

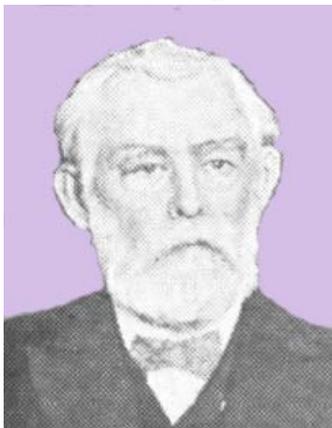
# Nuestro Círculo

Año 12 Nº 553

Semanario de Ajedrez

23 de marzo de 2013

## JAMES MOORE HANHAM 1840 – 1923



El Maestro estadounidense James Moore Hanham nació en Woodville, Mississippi, el 4 de enero de 1840. Terminada la guerra civil, fue ascendido a comandante del Ejército y se trasladó a Manhattan donde, en 1885, sale segundo en el campeonato del Club de Ajedrez Manhattan. En Cincinnati 1888, se clasifica 2do-3ro en torneo que gana Showalter. En 1891, gana el torneo del Estado de New York. En Lexington 1891, sale tercero, muy por detrás del ganador Jackson Showalter. Gana en Skaneateles 1891 y en Nueva York 1891. En Spring Grove 1898, juega para el equipo del estado de N.York con un rendimiento de 4,5/7. En torneos internacionales, Hanham por lo general termina en la mitad inferior de la tabla. En Londres y Nottingham, ambos de 1886, termina con una puntuación de 3,5/12, y 2/9, respectivamente. En Nueva York 1889, Hanham obtiene 14/38, terminando 16º entre 20 jugadores y Mikhail Chigorin y Weiss Max empatan el primer puesto con 29 puntos. En New York 1894, Hanham sale séptimo-octavo con 4/10 en torneo que gana Wilhelm Steinitz con 8,5/10. Uno de los mejores resultados lo obtiene en Nueva York 1893 con 7,5/13 terminando 6º entre 14 jugadores. Allí vence al joven Pillsbury, terminando medio punto por delante del mismo. Emanuel Lasker, Campeón del Mundo al año siguiente, gana con una puntuación perfecta. Hanham muere en Manhattan, el 30 de diciembre de 1923, a los 83 años siendo el más veterano jugador de ajedrez de los EEUU de su categoría. La variante Hanham de la Defensa Philidor

(1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cd7) se convierte en un favorito del gran jugador y teórico Aron Nimzowitsch y en una de las líneas principales de la Defensa Philidor.

**James Moore Hanham - Jean Taubenhau**  
[C50] New York, 1889  
(Comentarios de Steinitz)

1.e4 e5 2.Ac4 Cf6 3.d3 Ac5 4.Cf3 Cc6 5.c3 0-0 6.0-0 d6 7.Cbd2 Ae6 8.Ab5 Ce7 9.Ce1 ? (d4 sería muy superior) 9...Cg6 10.Cdf3 c6 11.Aa4 Ab6 12.Ac2 d5 13.De2 Ac7 14.Ad2 h6 15.Td1 De7 16.h3 ? 16...Ch5 17.d4 dxe4 (Sería un ataque más fuerte con Chf4 primero) 18.Cxe5 Axe5 19.Dxh5 Ac7 20.Axe4 Axa2 21.Ac2 (Si 21.Axg6 fxe6 22.Dxg6 Ac4 23.Axh6 Df6 y gana) 21...Ad5 22.f4 Df6 23.g3 Tfe8 24.Cd3 Ae4 25.Tde1 Af5 26.Tf2 Tad8 27.Txe8+ Txe8 28.Cb4 Axc2 29.Cxc2 Cf8 30.Ce3 Cd7 ? 31.Dg4 Cf8 32.Te2 Dg6 33.Dxg6 Cxg6 34.Rf2 Axf4 ! 35.gxf4 Cxf4 36.Rf3 Cxe2 37.Rxe2 g6 38.Rf3 h5 39.Cc4 f6 40.Cd6 Te7 41.h4 Td7 42.Ce4 Rf7 43.Ae3 b5 ? 44.b4 ! 44...Td5 45.Af4 Re6 46.Cc5+ Rf5 47.Ce4 Td7 48.Cg3+ Re6 49.Ce4 Tf7 50.Re3 Rd5 51.Rd3 f5 ? 52.Cg5 Te7 53.Ae3 a5 54.bxa5 Ta7 55.Ch3 Txa5 56.Cf4+ Rd6 57.Cxg6 Ta3 58.Ah6 ! 58...Ta7 59.Cf4 (Af8+ primero sería mucho mejor) 59...Th7 60.Af8+ Rd7 61.Re3 Re8 62.Ad6 Rd7 63.Ae5 Re7 64.Cd3 Re6 65.Cf4+ Rf7 66.Rf3 Th6 67.Cg2 Re6 68.Af4 Th7 69.Ag5 Rf7 70.Cf4 Th8 71.Re3 Th7 72.Rd3 Re8 73.Rc2 Rd7 74.Rb3 Rd6 75.Rb4 Th8 76.Af6 Th7 77.Ae5+ Rd7 78.Rc5 Th6 79.d5 ! 79...cxd5 80.Rxb5 Tc6 81.Cxd5 Te6 82.Af4 Tg6 83.Ag5 Rd6 84.Cf4 Tg8 85.Cxh5 El blanco ha jugado la mayor parte del final con notable habilidad, la jugada 73 fue muy finamente concebida 1-0

**James Moore Hanham - David G. Baird**  
[C20] New York, 1889

1.e4 e5 2.d3 Cf6 3.Cf3 Cc6 4.c3 Ae7? 5.Ae2 0-0 6.h3 ? 6...d5 7.Dc2 dxe4? 8.dxe4 a6? 9.Ae3 Ce8 10.g4 Cd6 11.Cbd2 Ae6 12.b3 Dd7 13.Cf1 Tad8 14.Cg3 Cb5 15.0-0 Cd6 16.Tad1 De8 17.c4 f6 18.Ch4 g6 19.Cg2 Cf7 20.f4 Cd4? El avance del peón f acosará después mucho el juego negro. Para evitarlo el negro debió haber cambiado peones con lo que aislaría a peones blancos. 21.Db2 Ac5 22.f5 gxf5 23.gxf5 Ac8 24.Ah5 Dc6 25.b4 ? 25...Db6 26.a3 Cf3+ ! 27.Txf3 Axe3+ 28.Txe3 Txd1+ 29.Axd1 0-0

**James Moore Hanham - Harry N.Pillsbury**  
[C55] New York, 1893

1.e4 e5 2.Ac4 Cf6 3.d3 Cc6 4.Cf3 Ae7 5.Ab3 0-0 6.0-0 d5 7.Cbd2 Ae6 8.c3 dxe4 9.dxe4 Axb3 10.Dxb3 Tb8 11.Te1 Ac5 12.Db5 De7 13.b4 Ad6 14.Cf1 Ce8 15.Ce3 f6 16.Cf5 Dd7 17.Ae3 a6 18.Dd3 Ce7 19.Cg3 De6 20.a3 Tc8 21.c4 c5 22.b5 axb5 23.cxb5 Cc7 24.a4 Tfd8 25.Cd2 b6 26.Cc4 Ca8 27.Dc2 Ac7 28.Ted1 Rf7 29.f3 g6 30.Tac1 Txd1+ 31.Txd1 Td8 32.Txd8 Axd8 33.Dd3 Ac7 34.Ce2 Cc8 35.Cc3 Cd6 36.Cxd6+ Axd6 37.Cd5 Ae7 38.g4 Ad6 39.Rg2 Ab8 40.h3 g5 41.Dc4 Aa7 42.a5 bxa5 43.Axc5 Ab8 44.b6 Rg7 45.Db5 Cxb6 46.Axb6 Dc8 47.Dxa5 Ad6 48.Af2 Dd7 49.Db6 Rf7 50.Ac5 Axc5 51.Dxc5 Db7 52.Dd6 1-0

**James Moore Hanham - Albert Hodges**  
[C55] New York, 1893

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.d3 Ae7 5.Cc3 d6 6.Ce2 0-0 7.Cg3 d5 8.exd5 Cxd5 9.0-0 Ae6 10.Te1 Af6 11.c3 Te8 12.Ab3 g6 13.Ah6 Cb6 14.Ac2 Dd7 15.Ce4 Ae7 16.Ag5 Rg7 17.Axe7 Dxe7 18.Cg3 f6 19.d4 Tad8 20.Ab3 Df7 21.Axe6 Txe6 22.Db3 De8 23.dxe5 Cxe5 24.Cxe5 Txe5 25.Rf1 Tdd5 26.f3 Dc6 27.Te4 Txe4 28.Cxe4 f5 29.Cf2 Cc4 30.Db4 Te5 31.Cd3 Te3 32.Td1 Te8 33.Rf2 Dd5 34.Dc5 Dxc5+ 35.Cxc5 Cd6 36.Td4 Te5 37.Cd3 Ta5 38.a4 Rf7 39.b3 Re7 40.c4 Ta6 41.c5 Ce8 42.Tb4 b6 43.Th4 bxc5 44.Cxc5 Tb6 45.b4 Cf6 46.Re2 Rd6 47.Td4+ Cd5 48.Cd3 Re6 49.Rd2 g5 50.g3 Td6 51.h4 f4 52.gxf4 gxf4 53.b5 Rf5 54.Rc1 Rg6 55.Txd5 Tf6 56.Tc5 a6 57.Txc7 axb5 58.axb5 Rh5 59.Txh7+ Rg6 60.Tc7 Rh5 61.Tc4 1-0

**James Moore Hanham - David G. Baird**  
[C53] 2nd City Chess, New York, 1894

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d3 0-0 6.0-0 d6 7.Cbd2 Ab6 8.Ab3 a6 9.Cc4 Aa7 10.Ce3 h6 11.h3 Ae6 12.Ac2 d5 13.De2 dxe4 14.dxe4 De7 15.Td1 Tfd8 16.Ad2 Td7 17.Cf1 Tad8 18.Cg3 Rh7 19.b3 g6 20.a4 Dc5 21.b4 Cxb4 22.cxb4 Dxc2 23.Tac1 Dxa4 24.Cxe5 Te7 25.Df3 Cg8 26.Ac3 Txd1+ 27.Txd1 Dc2 28.Td2 Dc1+ 29.Rh2 c6 30.Ce2 Df1 31.Cf4 Ab8 32.Cxe6 fxe6 33.Td8 Ac7 34.Tc8 Dc1 35.g3 Dg5 36.Df8 Tg7 37.Dxg7+ Rxg7 38.Cf3+ Df6 39.Txc7+ 1-0

**Emanuel Lasker - James Moore Hanham**  
[C30] USA, 1901

1.e4 e5 2.f4 Ac5 3.Cf3 d6 4.Cc3 Cd7 5.Ac4 c6 6.d3 De7 7.De2 Cg6 8.f5 h6 9.Ae3 b5 10.Ab3 a5 11.a3 Aa6 12.0-0 Axe3+ 13.Dxe3 Cc5 14.Aa2 Da7 15.Tad1 Cg4 16.De2 Cxd3+ 17.Rh1 Cdf2+ 0-1



---

## AJEDREZ E IDEOLOGÍA

---



Llegaron los nuevos ajedreces ideológicos para aprender jugando. He aquí las reglas de juego según las distintas variantes:

**MONÁRQUICO:** Idéntico al ajedrez común.

**FASCISTA:** Idéntico al ajedrez común, pero si vas perdiendo pateás el tablero y le ponés un tiro en la sien a tu adversario.

**DEMOCRÁTICO:** Idéntico al ajedrez común, pero cada 20 jugadas las piezas que quedan en el tablero sufragan eligiendo nuevos reyes.

**DEMOCRÁTICO ARGENTINO:** Todas las piezas laburan como giles para que los reyes se coman las mejores piezas del oponente y desaparezcan del tablero si el panorama se pone difícil. Perder no importa: el relato dice que ganamos.

**LIBERAL:** Los reyes propios se ponen al servicio de los reyes contrarios y no les hacen la guerra. Desempleadas, las piezas quieren saber de qué se trata. Los peones hacen un piquete. Los reyes mandan a los caballos a reprimirlos y dispersarlos. Caos, confusión.

**CAPITALISTA:** Ambos contrincantes juegan con peones negros (que trabajan doble turno y son sacrificados como si no valiesen nada) y piezas jerárquicas blancas (que no intervienen en toda la partida). A medida que los peones van siendo comidos, se explota a nuevos peones ilegales traídos de tableros limítrofes.

**IMPERIALISTA:** Se convence a los peones contrarios de que su rey es malo y que hay que deponerlo. Cualquier hostilidad de las piezas adversarias (sobre todo si es contra las torres) se considera un acto de terrorismo.. cualquier acción bélica propia, un avance de la democracia.

**PROGRESISTA:** Los reyes se fingen peones para no sentir culpa de clase y para revestirse de una presunta moral superior. Caballos, torres y alfiles son piezas culpables por no haber nacido peones ni dejarse engañar por los reyes: ellas son el verdadero enemigo. Si el adversario se come un alfil, los reyes festejan su propia baja gritando: "Alfil, la tenés adentro".

**COMUNISTA:** Se juega directamente con 16 peones. El rey digita todo desde la caja, donde disfruta de placeres burgueses. Si un peón comete un error, se lo fusila por disidencia y sabotaje. Algunos peones cruzan el tablero y se suman al bando contrario.

**TROTSKISTA:** Las piezas asesinan a sus propios reyes, cansadas de ser oprimidas por una clase privilegiada que se mueve en

todas direcciones. Al rato, asesinan a los alfiles. Luego, se dividen en dos bandos antagónicos, más tarde, en diez. Y así hasta que no queda ninguna. Único ajedrez que se juega de manera solitaria, sin que haga falta un oponente.

**SINDICALISTA:** Todas las piezas jerárquicas son gorilas. Los peones, cansados de que los usen como carne de cañón, hacen huelga exigiendo mejoras salariales. El peón delegado corona y pasa a vivir como los reyes: fin de las medidas de fuerza.

**POPULISTA:** Los peones no juegan. Las demás piezas laburan el doble para que éstos puedan quedarse en la caja sin hacer nada. Los reyes son reelectos perpetuamente (tienen 10 votos asegurados en todas las elecciones, un 62,5% inamovible).

**SOCIALDEMOCRATA:** Todas las piezas cuentan con los mismos derechos y tienen libertad para elegir el género de pieza que desean ser. El tablero es multicolor. Se suele jugar con dos reinas o dos reyes. Los reyes se mueven como reinas, y los peones avanzan hacia atrás. Cuando una partida está casi perdida, no se tira el rey: se le pide la eutanasia o muerte digna.

**ANARQUISTA:** No hay reglas. Tampoco puede saberse bien quién gana, o cuándo. Participa cualquier cantidad de jugadores, que pueden entrar y salir en cualquier momento. Puede jugarse sin tablero, o sin piezas, o con sifones en lugar de piezas, o con una pelota y dos arcos, o con un tetra, quién sabe...

**NAZI:** Pero... ¿vos sos loco, nene? Me cierran la juguetería si vendo algo así.

**HUMANISTA:** "¡Ay, no, el ajedrez es un juego re sanguinario! Paz, loco, paz."

(copiado de Cobiados.net)

---

## EL AJEDREZ Y LOS NIÑOS

---

El ajedrez es un juego de estrategia de mucha profundidad, que requiere concentración y habilidad del jugador. Grandes ajedrecistas de la historia empezaron a jugar el ajedrez desde la infancia, por eso se recomienda a los padres que deseen que sus hijos jueguen al ajedrez, que les enseñen lo antes posible. Cuanto antes aprendan los niños, mejores y más destrezas desarrollarán.

Un niño puede empezar a jugar el ajedrez a partir de los cuatro años de edad. El juego, para él, puede tener distintas finalidades: diversión y entrenamiento; competición; mejora de la concentración, la memoria y la creatividad; complemento a la educación y formación. Además, se reconocen muchos beneficios del ajedrez en las áreas del desarrollo intelectual, las habilidades y el estado emocional.

### Beneficios del ajedrez

En cuanto a la capacidad intelectual, el ajedrez puede ayudar a los niños a mejorar:

01. La atención, concentración y la memoria.
02. El poder de análisis, síntesis y organización.

03. La capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones bajo presión.

04. La creatividad y la imaginación.

05. El razonamiento lógico-matemático.

Y en lo que se refiere a la inteligencia emocional, el ajedrez puede ayudar a los niños a que aprendan a:

06. Tener control emocional, sabiendo llevar tanto los éxitos como la frustración.

07. Tener sentido de transparencia, siendo honestos e íntegros consigo mismo y con los demás.

08. Adaptarse a múltiples e inesperadas situaciones.

09. Esforzarse para conseguir lo que se propone e incrementar su autoestima y confianza.

10. Tener iniciativa.

11. Tener empatía y comprender al oponente durante el juego.

12. Trabajar en equipo y colaborar.

### ¿Cómo enseñar el ajedrez a los niños?

La mejor forma de estimular y motivar a un niño es con el ejemplo, sin presiones ni obligaciones. Si el niño ve a alguien de su entorno jugando al ajedrez, su curiosidad le proporcionará deseos de aprender también. La imaginación infantil es un elemento que puede aportar mucho al aprendizaje del ajedrez. De hecho, es recomendable que se explique al niño lo que realmente representa el juego; algo así como que en el tablero están representados dos reinos que luchan entre sí para defenderse del oponente y capturar al jefe del otro bando que es el rey. Las piezas de cada bando se unen para apoyarse entre sí, defender a su rey, y a la vez luchar para capturar al rey del otro bando. Un niño es capaz de aprender el movimiento de las piezas y luego comprender los temas tácticos y superiores, pero todo poco a poco:

- Lo primero es mostrarle el movimiento de las torres que son las piezas más sencillas.
- Luego, el movimiento del alfil, otra pieza que se mueve con movimientos rectos.
- Cuando el niño haya asimilado los movimientos de estas dos piezas, se le puede enseñar como se mueve la reina, el rey, el caballo y, por último, el peón.

Enséñale que el objetivo de estos juegos previos no es el jaque mate, sino la captura de todas las piezas. La habilidad del niño llegará con la práctica y la imaginación, hasta que consiga el jaque mate, que es la inmovilización y la captura del rey del oponente. Mientras tanto, el niño aprenderá a observar, a comparar, hacer conjeturas, a investigar, analizar, sintetizar, decidir y ejecutar.

(De <http://www.quiafantil.com/1356/el-juego-de-ajedrez-y-los-ninos.html>)

---

## NUESTRO CÍRCULO

Director: Arqto. Roberto Pagura

[ropagura@fibertel.com.ar](mailto:ropagura@fibertel.com.ar)

(54 -11) 4958-5808 Yatay 120 8ºD

1184. Buenos Aires – Argentina

---