

# Nuestro Círculo

Año 10 N° 506

Semanario de Ajedrez

14 de abril de 2012

## FRED REINFELD 1910-1964



El Maestro Estadounidense de ajedrez Fred Reinfeld (27 enero 1910 a 29 mayo 1964) fue además un prolífico escritor de ajedrez y muchos otros temas, cuyos libros se siguen leyendo hoy.

Fred Reinfeld fue uno de los autores más prolíficos de la historia, habiendo escrito o co-escrito más de 100 libros. La mayoría sobre ajedrez, incluyendo libros sobre la apertura (Ganar Ajedrez), el medio juego de ajedrez (1001 Sacrificios y combinaciones ganadoras), y colecciones de juegos (Grandes Juegos premio por brillantez de los Maestros de Ajedrez), así como biografías de Alekhine, Capablanca, Keres, Emanuel Lasker (co-escrito con Reuben Fine), Paul Morphy (completado por Andrew Soltis y publicado años después de su muerte).

La mayoría de sus libros de ajedrez fueron dirigidos a los jugadores novatos. Muchos jugadores recibieron su primera introducción al juego a través de sus libros. Reinfeld también escribió libros para los jugadores más avanzados, pero con menor éxito. En 1996, Reinfeld se convirtió en el 26º maestro norteamericano en el Salón de la Fama, y primero por sus escritos.

Aunque Reinfeld es recordado hoy por sus escritos, fue también uno de los jugadores más fuertes en los Estados Unidos. Ocupó el sexto lugar en el país en la lista de calificación expedido por primera vez por la Federación Estadounidense de Ajedrez en 1950, después de Reuben Fine, Samuel Reshevsky, Kevitz Alexander, Arthur Dake, y Simonson Albert. Reinfeld ganó el 1933 en Nueva York Campeonato Estatal, terminando

las once rondas de invitado por delante de Fine, Santasiere Anthony y Arnold Denker. Durante su carrera, ganó partidas contra grandes maestros: Reshevsky (dos veces), Fine, Frank Marshall y Denker.

El 29 de mayo de 1964, Reinfeld murió a la edad de 54 años en East Meadow, Nueva York, a causa de un aneurisma cerebral.

Fred Reinfeld - S L Thompson [C29]  
North American Championship - corr 1927

1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.f4 d5 4.fxe5 Cxe4 5.Df3 f5 6.d3 Cxc3 7.bxc3 d4 8.Dg3 Cc6 9.Ae2 Ae6 10.c4 Ab4+ 11.Rd1 Dd7 12.Tb1 Tb8 13.Af3 0-0 14.Ce2 Ac5 15.Cf4 Ce7 16.h4 b5 17.cxb5 Axa2 18.Ch5 Cg6 19.Ta1 Ae6 20.Ac6 Df7 21.Af4 Ad5 22.Cf6+ gxf6 23.h5 Axc6 24.bxc6 Tb6 25.e6 Dg7 26.hxg6 Dxc6 27.Df3 Dg4 28.Dxg4+ fxg4 29.Th5 Txc6 30.Ta5 Ab6 31.Tag5+ Rh8 32.Td5 Txe6 33.Td7 Tfe8 34.Thxh7+ Rg8 35.Rc1 Aa5 36.Tdg7+ Rf8 37.Ah6 Te1+ 38.Rb2 Ac3+ 39.Rb3 Tb8+ 40.Rc4 Tb4+ 41.Rc5 Te5+ 42.Rc6 Tb6+ 43.Rd7 1-0

Fred Reinfeld - Samuel Reshevsky [E15]  
Western Championship Minneapolis, 1932

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.g3 Ab7 5.Ag2 c5 6.d5 exd5 7.Ch4 g6 8.Cc3 h6 9.0-0 a6 10.cxd5 d6 11.e4 Ag7 12.f4 Cfd7 13.a4 0-0 14.Ae3 Rh7 15.Dc2 Cf6 16.h3 Cbd7 17.Tae1 Te8 18.Af2 Cg8 19.e5 dxe5 20.f5 Cf8 21.fxg6+ fxg6 22.Ae4 Dd6 23.Ae3 Ce7 24.Tf7 Rg8 25.Tef1 Cxd5 26.Txb7 Cxe3 27.Df2 Cf5 28.Cxf5 gxf5 29.Dxf5 Rh8 30.Tf7 Cg6 1-0

Fred Reinfeld - Reuben Fine [D65]  
Marshall CC Championship New York 1931

1.Cf3 d5 2.d4 Cf6 3.c4 e6 4.Ag5 Cbd7 5.e3 Ae7 6.Cc3 0-0 7.Tc1 c6 8.Dc2 a6 9.cxd5 exd5 10.Ad3 Dc7 11.Axh7+ Cxh7 12.Axe7 Te8 13.Ah4 Df4 14.0-0 Dg4 15.Ag3 Cdf6 16.Ce5 Dh5 17.Db3 Cg5 18.f3 Ce6 19.Ca4 Dh6 20.Cb6 Ta7 21.Tfe1 Cg5 22.Cxc8 Txc8 23.Db6 Taa8 24.h4 1-0

Fred Reinfeld - Charles F Elison [D50]  
Western Championship Minneapolis, MN,  
1932

1.c4 e6 2.Cc3 d5 3.d4 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 Cbd7 6.Cf3 c6 7.Dc2 0-0 8.a3 Te8 9.Tc1 Cf8 10.Ad3 a6 11.0-0 h6 12.Ah4 dxc4 13.Axc4 Cd5 14.Ag3 Cxc3 15.Dxc3 Ad6 16.e4 b5 17.Ad3 Ab7 18.e5 Ae7 19.Ae4 Tc8 20.Cd2 Cd7 21.f4 Cb6 22.f5 Ca4 23.Df3 Dxd4+ 24.Tf2 Cc5 25.Ab1 Cd7 26.Cb3 Db6 27.fxe6

fxe6 28.De4 Cf8 29.Rh1 c5 30.Txf8+ Rxf8 31.Tf1+ Af6 32.Dg6 Dc6 33.Txf6+ gxf6 34.Dxf6+ Rg8 35.Dg6+ Rf8 36.Dxh6+ 1-0

Samuel Reshevsky - Fred Reinfeld [D79]  
Pasadena, 1932

1.Cf3 Cf6 2.d4 g6 3.g3 Ag7 4.Ag2 0-0 5.0-0 d5 6.c4 c6 7.cxd5 cxd5 8.Cc3 Cc6 9.a3 Ce4 10.Ae3 Cxc3 11.bxc3 Ca5 12.Af4 Ad7 13.Ce5 Ab5 14.Cd3 Tc8 15.a4 Aa6 16.Ta3 b6 17.Te1 Cc4 18.Ta2 Ca5 19.Cb4 Ab7 20.Dd3 e6 21.h4 Tc4 22.Tb1 Dd7 23.Ad2 Tf8 24.f4 h5 25.e4 dxe4 26.Axe4 Txc3 27.Axc3 Txc3 28.Dxc3 Axd4+ 29.Rh2 Axc3 30.Axb7 Dxb7 31.Cd3 De4 0-1

Fred Reinfeld - Arnold Denker [A04]  
Syracuse, 1934

1.Cf3 f5 2.g3 b6 3.Ag2 Ab7 4.d4 Cf6 5.c4 e6 6.0-0 g6 7.Cc3 Ag7 8.d5 exd5 9.cxd5 0-0 10.Cd4 Ca6 11.Ae3 Cc5 12.Cb3 Cxb3 13.Dxb3 d6 14.Cb5 Cd7 15.Ad4 Cc5 16.Dc2 a5 17.Axg7 Rxc7 18.b3 Aa6 19.Cd4 Df6 20.Tfd1 b5 21.a3 b4 22.axb4 axb4 23.Ce6+ Cxe6 24.dxe6 Ta7 25.Ta4 Dxe6 26.Tda1 d5 27.Dc5 Tfa8 28.Axd5 De5 29.f4 Dxe2 30.Axa8 Txa8 31.De5+ Dxe5 32.fxe5 1-0

Fred Reinfeld - Nathan Grossman [D92]  
ACF Congress Philadelphia, PA, 1936

1.d4 Cf6 2.Cf3 g6 3.c4 Ag7 4.Cc3 d5 5.Af4 c6 6.e3 0-0 7.h3 Cbd7 8.Tc1 Da5 9.Cd2 Te8 10.Cb3 Db4 11.a3 Db6 12.cxd5 Cxd5 13.Cxd5 cxd5 14.Ac7 Df6 15.Ab5 a6 16.Ae2 Af8 17.0-0 e6 18.f4 De7 19.Ca5 Cf6 20.Ad3 Dd7 21.Ae5 Ce4 22.Tc7 Dd8 23.Cxb7 Axb7 24.Txb7 f6 25.Axe4 dxe4 26.Ac7 Dc8 27.Db3 Te7 28.Tc1 Rf7 29.Db6 Td7 30.Tc6 Ae7 31.b4 g5 32.fxg5 fxg5 33.Txe6 Txc7 34.Tf6+ Rg8 35.Txc7 Dd8 36.De6+ 1-0

Fred Reinfeld - Frank James Marshall [D13]  
ch Marshall CC New York, 1941

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.cxd5 cxd5 5.Cc3 Cc6 6.Af4 e6 7.e3 Ad6 8.Axd6 Dxd6 9.Ad3 0-0 10.0-0 e5 11.Cb5 De7 12.dxe5 Cxe5 13.Ae2 Cxf3+ 14.Axf3 Ae6 15.De2 Tfc8 16.Tfd1 Tc5 17.Td4 Tac8 18.Cc3 Tc4 19.Tad1 Txd4 20.Txd4 h6 21.h3 Tc5 22.Dd3 Dc7 23.g4 g5 24.Rg2 De5 25.b4 Tc4 26.Cxd5 Axd5 27.Txd5 Tc3 28.Txe5 Txd3 29.Ta5 b6 30.Txa7 Cd7 31.Ta6 Rg7 32.Ac6 Ce5 33.Txb6 Td2 34.a4 Cc4 35.Tb7 Cxe3+ 36.Rf3 Cd1 37.Td7 Txf2+ 38.Rg3 Tf1 39.a5 Cc3 40.a6 Ce2+ 41.Rg2 Ta1 42.a7 Cf4+ 43.Rf3 Ta3+ 44.Re4 Cxh3 45.a8D Cf2+ 46.Rf5 1-0

## LEONTXO COMENTA

-1-

**A. Boruchovsky (Israel 2333)**

**B. Savchenko (Rusia 2580)**

**[B04] Defensa Aliojin (B04)**

**Europeo Ind. Plóvdiv (Bulgaria, 31.03.2012)**

Partidas como esta eran frecuentes hace dos siglos. Ahora no:

1.e4 Cf6  
2.e5 Cd5  
3.d4 d6  
4.Cf3 dxe5  
5.Cxe5 Cd7?

(se jugo en partidas de primera fila mundial hace medio siglo, y aun no puede asegurarse que sea malo; eso si, requiere nervios de acero si las blancas optan por la variante de esta partida)

6.Cxf7!? Rxf7  
7.Dh5+ Re6  
8.c4 C5f6  
9.d5+ Rd6  
10.Df7 Ce5  
11.Af4 c5  
12.Cc3 a6  
13.Ad3

[[lo mas jugado es 13.b4 , pero da la impresion de que las blancas aun tienen que demostrar su compensacion tras 13...Db6!  
14.Tc1 g5! 15.Ag3 h5 ]]

13... g6

[[es muy interesante la idea 13...g5! 14.Ag3 Ah6! -amenaza Tf8, ganando la dama- 15.Ce4+ Cxe4 16.Axe4 g4 , como en la partida Nosov-Kutynec, Alushta 2008]]

14.b4 Dc7?

[[esto ya es un claro error; tras la normal 14...b6 , no esta claro como seguir con blancas; es interesante comparar la siguiente linea con el proximo parentesis: 15.0-0 Ah6!  
16.Axe5+ Rxe5 17.Tfe1+ Rd4 18.Txe7? Tf8 , y las negras ganan]]

15.bxc5+?!

[[observese la diferencia con el parentesis anterior: si ahora 15.0-0! ya no vale 15...Ah6? por 16.Axe5+ Rxe5 17.Tfe1+ Rd4 18.Txe7 , y ganan las blancas, ya que si 18...Tf8 19.Te4+! , y se acaba]]

15... Rxc5?

[[era imprescindible activar la dama con 15...Dxc5 ]]

16.Ca4+ Rd4  
17.0-0!

(es obvio que el rey negro corre peligro de muerte, pero la ejecucion exige ser preciso)

17... Ah6!  
18.Axh6! Cxd3+!

[[la dama es veneno mortal:

18...Cxf7? 19.The1!

con la amenaza Af1 mate, y el rey negro agoniza]]

19.Txd3+! Rxd3  
20.Td1+ Re2!

(tener una torre de ventaja es de poca ayuda cuando el rey esta totalmente desnudo en la retaguardia enemiga; pero conviene insistir en que el camino a la victoria blanca es estrecho)

21.d6! Dd7  
22.Cc3+

[[era mucho mas dura 22.Ag5! ]]

22... Rxf2

23.Ce4+?!

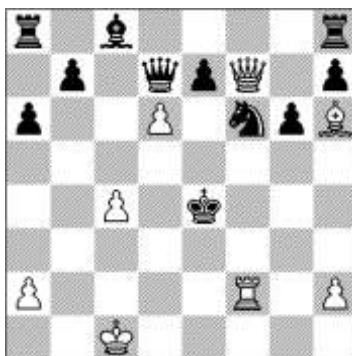
[[lo preciso era 23.c5! , que habilita c4 para que la dama contribuya a un mate rapido]]

23... Rxc7

24.Td2+ Rf3?

[[permite una continuacion letal inmediata; daba mas oportunidades de equivocarse 24...Rh3 , aunque si las blancas aciertan con 25.Td3+ Rg2 26.Tg3+ Rxh2 27.Af4 Cxe4 28.Te3+ Rg2 29.Dd5 Df5 30.Tg3+ Rh2 31.Tf3+ Dxf4+ 32.Txf4 Af5 33.Dd3 , el rey negro estaria en una red de mate]]

25.Tf2+! Rxe4 (diagrama)



26.Txf6!!

(amenaza mate en d5)

26... e6

27.Tf4+ Rd3

[[si 27...Re5 28.Ag7+ Rxd6 29.Td4+ Rc6 30.Df3+ Rc5 31.Da3+ Rc6 32.Txd7 Rxd7 (-si 32...Axd7 33.Ae5!! , y mate en cuatro-)  
33.Axh8 , con ventaja decisiva]]

28.Tf3+ Rd4

29.Ae3+

y Savchenko se rindio ante el mate inevitable; por ejemplo:

29... Rc3

30.Df6+ e5

31.Dxe5+ Rb4

32.Ad2+ Rxc4

33.Tf4+ Rd3

34.De3# mate. 1-0

-2-

**Terrazas (España) - M. Albareda (España)**  
**Defensa Semieslava (D45)**

**Torneo de los Maestros. Sabad, 1944**

Miquel Albareda (Sabadell, 1919-2012) fue un ejemplo mas de que la practica frecuente del ajedrez mejora el envejecimiento cerebral; su mente se mantuvo muy agil hasta que se apago, el viernes. Octacampeon de Cataluna, subcampeon de Espana, insignia de oro de la Federacion Catalana, muy fuerte tambien en la modalidad postal, nos ha dejado partidas tan bellas e instructivas como esta:

1.d4 d5  
2.Cf3 e6  
3.c4 c6  
4.e3 Cf6  
5.Cc3 Cbd7  
6.a3 Ad6  
7.c5 Ac7  
8.b4 e5!

(en este tipo de posiciones, cuando las blancas cierran y ganan espacio en el flanco

de dama, es importante que las negras reaccionen en el centro)

9.dxe5 Cxe5

(es verdad que las blancas disponen de la excelente casilla d4, pero las negras cuentan con mas espacio en el ala de rey, lo que transformaran oportunamente en un ataque)

10.Ae2 0-0

11.Ab2 De7

12.h3 Td8

13.Cd4 Te8

14.Dc2 Ad7

15.Cb1 Ce4

16.Cf3?

(Terrazas quiere aliviar la presion cambiando piezas, pero ese objetivo se lograba mejor desarrollando el otro caballo, no empeorando el excelente caballo de d4)

16... Af5

[[no esta mal, pero aun mas fuerte era 16...Cxf2!! , para tomar despues en f3 y e3]]

17.Dc1 Tad8

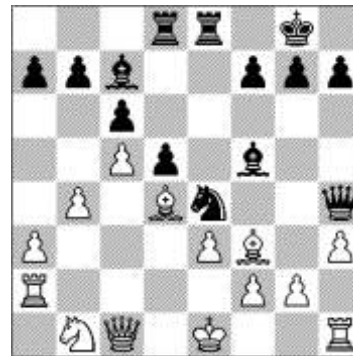
18.Ad4

(Terrazas rectifica el plan, porque cambiar piezas en e5 apenas hubiera solucionado sus males; pero la coordinacion de las piezas negras es ya tan buena que la tormenta sera letal)

18... Cxf3+

19.Axf3 Dh4

20.Ta2 (diagrama)



(todo listo para una bella combinacion)

20... Cxf2!!

21.Txf2 Dxd4

22.Te2 Ag3+

23.Rf1 Da1!

24.e4

(ya no hay solucion)

24... dxe4

25.Ag4 Axc4

26.hxc4 Df6+

27.Rg1 e3!

28.Th3 Df2+!!

29.Rh1

[[si 29.Txf2 exf2+ 30.Rf1 Te1+ , y mate]]

29... Dxe2

30.Txg3 Td1+

y Terrazas se rindio. 0-1

## EL AJEDREZ ES DIFÍCIL

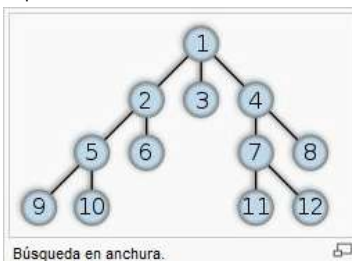
Por Manuel López Michelone

En estas últimas semanas he estado reflexionando el por qué el ajedrez es un juego tan difícil y creo haber llegado a una conclu-

sión que quisiera llamarla definitiva. Para ello, debo antes explicar algunos asuntos. Todos los problemas pueden definirse vía una descripción o representación del conocimiento de un pequeño mundo (llamado micromundo), el cual puede satisfacer o no ciertas metas. Remitámonos al problema de representar el árbol de variantes en una partida de ajedrez. Aquí creamos un árbol que empieza en la jugada inicial (desde la posición dada en un principio) y a partir de ahí se abren hojas para acomodar las jugadas posibles. A su vez se pueden abrir más nodos hacia abajo y depende de qué tan profundo generemos este árbol, podemos llegar a tener un árbol muy frondoso (dependerá, desde luego, de la posición inicial dada).

Dada esta representación, lo que normalmente hacemos es recorrer el árbol de variantes, valorando cada posición y viendo si nos es conveniente o no. Esto es lo que hacen los programas de ajedrez a partir de una función de evaluación, el corazón de todo programa de esta naturaleza. Los ingenios cibernéticos actuales como Rybka, Fritz, Schredder, etc., pueden analizar miles de jugadas por segundo. Desafortunadamente esta velocidad no es suficiente porque el crecimiento de jugadas en el árbol de posibilidades de una partida de ajedrez crece de forma exponencial y muy rápido (creo que lo que estoy diciendo es un pleonasmo, pero en fin).

Existen dos métodos clásicos para recorrer el árbol (o espacio de búsqueda): Búsqueda en profundidad (depth first) y Búsqueda a lo ancho (breadth first). El siguiente diagrama puede mostrarnos cómo hacer la búsqueda en profundidad:



Búsqueda en anchura.

Consideremos que la meta es hallar que desde una posición dada, se llega al mate. Si empezamos la búsqueda en el nodo 1 (ver figura), buscamos probar la meta. Si no se cumple, entonces nos movemos al nodo 2. Repetimos probar la meta. Si no se cumple, pasamos al siguiente nodo a la izquierda, el cual es el 3. Si probamos la meta y no se cumple, pasamos al nodo 4. Si de nuevo, al probar la meta, fallamos, entonces nos movemos al nodo inmediatamente a la derecha, pues el nodo 4 es un nodo terminal. Así, caemos en el nodo 5. Si de nuevo la meta no se puede probar entonces hacemos backtrack y hemos regresado al nodo 3. Como éste ya vimos que no era solución, regresamos vía este mismo procedimiento al nodo 2 y posteriormente al 1. Entonces hallamos que el siguiente nodo a analizar es el 7. ¿Es una solución? Si no lo es, regresamos al anterior (pues el 7 es otro nodo terminal), y comenzamos a recorrer el nodo 8. Este nodo contiene dos hojas, el 9 y el 12. ¿a cuál debe irse? De acuerdo a lo que

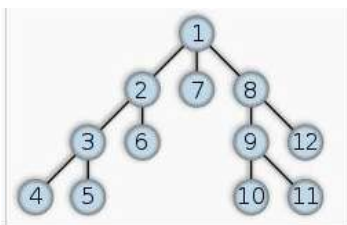
sabemos primero revisamos el nodo de la izquierda, es decir, pasamos al 9, de ahí al 10. Si en ninguno de los casos la meta se cumple, hacemos backtrack del nodo 10 y analizamos el nodo 11. Si tampoco resulta este ser solución, hacemos backtrack y subimos hasta el nodo 8, en donde solamente nos resta analizar el nodo 12. Si éste no es solución, entonces no existe una respuesta satisfactoria al problema.

Nótese como hacemos una búsqueda exhaustiva, empezando por el nodo raíz y siempre revisando primero el nodo izquierdo hasta lo más profundo para acto seguido analizar el nodo derecho mas inmediato.

La otra búsqueda, llamada breadth first permite buscar y valorar cada nodo al mismo nivel. Por ejemplo, en la siguiente imagen:

¿En la búsqueda breadth first, el algoritmo examina todos los nodos a un nivel (llamado en ocasiones ply).

El siguiente diagrama muestra el orden en el que los nodos son examinados. Como puede notarse, todos los nodos en un nivel se analizan consecutivamente buscando satisfacer la meta. Al terminar esto se sigue en el siguiente nivel y así sucesivamente.



Búsqueda en profundidad.

Para el caso del ajedrez, si el diagrama del árbol mostrado representara analizar jugadas, ¿qué es lo mejor? ¿buscar en profundidad o a lo ancho?

El caso ideal sería analizar en profundidad pero esto implicaría ir hasta las últimas consecuencias en todas las variantes hasta llegar al mate o a una posición ganadora. Pero esto es una utopía por el crecimiento de variantes en ajedrez que llega a ser inmanejable. No importa qué computadora podamos conseguir. Siempre el ajedrez nos superará en términos de jugadas a analizar.

La otra opción es ser más humanos y ver una jugada adelante en todas las ramas (como en breadth first). Podríamos evaluar hasta ese momento y decir quién tiene la ventaja. Sin embargo, sabemos que esto es poco, porque por ejemplo, una jugada en donde el blanco puede capturar la dama enemiga parece una buena idea... a menos que el rival conteste con un mate inmediato en castigo a nuestra glotonería. Por ello hay que ir al siguiente nivel en el árbol. Cada nivel es un ply y en ajedrez esto significa media jugada, un movimiento, ya sea de blancas o negras. Dos plys conforman una jugada completa (de blancas y negras).

Una vez que ya sabemos esto, podemos preguntarnos qué clase de búsquedas hace el ser humano. Desde luego que en la multitud de posibilidades de búsqueda, si tomamos solamente este par de sistemas, veremos que es más probable que el ser humano decida analizar la siguiente jugada con sus variantes (un ply). En la medida de lo posible buscará analizar más profundamente, pero no llegará en general a analizar

más de 6 o 7 plys (3 a 3.5 jugadas en promedio), que de hecho es lo que una de las primeras computadoras dedicadas al ajedrez, la Belle, de Ken Thompson, podía analizar y con lo que logró el título de maestro nacional en los Estados Unidos allá por los años setentas del siglo pasado.

Evidentemente un gran maestro, un jugador de elite, puede analizar si lo requiere, muchos plys. Por ejemplo, hace poco Nakamura y Carlsen se enfrascaron en una compleja partida en donde ambos jugadores vieron en algún momento más allá de 20 plys, asombroso para los seres humanos llegar a esa profundidad. Y aunque la posición lo amerite, muchas veces está fuera del alcance de la imaginación de los jugadores de cierto nivel.

Así pues, el ajedrez es difícil, muy difícil para los seres humanos porque nosotros comúnmente usamos breadth first search en lugar de depth first search, y esto probablemente tenga que ver además con las problemáticas que normalmente se tienen en la vida cotidiana y por ende, en la manera de buscar que usamos los seres humanos, en un afán de esforzarnos lo menos posible para hallar la solución adecuada, sino la óptima. Para decirlo de manera menos técnica: nuestras búsquedas para solucionar los problemas son en general bastante superficiales, quizás demasiado.

## POESÍA



AJEDREZ

**La quietud y el silencio sus aliados,  
hicieron de la ciencia un bello juego  
personajes de gestos mesurados  
con los ojos puestos en el cielo.**

**La madera creó el ámbito preciso,  
en las mesas, piezas y el tablero,  
repetida en paredes y en el piso,  
cual escenas de virtual modelo.**

**Impulsado por arte y pensamiento,  
me acerqué al ajedrez un cierto día,  
convencido de entrar en un concierto  
de belleza, emociones y alegrías.**

## NUESTRO CÍRCULO

Director: Arqto. Roberto Pagura  
ropagura@fibertel.com.ar

(54 -11) 4958-5808 Yatay 120 8°D  
1184. Buenos Aires – Argentina