

CUADERNOS DE AJEDREZ



Horacio Sistac



Aperturas

Apertura de Peón Dama Sistemas Menores con 1. Cf6

Concepto

Continuamos con el abordaje conceptual que iniciáramos en la anterior edición respecto de las ideas centrales que rigen el espíritu de las **Aperturas de Peón Dama**.

Como dijimos oportunamente, si el blanco tuviese la oportunidad de efectuar dos movidas simultáneamente antes que las negras efectúen su primera jugada, diríamos que -casi sin dudas- provocarían **e4** y **d4** con un indiscutible dominio del centro de forma ocupacional, es decir mediante la presencia física de tropas de infantería que controlarían las casillas c5, d5, e5 y f5.

Pero como también sabemos, luego de **1. d4** es el turno de las negras que, naturalmente, impedirán las intenciones blancas (es decir, **2. e4**) de alguna manera.

Enunciamos, en aquella ocasión los principios de las respuestas *Simétricas* (mediante **1. d5**) y nos proponemos, en esta oportunidad, hacerlo respecto de las respuestas *No Simétricas* que, exclusivamente, nacen de **1. Cf6**.

Como afirmáramos, la versatilidad que tienen los planteos de las negras en las **Apertura de Peón Dama** hace que, en muchas ocasiones, se transponga de un modelo o sistema a otro, pero en general todos tratan de evitar un temprano avance del peón rey blanco a e4.

La respuesta **1. Cf6** es, sin dudas, un mecanismo de evitarlo y es nuestra intención, también aquí, proveer al lector una introducción conceptual de porqué, también en este caso al igual que en la respuesta *Simétrica*, **2. c4**, adquiere una importancia relevante sobre otras opciones.

Recordamos la clasificación que hicieramos, en nuestra edición de Julio próximo pa-

sado desde la perspectiva de los **Sistemas No Simétricos** que parten de **1. Cf6**:

- (a) **Ataque Trompowsky;**
- (b) **Ataque Torre y**
- (c) **Sistema Colle.**

Planteo No Simétrico nacido de 1. Cf6

Las movidas iniciales son las que indicamos seguidamente:

	Blancas	Negras
1	d4	Cf6

Siendo el turno de las blancas, éstas pueden obstinadamente preparar el camino para forzar **e4** con, por ejemplo, **2. Cc3**, pero la respuesta **2. d5** nos conduce al **Sistema Veresov**, que analizáramos en nuestra última edición¹, oportunidad en la que concluimos que las negras obtienen rápidamente la igualdad.

También apreciamos cuán inconveniente es para las blancas bloquear el desplazamiento del peón c con su propio caballo dama, ya que prontamente advertirán que no cuentan con posibilidades de ruptura en el centro mientras que las negras conservan siempre la alternativa de **c5** para obtener la iniciativa.

Por este motivo, las preferencias – también en los **Sistemas No Simétricos**- se vuelcan a que la respuesta blanca sea **2. c4**

Como mencionáramos en nuestra anterior entrega, el principiante, conduciendo las piezas blancas, suele sentirse inquieto con esta movida -no ya ante la posibilidad de entregar un peón en un supuesto gambito que, hemos probado, no es así- pero seguramente comprenderá que, al menos, se trata de una ganancia de espacio con el fin disputar el centro ante la posible respuesta **d5** de las negras manteniendo intacta su intención de practicar **e4** en algún momento futuro.

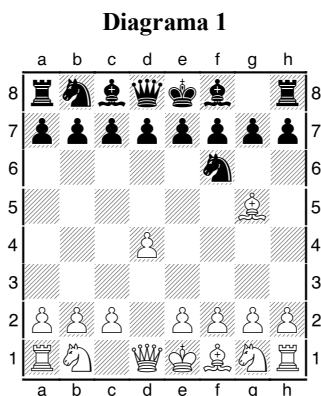
Por ello, analizaremos seguidamente tres sistemas que, obviando **2. c4** como mo-

¹ *Cuadernos de Ajedrez*, Edición #43, Junio de 2011.

vida principal, demostrarán que las blancas permiten a su oponente de color igualar las acciones prontamente y, en definitiva, explicar porqué los entendidos se inclinan por aquella.

(a) **Ataque Trompowsky**

2	Ag5
---	-----	------



Esta pronta extracción del alfil atacando el caballo que disputa el dominio de la casilla e4, dando origen al ataque de marras, ciertamente quiebra el principio “primero caballos, luego alfiles” pero lo hace en el espíritu de eliminar este actor para practicar 4 e4 sin más.

Mas allá de la dudosa validez de cambiar este valioso alfil en caso de que las negras practicasen 2. d5 tampoco queda claro que la estructura de peones doblados de las negras configure una debilidad posicional para éstas.

No obstante, las negras suelen preferir sostener la estructura aún creandose una propia clavada, aunque temporaria, mediante:

2	e6
---	------	----

Digna de atención, y a pesar de traicionar el principio de no mover una misma pieza dos veces en la apertura, resulta también popular 2. Ce4 que también fuerza una segunda movida de la misma pieza, ya que el alfil debe desplazarse a f4 o h4, tras lo cual las negras se reservan 3. d5 o la aguda 3. c5.

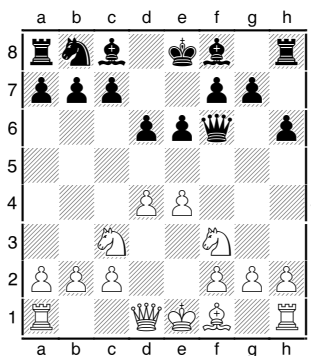
Pareciera ahora que las blancas tienen el camino expedito para ganar el centro, lo cual es cierto, pero –veremos- ello será transitorio:

3	e4	h6
4	Axf6

Queda claro que si 4. Ah4 g5 obliga a la retirada del alfil y el peón rey blanco es fácil presa del caballo.

4	Dxf6
5	Cf3	d6
6	Cc3

Diagrama 2



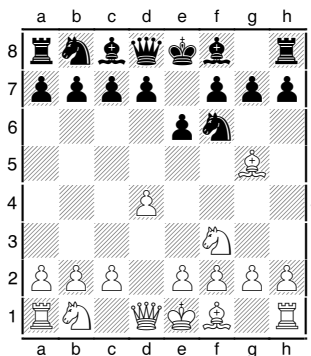
La posición es equilibrada pero muy cerrada. La iniciativa blanca se ha diluido en tanto, y pensando a futuro, las negras conservan el par de alfiles.

(b) **Ataque Torre**

Este ataque guarda similitudes con el **Trompowsky**, aunque en esencia se efectúa con otra configuración de piezas “in mente” -similar al **Sistema de Londres** que estudiáramos en nuestra anterior edición- por lo cual es esperable que el blanco no se aparte de ese espíritu.

2	Cf3	e6
3	Ag5

Diagrama 3



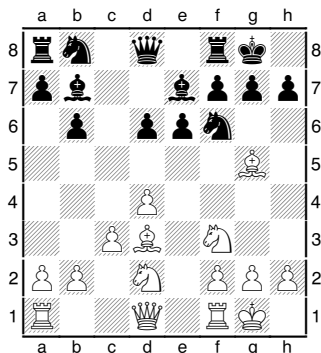
Como se aprecia, el blanco mantiene intacta su intención de practicar e4, pero la precisa respuesta negra podrá hacerlo vacilar:

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

La del texto es superior a 3. h6, 4. Axf6 Dxf6 y 5. e4 que nos transpone al **Ataque Trompowsky**. En cambio, este contragolpe de las negras al centro pone a las blancas en guardia ya que si, por ejemplo, 4. dxc5 Axc5 el segundo jugador amenaza el típico esquema Axf2+ Rxf2 y Ce4+ recuperando el alfil con ganancia de un peón.

4	e3	cxd4
5	exd4	b6
6	Ad3	Ab7
7	0-0	Ae7
8	Cbd2	0-0
9	c3	d6

Diagrama 4



Como se aprecia, las blancas han logrado su tan ansiada configuración de piezas mientras las negras nada tienen que temer. La posición es de sumo dinamismo y las posibilidades abiertas para ambos contendientes.

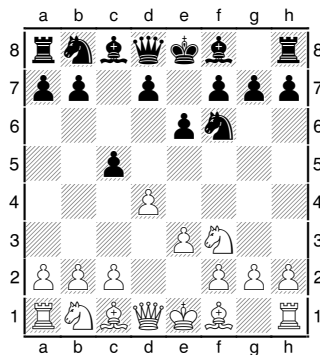
(c) **Sistema Colle**

Este sistema es, también, una particular manera del blanco en la búsqueda de una configuración de sus piezas, objetivo que perseguirá casi con independencia de las respuestas del rival.

Su similitud con el **Ataque Torre** y con el **Sistema de Londres** no es casual. Sin embargo, y según veremos, puede disponer de la movida c4 pero en una etapa ya avanzada de la apertura.

2	e3	e6
3	Cf3	c5

Diagrama 5



Obsérvese que, al igual que acaece con el **Ataque Torre**, las negras producen la rápida ruptura en el centro pero aquí el alfil dama blanco prosigue en su casilla de origen.

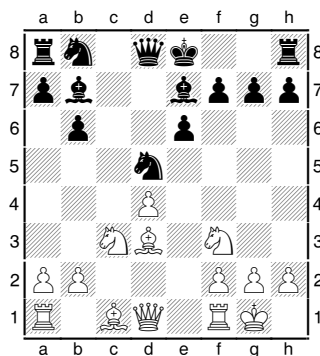
4	Ad3	b6
5	0-0	Ab7

Y éste es el momento crítico para las blancas. Pueden, siguiendo los dictados de una política muy conservadora mover 6. c3 o ir por la lucha en el centro intentando c4, bien sea directamente o preparadamente mediante b3, Ab2 y recién c4

Una de las maneras de proseguir es la siguiente:

6	c4	Ae7
7	Cc3	cxd4
8	exd4	d5
9	cxd5	Cxd5

Diagrama 6



Como se aprecia, la lucha por el centro se ha hecho encarnizada y, aunque pueda resultar difícil de apreciar, en verdad la estrategia empleada por ambos bandos es propia de la **De-**

fensa India de Dama en su Variante Clásica con 4. e3²

Hasta los genios se equivocan

Sin dudas colocamos en la categoría de genio al GM checo Ludek Pachman, no solamente por su producción sobre el tablero sino, y tal vez más aún, por su enorme capacidad didáctica, aquella que nos legara a través de la frondosa bibliografía que, con seguridad, todos hemos tenido en nuestras manos, mas no sea, alguna vez.

Si bien de origen checo, en 1972 y gracias a su activismo político –tras ser torturado casi hasta la muerte por el régimen comunista checoslovaco- pudo emigrar a Alemania Occidental, país del que adoptó la nacionalidad y representó oficialmente.

La partida que reproducimos corresponde a la que este genial ajedrecista, ya devenido alemán, disputó enfrentando al filipino Rosendo Carrean Baliñas en la Olimpiada de Haifa del año 1976, partida en la que –como analizaremos- hasta los más geniales jugadores cometen garrafales errores.

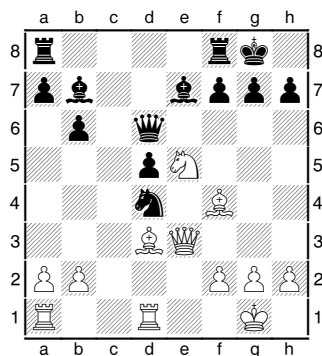
Partiendo de la posición descrita en el Diagrama 6, el juego prosiguió:

10	De2	Cc6
11	Td1	0-0
12	Cxd5	exd5
13	Ce5	Dd6

Parecía mejor 13. Ad6 para evitar lo que se vino, sin que tampoco sea grave.

14	Af4	Cxd4
15	De3

Diagrama 7



Ciertamente las blancas han entregado un peón, pero al darle soporte a su alfil en f4 atacando simultáneamente el caballo agresor, pretenden aprovechar la clavada y, mínimamente (pues también queda atacado el alfil de casillas negras), ganar calidad mediante 16. Cg6

15	Db4
16	a3	Da4
17	b3

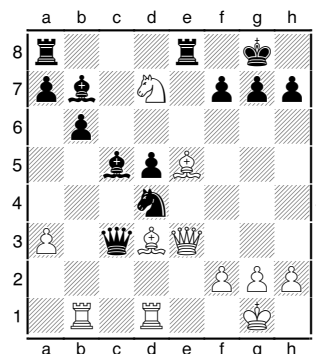
Pachman parecía estar jugando contra un principiante pero, como veremos, Baliñas no tenía nada de ello.

17	Dxb3
18	Cd7	Ac5

Ahora comienzan las sutiles amenazas del filipino, aunque su posición no es cómoda.

19	Ae5	Tfe8
20	Tab1	Dc3

Diagrama 8



21	Rh1?!
----	-------	------

Increiblemente Pachman deja escapar su momento. Sin dudas, su mayor preocupación era que el filipino practicase f6 atacando el alfil clavado y luego despejase la diagonal a7-g1 para el accionar del alfil de casillas negras, pero muy superior era 21. Tdc1 Txe5 (lo mejor), 22. Txc3 Txe3, 23. fxe3 Ce6, 24. Cxc5 Cxc5, 25. Txc5! bxc5, 26. Txb7 con clara superioridad de las blancas.

El lector seguramente se sentiría tentado de jugar 21. Axb7+ creyendo ganar la dama, pero –en verdad- tendrá problemas para repatriar su Cd7 luego de 21. Rxh7, 22. Dxc3 Ce2+, 23. Rf1 Cxc3, 24. Axc3 Ad6.

21	Cf5
22	Df4	Txe5!

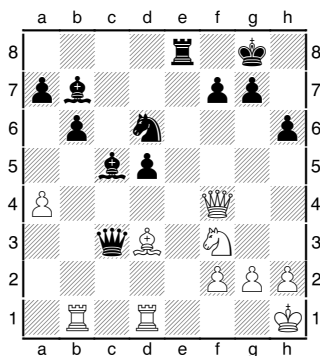
² Cuadernos de Ajedrez, Edición #17, Mayo de 2009.

23	Cxe5	Cd6
24	Cf3	h6

La calidad ganada por Pachman era compensada, materialmente, por los dos peones de más de Baliñas y, aún cuando la posición luce equilibrada, la fuerza de los alfiles negros apuntando hacia el enroque blanco debe haber preocupado al genial GM checo.

25	a4	Te8
----	----	-----

Diagrama 9



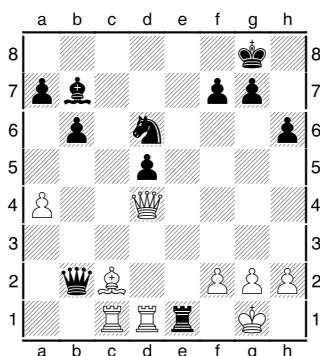
Pronto veremos la importancia que adquirirá esta torre, aunque ello se deba a causas ajenas a sus propios méritos.

26	Tbc1	Da3
27	Rg1	Db3
28	Ac2	Db2
29	Cd4?

La posición de Pachman ya era complicada, pero esta movida apresura el final.

29	Axd4
30	Dxd4??	Te1+!
31	Aband.	

Diagrama 10



Lógicamente luego de 31. **Txe1 Dxd4** gana la dama despreocupándose de la casilla e8 que se encuentra controlada por el caballo.

¡Tremendo regalito se encontró el filipino Baliñas! ¡Y tremendo error cometió Pachman! Al fin de cuentas, humanos somos.

Estrategia

La estrategia llevada a la táctica

Mucho es lo que ya hemos discurredo a lo largo de estos *Cuadernos de Ajedrez* acerca de las diferencias que existen entre cuestiones estratégicas y cuestiones tácticas.

Intentaremos, querido lector, no repetirnos en ello, pero no podemos dejar de sostener que una estrategia bien elaborada, un juego posicional que descubre y lentamente explota pequeñas grietas en la posición enemiga, genera ventajas que se van acumulando hasta el punto en que, por mejor coordinación de las piezas propias, unido a una defectuosa disposición de las piezas contrarias que –seguramente- han debido emplearse en la defensa, se crean situaciones de alto valor táctico donde no resultan inusuales furibundos sacrificios de piezas ni letales golpes contra el monarca enemigo.

En línea con la enorme admiración que profesamos por aquellos dos gladiadores del tablero escaqueado, Gary Kaspárov y Anatoly Kárpov, cuyo legado ha quedado para siempre impreso en los registros de la historia y, para quienes pudimos seguir movida a movida cada una de esas batallas al momento en que ocurrían y corriamos ansiosos a reproducirla, queremos hay aportarle el análisis de la que, quizás, fue una de las mas bellas partidas que los mortales podamos recordar.

Nos referimos a la 16ª partida que disputaron en el año 1985 por el Campeonato del Mundo. Estamos seguros de que disfrutará de esta hermosa confrontación entre dos estrategias pero queremos, también, dejar expuesto aquel principio de que una estrategia bien elaborada genera, siempre, posibilidades tácticas.

A.Kárpov-G.Kaspárov Campeonato del Mundo, 1985

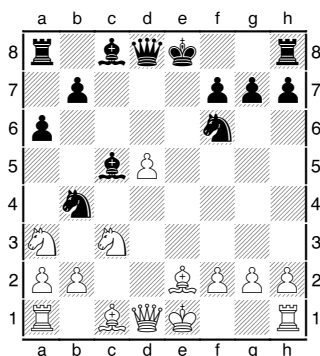
	Blancas	Negras
1	e4	c5
2	Cf3	e6
3	d4	cx d4
4	Cxd4	Cc6

5	Cb5
---	-----	------

Esto da origen a la **Variante Taimanov** de la **Defensa Siciliana**, una variante que no hemos analizado aún en nuestros *Cuadernos de Ajedrez* pero que nos comprometemos a hacerlo a la brevedad. Por esa razón no nos detendremos en los aspectos relativos a la **Apertura**.

5	d6
6	c4	Cf6
7	C1c3	a6
8	Ca3	d5
9	exd5	exd5
10	exd5	Cb4
11	Ae2	Ac5

Diagrama 11



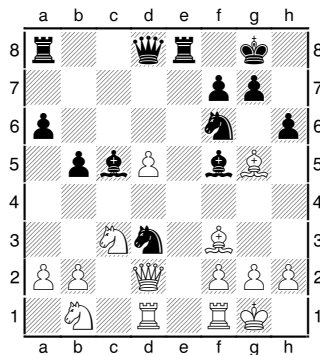
Kárpov comprendiendo que no hay defensa del peón dama decidió una movida de desarrollo. Kaspárov, en la misma frecuencia de onda, prefiere hacer lo mismo y demorar su captura.

12	0-0	0-0
13	Af3	Af5
14	Ag5	Te8
15	Dd2	b5
16	Tad1

La cautela parecía imperar. Hasta aquí movidas de desarrollo que pretendían la mejor coordinación de piezas propias. Pero, enseguida, comienzan los planteos posicionales. Kaspárov sabía que un caballo de avanzada que no puede ser inquietado por peones enemigos es siempre un arma de valor, especialmente cuando uno de sus rivales de rango parece no entrar a la contienda, como lo es el caballo blanco sito en a3.

16	Cd3!
17	Cab1	h6

Diagrama 12



Pidiendo explicaciones al alfil. **18. Axf6 Dxf6** sólo mejoraría la posición negra, mas allá del criminal suelto "d". La opción fue:

18	Ah4
----	-----	------

Pero la mejor disposición de las piezas negras comienza a hacerse sentir.

18	b4
19	Ca4	Ad6

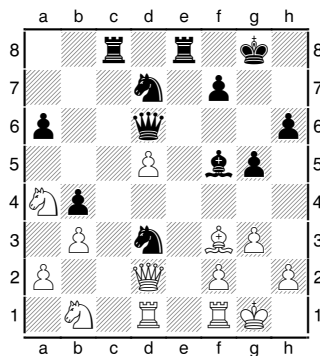
Como se observa, Kaspárov vuelve a quitar una pieza rival de circulación. Poner a ese caballo en juego requiere de dos tiempos: **b3** y **Cb2** Lo mismo acontece con el otro caballo que necesita que su propia dama le de cabida. En tanto las negras ganan espacio y mejoran su posición. ¡Excelente estrategia!

20	Ag3	Tc8
21	b3	g5
22	Axd6	Dxd6

La posición de Kárpov ya era bastante restringida y la amenaza **g4** estaba al alcance de Kaspárov inmediatamente. Forzada fue:

23	g3	Cd7
----	----	-----

Diagrama 13



Las piezas negras siguen buscando su mejor ubicación y coordinación. Esta última movida libera la acción de la dama por cuanto controla la casilla b6 manteniendo inmóvil al caballo blanco de la banda.

24	Ag2	Df6
25	a3	a5

Kárpov buscaba desesperadamente darle vida a su caballo sito en b1, pero Kaspárov responde de forma que le quite toda ilusión.

26	axb4	axb4
27	Da2

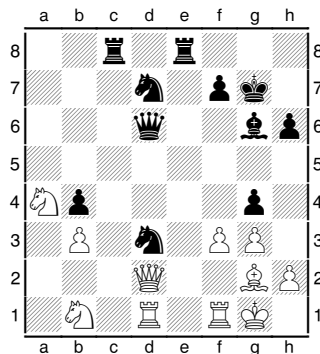
Finalmente la dama le cede su casilla al caballo inmóvil de b1, pero esta movida tiene dos inconvenientes: (i) para ello se tuvo que ubicar en el único escaque disponible, alejándose del teatro de acciones aunque pendiente del punto f2 que puede llegar a ser débil en corto plazo y (ii) no es posible jugar seguidamente **Cd2** a causa de **.... Te2**, con lo cual ese caballo permanece inmóvil.

27	Ag6?!
----	------	-------

Llamar dudosa a una movida de Kaspárov a esta altura de semejante demostración estratégica parece muy pretencioso de nuestra parte. Sin embargo, análisis posteriores demuestran que **27. g4** pone en situación de “zugzwang” a las blancas. Luego de **28. d6 Te6** anuncia que las torres negras se encolumnarán y ya nada les impedirá copar el punto e2.

28	d6	g4
29	Dd2	Rg7
30	f3	Dxd6

Diagrama 14



31	fxg4	Dd4+
----	------	------

Apréciese que **31. Cb2** no hubiese sido mejor merced a **31. gxf3**, **32. Axf3**

C7e5, **33. Cxd3 Db6+**, **34. Df2 Cxf3+** con clara ventaja de las negras.

32	Rh1	Cf6
33	Tf4	Ce4

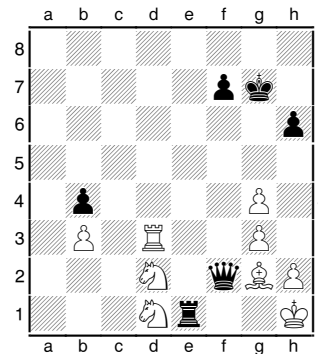
¡Con qué simpleza Kaspárov –aún entregando material- frena el único ataque de Kárpov! Toda la preparación estratégica se traducirá, ahora, en un golpe táctico imparable.

34	Dxd3	Cf2+
35	Txf2

Única potable, por cuanto si **35. Rg1 Ch3+**, **36. Rh1** (si **36. Rf1?? Dg1#**) **Dxd3**, **37. Txd3 Te1+**, **38. Af1** (si **38. Tf1** viene una bonita combinación tras **38. Txf1+**, **39 Axf1 Ae4+** y mate en dos jugadas) **Axd3** y las negras tienen una partida ganada.

35	Axd3
36	Tfd2	De3
37	Txd3	Te1!
38	Cb2	Df2!
39	Cd2	Txd1+
40	Cxd1	Te1+
41	Aband.	

Diagrama 15



Kárpov no tenía forma de evitar el mate. Si **41. Cf1 Txf1+**, **42. Axf1 Dxf1#**.

Sin dudas, se trata de una partida ejemplar de Kaspárov cuyo principal tema estratégico culminó siendo la habilidad para maniar a su rival, por caso nada menos que Kárpov, mientras iba ubicando sus piezas coordinadamente.

¡Hermosa demostración de cómo un planteo estratégico adecuado termina brindando posibilidades tácticas inigualables!

Táctica-Medio Juego

Golpe a golpe

Tal como acontece sobre un cuadrilátero de boxeo, la pelea sobre el tablero de ajedrez puede mostrar a dos contendientes, de similares características y potencial, muy cautos (a veces hasta el límite del tedio y la exasperación) o cruzarse en andanadas recíprocas de golpes hasta que uno de los dos sucumbe.

Uno de los temas tácticos sobre los que hemos encontrado menor caudal bibliográfico es, precisamente, el de repeler un golpe de knock-out asestándole a nuestro rival otro de mayor magnitud.

En ediciones pasadas hemos abordado la cuestión de sacrificios temáticos fallidos³ pero que provocan paralización en quien los sufre como si, volviendo a la analogía boxística, uno de los púgiles quedase “groggy” ante la inesperada trompada del rival. En esas mismas columnas hemos enfatizado la necesidad de asegurarnos que, a la hora de producir una maniobra táctica, tengamos la convicción de su efectividad.

Relacionamos esta cuestión con la temática que presentamos hoy por cuanto suele acaecer que, creyendo haberle propinado a nuestro oponente un golpe de gracia –generalmente un sacrificio fallido–, éste replique con una maniobra de mate que nos quite el aliento o, en términos pugilísticos, nos derribe a la lona del cuadrilátero.

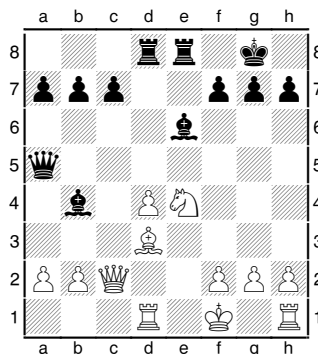
En los informales enfrentamientos con mi querido amigo Oscar Maldonado, usualmente confrontamos en extensas batallas posicionales y raramente producimos partidas de alto valor táctico.

Pero, cada tanto, un rapto de inspiración “nos ataca” y somos capaces de elaborar alguna de esas combinaciones que, en nuestro sentir, son dignas de un GM (aún cuando en verdad no lo sean) aunque sí se conviertan en el motivo para “tomarle el pelo” a nuestro rival hasta que la victoria cambie nuevamente de manos.

Precisamente ésta fue la situación que ocurrió en una partida semirrápida (15 minutos por jugador) dentro de un pequeño torneo entre amigos, que tuvo como protagonistas al amigozo Maldonado –conduciendo las blancas– y a quien esto escribe al comando de las piezas de

color, y en la que –tras algunas desprolijidades de ambos en un **Gambito de Dama Rehusado**– arribamos a la posición que se exhibe en el **Diagrama 16** que exhibimos seguidamente.

Diagrama 16



Juegan las negras

En la evaluación de la posición me sentía muy cómodo con ella ya que, gracias a una previa imprecisión de Maldonado, me había permitido tomar la columna e con jaque, obligando a su rey a ocupar el escaque f1 y dejar desconectadas las torres blancas. Por lo tanto, decidí gracilmente ganar el peón dama median-

	Blancas	Negras
1	Txd4

Ante esto, Maldonado me propinó un “jab” a la mandíbula que puso en duda todo mi apetito por este peón ya que, ahora, la torre captora no tenía sostén:

2	Cf6+
---	------	------

Este caballo, en supuesto sacrificio, además del jaque a mi monarca amenazaba la torre en e8, haciendo evidente que ante su captura sobrevendría **3. Axh7+** seguido de **4. Txd4** y, como fruto de este golpe combinativo, mi posición se derrumbaba sumado a las pérdidas materiales (torre vs. alfil).

Cual boxeador con la vista extraviada y buscando el respiro de un “clinch” tras semejante “trompazo” a la mandíbula, consumí prácticamente todo el tiempo remanente hasta que pude encontrar una bocanada de oxígeno que aclarase mi mente. Ese oxígeno se centraba en la confluencia de fuerzas sobre el punto e1.

La partida, tal cual imaginaba, prosiguió:

2	gxf6
---	------	------

³ Cuadernos de Ajedrez, edición #7, Julio de 2008.

3	Axh7+	Rf8
---	-------	-----

Análisis posteriores demostraron que 3. Rg7 era ligeramente superior, pero mi preocupación se centraba en buscar una ubicación a mi rey en la que no pudiese ser molestado.

4	Txd4??
---	--------	------

Este había sido mi temido destino pero, en verdad, la captura de mi torre quitaba al único defensor de la casilla e1. Insuficiente era también 4. Ad3 a causa de 4. Af5, 5. Rg1 Txd3!

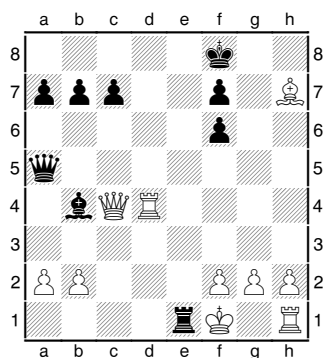
Y, como aquel boxeador malherido, supe sacar esa trompada de último recurso que puso a mi querido amigo y ocasional rival de bruces sobre la lona del cuadrilátero.

4	Ac4+!
5	Dxc4

5. De2 solo hubiese prolongado la agonía.

5	Te1#
---	------	------

Diagrama 17



Este ejemplo, aunque de entrecasa, es una cabal demostración de que, en ocasiones, un golpe (que termina siendo usualmente un sacrificio fallido) es tácticamente respondido con otro que, a la postre, resulta letal.⁴

Miniatura del mes

Contribución de **Julio Refay**

Nuevamente, y aprovechando el tratamiento de los **Sistemas Menores** dentro de las

⁴ Gracias, amigo Oscar Maldonado por esta partida.

Aperturas de Peón Dama que nacen con 1. Cf6, aportaremos al lector una miniatura de un **Sistema Colle** en que las blancas condujeron brillantemente sus piezas hacia una contundente victoria.

K.Berg-L.Jakobsen
Aalborg, 1995

	Blancas	Negras
1	d4	Cf6
2	Cf3	e6
3	e3	b6
4	Ad3	Ab7
5	0-0	c5
6	c4	Ae7
7	Cc3	cxd4
8	exd4	d5
9	cxd5	Cxd5

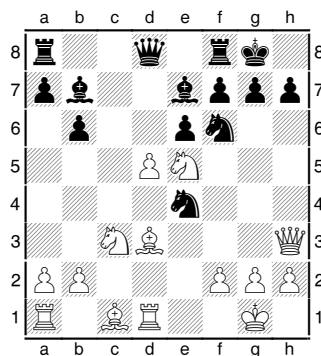
Aquí llegamos a la posición del **Diagrama 6** que analizáramos en el capítulo de **Aperturas** de la presente edición.

10	Ce5	0-0
11	Dg4	Cf6

En este momento se recomienda 11. f5, 12. De2 Af6 con una posición mas desahogada para el negro.

12	Dh4	Cbd7
13	Td1	Ce4
14	Dh3	Cdf6
15	d5!

Diagrama 18



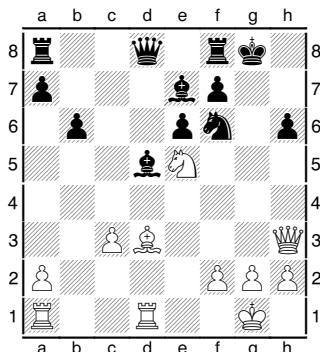
La mejor. Mas conservador sería 15. Af4 Te8, 16. Tac1 Cxc3, 17. bxc3

15	Cxc3
16	bxc3	Axd5
17	Ag5	h6?

La jugada que desencadena la tormenta. Mejor era 17. g6 a lo que seguiría 18. Dh4

18	Axh6!	gxf6?
----	-------	-------

Diagrama 19



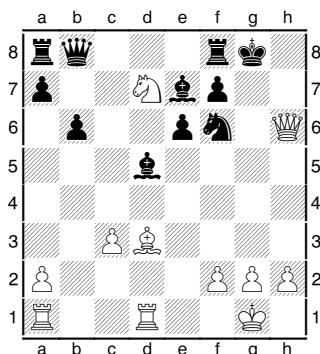
Las negras no dan crédito al sacrificio en h6. Había que buscar la salvación con 18. Te8, 19. Dg3 Af8, etc.

19	Dxh6	Db8?
----	------	------

¡Desesperación! Esto provoca la eliminación del único defensor del rey, el caballo de f6.

20	Cd7!	Aband.
----	------	--------

Diagrama 20



También ganaba 20. Dg5+ Rh8, 21. Te1 Única para salvar el mate era 20. Ce4 a lo que seguía 21. Cxb8

Finales

Piezas copadas a falta de peones

El tema que abordaremos hoy puede resultar una excepción a las reglas generales que se aplican a la etapa de cierre de una partida pero, sin embargo, suelen acaecer con mucha más frecuencia de la imaginada.

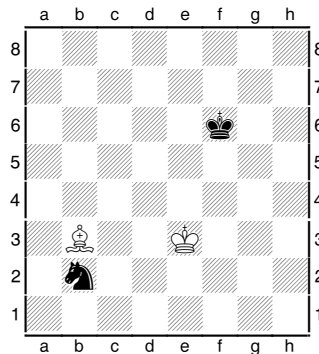
En los finales de partida en que se han ausentado todos los peones, puede ocurrir que cada bando cuente con una pieza menor. Si, por ejemplo, esa pieza es un alfil o un caballo por bando, al igual que si fuese un alfil contra un caballo, el pronóstico –salvo contadísimas rarezas- es siempre tablas.

Pero, ¿lo es cuando se trata de un caballo contra una torre?

La respuesta es que, en general, el pronóstico también será tablas pero puede acaecer que quien ostente la ventaja de la calidad llegue a maniobrar eficientemente hasta dejar al caballo atrapado. Por ello, nos permitimos una recomendación, en especial para quienes se inician en nuestro amado “deporte del pensamiento”: si ud. se enfrenta a un final donde sus fuerzas han quedado diezmadas a un caballo, en tanto que su rival cuenta con una torre, no crea que es siempre tablas. A pesar de que ése es el resultado esperado, sepa desplazar e instalar su caballo de forma que no quede copado.

Lo propio puede darse, como muestra el diagrama que sigue, respecto de un alfil contra un caballo, pero aún siendo posible la captura del equino, el sólo alfil es insuficiente para someter al rey rival:

Diagrama 21

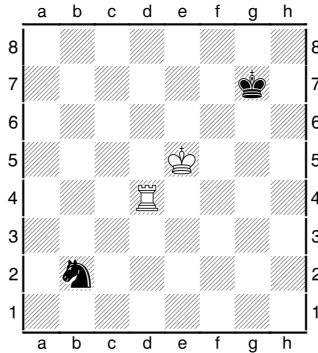


Como se aprecia, el caballo negro está inmovilizado por el alfil blanco y será presa del rey del primer jugador en pocas jugadas. Igualmente la partida es tablas.

Sin embargo, si ello ocurriese teniendo una calidad de ventaja, entonces la victoria podría ser alcanzable, pero también es cierto que el caballo tiene mejores recursos contra la torre

que, como hemos visto, contra el alfil. Aprovechamos para ilustrar este caso una composición de Avervakh, pero que requiere de sutilezas para que las blancas obtengan la victoria.

Diagrama 22



Juegan las blancas

Como se aprecia, el caballo negro ha quedado atrapado y corresponderá al rey blanco ir a su captura.

	Blancas	Negras
1	Rd5	Rf6
2	Rc6!

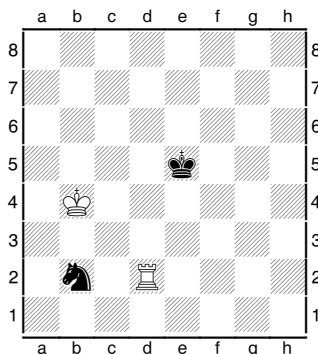
Gran sutileza. La negras obtendrían tablas si **2. Rc5?** a causa de **2. Re5** y el caballo encontrará salida. Por ejemplo, **3. Td2 Ca4+**, **4. Rb4 Cb6**, **5. Rc5 Ca4+** y tablas.

2	Re5
3	Rc5

Y las negras han quedado zugszwang. Solo pueden mover el rey, alejándolo de la torre.

3	Rf5
4	Rb4	Re5
5	Td2

Diagrama 23



El caballo ha quedado copado y la ventaja material blanca es decisiva para la victoria.

Historias y Anécdotas del Ajedrez

Contribución de **Germán Gil**

Diccionario de la jerga ajedrecística (Parte D)⁵

El maestro Richard Guerrero tiene una página web llamada “*Ajedrez espectacular*”, y su contenido es análogo a su nombre. Para quienes no la hayan visitado, y gusten de vibrar con partidas de ajedrez romántico en pleno siglo XXI, o de revivir viejos finales en partida viva, de esos que empapan de adrenalina las camisas, este sitio es ideal.

Sin embargo, voy a extraer de su contenido una donación de otro sitio, el “*Funchess*”, que vale la pena recorrer. Presenta numerosos “españolismos”, y de seguro los jugadores de distintos lugares de habla hispana podrían agregar los modismos que en cada país, provincia, estado, y aun en cada club, se desparrraman espontáneamente en las partidas –o en los inevitables y no siempre gratos corrillos que se forman alrededor de ellas- y que luego se transforman en verdaderos modismos. De la misma manera, podrán reconocerse sentidos que, en otras regiones, se conocen de otra manera...

Unos van en serio, y otros... no tanto.

Abrirse de patas: Jugada con la que el rey pierde su barrera defensiva y está en disposición de ser penetrado por las piezas enemigas sedientas de... bueno, continuemos.

Acojonarse: No atreverse a hacer una jugada arriesgada.

Albardao: Estado, comúnmente matutino, en el que el jugador no ve una.

⁵ Con mi agradecimiento a **Funchess. Ajedrez divertido por haber cedido este material a ¡Ajedrez Espectacular!** Richard Guerrero

Alegre cimbrelillo: Dícese del jugador que no presenta grandes dificultades para ser vencido y que acompaña su juego con simpáticos fallos.

Amañar: Pactar con tu adversario un resultado predeterminado en una partida de torneo.

Anatólico/-a: Adjetivo que se aplica a posiciones aparentemente igualadas, que se van inclinando a favor de uno de los contendientes por medio de series precisas de jugadas y pacientes y largas maniobras, hasta conseguir la victoria. Así, podemos hablar de una posición anatólica, un final anatólico, etc. Lógicamente, el nombre procede del genial campeón ruso, Anatoli Karpov.

Animal: Caballo en una garita como diría Nimzovich. Indesalojable y muy molesto.

Ancla: Jugador que se convierte en el lastre de su equipo, al ser el que menos puntos suma. Lo contrario, por tanto, de puntal.

Aperitivo: Expresión que designa las tres o cuatro primeras rondas de los abiertos para los GM's (aunque a algunos ya se les atragante).

Apurarse: Tener que hacer muchas jugadas en poco tiempo para llegar al control. Sinónimo de collararse.

Arrastrarse: Dícese de la acción de continuar una partida en posición claramente desfavorable. En general esta muy mal visto, salvo en situación de apuros de tiempo del contrario.

Ataque a la bayoneta: Gráficamente, cuando uno enroca corto y ve que las dos siguientes jugadas del adversario son g4 y h4. Eso implica que te están haciendo un ataque a la bayoneta.

Ataque de las minorías: Combinación de jugadas que pretenden principalmente crear una debilidad en la estructura de peones enemiga para después asediarla.

Atraco: Ganar una partida a base de celadas. Se dividen en atracos normales cuando el jugador desequilibra una posición igualada o grandes atracos cuando el jugador consigue ganar estando en posición perdedora. Nótese que para dar grandes atracos hay que arrastrarse un poco.

Atzacac: A parte de una gran revista, traducción catalana del término "zugzwang" que significa que la obligación de mover conlleva la pérdida de la partida.

Bandera: También denominada flecha en algunos países de sudamérica. Pequeño artilugio colocado en el reloj de ajedrez que ocupa los últimos cinco minutos de la esfera horaria, de manera que cuando al jugador le quedan cinco minutos, la manecilla del reloj toca la bandera, a medida que el tiempo avanza, la bandera se levanta, y cuando terminan estos cinco minutos, la bandera se cae, indicando que se ha agotado la hora. El modelo de bandera varía según el tipo de reloj, pero todas tienen en común que el jugador nunca sabe con exactitud el tiempo que le queda para agotar el tiempo disponible. ¿O alguien lo sabe?

Bardo: Posición extremadamente compleja con mucho riesgo para ambos jugadores. En lunfardo, dialecto tanguero del español, el bardo es una pelea donde nadie sabe quien sale vivo.

Bestia inmune al dolor: Jugador ante el que el único aliciente de la partida es ver cuantas jugadas tarda en darnos mate.

Bestia negra: Aquel jugador que nos gana con negras.
- ¿Y con blancas?
- ...También.

Bicho: Expresión que denomina al alfil molesto por naturaleza. Proviene del inglés "bishop".

Blitz: Partida rápida.

Burro: Se le llama así al caballo. Sacado de las carreras de caballos, a cuyos habitués se les llama burreros o que les gustan los burros.

Burro (2a acepción): Caballo realmente muy malo (p.ej. situado en una esquina).

Burro loco: Caballo que no para de saltar de un lado para otro y que con bastante frecuencia acaba al trote borriquero junto a las otras piezas fuera del tablero.

Cafetero: Jugador de café.

Calesita: El método de lucha usado por un caballo contra un peón libre apoyado por el rey, cuando el bando que tiene el caballo, si lo sacrifica por el peón obtiene tablas. El parecido se da por el movimiento circular del caballo.

Calzoncillos: Denominación del tema de la horquilla. En versión femenina se transforma en BRAGAS y en versión moderna en SLIPS.

Cantar (la bandera): Acción de señalar el reloj del contrario cuando este ha perdido por tiempo. Es más elegante señalar que cantar en su acepción corriente.

Caña: Jugada aparentemente inocente que esconde una celada.

Carcostia: Partida ganada con absoluta superioridad, en la que el perdedor acaba sin saber si juega con blancas o con negras. Es la típica partida que se enseña a las amistades durante una semana (o más).

Carl Lewis: Dícese del peón pasado que avanza rápidamente en un final. Si el peón es negro, mejor.

Casita (o castillito): Posición de fortaleza para entablar un final.

Cero: Sinónimo de derrota.

Chumberlán: Versión cheli del impronunciable zugzwang.

Ciego: Alguien que no vio una amenaza, o varias.

Clavar (una pieza del adversario): Hacer una jugada que evita que dicha pieza pueda moverse.

Clavar (una jugada propia): Dícese del acto de adornar la jugada que estamos realizando con un fuerte e interminable retorcimiento de nuestra pieza sobre la casilla a la que va destinada, como si estuviéramos disfrutando tanto de nuestra jugada que no quisiéramos terminar de hacerla nunca. Recomendamos no hacerlo, está bastante mal visto⁶.

Clavarse: Estar sin hacer una jugada durante un largo intervalo de tiempo. Se puede estar pensando en la partida o en sacar hipopótamos del agua.

Cliente: Jugador que normalmente se le da bien a otro jugador.

Colgada: Dejar una pieza indefensa.

Collar: Ir arrinconando a tu contrincante, hacer que sus piezas retrocedan.

Collarse de tiempo: Pues eso, quedarse con muy poco tiempo para muchas jugadas antes del control.

Conflictivo: Jugador que protesta por todo, e intenta hacer trampas o molestar a su contrincante durante la partida. ¿Armando dónde estás?

Comerse el coco: Obsesionarse con la pérdida de una partida.

Corte: La mitad exacta de los jugadores de un torneo ordenados por su fuerza.

Creerse: Mejorar la posición de una partida cuando estás inferior.

Dar un baño: ganar brillantemente a un adversario.

Deposición: Posición horrible.

De perdidos al río: Posición en la que no hay otra cosa que hacer que realizar un movimientos jugándose el todo por el todo. También se denomina MORIR MATANDO. Hay un 1% de que se remonte la partida, pero por intentarlo...

Dejarse la fruta: Jugada ésta, muy común en partidas rápidas y consiste en la misteriosa desaparición de alguna de las piezas del tablero a manos del contrincante.

Dibujo. Hacer un dibujo: Dícese de destrozar la posición del contrario y entrar en su zona de defensa de manera inapelable.

ECO con patas: Dícese del jugador que sabe más teoría que el resto del torneo juntos. Te sabrá decir, aparte de como va la línea, en que página de la enciclopedia está y que partidas hay en su base.

El Eterno: Jugador al que, vayas donde vayas, te vas a encontrar que está jugando el torneo.

Enloquecí: Expresión muy utilizada por David García para expresar que hizo una mala jugada.

Enrocarse en largo: Sumar tres derrotas consecutivas en un torneo.

Enroscarse: Enrocar.

⁶ [N.R.] Nuestro querido corrector, **MF Alfredo Roca** es un gran exponente de esta verdad en su versión argentina, más conocida como *atornillar* la pieza, especialmente cuando se trata de un amenazante alfil. Gracias, Alfred, por tu gran contribución a *Cuadernos de Ajedrez*.

Entrar por la retaguardia: Infiltrar tus piezas en el campo del adversario.

¡Es un torneo por equipos!: Excusa que se da cuando uno continúa en posición perdida (se arrastra) o especula en posición de tablas.

Especular: Acción de complicar el juego cuando al otro le queda poco tiempo para ver si se le cae la bandera.

Especular (2a acepción): Querer ganar una partida por la rapidez de manos (no por mejor juego).

Estar drogado: Jugar compulsivamente partidas de ajedrez, habitualmente partidas rápidas.

Estar inferior: tener una posición peor que la de tu contrincante.

Estar frito: tener entre manos una posición desesperada.

Estar palmera: tener una posición perdida.

Estar Palmolive: Sinónimo de estar palmera.

Estar superior: tener una posición mejor que tu contrincante.

Esto es otra partida: En los análisis posteriores a una partida, expresión utilizada para dar por finalizado el análisis de una variante, por cansancio de los jugadores o por ser excesivamente compleja. También utiliza la expresión el jugador que ha ganado al adentrarse en una posición que da ventaja a su adversario.

Fantasma: Jugador que afirma que siempre estás mejor en tus partidas.

Fiebre (de ELO): Síntoma de enfermedad grave que afecta a grandes sectores de la población ajedrecística. Los sujetos que la padecen viven obsesionados por subir su ELO, ignorando cualquier otra motivación vital. No se conoce vacuna por el momento. (Aunque en Cataluña con el sistema de ELO en el que nadie pierde nunca los 1700 se han logrado grandes avances para satisfacer a los afectados).

Fíguro: Programa similar al Protos pero con nombre operístico, ¿será por lo que canta?

Finalista: jugar bien los finales de partida.

Finalito: Término utilizado por los Maestros que no quieren pensar y se meten en un final igualado pero que siempre ganan.

Flete: Jugador que por su historial no merece consideración alguna. Irónicamente se suele decir a un rival de un nivel parejo al de cada uno.

Fortaleza: se da en los finales, posiciones en las que a pesar de que un bando lleva desventaja material clara, el otro bando ha dispuesto sus piezas de tal manera que se hace imposible la victoria.

Fósil: Aquel jugador hipersólido que acostumbra a jugar posiciones muy cerradas.

Gabarre: (vocablo que emplea asiduamente el GM Arturo Pomar) Dícese de aquella situación frenética en la que todas las piezas cuelgan. (Pomar afirma que en una gabarre Spassky era superior a Fischer).

Gafas: Ataque simultáneo a dos piezas con un peón que no puede ser tomado sin pérdida de material.

Gambito suizo: hacer tablas para tener adversarios más asequibles en la siguiente ronda.

¡Ganado son vacas!: Respuesta a "esto está ganado" cuando se intenta convencer al adversario de que su posición no es tan ventajosa como él cree.

Gracias Queterin: Expresión utilizada por José Monedero para agradecer a su contrincante una mala jugada. La expresión proviene de un programa de radio de los años 40 en que los oyentes llamaban a la radio para pedir a Queterin consejo y siempre contestaban: "Gracias Queterin".

Grapas o glotón: Jugador que se come todo lo que entregamos, y que habitualmente recibe su castigo. Se le suele decir aquello de "la gula mata".

Guardia Civil: Denominación que se da en ciertos ambientes de veteranos jugadores a los alfiles. Por lo que parece el nombre le viene de que la guardia civil siempre actuaba por parejas.

Hacer amigos en un torneo: Perder muchas partidas, después de lo cual nuestros rivales se hacen amigos nuestros. Si hubiéramos ganado, nadie nos dirigiría la palabra.

Hacer el alegre: jugar sin reparar en las consecuencias que pueden devenir con posterioridad. Suele ir acompañado de pérdida de material.

Hacer la grúa: Pasar la mano por encima de varias piezas, dudando cuál de ellas coger para realizar un movimiento.

Hacer un hijo: Destrozar la posición adversaria, sinónimo de hacer un dibujo. Obsérvese que se puede hacer un hijo de madera, hacer un hijo de plástico, etc. según el material con el que estén hechas las piezas.

Hacerse viejo: Quedarse con poco tiempo para llegar al control, collarse.

Incremento: Invento de aumentar el tiempo un número de segundos a cada jugada para amargar a los viles atracadores que andan sueltos por ahí.

Infierno: Posición donde la mejor jugada de un bando es abandonar.

Inmortalizar: hacer que el adversario perviva en la memoria de todos como el perdedor de esta magnífica partida

Intermierda: Jugada no calculada en una aparente secuencia forzada de movimientos que conlleva la pérdida del punto por parte de un bando, que piensa "mierda" cuando ve la jugada. También es conocida como "jugada de pavo".

Irregular: perder con jugadores inferiores y ganar a superiores.

Jaco: Caballo.

Jacobo: Jaque.

Juego rocoso: Juego en el que penetrar en las posiciones enemigas es harto complicado debido a su solidez.

Juego suicida: jugar arriesgando más de lo necesario.

Jugada de pavo: Jugada no calculada, que salva una posición aparentemente perdida. sinónimo de "intermierda"

Jugada sencilla: Jugada que tiene camelo, que parece simple pero no lo es.

Jugador de café: Jugadores que no saben teoría pero que combinan con maestría, cuidado con ellos en las rápidas, son candidatos a atracadores.

Jugar a la bandera: en partidas rápidas cuando se ve la partida medio perdida, la esperanza que queda es que se le caiga la bandera al contrario. Lamentablemente la partida suele acabar antes.

Jugar al despiste: Repetidas jugadas por uno y otro bando que parecen tener un efecto demolidor pero que no lo tienen, que parece que consiguen ventajas pero que no las consiguen, que sí pero que no. Suele ser contagioso, o sea, que mucho cuidado.

Jugar activo: Movilizar tus piezas de manera que tengan juego.

Jugar como un GM: jugar con maestría sin tener el título de Gran Maestro.

Jugar de fantasía: hacer bellas combinaciones.

Jugar fino o hilar fino: Modo de mover las piezas en el que se cuidan hasta los más mínimos detalles. Si no se procede de esta manera normalmente se suele perder la partida.

Jugar pasivo: hacer jugadas intrascendentes o débiles.

Jugar p'atrás: Ser muy conservador en el juego. A veces se van tanto hacia atrás las piezas, que el rey queda por delante de ellas. Cosas que pasan.

Juego suicida: jugar arriesgando más de lo necesario.

Ladilla: Jugador incómodo que no permite relajación alguna. Suele ir al pille. Es el típico jugador de buen rendimiento en rápidas.

Ladrón: atracador, que practica el robo.

La buena: Suele tener el mismo sentido que la anterior pero desde el punto de vista vacilón.

"La gula mata": Frase que se le dice al que estando su rey en peligro se dedica a comer peones que el otro "se ha dejado". Casi siempre le pegan mate, eso sí, con dos peones de ventaja.

La mala: Está claro, con esta jugada se acabó la partida.

La señora: La dama. Especialmente cuando no tiene defensa, en una partida de café o entre amigos, se dice en tono socarrón: "Dame la señora".

¡La tenía ganada! Frase de autoconsuelo después de firmar al lado del cero.

La última: Expresión que significa que llevamos tres horas jugando rápidas y ya tenemos bastante.

¡Las de Moisés! Forma poco educada de responder negativamente a una propuesta de tablas.

Llevar el coche y la rueda de recambio: Acumular en un torneo 5 ceros (un coche=4 ruedas); en caso de ser menos los ceros, ir eliminando ruedas. Si se llega a seis ceros entonces se lleva la furgoneta.

Bueno, amigos, en la próxima edición seguimos hasta el final a partir de la letra "m".