Línea Principal**, largamente la más practicada, la secuencia natural es:

2	d4	d5
---	----	----

Diagrama 1

```

XABCDEFGHY
8rnlwkvt (
7pp+-pppp'
6-+p+-+-&
5+-+p+-+-%
4-+-PP+-+$
3+-+-+--#
2PPP+-PPP"
1RNvQLNR!
xabcdefghy

```

Nuevamente, corresponde al blanco decidir el curso de acción a seguir, a partir de lo cual existen un buen número de variantes, siendo propio mencionar las más importantes:

- a) **Variante Clásica:** 3. Cc3 ...
- b) **Variante del Avance⁴:** 3. e5 ...
- c) **Variante del Cambio:** 3. exd5 ...

De la **Variante Clásica**, también conocida como **Variante Capablanca**, se derivan, asimismo, varias líneas, las cuales –dadas sus entidades- adquieren el carácter de variantes en sí mismas como, por ejemplo, la **Variante**

Steinitz (conocida además como **Variante Nimzovitch** y, más tarde, como **Variante Smyslov**) y otras como la **Variante Bronstein-Larsen** y la **Variante Korchnoi**.

Ataque Panov-Botvinnik

Merece especial mención el ataque que nace de la **Variante del Cambio**, y que es objeto de nuestro artículo, el **Ataque Panov-Botvinnik**, conocido por su agudeza y agresivo planteo:

Este ataque se inicia con:

3	exd5	cxd5
4	c4	Cf6

Una de las alternativas, en lugar de mantener la tensión en el centro, es **4. ... dxc4**, dejando a las blancas con un peón en soledad pero permitiendo **5. Axc4 ...**, un rápido desarrollo de sus piezas y posibilidades de ataque sobre el flanco rey.

5	Cc3	e6
---	-----	----

Las negras cuentan aquí también con otras dos jugadas, **5. ... Cc6** y **5. ... g6**, aunque la más usual es la del texto.

Diagrama 2

```

XABCDEFGHY
8rnlwkvt (
7pp+-+pppp'
6-+-+pnl-+&
5+-+p+-+-%
4-+PP-+-+$
3+-N-+-+--#
2PP-+-PPP"
1R-vQLNR!
xabcdefghy

```

La línea general del **Ataque Panov-Botvinnik** seguiría, básicamente con la siguiente secuencia:

6	Cf3	Ae7
7	cxd5	Cxd5
8	Ad3	Cc6
9	0-0	0-0
10	Te1	Af6
11	Ae4	Cce7

⁴ Algunos textos la mencionan, también, como **Variante Tahl**.

Diagrama 3

XABCDEF GHY
 8r +l ♖ - t k + (
 7pp+ - ♟ppp'
 6- + - + p ♜ - + &
 5+ - + n + - + - %
 4- + - ♟L + - + \$
 3+ - ♞ - + N + - #
 2PP- + - PPP"
 1R- ♞QR- ♞ - !
 xabcdefghijklmnopghy

En este punto, las blancas tienen dos continuaciones que gozan de igual preferencia y que conducen, ambas, a situaciones de equilibrio.

Opción (a)

La primera de ellas pretende evitar la simplificación y plantear la lucha en esta misma etapa del medio juego. Su secuencia usual es:

12	Dd3	g6
13	Ah6	Ag7
14	Axg7	Rxg7
15	Ce5

Diagrama 4

XABCDEF GHY
 8r +l ♖ - t - + (
 7pp+ - ♟ppp'
 6- + - + p + p + &
 5+ - + n ♞ - + - %
 4- + - ♟L + - + \$
 3+ - ♞NQ + - + - #
 2PP- + - PPP"
 1R- + - R- ♞ - !
 xabcdefghijklmnopghy

Opción (b)

En esta segunda opción, las blancas ubican la dama de forma que se ejerce presión adicional sobre el caballo en d5. Corrientemente, en esta línea se provoca la simplificación y todo se orienta hacia el final. Buen número de partidas dentro de esta línea concluyen en tablas.

12	Ce5	g6
13	Ah6	Ag7
14	Axg7	Rxg7
15	Df3	b6

Diagrama 5

XABCDEF GHY
 8r +l ♖ - t - + (
 7p- + - ♟ppp'
 6- ♟- + p + p + &
 5+ - + n ♞ - + - %
 4- + - ♟L + - + \$
 3+ - ♞ - + Q + - #
 2PP- + - PPP"
 1R- + - R- ♞ - !
 xabcdefghijklmnopghy

La simplificación a la que nos referimos se logra mediante: **16. Axd5 Cxd5, 17. Cxd5 Dxd5, 18. Dxd5 exd5.**

Una variante inusual: Gunderam

Le presentamos al lector una partida bellísima que nace de un desvío del ataque que acabamos de analizar. Se trata de la **Variante Gunderam**, la cual se produce a partir de:

5	c5
---	----	------

Diagrama 6

XABCDEF GHY
 8r ♟l ♖k ♜ - t (
 7pp+ - ♟ppp'
 6- + - + - ♟ - + &
 5+ - ♟p + - + - %
 4- + - ♟ - + - + \$
 3+ - + - + - + - #
 2PP- + - PPP"
 1RN ♞ ♞L ♞NR!
 xabcdefghijklmnopghy

En palabras de I.A. Horowitz⁵: “Con un oportuno c5 ..., el blanco puede obtener una promisoría mayoría de peones en el flanco de dama. El negro debe enfrentar esta estratagema con e5 en el momento exacto o su juego se desmorona. No es necesario decir que este tipo de partida es altamente combinativa y que ambos jugadores deben mantenerse constantemente alertas o sufrir nefastas consecuencias.”

Precisamente, esta explícita recomendación de Horowitz, respecto del momento pre-

⁵ Ches Openings: Theory and Practice. Simon & Schuster, New York, 1964.

ciso para mover el peón rey hacia la disputa del centro y como antidoto a esa pretendida supremacía de peones en flanco dama, en opinión de otros expertos es precisamente ahora y sin timidez.

5	e5
6	Cc3

Obsérvese que si **6. dxe5 Ce4, 7. b4 a5** y la supremacía de peones en el flanco dama queda diluida, con preferible posición para las negras.

La continuación más lógica sería:

6	exd4
7	Dxd4	Cc6
8	Ab5	Ae7!



Esta última jugada de las negras es el prelude de la idea central del segundo jugador. Luego de **0-0 ...**, una jugada de desarrollo, obliga a la dama a volver a moverse, ganándose un tiempo en una posición abierta, o a cambiar el alfil sito en b5.

Hermosa partida por correspondencia

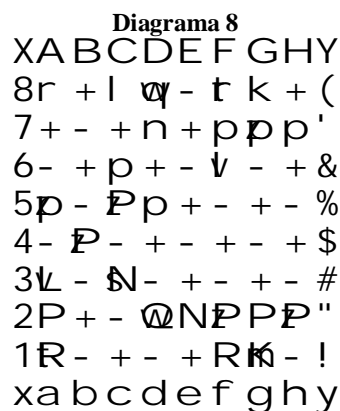
En 1994, los señores Hemming y S. Williams disputaron una partida plena de golpes tácticos a cargo de las negras. Partiendo de la posición del **Diagrama 7**, el juego siguió:

9	Cge2	0-0
10	Axc6	bxc6
11	0-0	Cd7

Como se aprecia, la posición de las negras es preferible, ya que comienza a obligar a las blancas a efectuar acciones defensivas.

12	b4	Af6
13	Dd2	a5

14	Aa3
----	-----	------



Aunque tentadora, **14. b5 ...** no resultaría todo lo que luce a causa de **14. ... Cxc5, 15. Aa3 d4. 16. Axc5 dxc3** y la torre amenazada queda a salvo mientras que se ha logrado pasar peligrosamente un peón.

14	Ce5
15	Tfd1

El negro cuenta con multiplicidad de amenazas como, por ejemplo, **.... Ce4** tocando simultáneamente a la dama y al alfil, obligando a la dama a retroceder a c1 interrumpiendo la conexión entre ambas torres. De igual forma, si en vez de **15. Tfd1 ...**, el blanco hubiese empleado la otra torre (**15. Tad1 ...**), vendría la inmediata **15. ... Aa6**, a cambio de lo cual el Sr. Williams continuó:

15	Ag4
16	Dc1

La situación de las blancas comienza a ser crítica. No pueden **16. f3 ...** a causa de **16. ... Axf3!** y, obviamente, tampoco **17. gxf3 ...** ya que sobrevendría el jaque doble de caballo ganando la dama.

Combinaciones tácticas de alto voltaje

Lo que continuó es una bonita serie de combinaciones tácticas, dignas del Cuadro de Honor, que el Sr. Williams concretó magistralmente:

16	Te8
17	f3	Cxf3+
18	gxf3	Axf3
19	Dd2	Dd7
20	Cg3	Dh3
21	Aband.	



El Sr. Hemming no tenía otra alternativa más que hacer abdicar a su monarca. Sin dudas, la amenaza inminente es **21. Ad4+** y mate en pocas jugadas más.

De nada serviría **21. Df2** a raíz de **21. Te1+**. No hay alternativas para el blanco ya que está perdido en cualquiera de las opciones.

Por ejemplo, si (a) **22. Dxe1 Dg2++**, (b) si **22. Txf1+ Ad4** ganando la dama y la partida, y (c) **22. Cf1 Txf1+**, **23. Dxf1** (no **23. Txf1** que nos llevaría a la segunda opción) **Dg4+!**, **24. Rf2 Te8!** (tomando la columna e), **25. Dg1 Ah4+**, **26. Rf1 Dh3+** (también **26. Ae2+**) y mate a la vista.

Realmente, una bella partida que nace de una variante poco usual pero, no por ello, menos instructiva, tanto para el aficionado como para el jugador de clase.

Medio Juego - Táctica

Ataque Kamikazee

En nuestra última entrega le habíamos dejado un desafío que nos despertaba memorias del tiempo de los románticos pero que pertenecía al ajedrez de alta competencia en una partida disputada en Octubre de 2007. ¡Hace menos de un año!

La mencionada partida, que protagonizaron los GMs Michal Krasenkow y Hikaru Nakamura, tuvo lugar en el Torneo de Barcelona Casino.

Se había tratado de una **Apertura Inglesa** y, tras 21 jugadas, habían arribado a la posición que recordamos seguidamente:



**Krasenkow-Nakamura
Barcelona Casino (2007)
Juegan las negras**

Era el turno del jugador nipón⁶, quien sorprendentemente entregó la dama:

21	Dxf2+
-----------	------	-------

Nos atrevemos a imaginar la estupefacción del fuertísimo jugador polaco ante tremendo sacrificio de Nakamura, un sacrificio que, usando a la dama como Kamikazee -en honor a la sangre de su autor-, se lanza sobre la torre de control de un poderoso portaviones a velocidad de crucero.

Sin dudas, y mas allá de los efectos tácticos que analizaremos, Nakamura logró generar, en su adversario, el terror psicológico suficiente como para anular toda su capacidad de defensa, tal como acontecía con las tripulaciones de la flota naval estadounidense durante el final de la Segunda Guerra Mundial.

La partida prosiguió con:

22	Rxf2
-----------	------	------

Queda claro que si **22. Rh1 Dxf6** recuperando la pieza y quedando con una posición fenomenal. No se podría **23. Axc6** a raíz de **23. Dxc6+**, **24. Rg1** y **24. Ac5+** declarando el principio del fin.

Por lo tanto, comienza la procesión del rey blanco.

22	Ac5+
23	Rf3

⁶ Un lector nos aclara que Nakamura es norteamericano de origen japonés. Agradecemos mucho esta aclaración que nos permite corregirnos y ser precisos en la información que brindamos.

El portaviones navega a la deriva

La fortaleza flotante está mortalmente herida. Su capacidad de reacción casi anulada.

En verdad, si en lugar de **23. Rf3** iniciando el camino de la peregrinación, Kasenkow hubiese respondido **23. Rf1** tampoco habría mucho que hacer. Por ejemplo, si **23. c3+!** **24. Te2 c2!**, **25. Dxc2 Axe2+**, **26. Re1 Ad3+**, **27. Rd1 Axc2+**, **28. Rxc2 Txf6** y las negras conservan una ventaja de material que resulta decisiva.

Tampoco serviría **23. Ad4** a causa de **23. Axd4+**, **24. Rf3 Tf6+**, **25. Rg4 Ce5+**, **26. Rg5 Ac8!** dejando a las blancas sin chances de defensa, como veremos en la línea que siguió en la partida viva.

Por lo tanto, la única opción es mandar al rey a la deriva.

23	Txf6+
24	Rg4	Ce5+

Diagrama 11

```

XABCDEFGHY
8- +- +r +k + (
7+- +- + ppp'
6l +- +- t - + &
5p - v - n - + - %
4- + p + - + K + $
3+ - +- + - P - #
2P + - N - + L P "
1+ R + QR - + - !
xabcdefghy
    
```

Aquí, Krasenkow tenía dos opciones: la primera, **25. Txe5** como desesperado intento de mantener la nave a flote, pero **25. Ac8+** provoca la explosión de calderas del portentoso portaviones. Seguiría **26. Tf5 Axf5+**, **27. Rh4 Th6+**, **28. Rg5 Ac8** y el mate no tardará en llegar.

La segunda opción es la que adoptó Krasenkow en la partida pero que, como veremos, poca resistencia pudo ofrecer para evitar el hundimiento de su nave:

25	Rg5	Tg6+
26	Rh5	f6
27	Txe5	Txe5+
28	Rh4	Ac8!!
29	Aband.	

Diagrama 12

```

XABCDEFGHY
8- +l + - +k + (
7+- +- + - p p'
6- +- + - p r + &
5p - v - t - + - %
4- + p + - + - K $
3+ - +- + - P - #
2P + - N - + L P "
1+ R + Q + - + - !
xabcdefghy
    
```

Hundido. Las averías ya eran muy profundas. Ni siquiera el intento **29. g4** serviría a consecuencia de **29. Af2+**, **30. Rh3** y un doblete de mates: **30. Th6++** o, también, la elegante **30. Th5++**.

Verdaderamente, una joya del ajedrez moderno. ¡Y pensar que algunos dicen que la modernidad del ajedrez lo ha hecho aburrido!

El "Ajedrezómetro"

En el Torneo de Ajedrez Rápido de Moscú, celebrado el año 2007, confrontaron los Grandes Maestros Shakhriyar Mamedyarov y Boris Savchenko. Tras 24 movidas arribaron a la siguiente posición:

Diagrama 13

```

XABCDEFGHY
8r +l + n t k + (
7+ p + - + p + - '
6p + - p - + - + &
5+ - + P P - P Q %
4P + p + - + - p $
3+ - N - v - + P #
2- P - + - + L + "
1R - + - + R + K !
xabcdefghy
    
```

Mamedyarov-Savchenko
Blitz, Moscú, 2007
Juegan las blancas

Le proponemos que juegue con la precisión con que lo hizo Mamedyarov, donde le asignaremos diferentes puntajes a cada una de las 5 jugadas restantes, tal como lo hicéramos con un ejemplo de Schlechter en nuestra última entrega.

A propósito, un lector y amigo propuso un bautizo para este tipo de ejercicios tácticos: el “ajedrezómetro”. Nos gustó y lo adoptamos.

Le recordamos las reglas de esta ejercitación.

- (a) Trate de mirar bien la posición antes de iniciarla (si es posible, despliegue las piezas sobre el tablero).
- (b) Piense en la jugada que hizo nuestro profesor de turno y, luego, chequéela con la que efectivamente hizo, la cual consta inmediatamente a continuación.
- (c) Adiciónese los puntos que le indicamos ante cada acierto.
- (d) Finalmente, verifique la totalidad de puntos que haya obtenido y compare su nivel de juego con la tabla que incluimos al final: nuestro “ajedrezómetro”.
- (e) Eso sí: no se haga trampa. ¡No la necesita!

¿Está listo? Comencemos.

.....

	Blancas	Negras
25	Tae1

Seguramente, esta jugada no es una sorpresa para Ud. Si coincidió con el GM Mamedyarov, anótese los primeros 2 puntos. La idea está clara: esa dama nos molesta para producir la ruptura y controlar la columna e.

¿Qué pensó en **25. Tfe1?** Bueno, debería restarse algunos puntitos ya que la idea de ganar la columna e es crítica, pero no abandonando la columna f controlada por esa torre.

Savchenko contestó:

25	Dg3
26	¿?

Vamos a la siguiente, pero no se olvide por qué jugamos lo que ya jugamos.

.....

Mamedyarov, y más tratándose de una partida rápida, no dudó. Jugó:

26	e6
----	----	------

Si ésta era la jugada que había seleccionado para continuar, anótese otros 2 puntos.

¿Recuerda lo que dijimos de la ruptura?

Bueno, no se trataba precisamente de romper mediante **26. exd6** que hubiese resultado inocua a causa de **26. Cxd6**. En cambio, la movida del texto obligó a Savchenko a una decisión crítica.

Por ejemplo, si **26. fxe6, 27. Dg6+ Cg7, 28. Txf8+ Rxf8, 29. Tf1+ Cf5, 30. Ce4! De5, 31. dxe6 Dg7** y **32. Txf5+** contando los segundos de vida del monarca negro.

Savchenko no entró en esta línea sino en la siguiente:

26	f5
27	¿?	

Aquí, la diversidad de opciones que Ud. tiene es fenomenal. Todo parece ser bueno para las blancas, pero hay una jugada, solo una, que acorta todos los caminos.

.....

Seguramente la vió, y si es así, anótese 3 puntos.

27	Ce4!	De5
----	------	-----

Queda claro **que 27. fxe4** es letal. Le seguiría **28. Txf8+ Rxf8** y **30. Df7++**.

Lo que continúa es muy sencillo.

.....

Sin dudas jugó como Mamedyarov. Súmese otros 2 puntos.

28	Cf6+	Cxf6
----	------	------

Como broche de oro piense en la última jugada.

.....

Por esta, sólo súmese 1 punto.

29	Dg6+	Aband.
----	------	--------

¿Puede que haya pensado en **29. Txe5?** Por favor, no nos lo diga.

"Ajedrezómetro"	
Puntaje	Categoría
10	Anótese en el Abierto de Moscú.
7-9	Muy buen nivel, Maestro.
4-6	Bueh!!
1-3	¿Qué tal si volvemos al principio?
0	No se enoje, pero le hace falta teoría.

Finales

Castillos e Infantería

Algunos lectores nos piden un final de torres y peones. Es un orgullo para nosotros, en esta entrega, poder complacerlos con un bonito ejemplo de esta temática.

Se trata de una posición a la que arribaron Simon Alapin y Amos Burn en Kongress, en Agosto de 1887, tras 67 jugadas de ambos lados.

Diagrama 14

```

XABCDEFGHY
8-+-+r+-+(
7kp+-+-'
6-+p+-+P&
5p-Pp+-K-%
4-+-+R-+$
3+-+-+--#
2-+-+-+--"
1+-+-+--!
xabcdefghy

```

**Alapin-Burn
Kongress, 1887
Juegan las blancas**

Era el turno de Alapin. Como se puede apreciar, contaba con dos peones menos, inferioridad material que –a no ser que medie una acción contundente o una extraña situación– suele considerarse una desventaja decisiva en esta fase de la partida.

Tal es el caso. La amenaza de coronación de peón torre blanco es inminente, pero requiere apoyo. Por su lado, el avance del peón torre negro está controlado por la torre en f4, pero la situación se complica en caso de que el rey negro pueda desplazarse a a6 primero y a b5 luego.

En definitiva, el negro –haciendo uso de su ventaja material– planea: (a) avanzar su rey para dar protección a su peón torre y atacar

al peón alfil blanco, mientras (b) se dispone a sacrificar su torre a fin de que el peón blanco libre no corone. En su mente, se trataría de hacer valer 4 peones (a lo sumo 3) contra una torre.

Claro, ¿no? Pero no contaba con el plan de las blancas. Veamos cómo se resolvió la primer parte del plan de las negras.

	Blancas	Negras
68	Rg6	Th8
69	Rg7	Txh6
70	Rxh6	Ra6
71	Rg5	Rb5

Diagrama 15

```

XABCDEFGHY
8-+-+--+(
7+p+-+-'
6-+p+-+&
5pkPp+-K-%
4-+-+R-+$
3+-+-+--#
2-+-+-+--"
1+-+-+--!
xabcdefghy

```

Hasta aquí, las negras han llevado su plan a la perfección. Entonces, ¿Cuál era el tan temido plan de las blancas? Pues bien, se lo revelamos: atacar la cadena de peones por la base.

72	Tf7	Rxc5
-----------	-----	------

Seguramente se preguntará: ¿pero en qué cambia el plan de las negras? Tienen tres peones contra torre. Deberían asegurarse al menos las tablas.

Pero no. Sus peones han quedado desconectados. El peón torre será fácil captura para la torre y los peones que corren por las columnas c y d pueden ser frenados por el rey blanco que se ha acercado.

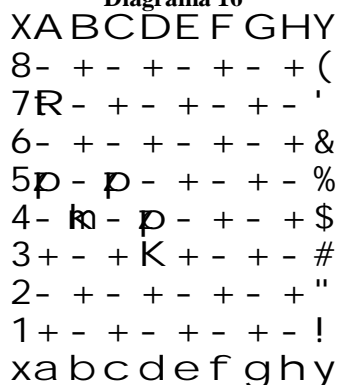
La opción **72. b6** tampoco evita la desconexión a que nos referimos. Luego de **73. cxb6 Rxb6, 74. Rf4 c5, 76. Re3** nos llevaría a posiciones similares a las que veremos más adelante y que resultan todas ganadoras para el blanco.

73	Txb7	d4
-----------	------	----

Tal vez, **73. a4** ofrecería mayor resistencia pero ifualmente sería insuficiente. Le seguiría: **74. Rf4 d4, 75. Re4 Rc4** y **76. Ta7** asegurándose el primer peón. Si luego, por ejemplo, **76. c5, 77. Txa4+ Rc3, 78. Ta3+ Rb4, 79. Td3** y en poco tiempo más caen todos los peones.

74	Rf4	Rc4
75	Re4	c5
76	Ta7	Rb4
77	Rd3

Diagrama 16



Como se aprecia, el plan que ha funcionado es el de las blancas. La desconexión de la cadena de peones del negro obliga a su rey a estar en la misa y en la procesión, en la defensa y en la creación. Las blancas han logrado el cometido que mencionáramos: (a) la torre hará fácil captura del peón torre, en tanto (b) el rey, propiamente emplazado, frenará a los peones c y d.

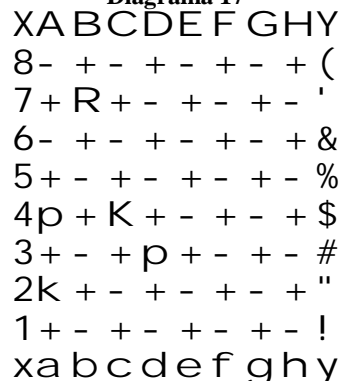
Maniobras de cierre

Era el turno de Burn. De nada le servía **77. Rb5** ya que luego de **78. Tb7+** quedaría copada la columna y la inconexión de peones ser haría más evidente. Por ejemplo, si **78. Ra6, 79. Tb1** y caerían todos los peones. Lo mismo si **78. Rc6, 79. Tb1 Rd5, 80. Ta1 c4+, 81. Rd2** y en la próxima se captura el peón torre sin otra esperanza para las negras que el cadalso.

Burn hizo un último intento siguiendo sus planes originales, pero resultaron infructuosos:

77	a4
78	Tb7+	Ra3
79	Rc4	Ra2
80	Rxc5	d3
81	Rc4!

Diagrama 17



A esta altura, Burn parece querer provocar el ahogo de su propio rey pero tiene, frente a sí, nada menos que a Simon Alapin, garantía de que ello no ocurrirá.

Obsérvese la calma con que desplazó su rey a c4. Por supuesto, si **81. d2, 82. Td7** abriéndose tres alternativas:

- (a) **82. a3!** (buscando **83. Rc3?? d1(D)!!** y **84. Txd1** ahogando al rey negro), **83. Txd2+ Rb1, 84. Rc3 Rc1** y **85. Ta2 ...** preparando la captura del último soldado y las maniobras de mate.
- (b) **82. Rb1, 83. Txd2 Ra1** (si **83. Rc1** estaríamos en algo similar a la opción anterior), **84. Rc3 Rb1, 85. Rb4 Rc1** y **86. Ta2** con los mismos efectos mencionados en (a).
- (c) **82. Ra1, 83. Rb4** parece la mejor (también se puede **83. Txd2**) ya que no hay salvación para ambos peones ni esperanza de ahogo.

Ultimos manotazos (y no del ahogado)

Burn insistió, desesperadamente, en llevar su rey al ahogo aún en una posición desesperanzada. Es notable. En los tiempos modernos ya hubiese ocurrido el abandono del negro.

Mas allá de la hidalguía de aquella época en que se reconocía la finura y la belleza de una combinación, motivo por el cual –en muchas ocasiones- aún sabiéndose perdido se continuaba la partida en un caballeroso gesto a los fines de que quedase plasmada para la historia, no parece ser éste el caso. Nos inclinamos, mas bien, por pensar que se trató de un empecinamiento de Amos Burn que una gentileza para las memorias del ajedrez.

Lo que sigue no son los últimos manotazos del ahogado, como reza el dicho popular, sino los manotazos para ahogarse. Creemos que el aficionado puede extraer valiosas conclusiones de estas últimas instancias de la partida.

81	a3
82	Rxd3	Ra1
83	Rc3	a2

Ahora, el monarca de color se ha encerrado a sí mismo, resultando imperioso para las blancas, entonces, quitar la torre de la columna b. Ello fue lo que ocurrió en la partida.

Pero, ¿qué hubiese sucedido si, en lugar de **83. a2**, el negro hubiese jugado **83. Ra2**? Simplemente, **84. Ta7 ...** hubiese bastado.

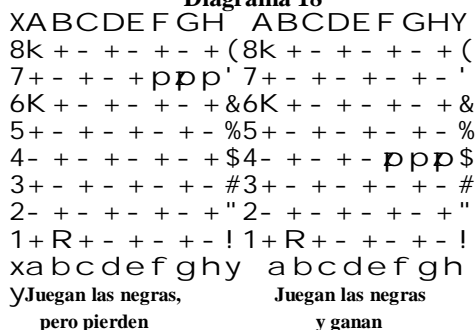
84	Tf7	Rb1
85	Tf1++	

Instructivo final que nos deja una lección importante: es sabido que tres peones le darán dura batalla a una torre y que, en ocasiones, la vencerán, pero es necesario que estén unidos. De lo contrario, son muy vulnerables.

Desafío de finales

Le dejamos un pequeño desafío de finales en dos posiciones donde deben luchar una torre contra tres peones. Es el turno de las negras y verá que, en el primero ganan las blancas pero en el segundo ganarán las negras.

Diagrama 18



Nos despedimos hasta el próximo mes con el firme compromiso de incorporar a nuestros **Cuadernos de Ajedrez**, temáticas relativas a la **Estrategia**. Debemos disculparnos de no haberlo podido hacer en esta entrega.