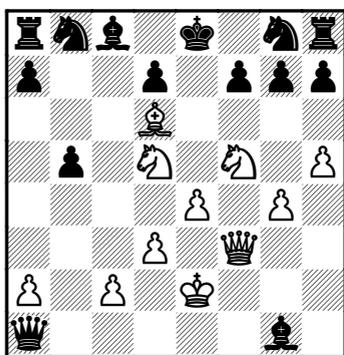


## 2 Desarrollo

Por simple que pueda parecer, considero este capítulo el más importante en relación con el tema del libro en su conjunto. Por qué lo explicaré a su debido tiempo. Comenzaremos por ese principio "elemental", de todos conocido, que nos habla de la importancia de desarrollar las piezas en la apertura. Con frecuencia se encontrará con que un fuerte y experimentado jugador "olvida" ese principio en el calor de la lucha, mientras trata de resolver los problemas específicos de una posición dada. Quizá se imagina que las cosas que son del dominio general pueden, a veces, ser ignoradas por jugadores de alto nivel. El castigo por este tipo de aberración suele resultar penoso y normalmente se produce por medios "dinámicos", es decir, por parte de las móviles piezas contrarias, desarrolladas de forma agresiva, cualidad ésta que entra en la esfera de la dinámica.

Examinemos algunos ejemplos. El primero de ellos es un extracto de la partida que ha pasado a la historia como *la Inmortal*.



**Anderssen – Kieseritzky**  
Londres 1851

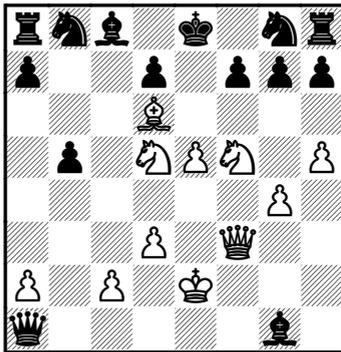
Sólo veremos la secuencia final, pues de otro modo tendríamos que deambular por los laberintos analíticos de incontables comentaristas, acumulados a lo largo del tiempo. Lo más instructivo de esta partida, y que al mismo tiempo encaja perfectamente en nuestros intereses, resulta evidente a partir del diagrama. A pesar de su gran ventaja material, las negras no tienen una buena posición, ya que

sólo dos de sus piezas están participando en la lucha contra las piezas blancas. Pero hay más que eso. Una cuestión muy importante es no sólo *cuántas* unidades se han desarrollado, sino *adónde* han jugado y qué están haciendo allí. En otras palabras, *la calidad de desarrollo es tan importante como la cantidad*. (Sin embargo, me estoy precipitando un poco. Por el momento, hablemos sólo del factor cuantitativo.) En el diagrama, hasta las piezas negras desarrolladas ocupan posiciones extrañas, muy alejadas de las urgentes necesidades de su ejército (y, en particular, de su general en jefe, el rey negro). Las fuerzas blancas, por el contrario, están desarrolladas de forma magnífica, ocupan excelentes puestos dominantes en el centro y *cooperan* extraordinariamente bien. (Con este último factor, del todo esencial, volveremos a encontrarnos más adelante.)

Explotando todas las características de la posición, Adolf Anderssen, a quien podemos llamar, sin temor a equivocarnos, el primer auténtico maestro del ataque en ajedrez, concluye la partida con algunos golpes enérgicos: **20.e5!!**

La lógica subyacente en esta jugada es sencilla. El caballo blanco ambiciona la casilla "g7", pues de alcanzarla, la dama penetrará en "f7". Todo esto es evidente, como lo es el he-

cho de que, al jugar así, las blancas mantienen el ritmo del ataque. De todos modos, han entregado ambas torres, ¡y sin embargo realizan una jugada tranquila! Por otro lado, ésta era una partida amistosa, en la que Anderssen no puede haber calculado todas las posibles variantes. Sea como fuere, la intuición no abandonó al gran jugador. Entendió que una fuerza compacta, aunque no fuese muy numerosa, tenía una posibilidad realista de alcanzar su objetivo, algo que puede compararse a una escuadrilla aérea que aún no ha alcanzado sus objetivos pero por el simple hecho de estar en el aire resulta ya tremendamente amenazadora. Una clave importante, por supuesto, es que el sector en que se encuentra el rey negro está lleno de "agujeros" en casillas de ese color, consecuencia de tener su alfil en "g1".

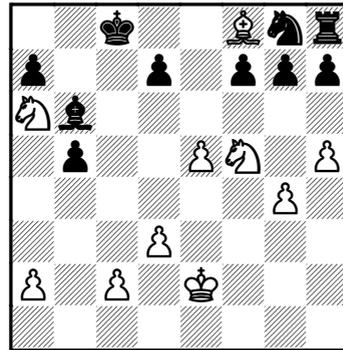


Esta posición ha sido objeto de numerosas investigaciones, que han confirmado que aunque correspondiese jugar a las negras y pese a tan enorme diferencia de material, no tienen una defensa adecuada. Estos análisis se han ido desarrollando durante muchos años y, sin embargo, los actuales programas de ordenador (asumiendo que éstos los oriente en la dirección correcta) pueden calcular todas las consecuencias en cuestión de minutos. Las principales variantes son éstas:

- a) 20...f6 21.♞xg7+ ♔f7 22.♞xf6, y las negras no tienen opción de impedir el mate, como puede fácilmente comprobar.
- b) 20...♙b7 21.♞xg7+ ♔d8 22.♞xf7 ♞h6 23.♞e6+.
- c) Lo más resistente es 20...♙a6, pero aun

así, las blancas ganan con 21.♞c7+! ♔d8 22.♞xa6! (la maniobra completa de caballo fue descubierta por Falkbeer), y ahora:

- c1) 22...♞xa2 23.♙c7+ ♔e8 24.♞b4!
- c2) 22...♞c3 23.♙c7+ ♞xc7 24.♞xc7 ♔xc7 25.♞xa8 ♞c6 (25...♞h6 26.♞d6) 26.♞d6 ♞xe5 27.♞e8+ ♔b6 28.♞b8+ ♔a5 29.♞xe5.
- c3) 22...♙b6! (lo más tenaz) 23.♞xa8 ♞c3 24.♞xb8+ ♞c8 25.♞xc8+ ♔xc8 26.♙f8!



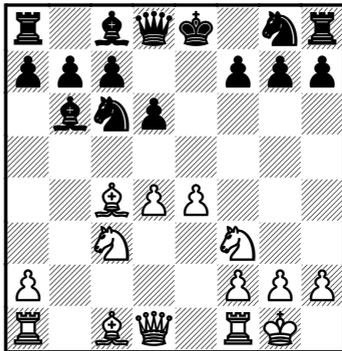
Ahora, 26...h6 27.♞d6+ ♔d8 28.♞xf7+ ♔e8 29.♞xh8 ♔xf8 30.♔f3 da a las blancas un final ganado. Toda esta variante fue descubierta por Chigorin. Aun en el caso de que Anderssen hubiese descubierto 22...♙b6, no podía haber previsto 26.♙f8!, aunque sólo sea porque no podía estar interesado en un final después de haber sacrificado tantas piezas, y de forma tan espectacular. Afortunadamente para él y para todas las generaciones posteriores de ajedrecistas, su rival no le planteó este problema, sino que le permitió rematar la partida de forma convincente e instructiva: 20...♞a6 21.♞xg7+ ♔d8 22.♞f6+! ♞xf6 23.♙e7++

Esta magnífica posición final de una maravillosa partida es también un gráfico concentrado que ilustra el tema del presente capítulo. ¡No la olvide!

No es inoportuno que la siguiente partida sea protagonizada por el gran rival histórico de Anderssen, Paul Morphy, el genio impulsor de la concepción dinámica en ajedrez, y adelantado en varias décadas (si no un siglo) a su tiempo.

**Morphy – Hampton**  
Londres 1858

1.e4 e5 2.♟f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.b4 ♙xb4  
5.c3 ♙a5 6.d4 exd4 7.0-0 ♙b6 8.cxd4 d6  
9.♞c3



**9...♞f6?**

En la posición que nos ocupa, esta evidente jugada resulta ser un error. Un veredicto así siempre nos dice que de algún modo se ha alterado el curso natural de los acontecimientos. (Esto, sin embargo, no significa que se haya cometido ya un error. Significa que uno de los bandos ha iniciado un juego agudo en fase temprana de la partida. Como estamos en un Gambito Evans, debían haber sido las blancas quienes lo hicieran. Sin sobrepasar los límites del riesgo permisible, ¡fuerzan a su oponente y a sí mismas a operar en condiciones extremas!) Las continuaciones teóricas aquí son 9...♙g4 y 9...♞a5. La mayor autoridad de todos los tiempos en esta variante, y el mayor virtuoso en su conducción (¡con ambos colores!) fue Mijail Chigorin. También Morphy tenía excelentes conocimientos teóricos. Con la inestimable ayuda de su potente memoria, sin duda era el mejor conocedor de aperturas de su época. En consecuencia, elige aquí la línea más fuerte, que sólo se había puesto en práctica una vez, en la partida Péri-gal – Popert, Londres 1830.

**10.e5! dxe5**

En la partida Morphy – De Rivière, París 1858, las negras trataron de desviarse del "debate teórico", con 10...d5, pero fueron rápi-

damente aplastadas con 11.exf6 dxc4 12.fxg7 ♙g8 13.♙e1+, etc.

**11.♙a3!**

Ésta es la clave de la ruptura central. Ahora las negras no pueden enrocar, y las piezas blancas, mejor desarrolladas, emprenderán un ataque directo al rey.

**11...♙g4**

En la partida fuente mencionada, siguió 11...♞a5 12.♙e1! ♞xc4 13.♙a4+ c6 14.♙xc4 ♙e6 15.♙xe5 ♙d7 16.♙xe6+! fxe6 17.♞e5 ♙c8 18.♙e1 ♞d5 19.♞xd5 cxd5 20.♙b5+ ♞d8 21.♞f7+ ♞c7 22.♙d6++.

Merecen consideración las otras dos continuaciones posibles:

a) 11...♙xd4 12.♙b3 ♙d7 (mucho más tenaz que 12...♙e6 13.♙xe6 fxe6 14.♙xe6+ ♞e7 15.♞xd4 exd4 16.♙fe1, y las blancas ganaron, Morphy – Golmayo Zupide, La Habana, simultáneas, 1864; ésta fue una de las últimas partidas del genio) 13.♙ae1!, y ahora no 13...♞g4? 14.♞b5! ♙b6 15.h3 ♞a5 16.♙c3 ♞xc4 17.♙xc4 ♙c6 18.♙b4, y las blancas ganan, sino 13...♞a5 14.♞xe5 ♞xb3 15.♞xf7+ ♙e6 16.♙xe6 ♙xe6 17.♞xh8 ♞d7. No obstante, la posición no es sencilla y las blancas mantienen la ventaja, como está claro por la variante 18.♙d1 ♞c6 19.♙fe1! ♙g4 20.♞e2! ♙c5 21.♙xc5 ♞xc5 22.♞f7.

b) Si 11...♞xd4 12.♞xe5 ♙e6 13.♙e1 c5 14.♙a4+ ♞f8 15.♙ad1 ♞g8, parece buena la siguiente variante forzada: 16.♞b5! ♙e8 17.♞xf7! ♙xf7 18.♙xe6 ♞xe6 19.♞d6 ♙g6 (en caso de 19...♙d7 continúa 20.♙c4, con superioridad del primer jugador) 20.♙xe6, con indudable ventaja blanca.

**12.♙b3 ♙h5**

Las negras también pierden de forma forzada tras 12...♙d7 13.♞xe5 ♞xe5 14.dxe5 ♞h5, y ahora, para intensificar el ritmo de la ofensiva, el blanco sacrifica calidad con 15.♙ad1!, *que pierde formalmente material, pero que en realidad lo gana en la parte limitada del tablero en que tienen lugar los acontecimientos decisivos, durante el breve intervalo que las blancas necesitan para consumar su ataque.* Más concretamente, las blancas entregan una torre y capturan, a cambio, un alfil. Sin embargo, el lugar de la torre es ocupado de mane-



mente atractivas, como demuestran las variantes que siguen: 8.♖c3 ♘xc3 9.♙xc3 0-0 10.♚h5 (10.♗e2 ♙g4 es claramente malo para las blancas; después de 10.♚f3 ♗d4 11.♙xd4 ♚xd4, tampoco puede ponerse en duda la ventaja de las negras) 10...♚e7+ 11.♗e2 ♗d4 12.♙xd4 ♙xd4 13.0-0-0 g6, y para un jugador actual, la superioridad de la posición negra es evidente. Al llevar su dama a una posición expuesta, en plena apertura, las blancas cometen una nueva ofensa a las reglas del desarrollo, con resultados lamentables.

**8...♚e7+?!**

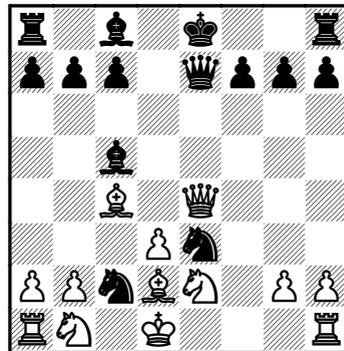
En esta partida las negras no tienen que esforzarse demasiado, pero de todos modos sus acciones resultan instructivas. Jugar la dama tan pronto rara vez es correcto, pero aquí está justificado por la urgente necesidad de castigar al rival por sus pecados de apertura. La clave es que en la presente situación, eso debe hacerse por medios enérgicos, con amenazas que obstaculicen el desarrollo contrario, un tema que nos ocupará por completo en el capítulo 5 (La iniciativa). Estas consideraciones son todas absolutamente válidas, pero la forma de aplicarlas de las negras es errónea. Así, el signo de admiración es por haber evaluado correctamente la posición y elegido el plan de acción adecuado, mientras que el signo de interrogación obedece a un cálculo incorrecto de variantes. La jugada de la partida no es realmente un error, pero hubiera sido bastante mejor intercalar otro jaque para crear algunas útiles debilidades, 8...♚h4+!, y después de 9.♗f1 (las debilidades a que me he referido se ponen de manifiesto en la línea 9.g3 ♚e7+ 10.♚e2 ♗d4 11.♚xe7+ ♗xe7 12.♙b3 ♙e6 13.♗e2 ♙xb3 14.♗xd4 ♙d5) 9...♙g4 10.♚g3 (10.♚e4+ ♗f8 11.g3 ♚f6+ es muy malo para las blancas) 10...♚xg3 11.hxg3 0-0-0, las negras tienen ventaja decisiva.

**9.♗e2?**

Ahora es el turno de las blancas de dejar escapar la posibilidad de complicar considerablemente la tarea de su rival. El final después de 9.♚e2 ♗d4 10.♚xe7+ ♗xe7 11.♙b3 ♙e6! 12.♗f3 ♙xb3 13.♗xd4 ♙d5 no es muy sugestivo para las blancas, pero no deja de ser

jugable. A partir de ahora, en cambio, todo es fácil.

**9...♗d4 10.♚e4 ♗xc2+ 11.♗d1 ♗de3+**



Un penoso espectáculo. Es hora de que las blancas se rindan.

**12.♗c1 ♚xe4 13.dxe4 ♗xa1 14.♙d3 ♙e6 15.b4 ♙b6 16.♗b2 0-0-0 17.♗c1 ♗ac2 18.♙xc2 ♗c4+ 19.♗c3 ♙d4+**

Las blancas se rindieron.

Hemos visto algunos ejemplos clásicos por orden cronológico. En realidad, por aquella época había miles de partidas en las que uno de los jugadores vulneraba el principio del desarrollo y el otro lo castigaba conforme a las reglas, con espectaculares sacrificios de material, apertura de líneas y ejecución final de un rey extraviado. No parece difícil extraer conclusiones útiles de tales partidas y seguir rigurosamente la lección más importante que nos enseñan, pero, por desgracia, ¡la naturaleza humana es tal, que parece que necesitamos caer tres veces en la misma piedra para darnos cuenta de que duele!

En consecuencia, tales derrotas demoleadoras no son una rareza ni siquiera en nuestros tiempos.

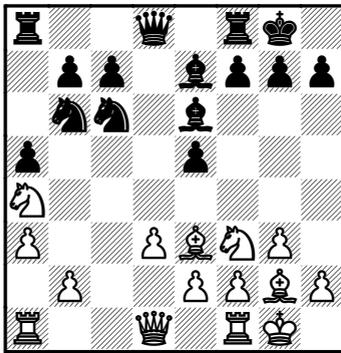
Actualmente, por supuesto, los jugadores ya no cometen errores tan ingenuos y evidentes, y cuando se olvidan del desarrollo es en razón de consideraciones "fundadas". Sin embargo, estas consideraciones no le mantendrán a flote si se permite usted ignorar los principios básicos del ajedrez.

**Botvinnik – Portisch**  
Montecarlo 1968

1.c4 e5 2.♘c3 ♝f6 3.g3 d5 4.cxd5 ♘xd5  
5.♙g2 ♙e6 6.♗f3 ♗c6 7.0-0 ♗b6 8.d3 ♙e7  
9.a3 a5?!

En sus notas a la partida, Botvinnik dijo que esta jugada le parecía dudosa, pues las negras comienzan a experimentar pequeñas dificultades. Una buena continuación es 9...0-0 10.b4 ♗xd4 11.♙b2 ♗xf3+ 12.♙xf3 c6, como se jugó, por ejemplo, en la partida M. Gurevich – Shirov, Sarajevo 2000.

10.♙e3 0-0 11.♗a4



11...♗a4?!

Una segunda imprecisión, cuyas consecuencias se harán sentir a lo largo de la partida. Botvinnik recomienda 11...♗d5?! 12.♙c5 b6 13.♙xe7 ♗dx7.

12.♙xa4 ♙d5 13.♙fc1 ♙e8 14.♙c2 ♙f8

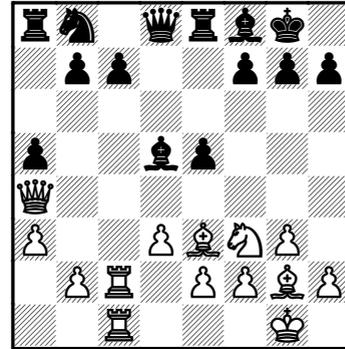
No 14...b5? 15.♙xb5 ♙b8 16.♙a4. Merecía consideración, sin embargo, 14...♙d6!? 15.♙b5 ♗e7.

15.♙ac1 ♗b8?

*Ver el diagrama siguiente*

El momento crucial de la partida, que examinaremos, por tanto, en detalle. Las negras tienen ya dificultades para elegir una jugada. Por ejemplo, la línea recomendada por el propio Botvinnik, 15...e4 16.dxe4 ♙xe4 17.♙d2 ♙f6 18.♙f4 ♙ac8 es cuestionable, debido a la sencilla continuación 19.♙h3 ♙f5 20.♙xf5 ♙xf5 21.♙b3, con una presión muy desagra-

dable. Puede que las negras no tengan nada mejor que 15...♙d6!? Ahora surgen algunas preguntas:



- 1) ¿Cuál es el sentido de la jugada que acaban de realizar las negras?
- 2) ¿Cuáles son sus inconvenientes?
- 3) Si tiene inconvenientes, ¿cómo pueden explotarse éstos?

Para responder a las dos primeras preguntas sólo necesitamos observar el diagrama, y podremos ver que la principal preocupación de las negras son las torres dobladas en la columna "c". De ahí que la fea retirada del caballo responda a la intención de jugar ...c6, resolviendo así el problema de una vez por todas. Los inconvenientes también son obvios. Por un lado, el peón de "c7" ha quedado expuesto al ataque, y por otro lado –¡mire atentamente la posición!– las piezas negras estaban desarrolladas hace un momento, y de pronto, salvo una, todas las demás se encuentran en la última fila. Este es precisamente el tipo de situación de que hablábamos. Las negras se guían por consideraciones perfectamente lógicas, pero vulneran un solo principio, aunque fundamental en ajedrez: el principio de desarrollar las propias fuerzas.

Por último, ¿pueden ser castigadas las negras por esta transgresión? Y si es así, ¿de qué modo? La respuesta a la segunda pregunta viene pronto a la mente: sólo mediante la captura en "c7". En cuanto a la primera pregunta, la respuesta es más compleja y puede descubrirse paso a paso. Primero, si ponderamos el sentido de los acontecimientos en marcha,

veremos que las blancas han actuado de forma consistente y lógica. Como diría Tigran Petrosian en contextos similares, no han hecho nada malo como para merecer un castigo. Pero si las negras sitúan su peón en "c6", entonces las dos torres blancas –y con ellas todo el sentido de las operaciones anteriores de Botvinnik– quedarán empantanadas. Por consiguiente:

1) Las blancas *deben* tomar el peón de "c7", ¡incluso sin cálculos previos! (Aunque esto pueda sonar excesivamente categórico, la lógica del ajedrez se construye con este tipo de razonamiento.)

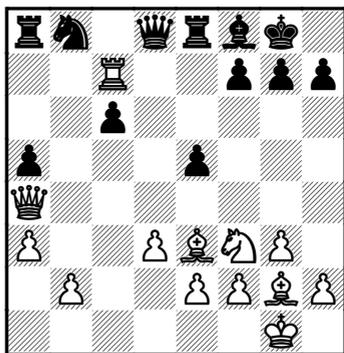
2) Las variantes tienen tendencia a favorecer a las blancas. Si a primera vista parece que no es así, debe seguir buscando y acabará comprendiendo ¡que ciertamente dan resultado!

En la partida, todo funcionó a las mil maravillas:

**16.♖xc7! ♜c6 17.♖1xc6!**

También esta captura está plenamente justificada, en virtud del razonamiento anterior, y resulta casi obligatoria, pues las blancas no pueden ralentizar la intensidad de sus amenazas, si no quieren que las negras organicen una buena defensa. Eso es lo que habría sucedido si las blancas hubiesen capturado con la otra torre, 17.♖7xc6?! ♜xc6 18.♜g5 ♜e7.

**17...bxc6**



Nada cambiaría en esencia si 17...♜xc6 18.♖xf7! ♜xf7 (si 18...♜e7, 19.♖c4 ♜h8 20.♖g4 ♜f6 21.♜g5, con ventaja decisiva de las blancas) 19.♖c4+ ♜g6 20.♖g4+ ♜f7 21.♜g5+, y las blancas ganan (Botvinnik).

También ahora sigue el mismo golpe:

**18.♖xf7! h6**

Ya sabemos lo que sucede si se captura la torre: 18...♜xf7 19.♖c4+ ♜g6 20.♖g4+, etc. Es más interesante tratar de complicar las cosas con 18...e4!?, pero las blancas ganan de forma forzosa, aunque no fácil: 19.♜g5 h6, y ahora la jugada decisiva es la magnífica 20.♖f5!! (que resulta de "reparar" la variante 20.♖c4 ♖d5). Puede seguir 20...hgx5 21.♖c4+ ♜h8 22.♖xg5 g6 23.♜d4+ ♜g7 24.♖f7!, ganando.

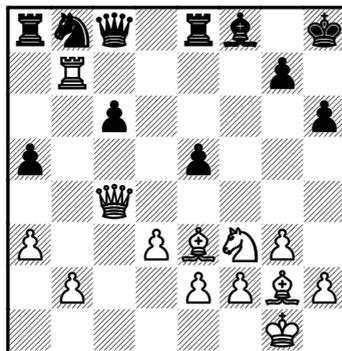
**19.♖b7 ♖c8**

Otras defensas no son mejores: 19...♖e7 20.♖b3+ ♜h8 21.♖xe7 ♖xe7 22.♜h4 +–, o bien 19...♖f6 20.♖c4+! ♜h8 (20...♖e6 21.♜xe5 +–) 21.♖f7 ♖d6 22.♜h4, ganando.

**20.♖c4+!**

¡La casilla correcta para el jaque!

**20...♜h8**



O bien 20...♜h7 21.♜g5+ hxg5 22.♜e4+ ♜h8 23.♖f7, y las blancas ganan.

**21.♜h4!!**

Botvinnik conduce brillantemente toda la partida, y además con extrema precisión y energía.

**21...♖xb7**

Portisch permite el desenlace más atractivo. Otras tentativas tampoco le salvaban. Por ejemplo: 21...♖e6 22.♜h3 ♖xb7 23.♖xe6 +–, o la más complicada 21...♖e6 22.♖e4 ♜g8 23.♜g6 a4 24.♜xh6! gxh6 25.♜f4 +–.

**22.♜g6+ ♜h7 23.♜e4 ♜d6 24.♜xe5+ g6 25.♜xg6+ ♜g7 26.♜xh6+!**

Las negras se rindieron.