

CUADERNOS DE AJEDREZ



Horacio Sistac



Aperturas

Defensa Francesa Variante del Avance

Historia

Introdujimos a la **Defensa Francesa** en el primer año de vida de *Cuadernos de Ajedrez*, y lo hicimos a través de su **Línea Principal** pero abordando el agudo **Ataque Chatard-Alekhine**.

Desde entonces no hemos vuelto a ella a pesar de que es un clásico en la práctica habitual del ajedrez de elite. En esta oportunidad pretendemos retornar a su análisis a través de una de las líneas que se ha puesto nuevamente de moda: la **Variante del Avance**.

Nos abstenemos de repetir su historia (lo que el lector podrá encontrar en la edición número 7 de *Cuadernos de Ajedrez* que se editara en Julio de 2008) y resumiremos, apenas, los conceptos de base de esta defensa que fueran explicitados en aquella oportunidad.

Enrolada dentro de las defensas de orden cerrado, la **Defensa Francesa** gesta una suerte de fortaleza, que impide al blanco grandes hazañas para intentar su asalto, aunque conmina a sus propias fuerzas a una suerte de encierro, en especial al famoso **Alfil de la Francesa** que sufre verdaderas penurias para entrar en juego.

Filosóficamente, el negro planteará sus acciones en el flanco de dama, por lo cual le resulta imprescindible provocar la ruptura del centro, en algún momento, mediante la movida ... **c5**, razón por la cual el emplazamiento del caballo en la casilla c6 es prácticamente un pecado capital. Por esta misma razón, y salvando algunas contadas variantes, ese mismo caballo suele emplazarse en el escaque d7, desde el cual da también soporte al pretendido avance de peón.

En general, las blancas gozan de ventajas espaciales pero, como hemos afirmado, el asalto a la fortaleza negra no es de fácil concreción.

En la **Defensa Francesa**, los oponentes suelen concentrar sus esfuerzos estratégicos, como sabemos, en el control de la casilla d4, una cuestión que se hace más evidente en el caso de la **Variante del Avance**.

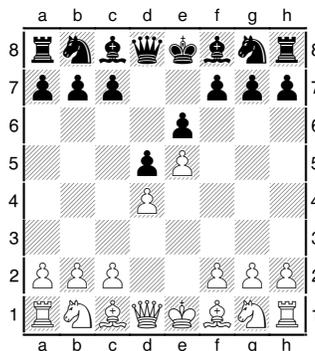
En efecto, la **Variante del Avance**, objeto del presente análisis, lleva el peón rey blanco a la posición e5 rápidamente, mientras que todas sus restantes parientes suelen hacerlo (cuando no lo han cambiado por el peón dama negro) en etapas posteriores y con el fin de ganar un tiempo atacando al caballo que se emplaza en f6. Tal es el caso del **Ataque Chatard-Alekhine** que estudiáramos tiempo atrás.

Planteo

El planteo inicial de la **Defensa Francesa, Variante del Avance** es el siguiente:

	Blancas	Negras
1	e4	e6
2	d4	d5
3	e5	...

Diagrama 1



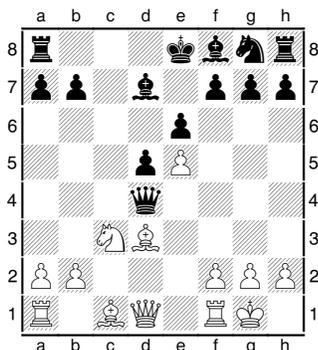
Como ya hemos anunciado, existe una movida crítica que deben practicar las negras, ¡y éste es el momento!

3	c5
---	------	----

Hasta aquí, sólo movimiento de peones y el primer anuncio de que la batalla circulará alrededor del punto d4. Las dos siguientes juga-

Este cambio en la secuencia tradicional de la variante es conocido como **Gambito Milner-Barry**. Ciertamente ceden un peón luego de 6. **Db6**, 7. **0-0 cxd4**, 8. **cxd4 Cxd4**, 9. **Cxd4 Dxd4** (ya sin el peligro del jaque que deja la dama a su suerte), 10. **Cc3** arribándose a la siguiente interesante posición.

Diagrama 3



Como todo gambito, la entrega de un peón no es gratuita¹ y mucho menos dos. Si, por ejemplo, 10. **Dxe5**, 11. **Te1 Db8** (lo mejor), 12. **Cxd5** recupera mucho más que un peón, ya que la ventaja de desarrollo de las blancas está fuera de cuestión.

Entonces, ¿cuál es el antídoto contra este gambito? La simple 10. **a6!** previene **Cb5** y, refrenando su apetito, prepara mucho más. Luego de 11. **De2 Ce7**, 12. **Rh1** (preparando **f4**) **Cc6**, 13. **f4 Ac5!** con lo cual las negras tienen una excelente posición y la iniciativa.

Partida del alto voltaje táctico

Aportamos al lector una partida que es un verdadero ejemplo del espíritu temático que hemos esbozado en los párrafos previos, una partida cuyo voltaje táctico es extremo por donde lo miremos y en el que ambos contendientes, aún con jugadas arriesgadas, propusieron su máximo en consistencia con las ideas que los impulsaban.

Nos referimos a la partida que disputaron Grischuk y Gulko en el Torneo de Ebsjerg del año 2000. Partimos de la posición del **Diagrama 2**.

10	Tc8
11	Rh1

¹ Bien sabemos que un gambito implica el sacrificio de un peón a cambio de un tiempo que mejore el desarrollo de nuestras propias piezas.

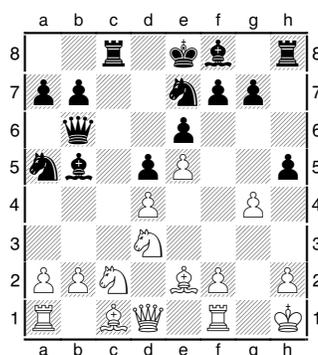
Byron Jacobs asevera que “*Esta era una nueva movida. 11. a3*, *11. h4 h5*, *12. Ag5*... e, incluso, *11. g4!?* eran bien conocidas.”² Agregamos, de nuestra propia cosecha, que no comprendemos mucho su razón, aunque adivinamos su aspiración.

11	Ca5
12	g4

¡Comienza el show! Mientras las negras abordan el flanco de dama, las blancas apuran el arriesgado ataque en el flanco de rey.

12	Ce7
13	Cfe1!?	Ab5
14	Cd3!	h5!?

Diagrama 4



Tal como anunciáramos al expresar la ideas temáticas de esta variante, la agresiva **g4**, que aprovecha que las negras dejarán su rey en el centro ya que no arriesgarán el enroque corto, encuentra contrajuego en su propio flanco mediante **h5** con el concepto, a cargo del segundo jugador, de abrir la columna “h” y, abandonando el flanco dama, trasladar sus fuerzas al ala contraria, una tarea nada fácil de llevar a cabo.

15	gxf5	Cf5
16	Ae3	g6?!
17	hxg6	fxg6
18	Tg1	Dc7

Aquí comienzan a apreciarse las intenciones del negro. Esta última jugada de las negras pretende trasladar la dama hacia el flanco rey. Las blancas, sin abandonar sus propios planes, responderán en defensa inmediatamente, no sólo del caballo doblemente atacado sino para situarlo en f3 en protección del peón “h”, para luego continuar con aquellos planes.

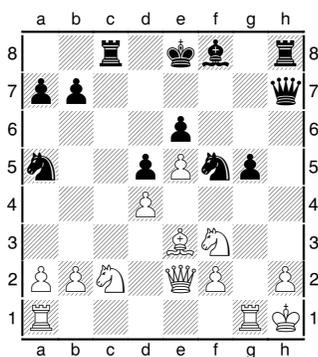
² *Starting Out: The French*, Everyman Chess plc, Londres, 2002.

19	Cde1
----	------	------

Dudosa, por los motivos explicados y sólo si las blancas se conformasen con tablas, era **19. Tc1?!**, a raíz de **19. Dh7**, **20. Tg2 Ch4**, **21. Tg3** (nunca **21. Tg4** a causa de **21. Cf3!** que promete un mate inolvidable) **Cf5** y el empate arribaría por repetición.

19	Axe2
20	Dxe2	Dh7
21	Cf3	g5

Diagrama 5



Esta última movida de las negras no tiene ninguna inocencia. Su intención no solamente es incomodar al caballo instalado en f3 sino, mucho mejor aún, es continuar con **Txc2**, **Dxc2 Cg3+!** y conquistar la dama rival.

22	Tg2!	Ch4
----	------	-----

Aunque luzca igual, ya no sirve **22. Txc2** a causa de **23. Dxc2 Cg3+** y luego de **24. fxc3** la dama cuenta con la protección de la torre recién desplazada.

23	Cxh4?!	Txc2!
24	Db5+

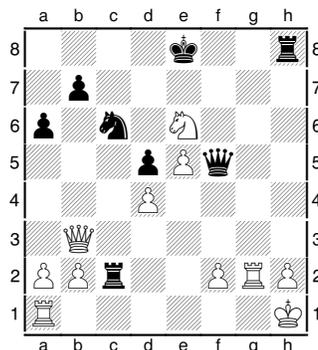
Mortal jaque que frena los intentos tácticos de las negras.

24	Cc6
25	Cf3	Ah6!
26	Axg5	a6?!
27	Db3	Axg5
28	Cxg5	Df5
29	Cxe6!

La posición de las blancas, que se exhibe en el diagrama que sigue, es ya muy superior. Aquel jaque, aprovechando que el rey no tenía protección en ninguno de los enroques, terminó

siendo la clave del desbarajuste de los planes negros.

Diagrama 6



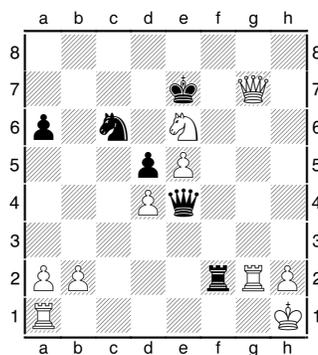
Las blancas ganan un peón pero, más importante aún, amenazan un jaque doble en g7 o, mínimamente, obtener la calidad si **29. Dxe6** con **30. Dxc2**

29	Re7
30	Cg7	De4

La clavada de la torre blanca es un noble intento de las negras, pero ya adolecen de los tiempos necesarios para hacerla prevalecer.

31	Dxb7+	Rf8
32	Ce6+	Re8
33	Dc8+	Re7
34	Dxh8	Txf2
35	Dg7+	Aband.

Diagrama 7



Hermosa partida que describe los esquemas conceptuales que esbozamos al describir el espíritu que impulsa a cada contendiente en esta variante. Para el caso, la victoria fue de las blancas que, tras el jaque, obligaron a las negras a resignarse ya que si **35. Rxe6**, **36. Dg6+** sería conclusiva. En efecto, si **36. Dxc2**, **37. Txc2** y si **37. Rd7** (tratando de conservar material), **38. Td6+ Rc7** y **39. Tc1**

.... les aseguraría a las blancas la captura del caballo y una torre (además de tres peones) de ventaja.

Estrategia

Materialismo en ajedrez³

En reiteradas oportunidades, hemos insistido en que la gula, pecado capital como pocos, arrastra a males mayores que la indigestión. Esta aseveración la hemos manifestado, primordialmente, al referirnos a cuestiones tácticas, pero su validez no escapa a los conceptos estratégicos.

Ya el MF Alfredo Roca en su artículo de cierre del año 2009 nos ilustró magníficamente acerca del valor relativo de las piezas, ese teórico valor cambiante que –lejos de ser absoluto– nos refiere a la verdadera utilidad de cada pieza en la particular situación en que se encuentre y en su poder de acción al momento en que sea necesaria. Recomendamos al lector repasar el capítulo de **Estrategia** de **Cuadernos de Ajedrez #24** (Edición de Diciembre 2009) en el que pudimos apreciar que el sacrificio posicional de una dama por dos piezas menores terminó valiendo más que todo el arsenal rival, por cuanto aquél apenas podía moverse.

Dicho de otra manera, la diferencia material en ajedrez suele marcar una superioridad evidente en ciertas situaciones pero, a cambio, el materialismo se manifiesta como un pecado capital que muchas veces nos condena a las eternas llamas del infierno.

Robaremos, y deseamos que su autor nos autorice, algunas de las brillantes ideas de quien hoy ya se ha convertido en un clásico del ajedrez. Nos referimos al GM Jonathan Rowson, a quien esperamos brindarle un tributo a través de este artículo, pero no sólo por las enseñanzas que nos deja a través de su elaborada pluma sino, fundamental y especialmente, porque nos brinda una indispensable cuota filosófica que alimenta nuestro pensamiento mucho más allá de los límites de los 64 cuadrados escaqueados.

Jonathan Rowson define pecado⁴, en ajedrez, como “.... una mala interpretación de

la realidad.” A pesar de su aclaración de que ello no tiene ninguna connotación religiosa (lo cual compartimos, por supuesto) y de que sólo se refiere a la “*realidad ajedrecística*”, la profundidad de sus afirmaciones trasciende la vastedad del ajedrez.

La sabia conclusión de Jonathan Rowson no se agota en el hecho de que el materialismo, en ajedrez, representa la simple acumulación de piezas y peones rivales sino en el hecho de la seguridad psicológica que provee a quien así actúa para creer en la superioridad de su juego.

Su análisis, mucho más profundo de lo que podemos exponer aquí, se remonta a la etapa en que el niño aprende a jugar ajedrez, sobre lo que asevera: “*Se trata de una condición en la que el material es el eje acerca del cual rotan nuestros procesos de pensamiento. Está integrada por la forma en que aprendemos a jugar al ajedrez, cultivada por nuestra temprana experiencia del juego, y reforzada por el lenguaje y simbolismo del ajedrez*”.

Quienes esto escribimos, nos atrevemos a adivinar la influencia que Rubeen Fine, a partir de su libro “*La Psicología del Jugador de Ajedrez*”, debe haber tenido en los pensamientos de Rowson y, por nuestra parte, nos atrevemos a agregar que aquella aseveración es también válida para la vida misma, se trate del mundo oriental u occidental.

Precisamente, los programas de computación de ajedrez, mas allá de la mayor o menor sofisticación con que cuenten, son un cúmulo de algoritmos que, como supiese definir Gary Kasparov⁵, representan la “fuerza bruta del cálculo” y en la esencia del cálculo radica, en primera instancia, la valoración del material existente sobre el tablero.

Claro está, esa “fuerza bruta”, perfeccionada a lo largo de tantos años de desarrollo, ha ido incorporando otros conceptos como el valor relativo de una pieza en función a su movilidad, por ejemplo. Sin embargo, y a pesar de que la ultra-sofisticación tecnológica ha podido derrotar al hombre en la lucha de los trebejos sobre el tablero, también es cierto que sufre grandes dificultades a la hora de analizar posiciones complejas que no le son familiares, en las

³ Un especial agradecimiento le debo a Agustín Mezzina por haberme hecho notar esta particularidad en la posición que fue motivo del análisis de este artículo y por haber sido fuente de inspiración en la redacción del mismo.

⁴ *Los siete pecados capitales del ajedrez*, Editorial La Casa del Ajedrez, Madrid, 2000.

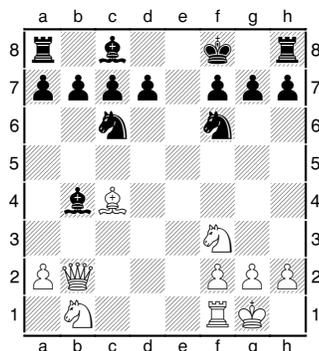
⁵ *Cómo la vida imita al ajedrez*, Random House, Londres, 2007.

que la abstracción de la mente humana prueba ser muy superior⁶.

Presentamos al lector un conocido ejemplo del **Gambito Escocés**, temática que supimos abordar en **Cuadernos de Ajedrez #18** correspondiente a la edición del mes de Julio de 2009, hasta arribar a la movida 11ª de ambos:

	Blancas	Negras
1	e4	e5
2	Cf3	Cc6
3	d4	exd4
4	Ac4	Ab4+
5	c3	dx3
6	0-0	Df6
7	e5	cxb2
8	exf6	bx1=D
9	De2+	Rf8
10	Ab2	Dxb2
11	Dxb2	Cxf6

Diagrama 8



Consultados los textos de varios antiguos teóricos que abordaron esta posición, ninguno de ellos dudó en aseverar que “*las blancas ganan la dama*”, una expresión ingenua ante la evidencia pero que -en general- es interpretada por el aficionado como una ventaja conclusiva, aunque -a excepción de un sólo caso- ninguno de ellos se atrevió a catalogar la misma como de neta superioridad blanca.

Por su parte, el programa utilizado para estos análisis, *Fritz 11*, describe una situación de igualdad con, apenas, una insustancial ventaja para las blancas.

¿Quién tendrá la razón? Aquel solitario Quijote que se atrevió a dictaminar una decisiva ventaja blanca, la indiferencia y el confuso si-

lencio de la mayoría de los autores, o *Fritz 11* que declama la igualdad.

Desde la óptica de un programa de ordenador su primer evaluación favorece a las negras: 2 torres + 2 caballos + 2 alfiles + 7 peones = 29 peones (o 29,5 peones si tomamos a los alfiles con un valor absoluto de 3,25 peones). Por el lado de las blancas: dama + 2 caballos + alfil + torre + 4 peones = 27 peones (o 27,25 peones si el alfil valiera 3,25 peones). En definitiva, para cualquier ordenador las negras aventajan a las blancas, materialmente, por 2 o 2,25 peones, según sea el valor absoluto del alfil.

Sin embargo, en la evaluación de *Fritz 11* existe una ínfima ventaja para las blancas de **0,37 peones**⁷, es decir que no solamente revierte la diferencia material sino que la vuelca a favor del primer jugador. Pues bien, ello es fruto del perfeccionamiento posicional que se ha introducido en los programas de computación. Sin dudas, *Fritz 11* analiza que el alfil “c8” no vale 3 o 3,25 peones, según se quiera, hasta tanto entre en juego. ¿Pero de allí a revertir la diferencia absoluta es prácticamente de 2 peones?

Sigamos la secuencia, según la mejor interpretación de *Fritz 11*:

12	Cc3	d6
-----------	-----	----

Obviamente intenta que entre en juego el alfil con el fin de que, al menos, adquiera algo del valor teórico material que se le atribuye.

13	Cd5	Cxd5
14	Axd5	a5

A partir de esta movida, *Fritz 11* comienza a cambiar de opinión. Ahora, la diferencia a favor de las blancas es de **0,50 peones**. Pareciera obvio que, en una posición abierta, ¡una dama libre vale más que 9 peones! y que la simplificación favorecerá a las blancas.

La diferencia reconocida es ahora de ½ peón, pero en verdad es incapaz de advertir que estratégicamente la diferencia es mucho mayor aún. Obsérvese que la torre rey negra no ha entrado en juego y necesitará mucho para hacerlo.

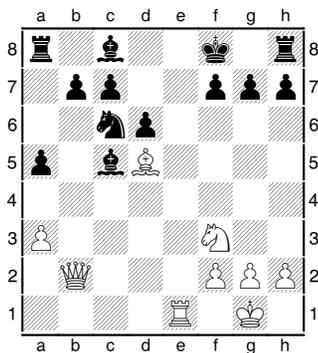
15	a3	Ac5
16	Te1

⁶ Una prueba de lo que aquí afirmamos fue aquel final que disputaron Sanz y Ortueta (Madrid, 1934) que tratáramos en *Cuadernos de Ajedrez #27*, edición de Marzo 2010.

⁷ Apenas algo más de 1/3 de peón, conclusión a la que *Fritz 11* arribó luego de algo más de 47 minutos.

Como se aprecia, el alfil negro de casillas blancas todavía no puede entrar en la refriega (el peón b quedaría en el aire). Asimismo, *Fritz 11* –tras esta movida de las blancas vuelve a cambiar de opinión, y lo hace radicalmente. Ahora la diferencia a favor de las blancas es de **1,42 peones**, una ventaja que comienza a ser apreciable.

Diagrama 9

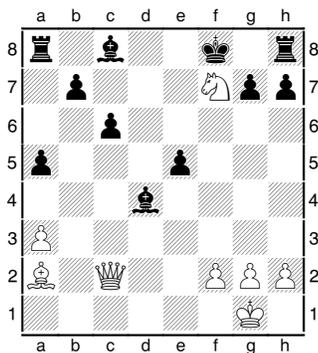


16	...	Ab6
17	Cg5	Ce5

En este momento, la evaluación del ordenador arroja una diferencia favorable a las blancas de **3,60 peones**, ventaja decisiva a los ojos de cualquier jugador, precisamente, merced al sacrificio que propiciarán inmediatamente.

18	Txe5!	dxe5
19	Cxf7	Ad4
20	Dc2	c6
21	Aa2	...

Diagrama 10



Las blancas esconden su alfil de modo que no pueda ser molestado y, simultáneamente, siguen ejerciendo presión en esa crítica diagonal. Un recuento materialista diría que las negras ostentan el equivalente a **22 peones** (o **23** si

valoramos mejor a los alfiles) contra **19 peones** (o **19,25**) de las blancas.

Sin embargo, la evaluación de *Fritz 11* ha cambiado radicalmente desde aquella primigenia igualdad que pronosticaba. Ahora favorece a las blancas por más de **4 peones**.

Juzgamos innecesario continuar con el desarrollo de esta teórica partida que, como hemos indicado, produjo las mejores movidas propuestas por el propio programa *Fritz 11*, a sabiendas de que el resultado favorecerá inexorablemente a las blancas.

Lo importante de esta lección radica en aquella máxima de que el materialismo en ajedrez, y también en la vida, configura un pecado capital que nos muestra una ilusión presente a expensas de un altísimo costo futuro.

¿Quiere saber quién fue el único que se atrevió a pronosticar que aquella posición del **Diagrama 8** era ampliamente favorable a las blancas? Se lo contamos: fue el GM Luis Palau⁸ hace muchos, pero muchos, años, cuando todavía no era siquiera factible imaginar la existencia de ordenadores y sofisticados programas de ajedrez.

Medio Juego - Táctica

Ataques al Enroque (Parte IV)

Para concluir el abordaje de esta temática, nos resta tratar el ataque a las fortalezas “fianchetadas”, aquellas en las que el peón g del enroque corto ha sido avanzado un solo escaque. Es común que este tipo de enroques cuenten con la presencia de su alfil rey en la casilla desalojada por el peón g (en g2 para el caso de las blancas y en g7 para el de las negras) –aunque ello no es condición necesaria del enroque con fianchetto- el cual se convierte en un aguerrido defensor de su monarca cuando las fuerzas rivales intentan el asalto.

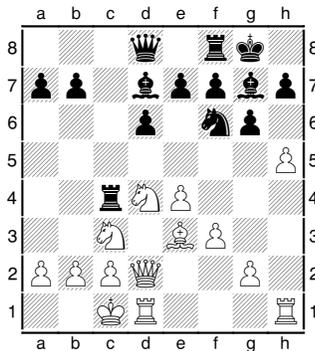
Como regla general, y según reiteraremos a lo largo de esta cuestión, el asalto al enroque rival se debe efectuar mediante el avance de peones que, actuando como si se tratase de arietes medioevales, puedan abrir brechas en el castillo rival que, más tarde, den lugar al emplazamiento del resto de las fuerzas en la zona de ataque.

⁸ *Combinaciones y celadas en las aperturas*, Editorial Sopena Argentina, Buenos Aires, 1976.

C. Enroques con Fianchetto

Posición Típica

Diagrama 11



Minic-Lee
Cracovia, 1964
Juegan las negras

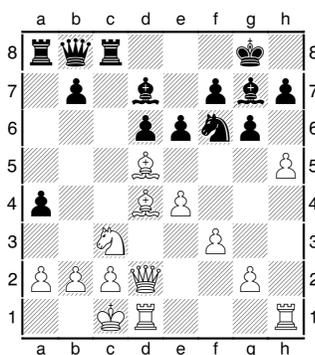
Como se aprecia, el asalto al fianchetto suele efectuarse con los peones a fin de abrir brechas. Para el caso, la última jugada de las blancas fue **1. h5** con la intención de controlar la columna h con la torre. Mostramos las maniobras típicas para este tipo de situaciones.

	Blancas	Negras
1	Cxh5
2	g4	Cf6
3	Ah6	Axh6
4	Dxh6

La idea del blanco es, pues, **5. g5** tratando de quitarle al caballo el dominio de la casilla h7, y si **5. Ch5**, entonces, **6. Txh5** preparando a la otra torre para llegar a h1.

Ejemplo C (1)

Diagrama 12



Abrahmson-Fäldt
Postal Sueco
Juegan las blancas

Material: Totalmente equilibrado, aunque las blancas perderán una pieza en la siguiente jugada.

Posición: el rey blanco está protegido y las piezas del primer jugador están enfocadas hacia el enroque, pero deben actuar con decisión.

Objeto del ataque: casilla f7 luego de abrir la columna h.

Razón del ataque: atacar el caballo en f6 obligando a despejar la diagonal a2-g8 que vulnera el punto f7 solamente defendido por el rey negro.

Acción:

	Blancas	Negras
1	hxg6	hxg6
2	Dg5

Amenaza: Es claro que si (a) **2. exd5**, **3. Dxf6!! Axh6**, **4. Axh6** amenazando **5. Th8#**, y si (b) **2. Cxd5**, **3. Axc7 Rxc7**, **4. Dh6+** especulando seguir con **5. e5+** y luego **6. Ce4+** con efecto devastador.

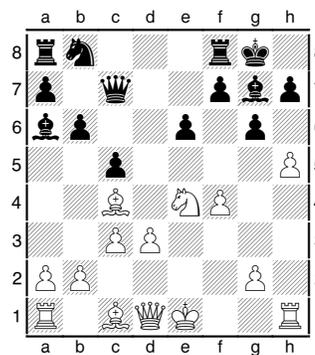
Secuencia:

2	e5
3	Th8+!	Aband.

Si **3. Rxh8**, **4. Axf7**, que era el objetivo, para continuar con **Th1** en algún momento, aún cuando medien jugadas intermedias que sólo dilatarían el desenlace. Si, en cambio, **3. Axh8**, **4. Dxc6+ Rf8** y **5. Dxf7#**.

Ejemplo C (2)

Diagrama 13



Brinste-Hert
Correspondencia, 1972/73
Juegan las blancas

Material: Totalmente equilibrado.

Posición: el rey blanco está a salvo a pesar de que luce tan desprotegido, pero no corre peligro inminente. El enroque negro no tiene defensores para controlar el caballo, una torre y la dama en acción conjunta, a los que se unirá el protagonista alfil de casillas negras.

Objeto del ataque: abrir la columna h y enfilar dama y torre en ella.

Razón del ataque: dominar las casillas negras que rodean al rey negro.

Acción:

	Blancas	Negras
1	hxg6	hxg6
2	Dg4	Axc4
3	Dh4	Tc8
4	f5!

Amenaza: La verdadera amenaza es 5. f6, pero su real motivación es hacer entrar al alfil de casillas negras en juego para que este controle la diagonal f8-h6 primero o, eventualmente, la diagonal a1-h8.

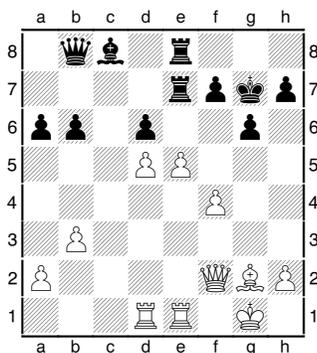
Secuencia:

4	exf5
5	Dh7+	Rf8
6	Dxg7+!!	Aband.

Las amenazas se convierten en realidades. Si 6. Rxc7, 7. Ah6+ Rh8 (no pueden 7. Rg8 a causa de 8. Cf6+ Rh8 y 9. Af8#), 8. Ag5+ Rg8, 9. Af6 y las negras no pueden dilatar el mate con Th8

Ejemplo C (3)

Diagrama 14



Vidmar-Kmoch
San Remo, 1930
Juegan las blancas

Material: Totalmente equilibrado.

Posición: mientras el rey blanco está fuera de peligro, el monarca negro está en la diagonal a1-h8 a la que tiene acceso la dama blanca.

Objeto del ataque: el peón en f7.

Razón del ataque: abrir la diagonal a1-h8 y, de ser posible, también la diagonal a2-g8 para la acción del alfil.

Acción:

	Blancas	Negras
1	e6	fxe6
2	dxe6	Axe6

Amenaza: estando las diagonales abiertas, el blanco requiere concentrar fuerzas sobre el punto e6.

Secuencia:

3	Dd4+	Rg8?
---	------	------

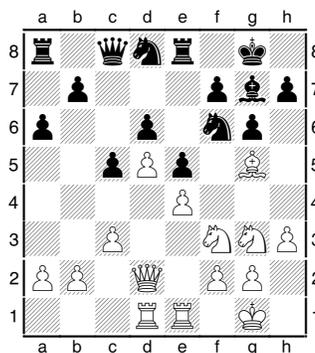
Correspondía 3. Rf7.

4	Ac6	Ad7
5	Ad5+	Ae6
6	Dc4?	Aband.

A pesar de este abandono, plenamente justificado, no lo es por la movida efectuada por Vidmar, sino porque correspondía 6. Txe6 ya que si 6. Txe6, entonces 7. f5! por cuanto 7. gxf5, 8. Df6! Dc8 (defendiendo la torre clavada), 9. Rh1! amenazando 10. Tg1#.

Ejemplo C (4)

Diagrama 15



Gruschewski-Bykow
Frunse, 1959
Juegan las blancas

Material: Totalmente equilibrado.

Posición: nada hace prever desventajas en la posición de las negras.

Objeto del ataque: eliminar el alfil del fianchetto y romper el enroque pero no con un peón sino con una pieza menor (un caballo).

Razón del ataque: aprovechar que la dama blanca domina la diagonal c1-h6 para ubicarse, según convenga, en g5 o h6 acumulando fuerzas sobre el flanco rey.

Acción:

	Blancas	Negras
1	Ah6	Dd7
2	Axg7	Rxg7
3	Cf5+

Amenaza: ante 3.gxf5, 4. Dg5+ Rf8, 5. Dxf6 f4, 6. Dh8+ Re7 y 7. Dxb7 con superioridad evidente.

Secuencia:

3	Rh8
4	Dh6	Tg8
5	Cg5	b5
6	Td3	Cb7
7	Tg3	De8
8	Tg4!	Df8
9	Th4	Dxb6
10	Cxf7#	

La presión sobre el punto h7 era insostenible para las negras que, al tomar la dama, descuidaron el punto f7.

Concluiremos esta temática del abordaje de los castillos “fianchetados” y toda la serie de los ataques al enroque enemigo en nuestra próxima entrega.

La miniatura del mes

Contribución de **Julio Refay**

Otro Gambito Nórdico⁹

Continuando minipartidas con el **Gambito Nórdico**, seguimos con una producción de 1967. Espero la disfruten.

⁹ Ciertos textos lo denominan **Gambito Escocés**.

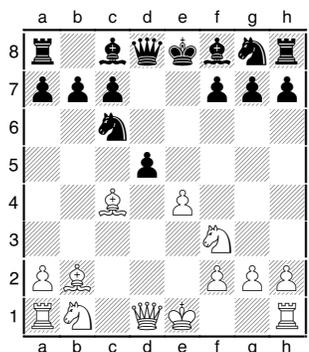
Mariasin-Epstein¹⁰ **Bobruisk 1967**

	Blancas	Negras
1	e4	e5
2	Cf3	Cc6
3	d4	exd4
4	c3	dx3

No es obligatorio aceptar el gambito. También es bueno 4. d5 o 4. d6. Tal vez, lo mejor sea 4. d3 devolviendo el peón ya que la mejor casilla de salida del caballo dama es vía el escaque d2.

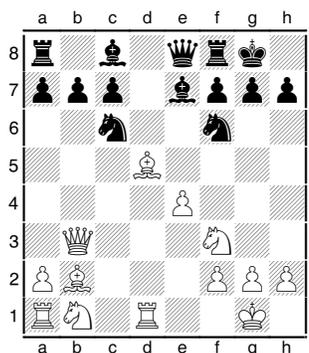
5	Ac4	cx2
6	Axb2	d5

Diagrama 16



7	Axd5	Cf6
8	0-0	Ae7
9	Db3	0-0
10	Td1	De8?

Diagrama 17



Era preciso jugar 10. Cxd5 con buenas posibilidades defensivas.

11	Ca3	a6
----	-----	----

¹⁰ Basado en *300 Miniaturas* de Roizman.

12	Tac1	Ad8
13	Cc4	Ce7

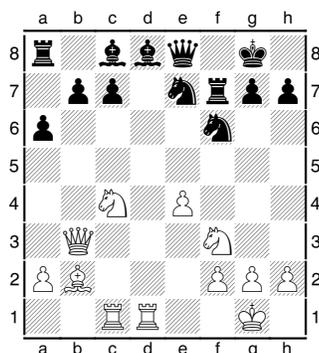
Ahora ya la captura en d5 perdía. Por ejemplo: 13. Cxd5, 14. exd5 Cb8, 15. Aa3 Ae7, 16. Tde1, o también 14. Ce7, 15. d6 Cc6, 16. dxc7 Axc7, 17. Aa3 Ce7, 18. Tde1 y las negras no tienen defensa. Si 18. Ae6, sigue 19. Cg5 que es conclusiva.

14	Axf7+!
----	--------	------

Bonito golpe combinativo. El alfil blanco puede capturarse de tres maneras diferentes, pero, por desgracia, todas llevan a la derrota.

14	Txf7
----	------	------

Diagrama 18



Desastroso sería 14. Rxf7, a causa de 15. Ce5#, o 14.Dxf7, a lo que seguiría 15. Cg5!

15	Cce5	Cc6
16	Txc6	bxc6
17	Cg5!

Aunque tentadora, con esta movida se evita caer en la bonita celada 17. Txd8? Dxd8, 18. Cxf7 Ae6!, y las negras ganan una pieza toda vez que el primer jugador debe desviar la dama de la diagonal del alfil (19. Da4 o 19. Dc2 custodiando el escaque d1) pues si 19. Dxe6 Dd1+ y mate a la siguiente.

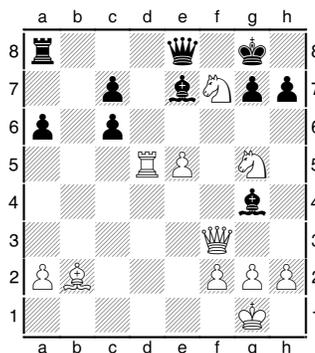
17	Ae7
18	Cexf7	Rf8

Se amenazaba un brillante mate mediante 19. Ch6+ Rf8, 20. Dg8+ Cxg8, 21. Cxh7#

19	e5	Cd5
20	Df3	Rg8

21	Txd5!	Ag4
----	-------	-----

Diagrama 19



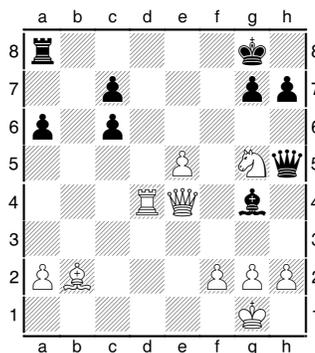
Perdía 21. cxd5, 22. Dxd5 Axc5, 23. Cxg5+ Ae6, 24. Cxe6 pero no 24. Dxe6+? a causa de 24. Dxe6, 25. Cxe6 Tb8!.

22	De4
----	-----	------

22. Dxc4 dejaba a semejante ataque prácticamente sin efectividad luego de 22. Axc5, 23. Cxg5 cxd5

22	Axc5
23	Cxg5	Dh5
24	Td4	Aband.

Diagrama 20



Y el blanco quedaba con una pieza de ventaja.

Finales

Grandeza de Alekhine en un final histórico

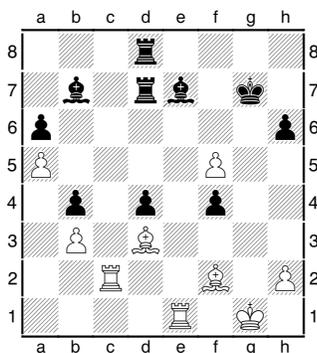
Sabidas son las virtudes que Alekhine ostentaba en todos los órdenes de la partida, es decir en la apertura (para los estándares de su época) y en el medio juego donde era indiscu-

tible su visión estratégica y de largo plazo cuanto su despliegue táctico y de corto plazo.

Pero sus virtudes no se agotaban allí, sino que se extendían también a la fase final de la partida. El ejemplo que mostraremos a continuación es una elocuente demostración de su saber en la faz conclusiva de una partida de ajedrez.

Nos referimos a la que disputó en la cuarta ronda del segundo match por el Campeonato del Mundo¹¹ contra Efim Bogoljubow en la ciudad de Villingen, en abril de 1934. Tras una luchada **Defensa Semieslava**, luego de 51 jugadas por ambos bandos, arribaron a la siguiente posición:

Diagrama 21



**Alekhine-Bogoljubow
Villingen, 1934**

La última jugada de las negras había sido **51. exd4**, lo cual les redituaba un peón de más y, para mejor, pasado y sostenido por ambas torres. Sin embargo, Alekhine, siguiendo los mejores consejos de Nimzowitch, bloqueaba el camino de este “criminal suelto” con su alfil de casillas blancas.

No obstante, la genialidad del gran Alekhine iba mucho más allá de aquellas simples consideraciones y lo probaría en las maniobras tácticas que siguieron:

	Blancas	Negras
52	Txe7+!

Este sacrificio de calidad (transitorio, por cierto) conlleva mucho más veneno que el pueda adivinarse. Imaginamos la perplejidad de Bogoljubow ante esta jugada cuando, segura-

mente, contemplaba que de alguna manera haría llegar su peón libre a la ansiada coronación.

Reproducimos los comentarios del propio Alexander Alekhine: “ *El punto inesperado de esta operación tan inocente a primera vista, es la coronación inevitable del peón de ‘f’*. Como puede verse sin dificultad, las negras tendrán que seguir en adelante una línea de juego rigurosamente determinada.¹²”

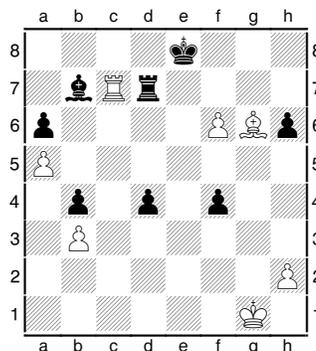
52	Txe7
53	Ah4	Rf7

La movida de las blancas deja en evidencia porqué nos referíamos a que la entrega de calidad era transitoria, pero también aseguramos que aquel sacrificio portaba mucho más veneno. En efecto, Alekhine señala: “*A cualquier otra cosa [distinta de 53. Rf7], 54. f6+*”

Lo que sigue es un arrollador ataque en las expertas manos de Alekhine.

54	Axe7	Rxe7
55	Tc7+	Td7
56	f6+	Re8
57	Ag6+

Diagrama 22



¡Brutal concepción final de Alekhine! Esta última movida obligó a Bogoljubow a dejar el camino del peón “f” expedito hacia la coronación pues, de lo contrario, hubiese perdido la torre e, irremediablemente, la partida. Alekhine comenta: “*Más exacto que 57. f7+ Txf7, Ag6 Ad5, etc.*” donde, ganando la calidad, la victoria debería esperar mucho aún, agregamos nosotros.

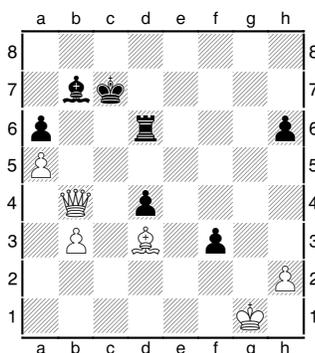
57	Rd8
58	f7	Rxc7

¹¹ Recordamos al lector que Bogoljubow ganó el derecho de desafiar al campeón en dos oportunidades: la primera en 1929 y la segunda en 1934, ocasiones ambas en las que Alekhine lo derrotó sin atenuantes.

¹² *Mis Mejores Partidas 1924-1937*, Alexander Alekhine, Editorial La Casa del Ajedrez, Madrid.

59	f8=D	f3
60	Dxb4	Td6
61	Ad3	Aband.

Diagrama 23



Con independencia de la diferencia de material que favorece a las blancas, los dos peones sueltos de las negras eran fácilmente bloqueables mientras la dama podría hacer estragos en las huestes negras.

Sin dudas, esta fue una enorme demostración del dominio que Alexander Alekhine también sabía ostentar en la fase final de la partida.

Historias y Anécdotas del Ajedrez

Contribución de **Germán Gil**

El “quinquenio dorado” de la reflexión ajedrecística

¿Hubo, en verdad, una etapa “protodeportiva” en la historia del ajedrez?

Sí que la hubo, bien que todavía inmersa en ese período “predeportivo” en el que el ajedrez “serio” era una lucha heroica y desigual por la existencia, y que se cobraba a menudo la vida y la salud de sus cultores (Alekhine y Capablanca, víctimas de sendos ataques cerebrales; enfermedades mentales terminales en Steinitz y Morphy; adicciones y pobreza extrema en tantos otros casos, y la lista sigue...).

Recién a fines de la Segunda Guerra Mundial vería la luz a la faz del mundo la línea soviética “deportiva”, que hacía un culto de la preparación del “competidor” ajedrecista con un criterio análogo al de un atleta de cualquier especialidad, con su equilibrio entre entrena-

miento físico y mental, la figura del “entrenador” y un calendario deportivo que contemplaba picos de actividad con etapas de descanso.

A caballo de ambas etapas, se inserta un “quinquenio dorado”, aproximadamente calculable en los años de la entreguerras hasta la toma del poder por los nazis (1933), en el que la experiencia competitiva de los cien años transcurridos, así como los duros debates (cuya arena fueron los libros y publicaciones, las revistas especializadas y los tableros de torneos) entre clásicos e hipermodernos, dieron lugar a profundas reflexiones sistemáticas sobre la naturaleza del ajedrez, su historia técnica, los núcleos duros de su teoría y los mecanismos de la reflexión ajedrecística.

Sin duda que los puntales de estas reflexiones, conocidos por todo jugador que haya superado la etapa de la “plaza”, son *Nuevas ideas en ajedrez* y *Los grandes maestros del tablero*, de Ricardo Reti, y *Mi sistema*, de Aarón Nimzovitch. Sin embargo, en la misma línea se hallan otros textos, acaso con menos pretensiones de “totalidad” que los nombrados, pero que se internan también por caminos que, más tarde, la era “deportiva” dejaría sin profundizar. Así, el intento de Rudolf Spielmann por crear una “teoría del sacrificio”, o la propuesta de Roberto Grau para modificar la nomenclatura de la teoría de aperturas (uno de cuyos textos liminares publicáramos en *Cuadernos de Ajedrez*, Año III, n° 27, marzo de 2010).

Aun las famosas “profecías” sobre el fin del ajedrez, que en 1928 parecía que todo ex campeón mundial tenía que hacer —eso sí, después de perder el título de una disciplina que, mientras los había tenido como monarcas del planeta, habían practicado sin augurarles esos tristes destinos-, no podían ser formuladas a la ligera, y debían basarse en razonamientos que, aunque equivocados en sus conclusiones, poseían premisas que se adentraban en la médula más profunda de las esencias ajedrecísticas. Tales servicios prestaron los desilusionados Lasker y Capablanca en su momento.

Que este pensamiento protodeportivo no era exclusivo de ex campeones mundiales o de teóricos de la talla de Reti o Nimzovitch, y ni siquiera de fuertes maestros como Spielmann o Roberto Grau lo demuestra este artículo del hermano del campeón argentino, cuyo palmarés deportivo nos es desconocido (de hecho, no hay partidas de él en las grandes bases de datos), pero que nos muestra aquí un nivel de reflexión acerca de la actividad ajedrecística al menos llamativa, bien que descansando en algunas con-

cepciones prefreudianas que hoy pocos pedazos del ajedrez suscribirían.

De la psicología del jugador de ajedrez¹³

Patricio Grau

El jugador simple

En un artículo anterior, hemos visto la utilidad de establecer una teoría psicológica del juego y prometimos algunos ensayos –aunque desmañados– sobre el tema. Hoy afrontaremos algo de eso. Para evitar errores de interpretación y juicio, creemos necesario señalar que el método que nos conducirá en estos ensayos es lógico y no psicológico, y, por tanto, al rigor y exactitud de la realidad lógica sacrificaremos la realidad empírica. La forma extensa invita al error de suponer que pretendemos seguir la evolución concreta del jugador de ajedrez. Es una simple apariencia. Nuestro objeto es fraccionar la facultad de jugar al ajedrez en diversos elementos y estudiarlos. Empezamos, pues, por destruir la unidad sintética del órgano ajedrecístico que es la condición de su realidad práctica. Y si efectuamos esta labor sobre la evolución lógica del jugador, es tan sólo para que esos elementos se nos presenten jerárquicamente ordenados.

El jugador ante el juego

He aquí que a nuestro jugador –que suponemos dotado de un espíritu adulto y normal– se le entregan sus 16 piezas –Rey, Dama, 2 Torres, 2 Alfiles, 2 Caballos y 8 Peones– todas con movimientos determinados en un tablero de 64 casillas, blancas y negras. Se le oponen 16 piezas en idéntica formación. Se le fija el fin –dar mate al Rey contrario, evitándolo para el propio– y se establece un ritmo de juego: una jugada alternada por bando.

Con tales elementos el jugador debe afrontar la partida. Tiene sus piezas. Sabe cuál es el fin. En tales circunstancias, ¿qué jugar?

El primer razonamiento del jugador simple

Nuestro jugador no conoce especie alguna de teoría. Ni aun supone la posibilidad de que la haya. Sin embargo, su acción, como toda acción, necesita, para determinarse, un criterio de excelencia. En efecto, nuestro jugador –que es un lógico riguroso– no se satisface sino haciendo buenas jugadas y, por tanto, necesita un criterio de excelencia que le permita distinguir,

en cada jugada, los signos de su calidad. Y como el único criterio de que dispone es el mate, una jugada será buena para él cuando le permita dar mate al contrario antes de recibirlo él mismo, y mala, en el caso contrario. De ahí el primer razonamiento, la primera lógica del jugador simple. Su conducta ante el juego –pensará– debe reducirse a una cosa muy sencilla: analizar cuidadosamente cada jugada posible y sus consecuencias, y hacer sólo aquéllas que conducen al mate.

La primera rectificación del jugador simple

Pero acontece que, una vez instalado ante el juego y con una conducta que ya hemos visto lógicamente determinada, nuestro jugador observa que le es prácticamente imposible, en el mayor número de posiciones, efectuar tal análisis.

Hay, sí, cierto número de casos menos rebeldes, en que puede efectuarlo y, de jugada en jugada, ve el mate inevitable. Entonces el juego se le hace, de repente, claro: las mejores jugadas se destacan por signos ostensibles de perfección. En estos casos la acción del jugador se hace simple y eficaz.

Pero, ¿cómo se explican esas otras posiciones que resisten su conducta analítica? ¿Y cómo podrá jugar sin equivocarse, cuando su lógica no lo sostiene y corrobora? Un cálculo combinatorio, rectificado por un cálculo de probabilidades, dirá a nuestro hombre el número de jugadas posibles a partir de la apertura –o de otra posición cualquiera– en una evolución de 10, 20 jugadas. El número será por sí lo suficiente elocuente para demostrarle la imposibilidad práctica de afrontar el análisis que su primer razonamiento exigía.

Comprenderá así que debe rectificar su primer razonamiento. En él no atendió un factor que en la realidad asume preponderancia: el límite psicológico de su análisis. Las posiciones rebeldes, oscuras, señalan simplemente una desproporción entre su limitada capacidad de analizar y las exigencias de la posición. En estos casos falla su conducta. No ve –según se dice en términos corrientes–.

Puestas las cosas en estos términos, el jugador debe preguntarse cómo le será posible manejar tales posiciones. Necesita un criterio auxiliar que le guíe en ellas, pues, en otro caso, se vería precisado a jugar al azar, esperando que, de repente y por obra casual, encuentre una posición adecuada a su capacidad, en la que le sea posible ver el mate. Mientras ésta no se produjese jugaría a ciegas, sin saber lo que

¹³: *El ajedrez americano*. Año I, n° 10, julio de 1928.

juega, sin plan ni idea. Y como no se resigna a jugar de tal suerte, la necesidad de encontrar un nuevo criterio que le ayude en las posiciones oscuras y complejas se hace imperiosa. Nuestro jugador simple debe complicarse un poco.

El Análisis del jugador simple

Ante todo la palabra “análisis”. Esta palabra se emplea en ajedrez en forma que no es siempre adecuada. Analizar es reducir un hecho, fenómeno o cosa a sus elementos. Y esta facultad, esta forma de comportarse ante una posición de ajedrez es muy rara y sólo puede ser practicada en los últimos estadios de la evolución del juego. En general, al pensar una jugada, el proceso real es simplemente combinatorio, es un cálculo sobre los elementos concretos de la posición. Por lo menos así, y no de otra manera, procede el jugador simple.

Su proceso mental no puede, en efecto, ser sino discursivo, combinatorio –en el sentido de combinar las jugadas unas con otras-. Desde que su fin es convertir la posición que se le presenta en una posición de mate a su favor, de ir de una jugada a la siguiente, determinando por cálculo de consecuencias lo mejor en cada caso, hasta llegar al mate. El mayor número de posiciones no tolera –lo hemos visto- ese análisis; pero en los casos en que es factible el jugador procede escogiendo una jugada que le parece eficaz, considera luego las respuestas de su adversario, contesta a éstas y así sucesivamente. La condición psicológica exigida hasta aquí es la de construir mentalmente posiciones futuras y poder pensar sobre ellas con la máxima claridad; como si estuvieran presentes.

Esta condición parece resolverse en Memoria e Imaginación, y en los límites de estas facultades encuentra su razón el que hemos llamado límite de análisis del jugador. Llamaremos a esta manera de analizar el juego que practica el jugador simple –y que no es análisis en puridad de lenguaje- análisis concreto, en atención a que se efectúa sobre los elementos concretos de la posición y a ellos se reduce.

Este análisis concreto tiene una importancia extraordinaria, pues es la base del llamado juego de combinación, que se produce precisamente en virtud de esta forma de encarar el juego, bien que, naturalmente, auxiliada por otros criterios de excelencia y adicionada a otros factores que más adelante veremos.

El juego ante el jugador

El juego presenta dos dimensiones. Una –que llamaremos extensión- la constituye

la multiplicidad coexistente de sus elementos y – como consecuencia- la multiplicidad de jugadas posibles en un momento dado. Otra –que llamaremos largo- es la evolución de las jugadas desde un momento dado hasta el mate.

El análisis se extiende en esta doble dimensión del juego. Se hace amplio en cuanto considera todas las jugadas posibles en una posición, todas las variantes; y se hace largo cuando considera gran número de jugadas futuras. Se observa así que, cuando el análisis no debe ser muy extenso, puede ser muy largo. Esto se produce especialmente en los casos de jaques con escapatorias únicas para el rey, y en otros similares. Pero cuando el análisis debe ser muy extenso, no puede ser muy largo. El largo de un análisis está así en razón inversa de su extensión.

Puede, pues, practicarse con éxito el método exhaustivo de nuestro jugador simple en las posiciones que requieren un análisis extenso, pero corto –cuyo caso típico y artístico son los problemas en 2, 3, 4 jugadas.

También es adecuado en las posiciones en que las variantes son escasas y, en estas circunstancias, aunque el proceso requerido sea largo –caso del mayor número de combinaciones largas-. En las posiciones extensas y largas es impracticable el método del jugador simple. De ahí la primera estrategia del jugador simple.

La estrategia del jugador simple

Siendo el órgano analítico del jugador simple inadecuado a ciertas posiciones, el jugador debe, naturalmente, tender a convertir esas posiciones en otras adecuadas a su capacidad. Debe reducir las posiciones extensas y largas en otras en que se reduzca uno de esos factores.

¿Cómo conseguir eso? Poniendo en juego, mediante jugadas de ataque y lo más presto posible, lo esencial del juego. A este impulso estratégico primitivo se deben los ataques precipitados contra el enroque, los jaques a troche y moche. Ese impulso informa también el espíritu de multitud de aperturas antiguas, los Gambitos de Rey especialmente. Mediante esos procedimientos, el jugador logra reducir en general la extensión del juego y alcanza a ver 2, 3, 5, 10 jugadas. Pero esta estrategia, cuyas causas no son objetivas –derivadas del juego mismo- sino que se derivan de la limitación analítica del jugador, falla a menudo. Y así, nuestro hombre comprende una vez más que necesita encontrar nuevos criterios que le

permitan penetrar en forma más objetiva las posiciones complejas.

La Teoría del jugador simple

Mas no sólo puede crearse una estrategia más o menos equivocada. Contrariamente a lo que cabría suponer, este jugador simple puede formar también una teoría exacta del juego, si lo suponemos dotado de una poderosa facultad de análisis. Sólo que su teoría, que podría ser muy voluminosa, sería simplemente una teoría del mate.

Todo lo que podría hacer es reducir las posiciones de mate al menor número posible de mates típicos y enseñaría, por ejemplo, cómo se da el mate de Rey y Torre contra Rey; Caballo y Alfil contra Rey; Peones contra Rey, etc., etc. Para señalar los ejemplos más sencillos. Construiría así gran parte de la teoría de los finales y hasta podría esbozar una teoría de los ataques contra el enroque, aunque muy deficiente, pues sólo contemplaría las posiciones de mate. Con esta teoría ilustraría a quienes sólo gozasen de una capacidad de análisis más restringida.

Comprobación empírica

En este primer estado lógico del juego, este jugador simple no se da –hemos dado ya las razones- en la realidad empírica. Diríamos que no existe si redujésemos la realidad a lo externo y cotidiano. Pero su existencia en otro orden de cosas es indudable desde que informa la realidad concreta. En cada jugador hay así, un jugador simple como fundamento de toda su estructura ajedrecística. Negar su existencia sería como –considerando solamente el agua- negar la del oxígeno, porque no se da independiente de su combinación con el hidrógeno. En ambos casos el hecho de que aparezcan con vida autónoma y concreta no vale contra las exigencias del análisis –químico en un caso, lógico en el otro- que les da existencia real e indubitable.

El conflicto entre lo empírico y lo lógico se funda en que, en la práctica, las cosas no se producen como por conveniencia lógica hemos supuesto. Con los movimientos de las piezas se le enseñan ya al jugador algunos principios –todo lo burdos que se quiera- de estrategia. Además, después de las primeras partidas, siente que ha acumulado y ordenado un factor nuevo: la experiencia, de modo que el proceso mental del principiante es ya mucho más complejo que el de nuestro jugador simple. No sería posible de otra manera, pues si exis-

tiese realmente un estadio en que debiese jugarse con un criterio tan reducido, se verían los jugadores obligados a jugar las partidas al azar y estaría el juego desprovisto del menor encanto.

Sin embargo, el jugador simple –y pese a su irrealidad empírica- ofrece al analista una importancia extraordinaria. Su situación es la primera situación posible ante el problema difícil de Breyer, y su lógica primera significa el más burdo intento de resolverlo. Además, en su situación se hallan ya, latentes, todas las proyecciones del juego.

Hemos visto, en efecto, a nuestro hombre, la mayor parte de tiempo, perdido en las tinieblas. El juego es para él mudo, impenetrable y se ve precisado a jugar al azar para satisfacer el ritmo del juego. Ante esa situación se ha debido proponer el descubrimiento de criterios auxiliares.

Bien. Todos los desarrollos futuros del juego, hasta sus inverosímiles sutilezas, nacen de esa situación del jugador simple y, vista en su máxima generalidad, la evolución teórica del juego es una consecuencia de la evolución dialéctica de esos criterios de excelencia auxiliares que el jugador se crea para dar a su juego exactitud y eficiencia.

Toda la teoría, los planes, las ideas, etc., etc., son simples tentativas de hacer luz en el mundo tenebroso de este supuesto jugador simple.