

Unidad 13

Pequeñas historias del tablero Segunda parte

Colle, E. – Berger, V.
Hastings, 1928

1.d4 Cf6 2.Cf3 d5 3.e3 e6 4.Ad3 Ae7 5.Cbd2 0-0 6.0-0 Cbd7 7.e4
Para liberar el alfil de c1.

7...dxe4 8.Cxe4 Cxe4 9.Axe4 Cf6 10.Ad3 c5 11.dxc5 Axc5 12.Ag5
Desarrolla el alfil y clava el caballo.

12...Ae7 13.De2

La posición de las negras parece buena. Sin embargo, aún deben resolver qué harán con el alfil de c8.

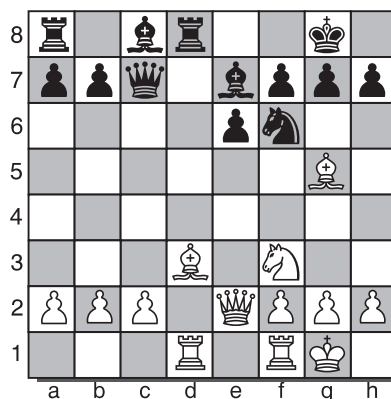
13...Dc7

El intento 13...b6 se refuta con 14.Axf6 Axf6 y 15.De4, que amenaza mate en h7 con "la máquina" formada por dama y alfil por un lado, y la torre indefensa por el otro.

14.Tad1

Las torres en las columnas abiertas.

14...Td8



Este es un momento interesante. La torre negra también ocupa la columna central. Sin embargo esta última jugada tiene un problema: la casilla **f7** queda ahora protegida solamente por el rey negro. Esto puede no ser muy grave, pero es un detalle al que es necesario prestar atención. En el ajedrez existen distintos tipos de errores. A veces alguien se descuida y se deja comer una pieza o dar un mate tonto, cosas que, en realidad, son fáciles de evitar con solo mirar un poco la posición. Pero existen otros errores más pequeños, menos graves y más difíciles de descubrir, que se van sumando y empeoran poco a poco la partida. Por eso permanece siempre atento para aprovechar todos los detalles que surgen jugada a jugada. El intento 14...Ad7 y después Tad8 era una mejor alternativa.

15.Ce5.

El caballo salta a una excelente ubicación en el centro del tablero. Desde allí, como veremos, tendrá a su alcance importantes casillas del territorio negro.

15...Ad7

Desarrolla por fin el alfil. Las tres piezas menores blancas están cumpliendo buenas actuaciones: el alfil de **d3** apunta peligrosamente a **h7**, el caballo de **e5** apunta a **f7**, el alfil de **g5** eliminará al caballo de **f6**, que es un importante defensor del enroque. Además, la dama blanca y la torre de **d1** están listas para unirse como refuerzos de ser necesario.

16.Axh7+! Rxh7

Si en cambio 16...Cxh7, 17.Axe7, y cae el alfil indefenso. Las blancas han ganado un peón, y el rey negro sigue en peligro.

17.Axf6

Este es el momento justo para sacarse de encima al caballo defensor del enroque.

17...Axf6 18.Dh5+

El caballo de **f6** impedía esta fuerte jugada. Ahora se ataca al rey y **f7**.

18...Rg8 19.Dxf7+ Rh7

Poco quedó del sólido castillo que protegía al rey negro, pero hay que apresurarse a dar el golpe final antes de que la defensa se organice. Es fácil comprobar que en esta posición la dama y el caballo no pueden dar mate solos. Hay que traer refuerzos, y es el turno de... ¡la torre de **d1**! Simplemente

20.Td3,

y las negras abandonan, porque la amenaza Th3 es imparable y decisiva.

Partida inventada

El ataque doble

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e6 6.Ae2 Ab4 7.Dd3 d5 8.exd5 Cxd5 9.Cxc6 bxc6 10.Dc4 0-0 11.0-0 Cxc3 12.bxc3 Ad6 13.Dxc6 Tb8 14.Da4 Dc7

El primer ataque doble: a **c3** y a **h2**.

15.h3 Dxc3

Hay que salvar la torre y no se puede jugar Tb1.

16.Ae3

Si 16.Af4, Tb4, con ataque a la dama y al alfil. Si 16.Ag5, 16...De5 es un ataque triple. ¡Dos alfiles en peligro y amenaza de mate en **h2**!

16...De5

¡Cuidado!

17.g3 Tb4 18.Dxa7

Observa que aquí la dama tiene pocas casillas donde moverse. Está casi encerrada. 18.Da3 es una jugada peligrosa, porque detrás de la torre se esconde el alfil de **d6**, que, en cuanto la torre de **b4** se mueva, atacará a la dama blanca. Viene entonces el ataque descubierto: 18...Tb1. ¡Muy bueno!. Ahora el alfil ataca a la dama y la torre de **a1** está doblemente amenazada.

18...Ab7

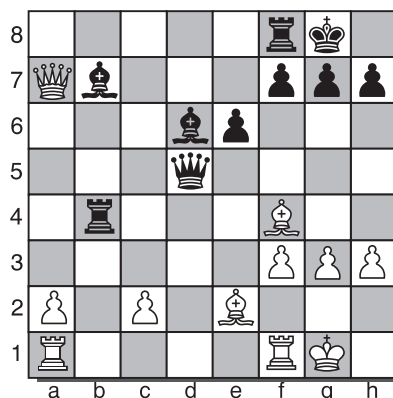
Este es un momento interesante. El alfil se ubica en la gran diagonal blanca **h1-a8**. Con la dama en **e4** o **d5** habrá peligro para el rey.

Volvamos a pensar en la incómoda posición de la dama blanca. ¿Con qué jugada podrías encerrarla? Ayuda: piensa qué pieza negra no participa todavía en la lucha. Respuesta: con Ta8 se atrapa la dama.

19.Af4 Dd5

Esto ya lo habíamos planeado.

20.f3



Defiende el mate, pero... ¿puedes hallar la jugada negra ganadora?

20...Ac5+

¡El último ataque doble gana la dama!

Anderssen, A. – Lange, M.

Breslau, 1859

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cd4 4.Cxd4 exd4 5.Ac4 Cf6 6.e5 d5 7.Ab3

En vez de saltar con el caballo atacado, con el muy interesante golpe

7...Ag4!?

Casi atrapan la dama, pero...

8.f3

Y dos piezas negras quedaron atacadas, si se retira una se pierde la otra. Por otra parte, después de f3 hay que prestar atención a la diagonal fatal **h4-g1**.

8...Ce4!

¡Excelente idea!, que las negras ya habían previsto al mover Ag4.

9.0-0

Si 9.fxe4, Axd1 es el final.

Si comen el alfil, 9.fxg4 Dh4+ ¡La famosa diagonal! 10.Re2 Df2+ 11.Rd3 Cc5 es un bonito mate.

A 10.Rf1 Df2++ es muy fácil.

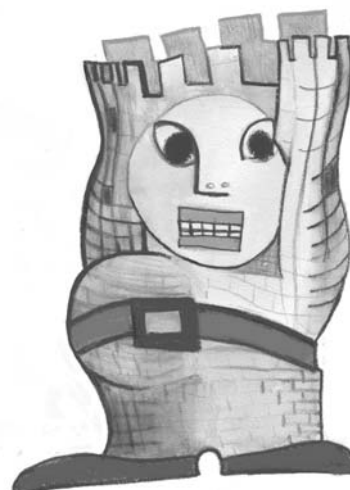
La mejor defensa sería 10.g3, pero de todos modos 10...Cxc3 beneficia a las negras, por ejemplo:

11.Tf1 Ce4+ pueden comer varios peones antes de tomar la torre: 12.Re2 Dxh2+ 13.Re1 Dh4+

14.Re2 Dxc3+ 15.Re1 Dh4+ 16.Re2 Cg3+ 17.Rf2 Cxf1+ 18.Rxf1, y con 18...Df4+ y Dxe5, las

negras tienen ventaja.

9...d3!



APERTURA DE LÍNEAS –la diagonal **g1-a7**–.

10.fxg4

La defensa necesitaba de la mejor jugada: la tranquila 10.De1! La dama se mueve para amenazar fxg4 y defiende las casillas **f2**, **g3** y **h4**. Las blancas quedaban entonces con ventaja. Presta atención a esta excelente e instructiva jugada defensiva. Es sencilla, pero da respuesta a todos los problemas de la posición.

10...Ac5+ 11.Rh1 Cg3+!

APERTURA DE LÍNEAS –la columna **h**–.

12.hxg3

Ahora basta dar un jaque para ganar.

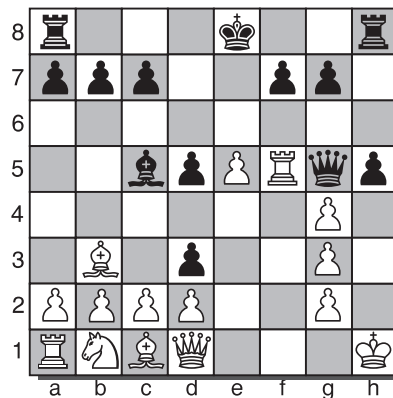
12...Dg5!

Amenaza mate.

13.Tf5

Para tajar el jaque con Th5.

13...h5!!



APERTURA DE LÍNEAS –la columna **h**– Se amenaza mate con hxg4.

14.gxh5 Dxf5

Y no 14...Txh5 por 15. Dxb5!

15.g4

Salva el mate, pero...

15...Txh5+

APERTURA DE LÍNEAS –la cuarta fila–, en esta y en la decimosexta jugada, también dama a **f2** lleva a la victoria.

16.gxh5 De4

¡Aquí vamos otra vez! Ahora el intento de defensa con g3 no es posible.

17.Df3 Dh4+ 18.Dh3 De1+ 19.Rh2 Ag1+

Si 19...Dg1 directamente, las blancas escapan por **g3**. Las negras abandonan, porque hay mate con 20...Af2+ y Dg1.



Miles, A. – Afifi, A.

Interzonal de Túnez, 1985

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.Cf3 Cbd7 7.Dc2

Después de las primeras jugadas, la partida se encamina hacia un clásico Gambito de Dama Rehusado. En este punto, la otra continuación importante es 7.Tc1, en ambos casos sin apresurarse a desarrollar el alfil de casillas blancas para evitar perder tiempo en caso que el negro capture en c4.

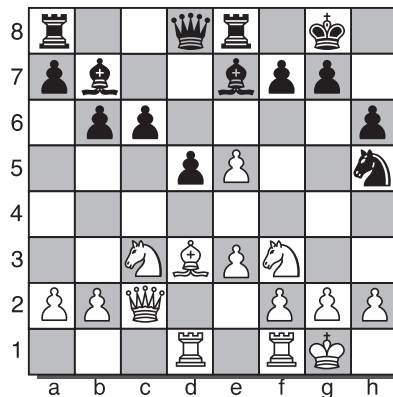
7...c6 8.Td1 b6 9.cxd5 exd5 10.Ad3 h6 11.Af4 Ab7 12.0-0 Te8 13.Ag3 Ch5

El comienzo de un plan erróneo par hostigar al alfil

14.Ae5

Centralización.

14...Cxe5 15.dxe5



Y el caballo en **h5** quedó en una situación embarazosa. El plan ahora es jugar contra la pieza mal ubicada. **15...Ac8 16.Cd4**

El agresivo peón de **e5** también liberó esta casilla central para el caballo.

16...Ad7

En caso de 16...c5 17.Cc6 Dd7 18.Cxd5 Dxc6 (si toma en **d5**, ataque descubierto fatal con Ah7+) 19.Ae4, con inevitable ganancia de material.

17.Ae2

Contra la pieza comprometida.

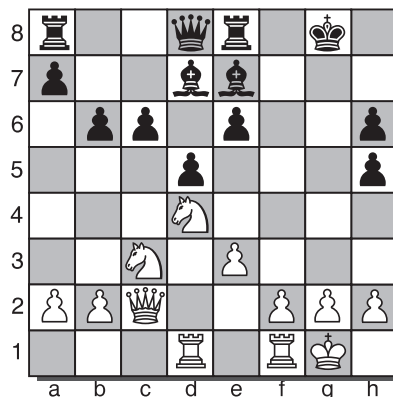
17...g6 18.e6!

La simple captura en **h5** dejaba a las negras en una situación penosa. Miles profundiza en el análisis de la posición y encuentra el camino más contundente. Con esta jugada y la siguiente el enroque queda totalmente desmantelado.

18...fxe6

En caso de 18...Axe6, 19.Cxe6, y el ataque blanco seguiría básicamente la misma línea que en la continuación principal.

19.Axh5 gxh5



20.Dg6+

El último acto ha comenzado. El rey indefenso no tendrá salvación. Hemos presenciado una típica transformación de las ventajas. El problema de una pieza mal ubicada se ha transformado en el de un rey expuesto.

20...Rf8

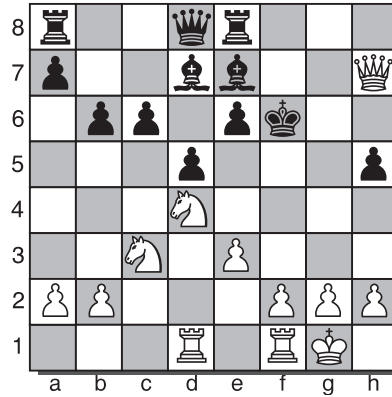
En cambio contra la huida al rincón 20...Rh8 podría seguir 21.Dxh6+ Rg8 22.Cxe6 Axe6 23.Dxe6+ Rg7 24.Dxc6, y tomar en **d5** con matanza de peones y rey a la intemperie.

21.Dxh6+ Rf7

Si 21...Rg8, 22.Cxe6, con ideas como las ya analizadas.

22.Dh7+ Rf6

Contra el retroceso a **f8** sigue el mismo brillante remate.



¿Cómo progresar? La dama sola ya ha sembrado suficiente terror y destrucción, pero necesita colaboración de sus compañeras para el asalto final.

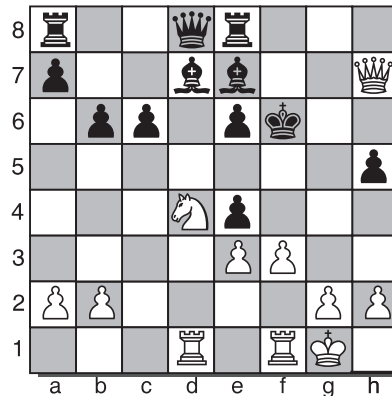
23.Ce4+!!

¡Fantástico!

23...dxe4

Si en lugar de la captura el rey va a **e5**, la caballería liquida el combate con 24.Cf3 ¡Mate!

24.f3!



Ahora todo cobra sentido. Con el sacrificio de caballo se atrajo al peón negro a la casilla **e4** para abrir la columna **f** con efecto devastador.

24...exf3

Ya no existen verdaderas opciones, el rey negro totalmente expuesto sucumbirá en cualquier caso.

25.Txf3+ Re5 26.Cxc6+!

¡No escapará por la columna **d**! Otro camino a la victoria era 26.Tf4! para Cf3 mate, con final a la vista. **26...Axc6 27.Dg7+**

Y abandona porque a 27...Re4, 28.Td4+ Dxd4 29.Dxd4 mate, o 27...Af6 28.Dg3+ Re4 29.Df4 mate