

8. Entender a la bestia

Acerca de los caballos

Jugar con un caballo es mucho más difícil que jugar con un alfil.

En el movimiento del alfil hay algo racional. Nos recuerda a la frontera que traza un gobernante o a una autopista o a una cinta transportadora que atraviesa el paisaje de un lado a otro del horizonte.

Los saltos del caballo, por el contrario, exhiben un rasgo de animalidad que los hace imprevisibles en el tablero.

Por otra parte, hasta los debutantes distinguen a primera vista cuando hay alfiles de diferente color y pueden entender, con relativa facilidad, el concepto de "buenos" y "malos" alfiles.

No es tan fácil, sin embargo, domar a los caballos.

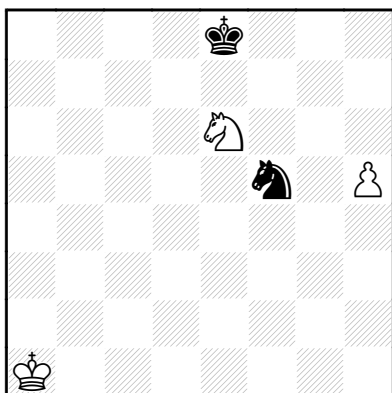
He aquí la conclusión de un estudio que muestra, de forma minimalista, las peculiaridades de los caballos.

André Cheron

Nouveau Traité Complet 1952

He aquí la conclusión de un sencillo estudio, que demuestra, de forma minimalista, las peculiaridades de los caballos.

B



Aunque el rey blanco está alejado y a las negras les basta con entregar su caballo por el peón "h", las blancas ganan brillantemente:

1. ♖g7+ ♜xg7 2. h6 ♜f8 3. h7

El caballo negro no solo no puede parar al peón, sino que interfiere en el camino de su rey.

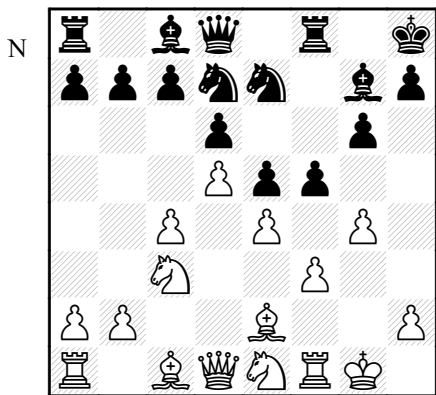
¿Qué hemos aprendido de este estudio?

En primer lugar, cuando un caballo se encuentra extraviado en algún lugar del tablero, no solo es menos activo, sino que puede resultar vulnerable y un obstáculo para las piezas amigas.

En segundo lugar, el caballo tiene dificultades para moverse rápidamente no solo en las distancias largas, sino también en las distancias cortas, como llegar a tiempo a una casilla adyacente. En consecuencia, para el caballo (a diferencia del alfil) es muy importante la casilla que ocupa, pues podría no encontrarse en la "región" correcta del tablero.

Ahora nos detendremos en una posición de apertura de la partida

M. Rodshtein-B. Avrukh
Maalot-Tarshiha 2008



Los caballos negros se encuentran en casillas contiguas, pero mientras que el de "d7" está relativamente bien situado (podría, por ejemplo, trasladarse a la casilla "c5"), el de "e7" es, sin duda, una pieza mala, pues no tiene adónde jugar e interfiere con la dama negra. Por último, pero no lo menos importante, es también vulnerable, porque se encuentra detrás de sus peones y no está protegido por ellos. Imaginemos lo que sucedería si las blancas pudiesen llevar una torre a la séptima fila.

En la Defensa India de Rey, el caballo de "e7" solo tiene tres formas posibles de desarrollar una carrera decente. La primera es cambiar en "e4" cuando las blancas deben retomar de pieza, seguir entonces con ...♞f5 y, si es posible, ...♞d4. La segunda es jugar ...g6-g5 y ...♞g6. La tercera, el caballo permanece en torno al rey, con ...♞g8-f6.

Tras haber jugado f2-f3, Rodshtein ha dejado claro que tiene la intención de retomar de peón en "e4". En la posición del diagrama jugó:

12.g5!

Impidiendo así tanto ...g6-g5 como ...♞g8-f6 y condenando, por tanto, al caballo de "e7" a una vida en prisión.

A menudo leemos en manuales de estrategia que a los caballos les gustan las posiciones cerradas. Por favor, tómese esta afirmación con cierta distancia: si un caballo permanece cerrado tras una estructura de peones compacta, no disfrutará más que si estuviese enjaulado.

Jugar con un caballo viene a ser, de algún modo, como conducir. Echemos otro vistazo al estudio de Cheron que abre el capítulo. La extraña sensación de las impotentes piezas negras con respecto al peón "h" nos recuerda la situación cuando aparcamos lejos de la ventana del agente de aduanas y tenemos que estirar anormalmente para entregarle los documentos. Aunque hayamos conducido cientos de kilómetros, en ese momento no tenemos la posibilidad de desplazarlo ni medio metro.

El largo traslado de un caballo a una casilla próxima me recuerda, por otra parte, a los conductores que giran en una carretera estrecha o para aparcar en la ciudad: dos metros adelante, cambio de marcha, giro de volante, dos metros atrás, cambio de marcha... Hasta los movimientos curvos del coche en tales maniobras son parecidos a las maniobras en L del caballo.

En la siguiente posición, Shirov "condujo" más o menos de esa forma, pero Kasparov no le permitió que concluyese la maniobra, y el caballo negro no pudo alcanzar el paraíso, quedando completamente fuera de juego.

G. Kasparov-A. Shirov
Horgen 1994

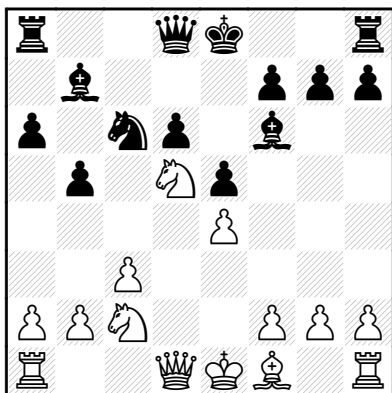
Ver el diagrama siguiente

La posición del caballo negro en "c6" no es ideal: se encuentra en el camino del alfil y no tiene a dónde saltar. Lo mejor que podría hacer es cambiarse por el caballo de "d5".

Sin embargo, las negras deben tener cuidado aquí. Las blancas tienen dos caballos, pero solo una casilla ideal en el centro.

Por consiguiente, es inevitable que uno de los caballos se "aburra" un poco, de modo que a las blancas no les importa que se cambie un par de caballos. Por el contrario, eso incluso les ayuda.

N



Por esta razón, Shirov decide situar su caballo en una mejor casilla, concretamente "c5". Así que el caballo volvió sobre sus pasos.

13...♞b8!? 14.a4 bxa4 15.♞xa4 ♞d7

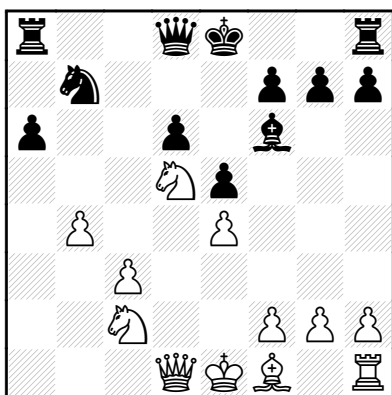
Sin embargo, Kasparov le defraudaría.

16.♞b4 ♞c5?

Lo correcto es 16...♞b8.

17.♞xb7! ♞xb7 18.b4!

El caballo se encuentra ahora en una peor casilla que antes.



La compensación de las blancas por la calidad radica no solo en el fuerte puesto avanzado de "d5", los alfiles de diferente color y la posibilidad de crear un peón pasado en el flanco de dama, sino también en los caballos de

"color opuesto", pues mientras el de "d5" es seguro y se encuentra centralizado, el de "b7" se encuentra en un rincón, no tiene futuro y no está bien protegido. Por favor tome nota de que en la práctica no hay manera de que estos dos caballos puedan cambiarse, pues el viaje de "b7" a "d5" requiere cuatro jugadas, lo mismo que desde "a1" a "g7".

Para los caballos, dos casillas en diagonal es la más larga distancia corta de todas. La diferencia entre el valor de dos caballos situados cerca uno del otro puede ser incluso mayor si hay un rey cercano.

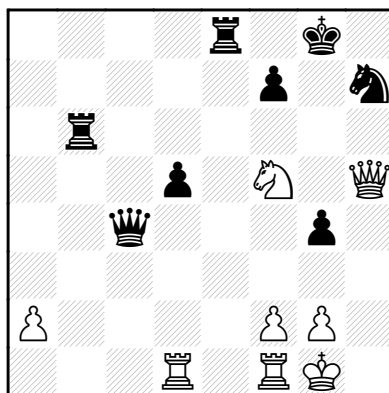
Un caballo atacante en torno al rey es una pieza muy peligrosa, sobre todo por su amor por los dobles. Por el contrario, es un pobre defensor: si cae bajo el radio de acción de un rey, queda fácilmente controlado, pero sobre todo no cubre casillas vecinas.

A. Grischuk-L. Aronian

Linares 2009

La diferencia de valor entre ambos caballos queda ilustrada también en la siguiente posición:

N



A pesar del equilibrio material, a las negras les espera una difícil defensa. La ventaja crucial de las blancas radica en los caballos de

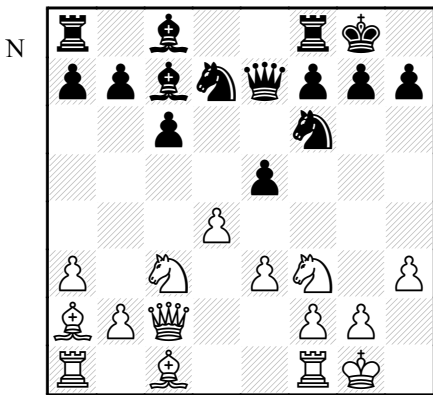
"diferente color": el de "f5" es un asesino, mientras que el de "h7" parece un niño asustado.

El caballo tiene una forma de vida tan peculiar, con tan escaso valor nutricional, que en el ecosistema del tablero casi no tiene competencia natural y no debe preocuparse por los depredadores (a diferencia de la dama). Sin embargo, un aspecto estratégico de la posición que ejerce influencia decisiva sobre su vida es la estructura de peones.

Si los peones contrarios son compactos, pueden hacerle la vida muy difícil a los caballos, privándolos de muy buenas casillas. Por esta razón, a los caballos les gustan las estructuras debilitadas o con peones dislocados o dispersos, porque pueden atacar perfectamente esas estructuras y también pueden "reparar" su propia estructura debilitada de forma eficaz.

Hasta los campeones del mundo son, a veces, incapaces de evitar cometer pecados contra su estructura de peones.

A. Karpov-V. Anand Bruselas 1991



Anand jugó la negligente
12...h6?

Las blancas no lo dudaron y llevaron su caballo a la gran casilla "f5" con la jugada:
13.♞h4!

Si su peón "h" siguiese en "h7", las negras podrían defenderse del traslado del caballo con ...g6. Ahora es imposible, porque el peón de "f7" está clavado.

La siguiente partida es tan instructiva que no pude resistir la tentación de incluirla sin demasiados comentarios, para que usted pueda disfrutarla como si viese una película al anochecer.

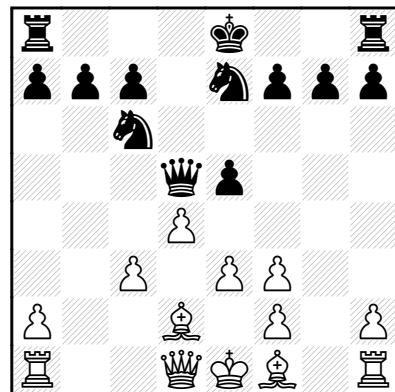
En primer lugar, podrá ver cómo las blancas rompen su compacta estructura de peones con una negligente pseudoactividad. Aunque ganan un peón, se retrasan considerablemente en desarrollo.

Las negras temporalmente retroceden, pero solo para regresar con fuerza: la estructura blanca está tan comprometida que las negras pueden encontrar fácilmente juego para sus caballos.

La partida termina con un ataque directo de mate, que ilustra las posibilidades de supervivencia de un rey cuando cae bajo los cascos de un par de caballos.

L. Pecot-O. Renet Francia 2000

1.d4 d5 2.♞f3 ♞c6 3.c4 ♟g4 4.cxd5 ♟xf3
5.gxf3 ♚xd5 6.e3 e5 7.♞c3 ♟b4 8.♟d2 ♟xc3
9.bxc3 ♞ge7

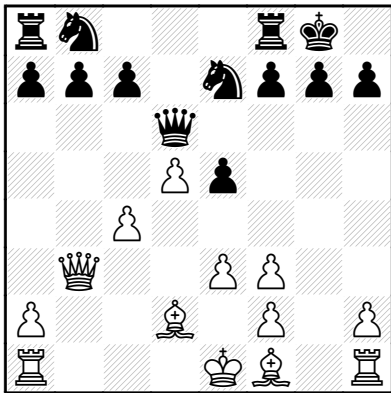


10.c4?

Las blancas se han retrasado en desarrollo

y tienen peones doblados. Por consiguiente, debería pensar en consolidar su posición, antes que realizar avances en el centro.

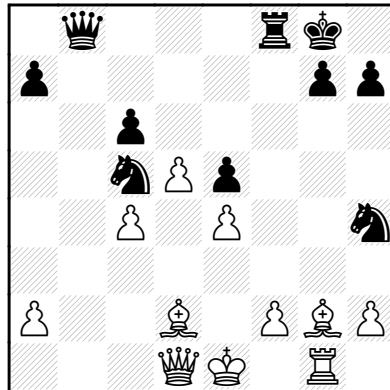
10...♖d6 11.d5 ♘b8 12.♚b3 0-0



13.♚xb7?

Excesivamente optimista. Ahora se abre la columna "b" para ambos bandos.

13...♘a6 14.♚b3 ♖ab8 15.♚d1 c6 16.e4 f5
17.♙g2 ♘g6 18.♖b1 ♘h4 19.♖g1 fxe4
20.♖xb8 ♚xb8 21.fxe4 ♘c5



Los caballos se han despertado y avanzan a través de los agujeros del tamiz blanco.

22.♙c3 ♚b6 23.♙e2 ♖xf2+ 24.♙xf2 ♘xe4+

Las blancas abandonaron.