

CUADERNOS DE AJEDREZ



Horacio Sistac



Aperturas

Defensa Alekhine Ataque de los Cuatro Peones

Historia

Esta defensa, una verdadera exponente de la *escuela hipermoderna*, fue introducida por su creador y de quién toma su nombre en el Torneo de Budapest del año 1921, oportunidad en la que Alexander Alekhine la empleó exitosamente contra Fritz Sämisch y Endre Steiner logrando tablas con el primero y una resonante victoria contra el segundo.

Curiosamente, en 1925, los editores de *Modern Chess Openings* calificaron de bizarra a esta defensa, a pesar de reconocerle “*sus iconoclasticas concepciones del hipermodernismo*” indicando que “*Aunque opuesta a todas las opiniones de la escuela clásica, el negro permite que el caballo rey sea corrido por sobre el tablero en una temprana etapa de la partida, con la expectativa de provocar una debilidad en el centro de peones blanco.*”

La **Defensa Alekhine** ha ingresado a la moda y ha sido desterrada de ella por innumerables períodos de tiempo. Lo que resulta indudable es que todos los jugadores de talla mundial la conocen y la han practicado alguna vez.

Es así como Ernst Grünfeld se convirtió en uno de sus más fervientes exponentes, casi para la misma época en que Alexander Alekhine introdujera esta defensa, y que Fischer y Korchnoi la utilizaran regularmente dentro de su repertorio. Por caso, Lev Alburt la empleó casi exclusivamente contra **1. e4** durante largo tiempo.

En la actualidad, figuras del nivel de Ivanchuk y, ocasionalmente, Aronian, Adams y Nakamura suelen utilizarla en la competencias de mayor jerarquía.

Para concluir, adherimos a la expresión del GM Nick de Firmian quien, respecto de la **Defensa Alekhine**, observa: “*La partida inmediatamente pierde cualquier sentido de sime-*

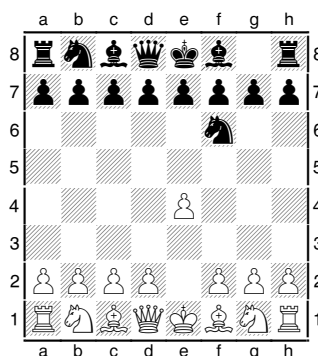
tría o equilibrio, lo cual hace de esta apertura una buena elección para jugadores luchadores y agresivos.”

Planteo

El planteo inicial de la **Defensa Alekhine** es el siguiente:

	Blancas	Negras
1	e4	Cf6

Diagrama 1



Esta es la posición inicial donde, claramente, las negras optan por un directo ataque al peón rey blanco en su primera movida, lo cual, en sí mismo, configura una provocación para el primer jugador.

Ciertamente, **2. Cc3** es una opción, la cual juzgamos pasiva haciendo caso omiso del reto lanzado por las negras. Sin dudas, puede convertirse, por vía de la trasposición, en una tranquila **Apertura Viena**.

La provocación de las negras consiste en el invite a que se avance el peón, a sabiendas de que ello entraña un peligro: el de alejar los peones del centro en esta temprana etapa de la partida.

2	e5	Cd5
---	----	-----

Obsérvese que **2. ... Ce4?** sería inconveniente a causa de **3. d3 Cc5**, **4. d4 Ce4??**, **5.**

f3 y seguramente concluiremos que el caballo ha sido enviado al matadero.

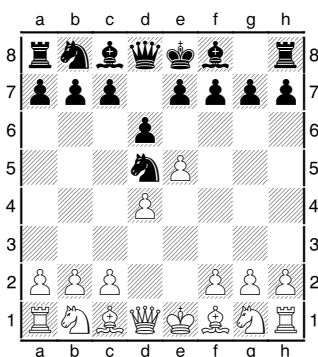
3	d4
---	----	------

Aunque existen otras alternativas, como jugadas de desarrollo de piezas por ejemplo, la del texto es un claro anuncio de copiamiento del centro, dando soporte al peón rey que se ha adentrado en territorio enemigo.

3	d6
---	------	----

La intención de las negras es evidente: provocar la ruptura del centro cuanto antes.

Diagrama 2



La posición del diagrama puede considerarse como una posición inicial de la **Defensa Alekhine** donde, dependiendo del apetito de las blancas, se produce la primera bifurcación.

Antes de continuar, permítasenos una breve reflexión sobre los cuidados que ambos bandos deben tener: (i) las negras, como hemos visto más arriba, deben ser cautas con la ubicación de su caballo rey, aquel que utilizaron para la primer estocada al centro. Un displicente movimiento puede dejarlo atrapado, y (ii) las blancas pueden contruir un poderoso frente de peones aprovechando los desplazamientos del caballo rival, pero también deben ser cautas ante el riesgo de sobre-expandirse haciendo vulnerable la cadena en sus propias bases.

(a) **Primera bifurcación:**

El primer jugador podrá, atento a la recomendación (ii) antes mencionada, evitar la sobre-expansión desde este momento. Usualmente, ello es factible mediante **4. Cf3** dando origen a la **Variante Moderna**. A nues-

tro juicio, esta movida es conservadora¹, en especial frente al **Ataque de los Cuatro Peones** que trataremos más adelante, pero no podemos negar que, en muchos sentidos, es una movida natural.

Como sostiene John Nunn²: *“En lugar de asegurarse la ocupación total del centro, las blancas se conforman con el centro que tienen, y se apresuran a apoyarlo con el resto de sus piezas. Este plan tan directo es la línea más popular contra la **Defensa Alekhine**, y también es una de las más incómodas para las negras.”*

Remata su opinión con una aseveración que no solamente compartimos sino que apoyamos enfáticamente: *“Es interesante observar que en muchas aperturas la línea más peligrosa está basada en jugadas naturales de desarrollo.”*

Seguramente, bajo los lineamientos de la **Variante Moderna**, las blancas intentarán **c4** mas adelante, aunque una opción más agresiva es hacerlo ya en la cuarta movida, lo cual nos acerca a la segunda bifurcación.

4	c4	Cb6
---	----	-----

En este momento, las blancas pueden optar por aceptar la ruptura propuesta por el segundo jugador o, en su caso, mantener la tensión provocando la expansión de sus líneas. He aquí la segunda bifurcación:

- (a) **Variante del Cambio**, que se inicia mediante **5. exd6**, o
- (b) **Ataque de los Cuatro Peones**, que será la línea que trataremos a continuación.

Nos eximiremos, en esta oportunidad, de abordar la **Variante del Cambio** –con el compromiso de hacerlo en futuras ediciones– por cuanto la misma tiene particularidades que le son propias

(b) **Segunda Bifurcación: Ataque de los Cuatro Peones**

5	f4
---	----	------

¹ En efecto, luego de **4. Ag4, 5. Ae2 e6, 6. 0-0** el segundo jugador adquiere cierta comodidad.

² *Comprender ajedrez, jugada a jugada*, Editorial La Casa del Ajedrez, Madrid, 2002.

Diagrama 3



Esta movida, que refuerza el soporte del peón e en caso de que las negras pretendan forzar la ruptura, da origen a la variante de marrras, una variante que –como veremos en el desarrollo- presenta agudezas dignas de atención.

Sin dudas, las blancas han logrado cierta ventaja de espacio pero su centro no se encuentra, diríamos, firmemente fijado. El peligro de sobre-expansión mencionado está latente.

A pesar de que las negras tienen un abanico de alternativas como 5. g6 (intentando fianchetar su alfil y 0-0 a posteriori) o buscar el mejor emplazamiento de sus piezas mediante, por ejemplo, 5. Af5, la movida más usual es provocar la deseada ruptura que abre la columna para su dama y anticipa la presión que tratarán de ejercer sobre el peón d4 de las blancas:

5	dxe5
---	------	------

Una aguda alternativa, que escapa al alcance de nuestro análisis es 5. g5!?, que da origen a una variante introducida por el GM Albin Planinc en el año 1970, especulando con 6. fxe5? dxe5 tras lo cual las negras han logrado la ruptura del centro y generado una debilidad sobre el peón rey blanco aislado y avanzado.

6	fxe5
---	------	------

Claramente, 6. dxe5 sería inferior a causa de 6. Dxd1+, 7. Rxd1 Cc6 y la ventaja de desarrollo de las negras no requiere explicación.

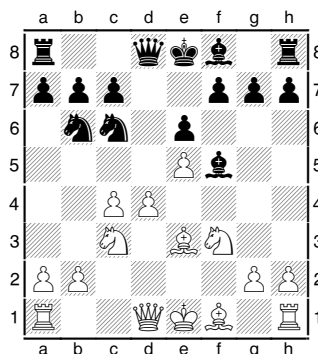
6	Cc6
7	Ae3

Comienza el asedio del segundo jugador contra el peón dama blanco y, notablemente, el primer jugador efectúa su primera movida de pieza (lo cual es posible gracias a que con movi-

mientos de peones puso en fuga al caballo rey negro). Menos usual es 7. Cf3 por cuanto esta pieza defensora se somete al asedio de 7. Ag4.

7	Af5
8	Cc3	e6
9	Cf3

Diagrama 4



La posición que exhibe el Diagrama 4 es típica del **Ataque de los Cuatro Peones** donde de ambos bandos se han preocupado por efectuar un ordenado desarrollo de piezas en las últimas movidas.

Parece claro que si las blancas logran completar su desarrollo y enrocar, se ven favorecidas por cierta ventaja espacial para las maniobras adentradas en el medio juego. Por tal motivo, las negras deben apresurar la presión sobre los peones centralizados de las blancas antes de que aquello ocurra.

Una idea es 9. Ae7 para proseguir con 0-0 y luego f6, pero las blancas –atentas a ello- suelen proseguir con 10. d5 con el objeto de abrir la posición negra antes de que el segundo jugador pueda enrocar. Esta línea, cuyo análisis prometemos para futuras ediciones de *Cuadernos de Ajedrez*, tiene aspectos de enorme agudeza. Delineamos aquí, simplemente, la continuación más usual: 10. exd5, 11. cxd5 Cb4, 12. Cd4 (importante para proteger el punto c2) Ad7, 13. e6! fxe6, 14. dxe6 Ac6, 15. Dg4 y la posición resultante muestra una clara iniciativa blanca pero las estadísticas demuestran que las negras nada tienen que temer y que una eficaz defensa es posible.

Otra alternativa es la que analizaremos en la partida que hemos seleccionado como ejemplo de la **Defensa Alekhine**.

Una novedad teórica

Nos referimos a la partida que disputaron John van der Wiel y Rafael Vaganián en el torneo de Ter Apel celebrado el año 1993. Partiendo de la posición del **Diagrama 4**, las negras prosiguieron:

9	Ag4
---	------	-----

Contra los principios de la **Teoría de Aperturas**, Vaganián movió dos veces la misma pieza. Sin embargo, ello es aquí plenamente justificado ya que su objetivo es eliminar al caballo sito en f3 -que defiende el peón d4- y luego presionarlo tras **Dd7** y **0-0-0**.

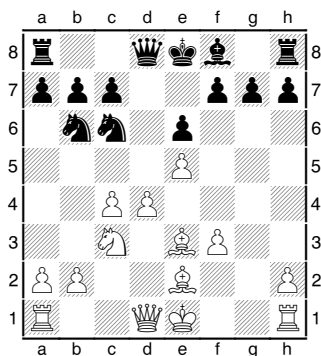
10	Ae2
----	-----	------

Fuera del estilo agresivo que lo caracteriza, van del Wiel prefirió la movida del texto a **10. Dd2** permitiendo la eliminación del caballo pero prometiendo, a la vez, **0-0-0** que contrarrestaría los planes de las negras al reforzar el sostén del peón dama y, eventualmente, intentar su avance.

10	Axf3
11	gxf3

No es conveniente **11. Axf3** pues este alfil sostiene el peón ubicado en c4.

Diagrama 5



11	Dd7!?
----	------	-------

Toda una novedad para el momento en que fue practicada. La teoría ha recomendado siempre **11. Dh4+**, **12. Af2 Df4**, **13. c5 Cd7**, **14. Ab5 Ae7**.

12	f4?!
----	------	------

Parecía mejor el plan primigenio de **12. Dd2** para seguir con **13. 0-0-0** Van der

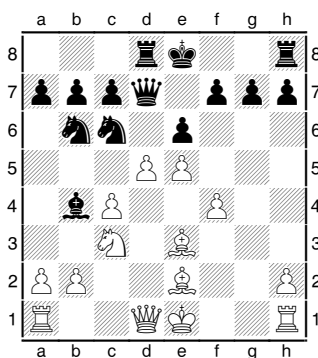
Wiel extrañará, más adelante, haberse apartado de este plan.

12	Td8!
----	------	------

¡Brillante concepto posicional de Vaganián! Cualquier mortal hubiese practicado **12. 0-0-0** que parece tener el mismo efecto de presión sobre el centro a la vez que pone al rey a resguardo. Pero, ¿es así? Definitivamente no, ya que las blancas lograrían superioridad tras **13. c5! Cd5**, **14. Cxd5 Dxd5**, **15. Af3 Dd7** y **16. d5!** que no puede ser respondida mediante **16. exd5** a causa de la clavada **17. Ag4**, una cuestión que Vaganián supo esquivar astutamente.

13	d5	Ab4
----	----	-----

Diagrama 6



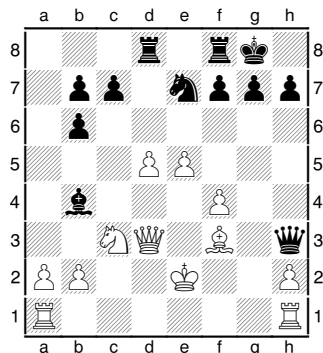
14	Axb6?!
----	--------	------

Queda claro que el blanco no podía **14. dxc6?** a causa del doble ataque que nace de **14. Dxc6**, pero también juzgamos impropia -desde una perspectiva posicional- la movida del texto en virtud de que se desprende del alfil de casillas negras sin el cual la posición del primer jugador se debilita.

Análisis posteriores revelaron que, aunque tenaz, lo mejor era **14. Rf2** pues luego de, por ejemplo, **14. Axc3**, **15. dxc6 Dxc6**, **16. Dg1 Ad4**, **17. Dxc7 Tf8** y si bien las negras tienen una pequeña ventaja posicional -gracias al rey expuesto de las blancas-, la batalla está lejos de quedar dirimida.

14	axb6
15	Af3	exd5
16	cxd5	Dh3
17	Re2	0-0
18	Dd3	Ce7

Diagrama 7



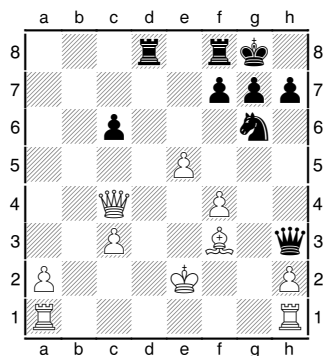
La situación de van der Wiel comienza a lucir precaria con su rey en el centro y vulnerable a todo ataque de las negras.

19	Dc4	Axc3
20	bxc3	b5!
21	Dxb5	c6!

Con esta movida, y previo sacrificio, el peón dama de las blancas desaparecerá y con ello se abrirán los caminos a las torres para que torturen al monarca expuesto.

22	dxc6	bxc6
23	Dc4	Cg6

Diagrama 8



24	Tag1
----	------	------

A 24. De4 le seguiría 24. Dh6, 25. Re3 Cxf4, 26. Dxf4 Td3+, 27. Re4 Dg6+, 28. Df5 Te3+ ganando la dama.

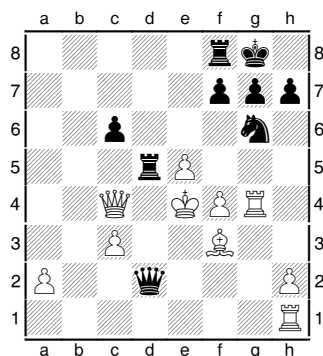
24	Df5
25	Tg4	Dc2+

El final se ve venir. La alternativa 26. Rf1? otorga ventaja decisiva para las negras luego de 26. Td1+, 27. Axd1 Dxd1+, 28. Rg2, Dxg4+ seguida de 29. Dxf4+

forzando el cambio de damas e imponiendo material extra.

26	Re3	Dd2+
27	Re4	Td5
28	Aband.	

Diagrama 9



La debilidad del rey expuesto en el centro de operaciones era razón más que justificada para el abandono. Sin dudas, la última movida de las negras pretende desclavar el peón f para, por ejemplo, 28. f5+, 29. exf6 Te8#. Entonces, la única alternativa viable parecía ser 28. Ae2 dándole a su rey una casilla de escape, pero el lector sabrá apreciar que la victoria negra es igualmente irreversible.

Estrategia

El rey expuesto (perspectiva posicional)

Aprovechando la partida elegida como complemento y ejemplo de la **Defensa Alekhine** que tratáramos en la presente edición, aquella que disputaron J. van der Wiel y R. Vaganian en 1993, abordaremos la cuestión del rey expuesto pero desde una perspectiva estratégica. Mas adelante, y en su usual capítulo, lo haremos desde una perspectiva táctica.

Es consabida la recomendación que suele efectuarse al principiante en el sentido de aprovechar la temprana posibilidad de enrocarse por cuanto no solo configura una oportunidad de desarrollo poniendo a una torre en juego y, eventualmente, conectarla con la otra, sino porque pone a su propio rey a buen resguardo.

No dudaremos en determinar que un monarca que ha perdido la oportunidad de enrocarse se encuentra expuesto pero mucho más si ha sido forzado a desplazarse hacia el medio del tablero. Claro está, esta debilidad es válida en los inicios y en la etapa de medio juego de la

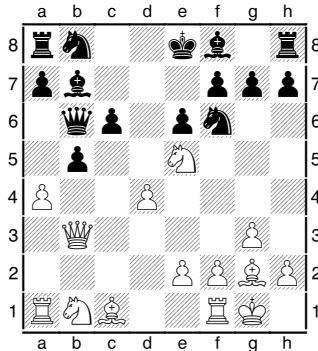
partida por cuanto, en la fase final de la misma, por el contrario, el rey es una valiosa pieza de ataque y de defensa, según se le requiera.

Desde una perspectiva posicional, cuando un bando ha demorado su enroque, a veces distraídamente con movidas que podrían parecer lógicas, un contrincante con visión mediata de la posición puede efectuar ataques que obliguen a aquél a jugadas defensivas dilatando aún más el enroque y, eventualmente, dejando a su rey inexorablemente condenado a merodear por el centro³.

Nos proponemos, pues, abordar esta temática mediante un acabado ejemplo de cómo uno de los bandos puede maniobrar posicionalmente para aprovechar esta situación y, eventualmente, conducir a situaciones en las que se abran posibilidades tácticas.

Los GMs Jálifman y Svéshnikov, en la disputa del Campeonato de Rusia celebrado en Elistá en el año 1996, arribaron a la posición que describe el **Diagrama 10** luego de que las blancas practicasen su 10ª movida:

Diagrama 10



A. Jálifman-E. Svéshnikov
Cto. de Rusia, Elistá, 1996
Juegan las Negras

La situación parece equilibrada. Lo recomendable para las negras, según la teoría, es apurar el enroque corto y devolver el peón del gambito (para el caso, un gambito rehusado en una de las versiones de la **Catalana**) mediante **10. Ae7, 11. Ca3 0-0, 12. axb5** Sin embargo, Svéshnikov decidió dilatar esta opción y prefirió continuar como se muestra seguidamente:

	Blancas	Negras
10	Cbd7?

³ En el capítulo de **Táctica** abordaremos el asalto final a un rey que se encuentra en el centro.

11	Ae3!
-----------	------	------

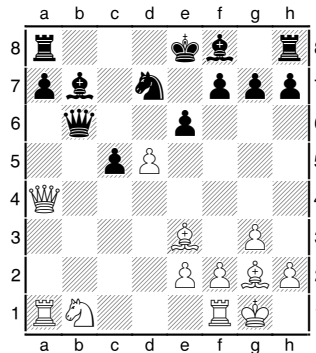
Primer ataque que requiere de la atención de las negras y que impide a éstas accionar para preparar su enroque corto. La amenaza inmediata es la ruptura del centro mediante **d5**

11	c5
12	Cxd7	Cxd7
13	d5!	bxa4

Hubiese sido desventajosa **13. exd5** a causa de **14. Cc3! d4, 15. a5 De6** (no **15. Da6?** a raíz de **16. Cxb5** amenazando dar un triple en c7), **16. Dxe6+ fxe6, 17. Axb7 Tb8, 18. Ac6**

14	Dxa4
-----------	------	------

Diagrama 11



Obsérvese que a 14 movidas todavía el rey no puede enrocar y, para peor, ahora sufre una clavada siendo el único defensor del caballo.

14	exd5
15	Cc3	d4
16	Cd5!	Axd5
17	Axd5	Td8

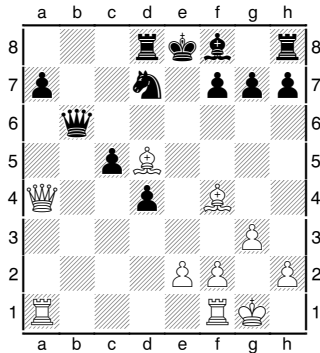
La clavada subsiste y las negras necesitan, por lo tanto, un mínimo de dos movidas para enrocar. Por ello, han quitado a la torre de las garras del alfil blanco y lo han instalado en d8 con el objeto de dar soporte al caballo clavado.

Van ya 17 movidas de ambos bandos y Jálifman se las había ingeniado para desplegar sus fuerzas con suficiente coordinación como para que Svéshnikov solo atinase a la defensa postergando la salida del alfil rey negro y, seguramente, el tan ansiado enroque corto. Como consecuencia de ello, el rey permanece en el

centro mientras las piezas blancas van adquiriendo mayor dinamismo.

18	Af4
----	-----	------

Diagrama 12



Pareciera que ahora las negras obtienen un respiro, pero veamos. Si, por ejemplo:

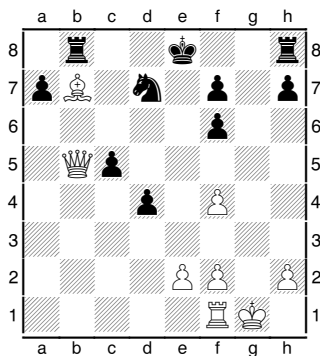
- (a) 18. Ae7, 19. Ac6 Db4, 20. Dxa7 y las negras no pueden superar la clavada del caballo, o
 (b) 18. Ad6, 19. Tfb1 Dc7, 20. Ag5! f6, 21. Tb7 Dc8, 22. Ad2 y no solamente las negras han quedado condenadas a no poder ejercer el enroque sino que, además, no pueden evitar la penosa 23. Aa5

18	Df6
19	Db5	Ad6
20	Ta6

Otra fatal clavada, en este caso relativa.

20	Tb8
21	Ab7	Axf4
22	Txf6	gxf6
23	gxf4

Diagrama 13



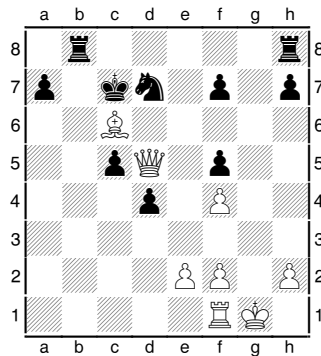
Finalmente, y ante tan insoportable presión, las negras decidieron entregar su dama. ¡Obsérvese que aún no pueden enrocar gracias a la clavada absoluta que pesa sobre el caballo!

23	f5
24	Dc6	Rd8
25	Dd5

¡Y persiste la clavada!

25	Rc7
26	Ac6	Aband.

Diagrama 14



Por lo pronto, caerá el peón c5 pero, más importante aún, se huele un pronto mate.

Éste es un bonito ejemplo que nos revela cuán dolorosa es la exposición del rey en el centro pero, fundamentalmente, cómo el bando rival maniobró para convertir esta fisura estratégica en una gran grieta posicional.

Táctica-Medio Juego

El rey expuesto (perspectiva táctica)⁴

Concluido el abordaje estratégico de la cuestión, pasamos a su tratamiento táctico, es decir del conjunto de maniobras que, aprovechando la mala ubicación del rey rival en una posición centralizada, accionan para buscar, primordialmente, su mate o, eventualmente, ganancia material conclusiva.

Como recordamos, en aquella partida que utilizáramos en el capítulo de **Aperturas**, el rey blanco bajo el mando de van der Wiel fue forzado a instalarse en el medio del tablero aún cuando se encontraban la mayoría de las fuerzas en acción, especialmente las damas con su con-

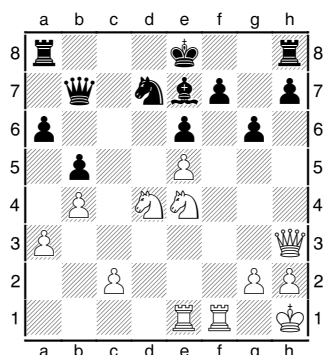
⁴ Esta temática ya fue expuesta en *Cuadernos de Ajedrez*, Edición #12 correspondiente a Diciembre 2008.

sabido poder de fuego. Precisamente Vaganián aprovechó esta circunstancia para incomodar al monarca rival con molestos jaques hasta preparar una maniobra táctica final que no se llegó a concretar sobre el tablero gracias al abandono previo de su contendiente.

Definitivamente, las posibilidades de maniobras tácticas sobre un rey expuesto, gracias a su vulnerabilidad, son enormes y, raramente (los casos de *golpe* y *contragolpe* que vimos oportunamente⁵ podrían configurar una de las pocas excepciones), pueden ser repelidas por el bando atacado.

Proveemos un primer ejemplo de ello, el cual corresponde a la partida disputada entre Isaac Boleslavsky y Lajos Steiner por el Interzonal de Saltsjobaden de 1948, donde -luego de 26 movidas de ambos bandos- arribaron a la siguiente posición:

Diagrama 15



**Boleslavsky-Steiner
Interzonal Saltsjobaden, 1948
Juegan las blancas**

La posición nos permite inferir que las negras tienen un cierto grado de sub-desarrollo pero, más importante aún, su falta de enroque en el preciso momento en que deben jugar las blancas permitió a éstas un golpe táctico que deja más expuesto aún al monarca de color.

	Blancas	Negras
27	Txf7!	Dd5

Es claro que si 27. Rxf7, entonces, 28. Dxe6+ Rf8, 29. Tf1+ y el mate será cuestión de poco tiempo.

28	Txe7+!	Rxe7
29	Dh4+	Rf7

Si 29. Rf8, 30. Tf1+ Rg8, 31. De7 Tf8, 32. Txf8+ Cxf8, 33. Cf6#.

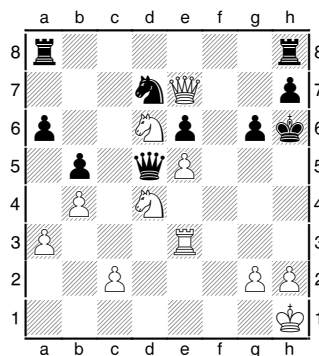
⁵ Cuadernos de Ajedrez, edición #44, Agosto de 2011.

30	Cd6+	Rg7
----	------	-----

Nuevamente, en caso de 30. Rg8, 31. De7 Tf8, 32. Cxe6 Dxe5 (buen intento buscando entregar la dama a cambio del mate del pasillo, pero insuficiente), 33. Dxf8+ Cxf8, 34. Txe5 con enorme superioridad material a favor de las blancas.

31	De7+	Rh6
32	Te3	Aband.

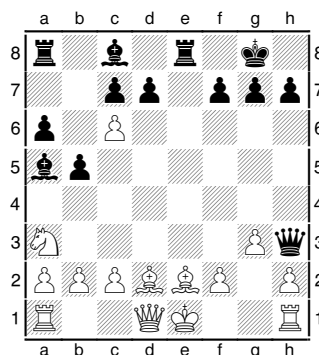
Diagrama 16



La amenaza de Th3# es inevitable y sólo puede ser dilatada con entrega de material. Obsérvese donde quedó el monarca negro que las blancas invitaron a pasear a fuerza de jaques, por el solo y simple hecho de no haber enrocado a tiempo y, por ende, haber quedado expuesto.

El siguiente ejemplo corresponde a la partida que disputaron Schmaltz y Karpchev en el torneo de Capelle La Grande del año 1993. Tras la 14ª movida de las blancas se arribó a la siguiente posición:

Diagrama 17



**Schmaltz-Karpchev
Capelle La Grande, 1993
Juegan las negras**

Sin dudas el rey blanco ha quedado expuesto en su casilla de origen. Impedido de enrocar corto por la presencia de la dama rival en

h3 y largo por el bloqueo de su propia dama, sufre adicionalmente la clavada del alfil sito en e2. Siendo el turno de las negras, éstas iniciaron maniobras tácticas aprovechando esta debilidad del primer jugador.

	Blancas	Negras
14	dxc6!

Prestamente, y a pesar de que dejaban el alfil en a5 librado a su suerte, Karptchev abrió la diagonal c8-h3 para poder practicar **Ag4** aprovechando la clavada sobre el rey expuesto.

15	Tf1	Ag4
16	f3	Dxh2!
17	Axa5

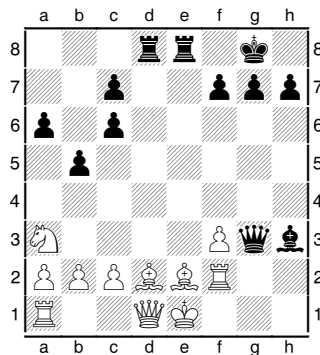
Finalmente Schmaltz aprovechó la gratitud del alfil negro ofrecido en sacrificio en lugar de tomar el otro mediante **17. fxg4** a causa de **17. Tad8**, **18. c3 Dxc3+**, **19. Tf2 Ab6** dejando a las blancas en una posición desesperante.

17	Tad8
18	Ad2

Impresiona la inmovilidad del rey blanco en su casilla de origen.

18	Dxc3+
19	Tf2	Ah3!
20	Aband.	

Diagrama 18

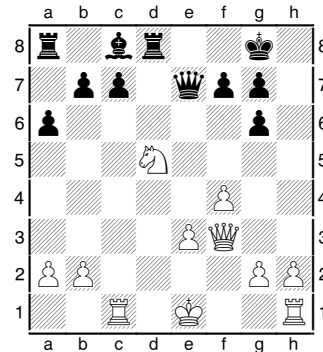


Un final anunciado. Las blancas no pueden detener la amenaza **20. Dg1+**, **21. Tf1 Dxf1#**.

Cerrando este capítulo proveemos al lector un hermoso ejemplo de los costos a que debe someterse un bando cuando no ha enrocado oportunamente y ha dejado expuesto a su rey

a merced del fuego táctico y despiadado del enemigo.

Diagrama 19



Lowtski-Marshall
Pystian, 1912
Juegan las negras

Las blancas habían acabado de atacar la dama negra mediante **16. Cxd5**

Queda claro que el equilibrio sería total en caso de **16. Dd6** a causa de **17. 0-0** y las negras no pueden capturar el caballo a consecuencia de **18. Tfd1** con decisiva ventaja blanca.

Marshall, aprovechando la ventaja de que el rey blanco se encuentra expuesto, prosiguió genialmente con una captura que, a expensas de la calidad, quitó a la dama blanca de la defensa del peón rey, un ejemplo de desviación:

	Blancas	Negras
16	Txd5!
17	Dxd5	Dxe3+
18	Rd1

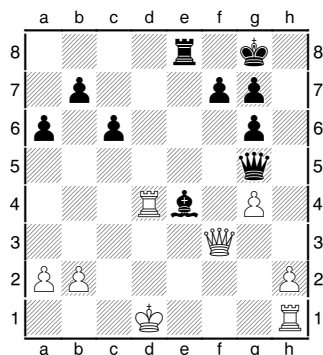
Obviamente dando soporte a la torre atacada.

18	Ag4+
19	Rc2	Af5+
20	Rd1	Dxf4

Las negras compensaron parcialmente el material cedido, pero preparan el golpe de gracia contra un rey con pocas defensas.

21	Tc4	Dg5
22	Td4	c6
23	Df3	Te8
24	g4	Ae4!

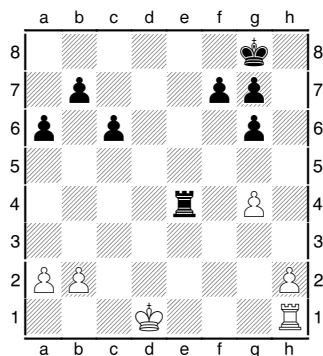
Diagrama 20



¡Maravillosa concepción táctica de Marshall! Si, ahora, **25. Txe4**, entonces, **25. Dd5+** capturando la torre en la próxima movida.

25	De2	De5
26	Dxe4	Dxe4
27	Txe4	Txe4

Diagrama 21



Y así se arribó a un final de torre con peones donde la evidente superioridad material le concedió a Marshall la victoria en algunas jugadas más, pero sólo por el capricho de Lowtski ya que sus chances estaban largamente agotadas siquiera para unas tablas.

Miniatura del mes

Contribución de **Julio Refay**

Nuevamente nos hacemos eco de la temática tratada en el capítulo de **Aperturas**.

Por ello, aportamos al lector una miniatura que se enlaza con la **Defensa Alekhine** y que muestra con cuánta precisión deben jugar las blancas y cuál es el cuidado que deben tener

a la fatídica intervención de la dama negra vía la casilla h4.

**Collado Galarza-Smejkal
Hospitales de Llobre, 1973**

	Blancas	Negras
1	e4	Cf6
2	e5	Cd5
3	d4	d6

La reacción correcta para comenzar a “ablandar” el centro blanco.

4	c4	Cb6
5	f4	Af5
6	Cc3	e6
7	Cf3	dxe5
8	fxe5

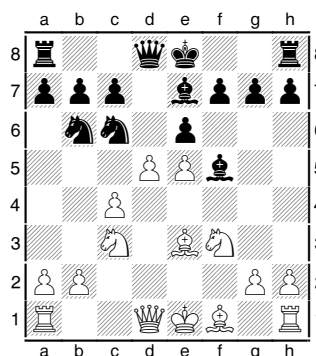
El blanco domina el centro pero presenta falencias en su desarrollo.

8	Cc6
9	Ae3

Con esto, y a pesar de un diferente orden de movidas, arribamos a una posición típica de la **Defensa Alekhine**, aquella descrita en el **Diagrama 4**.

9	Ae7
10	d5

Diagrama 22

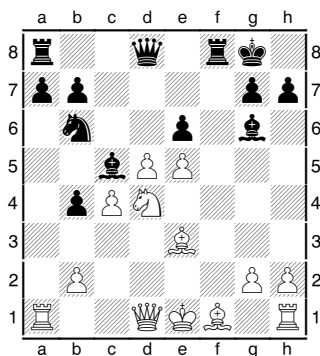


La opción posicional sería **10. Ae2 0-0**, **11. 0-0 f6!**, **12. exf6 Axf6** con contrajuego.

10	Cb4
11	Cd4	Ag6
12	a3	c5!
13	Cxe6	fxe6
14	axb4	cxb4
15	Cb5	0-0
16	Cd4	Ac5!

Preparando Dh4+

Diagrama 23

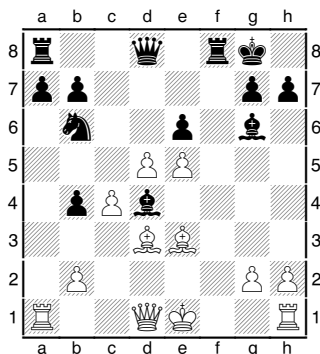


17	Ad3?
----	------	------

Había que jugar **17. Dg4** o **17 h4** impidiendo **Dh4+** del negro.

17	Axd4
18	0-1	

Diagrama 24



Las blancas abandonaron sin más. Resulta claro que si **18. Axd4**, seguiría, naturalmente, la demoledora **18. Dh4+** que gana material y la partida.

Finales

¿Quién le toca mover? (Parte I)

Muchas veces los aficionados y, también en ocasiones, ¡hasta grandes jugadores! suelen creer que una posición final, en la que se sienten vencedores, está ganada o en su caso, viéndose inferiores, adivinar que igualmente lograrán las tablas. Pero mucho de ello depende de que a quién corresponde el turno de la movida.

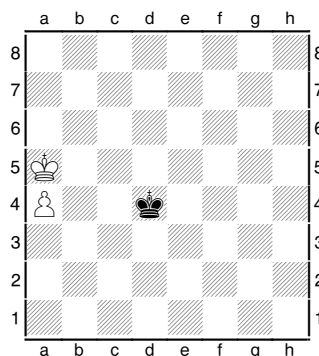
A pedido de algunos lectores, incluimos una serie de ejemplos de *posiciones básicas*

en los que la victoria (o derrota, si nos encontramos del otro lado del tablero) o, en su caso, las tablas, dependen de a quién corresponda mover.

Comenzaremos con un simple ejercicio donde uno de los bandos cuenta con ese peón de ventaja que tanto le costó ganar mientras que el rival cuenta con su rey para, apenas, poder obtener las tablas.

El ejemplo, cuya posición describimos en el **Diagrama 25**, corresponde a una composición de Müller y Lamprecht.

Diagrama 25



Juegan las blancas y ganan
Juegan las negras y tablas

Sin dudas, si fuese el turno de las blancas, éstas practicarían **1. Rb6** evitando toda gestión del monarca rival en evitar detener la coronación del peón torreuelto.

En cambio, si fuese el turno de las negras, una simple jugada les bastaría para confinar al rey blanco a moverse a lo largo de la columna a.

	Blancas	Negras
1	Rc5
2	Ra6	Rc6
3	a5 ⁶	Rc7
4	Ra7	Rc8

Aquí se abren tres alternativas:

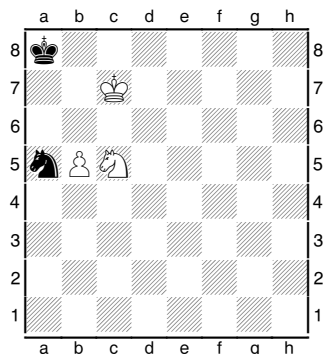
- (a) **5. Rb6 Rb8** y el monarca negro no tiene dificultad en ocupar la casilla a8, posición que como sabemos es inexpugnable, o
- (b) **5. Ra8 Rc7, 6. a6 Rc8** que propende a repetición de jugadas o al ahogo del rey blanco, o

⁶ Queda claro que si **3. Ra5 Rc5** nuevamente.

- (c) 5. a6 Rc7 y que nos lleva a una similitud con el caso (b).

Algo más compleja es la situación que se plantea en el diagrama que sigue y que nace de una composición de Fine y Benko.

Diagrama 26



Juegan las blancas y ganan
Juegan las negras y tablas

Efectivamente, siendo el turno de las blancas, la secuencia sería:

1	b6	Cb7!
2	Ce6!

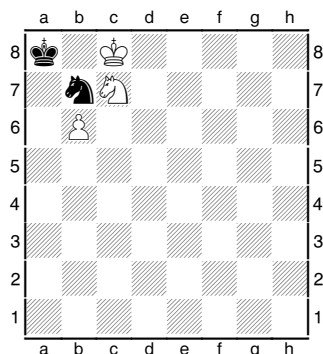
Obviamente, 2. Cxb7 es tablas por cuanto el rey negro ha quedado ahogado.

2	Ca5
---	------	-----

Y ahora viene una enorme jugada que no solamente obliga a mover al caballo negro sino que, además, despeja la casilla c7 para el mate del equino.

3	Rc8!	Cb7
4	Cc7#	

Diagrama 27



Sin embargo, si fuese el turno de las negras éstas lograrían las tablas pues se asegurarían la captura del peón.

1	Cc4
2	Rc6	Ca5+

En caso de que las blancas pretendan quitarle la casilla c4 al caballo negro, esto permitirá, inmediatamente, que el rey negro logre enfrentar al peón suelto. Diagnóstico, salvo error de las negras: tablas.

En nuestra próxima edición concluiremos el tratamiento de estos finales donde el turno se convierte en la clave del éxito o de las tablas.

Historias y Anécdotas del Ajedrez

Contribución de **Germán Gil**

Sigamos, pues, con los léxicos... (Parte I)

El último artículo de esta sección, publicado en dos partes, ha tenido una singular aceptación por parte de los lectores que así me lo han manifestado.

En mi club (el Círculo de Ajedrez Roberto Grau – Santa Catalina) hubo hasta serias propuestas de ampliarlo con voces tomadas de la jerga ajedrecística local (Argentina) y hasta con las expresiones inevitables que se forjan en la dinámica interna de cada institución y que todos sus miembros conocen.

Así pues, me permito abusar de la paciencia del lector incluyendo un segundo –y último- “diccionario” obtenido hace años de la web. El presente tiene un tono menos jocoso que el publicado anteriormente, pero, como el lector podrá comprobar, no carece de encantos en otros sentidos.

METAJEDREZ : EL ARGOT DEL AJEDRECISTA⁷

Algunos términos del ajedrez han traspasado su ámbito natural y se han introducido

⁷ Enviado por [montero](#) el 18/11/2006 14:24:08 (1516 Lecturas) Artículo de Juan Antonio Montero. Secretario General del Club de Ajedrez Linex-Magic de Extremadura, Campeón de España por Equipos. Con la colaboración de Rosario Luengo Rivera. Filóloga.

de lleno en el lenguaje común: *jaque al rey, jaque mate y enroque* son algunos de ellos.

Hay otros términos, aceptados plenamente por la comunidad ajedrecística, que se emplean en los libros de ajedrez, que utilizan los monitores y que además son conocidos por la mayoría de los que estudian o tienen cierto conocimiento de este juego: *clavada, descubierta, jaque doble, gambito, apertura, “tenedor”, oposición, coronar y otras más.*

Existe otro tercer grupo de palabras, bastante numeroso, utilizado por los profesionales, jugadores de torneos y otros fuertes jugadores de ajedrez, que sin embargo es casi desconocido para el resto de los jugadores y aficionados. Es un lenguaje peculiar y bastante estructurado que se puede definir sin ambages como “el argot del ajedrecista”.

Un argot se define como un lenguaje especial entre personas de un mismo oficio o actividad. El argot se crea por una necesidad de comunicación y de entendimiento entre quienes poseen ese común alto grado de especialización.

Su cauce natural es el lenguaje oral y no constituye ningún lenguaje oscuro ni abstruso, sino que suele ser bastante lógico y con sentido. No obstante, está compuesto por unos términos que el no iniciado, por sí solo, difícilmente utilizaría de forma espontánea.

El juego del ajedrez es practicado por un gran número de personas “especializadas”: profesionales, semiprofesionales y aficionados habituales de alto nivel. En España son centenares, por no decir miles, los jugadores que se mueven en el amplio circuito de torneos y eventos ajedrecísticos, y el lenguaje que utilizan entre sí estos ajedrecistas especializados (nacionales o foráneos) constituye perfectamente lo que desde un punto de vista lingüístico se denomina argot.

El argot que se emplea en ajedrez creo que posee una serie de características bastante definidas:

1. El sentido último de este lenguaje especial es la búsqueda de la verdad. Gran parte de los términos que se emplean giran alrededor de este concepto: la verdad de una posición, la verdad de una jugada o la verdad de un resultado.

2. Es un argot de gran exactitud semántica: por regla general, las palabras están bastante bien escogidas y se atienen a su significado exacto.

Se elige una acepción de la palabra –uno de sus significados-, no siempre el más usual, y se le da un sentido rotundo, preciso. Tiende a la concreción viniendo de la generalización.

3. En bastantes ocasiones se aumenta este significado en su adaptación al argot.

4. Se utiliza el castellano de una forma bastante respetuosa y sin apenas anglicismos o extranjerismos. Muy lejos de los engendros que se usan en otros campos: *sobredimensionar, autenticar, posicionar, visualizar y tantos otros.*

5. Los términos pueden agruparse en campos semánticos concretos. Por ejemplo, los relativos a la jugada, los relativos al jugador y algunos más. En relación con el campo semántico de la jugada, tendríamos *jugada fea, jugada seria, jugada tranquila, sana, sospechosa, forzada, única, etc.*

No todas y cada una de las palabras que se incluyen aquí son utilizadas sin excepción por todos estos ajedrecistas, aunque la gran mayoría de ellas sí que son habituales en su lenguaje. Como ocurre con otras profesiones y actividades, quienes emplean este lenguaje especial no suelen ser conscientes de estar utilizando ningún tipo de argot, sino que es un lenguaje lógico y natural para ellos.

Hago referencia aquí al argot que se utiliza en España: en muchos países americanos hay también un grupo bien numeroso de palabras, algunas de ellas muy lindas (utilizando un vocablo muy hispanoamericano), que constituyen también argots ajedrecísticos muy característicos y de gran riqueza.

No es éste un estudio estrictamente técnico ni lingüístico, aunque he contado con la inestimable ayuda de Rosario Luengo Rivera, filóloga. Quiere ser únicamente un intento divulgativo –aunque he procurado que sea lo más exacto y ameno posible-, para hacer consciente a la comunidad ajedrecística de que manejamos un argot muy correcto y en ocasiones bastante ingenioso, y que creo que realmente hace honor a un juego tan profundo y tan bonito como es el ajedrez.

PALABRAS DEL ARGOT

Al principio de cada palabra o entrada indico su significado según el Diccionario de la Real Academia (RAE) y a continuación cómo se utiliza dicha palabra en el argot del ajedrecista.

A

- **Abrir** (la posición): Según el diccionario, “abrir” es hacer patente lo que está cerrado u oculto, y también descorrer el pestillo o cerrojo. El significado ajedrecístico proviene de la unión de estas dos acepciones, añadiendo además un cierto matiz de idoneidad: “abrir” suele ser una decisión lógica. Se abre cambiando piezas y despejando filas y columnas, con el objeto de, como dice el diccionario, “dejar patentes” las supuestas debilidades del adversario y “descorrer el cerrojo” para poder aprovecharlas. Al abrir una posición parece como si comenzara una nueva partida.

- **Activo** (jugar): Activo se define como diligente y eficaz, y también que implica acción. El argot del ajedrecista redefine el término “activo”, del que conserva la idea de acción, y lo convierte en algo así como un nuevo modo de pensar ante el tablero: elegir jugadas que puedan ser a la vez de ataque y de defensa, no aferrarse a los principios ajedrecísticos más sagrados –como el de no mover la misma pieza dos veces en la apertura-, jugar con mentalidad de ataque... Es una palabra reciente en el argot, que ha desembarcado de la mano del ajedrez “dinámico”.

- **Amenazar**: Dar indicios de estar inminente alguna cosa mala o desagradable. se presagia”[sic en el original]. Por todos los ajedrecistas es conocido el clásico axioma de “mejor la amenaza que la ejecución”. Parecería que se fomenta la fanfarronería o en el mejor de los casos el pacifismo en el juego, pero nada más lejos de la realidad: se amenaza para poder seguir amenazando más gravemente si cabe. Hay un matiz distintivo en el uso ajedrecístico del término: el que “amenaza”, siempre desearía que tal amenaza pasara desapercibida. Ocurre también que el amenazado puede no darse por aludido (lo cual acarrea invariablemente la ejecución de la amenaza sin ningún tipo de miramientos), y esto por dos razones: porque la amenaza sea tan sutil que es difícil de captar, o por la falta de nivel del que verá pronto cómo se materializa lo que se anunciaba y no ha sido capaz de contrarrestar.

- **Analizar**: Es el examen que se hace de una obra, de un escrito o de cualquier realidad susceptible de estudio intelectual. El verbo “analizar” es una de las palabras clave o emblemáticas del ajedrez, y es el acto por el cual se busca la verdad de la partida. Para quien concibe el ajedrez, por tanto, como la creación de una

obra intelectual, el análisis puede ser un gran placer, aunque también, y dependiendo de con quién se analice, este placer puede trocarse en una auténtica tortura mental. El análisis posterior de la partida es quizás el acto ajedrecístico más incomprensible y sorprendente para los profanos en este juego.

B

- **Broma** (también “hacer una broma): Ver “chiste”.

C

- **Cafetero**: El productor de café o también la persona a la que gusta mucho este brebaje. Es un término clásico del argot, que se utiliza escasamente, puesto que por fortuna en el ajedrez de cierto nivel hay ya pocos “cafeteros” o “jugadores de café”. Es una metáfora que no tiene nada que ver con el significado del diccionario, y hace referencia al ajedrez que se jugaba desde antaño en los cafés, como en el mítico Café La Regence. Definiendo ya la palabra, es cafétero el jugador habitual que concibe el ajedrez en términos muy simples y que carece de una técnica mínima. Por mucha gloria que otrora tuvieran esos míticos cafés, el “muy cafetero” no despierta demasiada simpatía entre los ajedrecistas de cierto nivel.

- **Cañera** (jugada): Vocablo no muy distinguido, tomado directamente del lenguaje de la calle. Procede de la expresión “dar o meter caña” a alguien o a algo. Referido al ajedrez, y desde luego, sin entrar en muchas profundidades, jugada muy dura.

- **Carroña**: Palabra escuchada por un servidor a varios ajedrecistas, sobre todo del norte de España. Es sabido que la carroña es el alimento base de buitres, cuervos, hienas y animales del mismo plumaje o pelaje. No es precisamente alimento de dioses, y cuando de una jugada, y ya hablando de ajedrez, se dice que es carroña, habremos de concluir que el susodicho movimiento se halla en lo más bajo de la escala evolutiva de las jugadas. (También, y dicho con el mismo cariño, se utiliza en ocasiones la alternativa “escoria”).

- **Cazar**: Adquirir con destreza alguna cosa difícil o que no se esperaba. En el juego del ajedrez el gran trofeo de caza es Su Majestad la Dama, que solo se puede conseguir, como dice el diccionario, con destreza. Sorprende al que lo consigue cazar una pieza de tamaño calibre.

- **Compensación:** Igualar en sentido opuesto el efecto de una cosa con el de otra. Es una utilización perfecta la que hace el ajedrecista de este término: se compensa la falta de material, por ejemplo, con algo opuesto como puede ser la posesión de la iniciativa o un fuerte ataque. Se diferencia en este matiz del término "igualdad". Rizando el rizo, y siguiendo la moda de ser "activo", podríamos sustituir el término compensación por el de "equilibrio dinámico".

- **Crítica** (posición o jugada): Momento crítico es aquel que en una serie de fracciones temporales sucesivas se singulariza por cualquier circunstancia. Nuevamente muy adecuada la utilización ajedrecística del término para definir la posición que reúne estas características, sólo que en los momentos críticos de una partida es necesario tomar una decisión.

CH

- **Chiste** (hacer un): Expresión del argot en sentido figurado, bastante coloquial y en confianza –y también con pocos miramientos-, que se refiere a la jugada o al plan que por ser tan burdo o descabellado, es susceptible de provocar risa en el contrario o en la concurrencia, si es que en ajedrez estuviera permitido reírse de un jugador durante la partida. Lo paradójico es que quien "hace" el chiste o la broma, que es igual, raramente se da cuenta de que lo está haciendo.

D

- **Dar un aire:** Coloquialmente, es la aparición súbita de un síncope, una lipotimia o un desmayo. El lenguaje ajedrecístico se olvida de que es una locución y, por tanto, no traducible literalmente. Así, del mismo modo que las instrucciones de los electrodomésticos traducidas a un castellano macarrónico, en ajedrez le damos un significado que no tiene mucho que ver con lo de la lipotimia: mover un peón del enroque a modo de respiradero y así dar eventualmente salida al rey. Hay que ser justos y reconocer que "se le da un aire" ajedrecístico a nuestro enroque con el sano propósito de que no "le dé un aire" de los del diccionario a nuestro querido rey.

- **Dinámico:** Palabra que procede del griego y que significa "fuerza potente". También es aquello que se ejecuta con presteza y agilidad. Es el adjetivo, extremadamente afortunado en su elección, que se ha impuesto con claridad

para definir el juego que hoy se toma como el ideal: el ajedrez "dinámico". Cuando se ven partidas de Vallejo, Shirov o Van Wely, se despeja cualquier duda sobre lo que pudiera significar eso del ajedrez dinámico.

- **Dudosa** (jugada): Lo que ofrece dudas. El ajedrecista lo toma literalmente: cuando dice de una jugada que es dudosa, no significa que se haga una valoración taxativa sobre ella, sino que su sola apariencia hace albergar dudas sobre su idoneidad. Queda más bien la calificación definitiva a expensas de lo que se decida en el despiadado y rigurosísimo análisis.

- **Dura** (jugada): Las acepciones son muchas en el diccionario: fuerte, rigurosa, sin concesiones, difícil de soportar. Cualquiera de ellas se adapta a lo que deseamos expresar cuando calificamos como "dura" una jugada. Si quisiéramos redefinirla para el ajedrez, podríamos aventurarnos con esta definición: jugada de ataque o de presión que continúa, o en su caso culmina, una serie de jugadas anteriores.

E

- **En directo:** Procedente del lenguaje televisivo. No es que haya cámaras que filmen la partida o la jugada y simultáneamente la emitan: se quiere indicar con ello que se prescinde del principio sacrosanto de que "la amenaza es más fuerte que la ejecución", y se juega lo que probablemente se pudiera dilatar todavía algunos movimientos más.

- **Enterarse** (no enterarse): Darse cuenta, adquirir uno conocimiento de lo que pasa. Con los pocos remilgos de los que hace gala el ajedrecista cuando critica, este verbo se emplea casi exclusivamente dentro de la locución "no enterarse de nada". No enterarse de nada durante la partida, claro. Sobran comentarios. También, y haciendo referencia a otro de los cinco sentidos –el de la vista-, se sustituye a veces por "no ver nada".

- **Especular:** Meditar, contemplar, reflexionar. En ajedrez se "especula" actuando, no es algo tan contemplativo como reza en el diccionario. Pero es un actuar haciendo lo menos posible: sin intentar grandes cosas pero procurando no cometer pifias y confiando en conseguir la victoria o las tablas por los apuros de tiempo del rival, por la superioridad material o incluso por la bisoñez del contrario. No es muy digno especular, pero hay cosas peores.

- **Expresarse:** Manifestar con palabras, miradas o gestos lo que uno quiere dar a entender. Al igual que el poeta con sus versos o el pistolero con sus pistolas, el ajedrecista “se expresa” a través de sus jugadas. No es infrecuente escuchar que a algunos jugadores hay que dejarlos que se expresen –que se salgan del libro o muestren sus ideas- para que demuestren así lo flojos que son. Aunque no es muy bondadoso, este comentario deja muy claro el significado del término, en el sentido de que a través de la “expresión” se manifiesta la verdadera capacidad, o en otros casos se manifiestan los auténticos planes, del jugador.

F

- **Fácil** (jugar): Se define como lo que se puede hacer sin gran esfuerzo. Realmente, jugar “fácil” en ajedrez no es tan sencillo. Juega fácil, o sea, sin esfuerzo, únicamente quien es buen jugador. Esta facilidad hace referencia a la facultad de encadenar buenas jugadas en posiciones donde hay que jugar con precisión. Probablemente importado del sofisticadísimo argot futbolero. La construcción “jugar fácil” es incorrecta gramaticalmente, como lo son “jugar sencillo” o “jugar activo”. Lo correcto sería decir “jugar con facilidad”, “jugar sencillamente” o “jugar activamente”. El error proviene de que se está haciendo referencia a la competencia o a la actitud del jugador, no a la forma de jugar: “jugar bonito”, sí, sería gramaticalmente correcto, por ejemplo.

- **Fea** (jugada): Es feo aquello que es de aspecto malo y desfavorable. Es exactamente esto lo que se quiere decir también en ajedrez cuando se califica de fea a una jugada. Cuando se dice de una jugada que es fea y hay concurrencia delante, queda regio acompañar la frasecita con el adecuado *rictus* de desagrado.

- **Fortaleza:** Recinto fortificado, como castillo o ciudadela. Simil muy afortunado. Es el bando en inferioridad el que crea la fortaleza, engarzando sus escasas o débiles piezas de tal forma que difícilmente se ha de perder la partida. En ajedrez, “fortaleza” es sinónimo de “irreductible”: pocas piezas y máquinas de asalto valen de algo cuando el contrario ha construido, como la diosa Caissa manda, su fortaleza.

- **Forzada** (jugada): No espontánea. Se obliga al contrincante a elegir una jugada concreta entre todo el abanico posible, porque de no hacerlo, puede acarrearle consecuencias graves. Aunque la diferencia entre jugada “forzada” y “única” no es tampoco demasiado ta-

jante, parece que viene dada por el contexto: cuando se dice que se hacen jugadas forzadas, implícitamente se da a entender que la situación es preocupante: no tiene por qué ocurrir así cuando se hacen jugadas únicas.

I

- **Idea** (con la idea): Una idea se define como la intención de hacer una cosa. No es sencillo adivinar la idea que una jugada encierra. Puede definirse para el ajedrez como un plan en pequeña escala. A los aficionados novatos o de escaso nivel se les suelen transparentar demasiado las ideas, quizás porque éstas tampoco llegan a ser, desgraciadamente para ellos, demasiado profundas.

- **Inconveniente** (con el inconveniente): Incomodidad o des conveniencia. Ese inconveniente se lo provoca invariablemente el propio jugador a sí mismo. Las jugadas catalogadas como interesantes o dudosas, llevan aparejadas con frecuencia algún “inconveniente” a sus virtudes.

- **Igualdad:** Conformidad de una cosa con otra en naturaleza, forma, calidad o cantidad. El concepto de “igualdad” es más estático que el de “compensación”: se dice normalmente que hay igualdad cuando el material y las posibilidades de ataque y defensa por ambos bandos son parejas.

- **Iniciativa:** Acción de adelantarse a los demás en hablar u obrar. Hablando con rigor, las blancas siempre estarían en posesión de la iniciativa, porque después de cada movimiento completo, ellas tienen el privilegio de volver a adelantar a las negras en una jugada. Sin embargo, esto no es exacto, porque la “iniciativa” en ajedrez posee un matiz aumentativo, y es que tiene la iniciativa el bando que ejerce una presión continuada (lo cual en ajedrez siempre es una ventaja, aunque habrá que materializarla) sobre el juego del contrario.

- **Intentar** (intentando): El lenguaje ajedrecístico ha tomado limpiamente la segunda acepción que aparece en el diccionario: “preparar, iniciar la ejecución de una cosa”. Perfectamente escogido: “iniciando la ejecución” de un plan, de una maniobra, etc. Es más bien un sinónimo de la locución “con la idea”.

Bueno, queridos lectores. Completaremos en la edición de **Cuadernos de Ajedrez**, aquella que corresponda al mes de Noviembre de 2011, este argot ajedrecístico a partir de la letra “J” y hasta su final.